



LAMPIRAN – LAMPIRAN

Lampiran 01. (Silabus)

SILABUS

Nama Sekolah : SDN 2 BATUR
 Mata Pelajaran : IPA
 Kelas/Semester : II / 2
 Standar Kompetensi : 1. Mengenal tentang makhluk hidup, hewan dan tumbuhan yang di golongan secara sederhana




Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Pengalaman Belajar	Indikator
1.1 Mengenal tentang makhluk hidup	a Penjelasan tentang makhluk hidup. 1. Pengertian makhluk hidup. (hlm. 4) 2. Penggolongan makhluk hidup secara sederhana (hlm. 10)	<ul style="list-style-type: none"> ○ Mampu menjelaskan tentang pengertian makhluk hidup. ○ Mampu menyebutkan macam – macam makhluk hidup. ○ Membedakan makhluk hidup dan tidak hidup. ○ Mampu menyebutkan nama binatang / hewan ○ Mampu menyebutkan nama tumbuhan yang ada di lingkungan sekitar. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Membuat daftar ciri – ciri makhluk hidup secara umum. ○ Membuat daftar binatang yang pernah di lihat disekitar rumah. ○ Menirukan berbagai suara hewan yang ada di lingkungan sekitarnya. ○ Menceritakan cara hewan bergerak berdasarkan pengamatan misalnya: menggunakan kaki, perut, sayap (terbang) dan sirip. ○ Membuat daftar nama – nama tumbuhan yang ada disekitar rumah.
1.2 Mengolongkan hewan secara sederhana.	b Penggolongan binatang / hewan secara sederhana 1. Berdasarkan makanan (hlm. 15) 2. Berdasarkan tempat hidup (hlm. 17) 3. Berdasarkan cara berkembang biak 4. Berdasarkan cara bergerak	<ul style="list-style-type: none"> ○ Mampu menyebutkan penggolongan binatang / hewan secara sederhana. ○ Mampu menyebutkan hewan berdasarkan jenis makanan.. (herbivora, karnivora dan omnivora) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Mampu menceritakan cara hewan bergerak, seperti : <ul style="list-style-type: none"> - Ikan → sirip - Kucing → kaki - Ular → perut - Burung → sayap (terbang) - Burung → kaki (berjalan) Menyebutkan hewan yang hidup di darat :



Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Pengalaman Belajar	Indikator
	5. Berdasarkan penutup tubuh 6. Berdasarkan cara bernafas.	<ul style="list-style-type: none"> ○ Mampu menyebutkan hewan berdasarkan tempat hidupnya. (darat, air dan di darat serta di air) ○ Mampu menyebutkan hewan berdasarkan cara berkembang biak. (ovivar, vivivar dan ovovivivar) ○ Mampu menyebutkan hewan berdasarkan cara bergerak. (dengan kaki, sayap, sirip dan perut) ○ Mampu menyebutkan hewan berdasarkan jenis penutup tubuh (bulu, rambut dan bersisik). ○ Mampu menyebutkan hewan berdasarkan cara bernafas. (dengan paru paru, insang dan kulit) 	<ul style="list-style-type: none"> - Sapi - Macan - Elang Menyebutkan hewan yang berkembang biak dengan cara ovivar : <ul style="list-style-type: none"> - Ayam - Ikan
1.3 Mengolongkan tumbuhan secara sederhana.	Menggolongkan tempat hidup tumbuhan sederhana <ol style="list-style-type: none"> 1. Berdasarkan jenis akar. 2. Berdasarkan jenis hasil 3. Berdasarkan tempat hidup 4. Berdasarkan cara berkembang biak. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Mampu menyebutkan tumbuhan berdasarkan jenis akar. (sebarut, tunggal dan gantung) ○ Mampu menyebutkan tumbuhan berdasarkan jenis hasil. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Menunjukkan tumbuhan yang memiliki akar serabut, tunggal dan gantung. ○ Memberi contoh tumbuhan yang memiliki hasil buah dan bunga. ○ Memberi contoh tumbuhan yang hidup di darat dan di air.


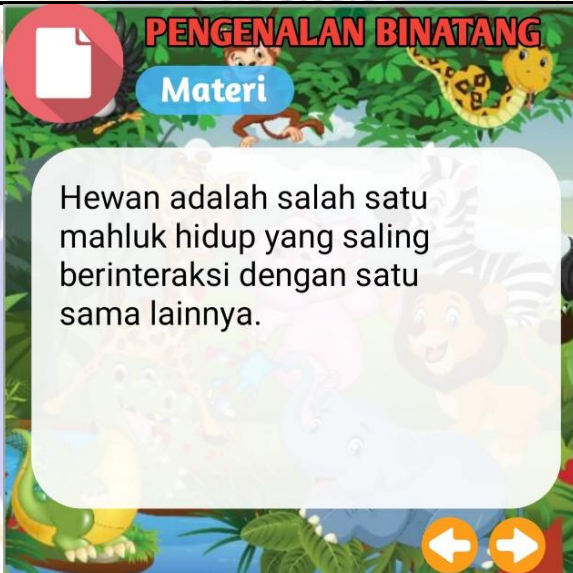

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Pengalaman Belajar	Indikator
		<p>(berbuah dan berbunga)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Mampu menyebutkan tumbuhan berdasarkan tempat hidup. (di tempat tandus, di air dan di tempat lembab) ○ Mampu menyebutkan tumbuhan berdasarkan cara berkembang biak. (dengan cara generative dan vegetatif) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Memberi contoh tumbuhan yang berkembang biak secara genratif dan vegetatif.







Lampiran 02 (Story Board)

NO	NAMA TAMPILAN	DESAIN TAMPILAN	DESKRIPSI
1	Halaman Awal		<ol style="list-style-type: none"> Halaman ini merupakan tampilan awal atau intro dimulainya media pembelajara. Ketika kita ingin memulainya maka kita harus mengklik button “MULAI”.
2	Tampilan Menu setelah Tampilan Awal		<ol style="list-style-type: none"> Halaman ini merupakan tampilan menu dari media pembelajaran. Di menu ini ada empat pilihan yaitu : Indikator , Pembelajaran , Skor dan pengembang. Pada bagian ini kita bisa memilih menu yang ingin kita cari.
3	Tampilan Indikator		<ol style="list-style-type: none"> Pada Menu ini menampilkan bagian dari menu indicator. Di menu indikator ini ada dua tombol yaitu back dan next. Ketika kita mengklik tombol next , kita akan lanjut ke tampilan indicator selanjutnya . sedangkan ketika kita mengklik back maka akan kembali ke menu awal.

4	Tampilan Skor		<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada tampilan ini menampilkan hasil atau skor siswa yang menjawab pertanyaan atau evaluasi.
5	Tampilan Pengembangan		<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada tampilan ini memperlihatkan informasi tentang data pengembang media pembelajaran.
6	Tampilan Pembelajaran		<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada tampilan ini mempetlihatkan menu dari pembelajaran. 2. Pada bagian ini ada 3 sub materi yaitu : pengenalan hewan , pengenalan tumbuhan dan tumbuhan yang bermanfaat bagi manusia.

7	Tampilan Pengenalan hewan		<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada bagian pengenalan hewan ada 3 menu pilihan yaitu : Materi , Video dan Game 2. Menu Materi berisikan materi pembelajaran 3. Menu Video berisikan video yang berkaitan dengan materi 4. Sedangkan menu Games berisikan evaluasi dari materi dengan tampilan seperti game.
8	Tampilan Materi		<ol style="list-style-type: none"> 1. Dalam menu materi ini berisikan materi pembelajaran yang disediakan oleh guru. 2. Di bagaian materi ada 2 tombol yaitu , next dan back . yang memiliki fungsi untuk maju ke slide selanjutnya atau mundur.
9	Tampilan Video		<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada tampilan menu video . ada pilihann beberapa video yang berkaitan dengan materi pembelajaran. 2. Di bagian ini juga memiliki 2 tombol , yaitu next dan back yang memiliki fungsi sama seperti di menu yang lain.

10	Tampilan Game		<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada tampilan game ini akan muncul 3 pilihan game. Yaitu : <ol style="list-style-type: none"> 1. Tabak Gambar (Level 1) 2. Susun Huruf (Level 2) 3. Tebak suara (Level 3)
11	Tampilan Game Tebak Gambar		<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada game ini siswa diharapkan mampu menebak nama hewan atau tumbuhan dengan cara melihat gambar yang ada di soal.
12	Tampilan Game Susun Huruf		<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada game susun huruf ini serupa dengan game tebak gambar namun , gambar yang di tampilkan pada game susun huruf ini berwarna hitam dan di berikan clue sebagai bantuan 2. Siswa diharapkan menjawab pertanyaan dengan cara mengklik dan menyusun huruf dengan jawaban yang benar.

13	Tampilan Game Tebak Suara		<ol style="list-style-type: none">1. Pada game tebak suara ini siswa di harapkan mampu menebak nama hewan dengan hanya mendengar suaranya saja.2. Siswa mengklik tombol speaker yang berwarna kuning dan suara hewan akan keluar. Setelah itu siswa mengetik nama hewan yang memiliki suara tersebut.
----	------------------------------	--	--



Lampiran 03. (Angket Uji *Black Box*)

No	Nama	Skenario	Yang diharapkan
1	Mengecek tombol <i>start</i>	a. Menekan tombol mulai / <i>start</i> .	a. User memasuki media pembelajaran pertama dengan intro. Lalu menekan tombol <i>start</i> maka langsung menuju tampilan halaman memilih menu
2	Mengecek tombol yang terdapat pada tampilan menu, yaitu : Pembelajaran, indikator, skor dan pengembang	a. Menekan tombol pembelajaran b. Menekan tombol indikator c. Menekan tombol skor d. Menekan tombol pengembang	a. Dengan menekan tombol pembelajaran user akan diarahkan ke halaman pembelajaran. b. Dengan menekan tombol indikator user akan diarahkan ke halaman indikator c. Dengan mengklik tombol skor maka user akan diarahkan ke halaman skor d. Dengan menekan tombol pengembang
3	Mengecek tombol <i>back</i> , <i>next</i> dan <i>home</i> di halaman indikator	a. Menekan tombol <i>next</i> b. Menekan tombol <i>back</i> c. Menekan tombol <i>home</i>	a. User menekan tombol <i>next</i> untuk melihat slide selanjutnya pada halaman indikator.

			<ul style="list-style-type: none"> b. User menekan tombol back untuk melihat slide sebelumnya pada halaman indicator c. User menekan tombol home untuk kembali kehalaman menu.
4	Mengecek tombol home pada halaman skor	a. Menekan tombol home.	a. User di arahkan untuk menekan tombol home pada halaman skor untuk kembali ke halaman menu
5	Mengecek tombol home pada halaman pengembang.	a. Menekan tombol home.	a. User di arahkan untuk menekan tombol home pada halaman Pengembang untuk kembali ke halaman menu
6	<p>Mengecek tombol materi yang ada di halaman pembelajaran. Dalam halaman pembelajaran ada 3 materi yaitu :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan hewan 2. Pengenalan tumbuhan 3. Tumbuhan yang berguna bagi manusia. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Menekan tombol materi pengenalan hewan. b. Menekan tombol meteri pengenalan tumbuhan. c. Menekan tombol materi tumbuhan yang bermanfaat. 	<p>a. User menekan materi yang tersedia pada halaman pembelajaran. Ada tiga materi yang di sediakan yaitu :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan hewan 2. Pengenalan tumbuhan 3. Tumbuhan yang berguna bagi manusia.

			<ul style="list-style-type: none"> b. User menekan tombol home untuk kembali ke halaman menu.
7	<p>Mengecek tombol yang tersedia pada halaman masing-masing materi yang tersedia. Tombol-tombol yang tersedia pada masing-masing materi adalah :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Materi 2. Video 3. Games 	<ul style="list-style-type: none"> a. User menekan tombol materi untuk masuk kehalaman materi. b. User menekan tombol video untuk masuk ke halaman video dan menonton video. c. User menekan tombol games untuk masuk kehalaman games. 	<ul style="list-style-type: none"> a. User diarahkan untuk menekan tombol materi untuk mulai belajar dengan materi yang disajikan. b. User menekan tombol video untuk melihat video yang disediakan yang terkait dengan materi. c. User diarahkan untuk menekan tombol games untuk
8	<p>Mengecek tombol yang tersedia pada halaman materi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Next 2. Back 3. Home 	<ul style="list-style-type: none"> a. User menekan tombol next untuk lanjut ke halam selanjutnya pada bagian materi. b. User menekan tombol back untuk kembali ke halam sebelumnya pada bagian materi. c. User menekan tombol home untuk kembali kehalam materi. 	<ul style="list-style-type: none"> a. User diarahkan untuk menekan tombol next pada halam materi untuk melanjutkan ke materi selanjutnya. b. User diarahkan untuk menekan tombol back jika ingin kembali ke materi sebelumnya. c. User diarahkan untuk menekan tombol home jika ingin kembali kehalaman

			awal pada bagian materi.
9	<p>Mengecek tombol yang tersedia pada halaman video</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Next 2. Back 3. Home 4. video 	<ol style="list-style-type: none"> a. User menekan tombol next untuk lanjut ke halaman selanjutnya pada bagian video. b. User menekan tombol back untuk kembali ke halaman sebelumnya pada bagian video. c. User menekan tombol home untuk kembali kehalam video. d. User menekan video untuk memutar video yang diinginkan. 	<ol style="list-style-type: none"> a. User di arahkan untuk menekan tombol next jika ingin melihat video yang ada dihalaman selanjutnya, begitu pula jika ingin kembali kehalam sebelumnya user di arahkan untuk menekan back. b. User diarahakan untuk menekan tombol home jika ingin kembali di halaman pembelajaran. c. User diarahkan untuk menekan tombol video jika ingin menonton video tersebut.
10	<p>Mengecek tombol yang ada pada halaman game. Pada halaman game ada 3 jenis game, yaitu :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tebak gambar 2. Susun huruf 3. Tebak suara 	<ol style="list-style-type: none"> a. User menekan game tebak gambar. b. User. menekan game susun huruf c. User. menekan game tebak suara. 	<ol style="list-style-type: none"> a. User diarahkan untuk memilih salah satu game yang diinginkan dengan cara menekan tombol salah satu games tersebut. b. Pada masing-masing games akan ada tombol back, next dan home yang memiliki

			fungsi yang sama dengan tombol pada halaman yang lain.
11	<p>Mengecek tombol pada masing-masing games. Pada games akan ada beberapa tombol yang tidak ada pada halaman yang lain, yaitu :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Enter 2. Next 3. Pilih 4. Home 	<ol style="list-style-type: none"> a. User menekan enter. b. User menekan next c. User menekan pilih. d. User menekan home. 	<ol style="list-style-type: none"> a. User diarahakan untuk menekan tombol enter jika sudah selesai dalam pemilihan kata pada games susun kata. b. User diarahakan untuk menekan tombol next untuk melanjutkan dalam menyelesaikan permainan. c. User diarahakan untuk menekan tombol pilih ketika ingin menjawab pertanyaan pada games tebak gambar dan tebak suara. d. User diarahakan untuk menekan tombol home untuk kembali kehalaman games.

Lampiran 04. (Angket Uji Ahli Media)

Angket Penilaian Ahli Media Terhadap Media Pembelajaran
 “Pengenalan Hewan dan Tumbuhan” Berbasis AdobeFlash Professional Cs 6
 Identitas Ahli Media

Nama :
 NIP :
 Pekerjaan :
 Tanggal Pengujian :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

Keterangan: STS = Sangat tidak sesuai, TS = Tidak sesuai, CS = Cukup sesuai, S = Sesuai, dan SS = Sangat sesuai.

NO	Keterangan	Butir Penilai	Kesesuaian	
			Relevan	Tidak Relevan
Tampilan Aplikasi				
1	Grafis	Kesesuaian penggunaan Warna dan desain latar belakang (Background) dengan tema		
		Kesesuaian warna tulisan dengan latar belakang (Background)		
		Kesesuaian warna karakter dan tombol		
2	Ukuran	Kesesuaian ukuran, warna, dan pemilihan jenis tulisan.		
		Kesesuaian ukuran, warna dan bentuk tombol		
		Kesesuaian tata letak tombol dan tulisan.		
		Kesesuaian bentuk objek pendukung		
3	Interaktif menu & Ikon	Tersedia berbagai pilihan menu dan ikon		
		Tersedia tombol ikon dan menu yang tepat untuk membantu pengguna dalam menggunakan aplikasi		

4	Pengoprasian aplikasi	Kemudahan dalam penggunaan aplikasi Kecepatan reaksi tombol menu pada aplikasi		
5	Keamanan aplikasi	Aplikasi tidak dapat diubah oleh pengguna atau pihak lain diluar pengembang		
6	Penanganan kesalahan	Aplikasi bebas dari kesalahan yang dapat mengakibatkan berhentinya aplikasi.		

Saran

Singaraja.....2019

.....
NIP.



Lampiran 05. (Angket Uji Ahli Isi)

Angket Penilaian Ahli Isi Terhadap Media Pembelajaran
 “Pengenalan Hewan dan Tumbuhan” Berbasis AdobeFlash Professional Cs 6
 Identitas Ahli Isi

Nama :
 NIP :
 Pekerjaan :
 Tanggal Pengujian :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

No	Kriteria	Alternatif Jawaban	
		Relevan	Tidak Relevan
1	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi dasar		
2	Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran sudah lengkap dan sesuai dengan indikator		
3	Judul yang ditampilkan sudah sesuai dengan materi yang disajikan		
4	Penyampaian materi menggunakan bahasa sederhana dan komunikatif		
5	Kelengkapan materi dalam media pembelajaran sudah sesuai		
6	Penggunaan gambar/animasi sudah sesuai dengan materi pembelajaran		

Saran

Singaraja.....2019

.....
 NIP.

Lampiran 06. (Angket Instrumen Uji Respon Siswa)

INSTRUMEN UJI RESPON SISWA

Nama :

Sekolah :

Tanggal Pengujian :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

Keterangan: STS = Sangat tidak setuju, TS = Tidak setuju, KS = Kurang setuju, S = Setuju, dan SS = Sangat setuju.

NO	Kriteria	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	KS	S	SS
1	Saya sangat senang saat belajar dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif					
2	Saya tidak mengerti belajar dengan media pembelajaran					
3	Media interaktif ini tidak menarik					
4	Media pembelajaran multimedia interaktif ini memiliki alur yang menarik dan setuju dengan materi pelajaran					
5	Saya semakin bersemangat belajar dengan media interaktif					
6	Saya lebih suka belajar dengan media interaktif dari pada media gambar statis dan teks					
7	Saya tidak mampu mengikuti kegiatan belajar dengan					
8	Saya merasa bosan belajar dengan media multimedia interaktif					
9	Saya menjadi tidak mudah memahami materi hewan dan tumbuhan					
10	Saya tidak bisa mengingat dengan baik saat belajar dengan media interaktif					
11	Saya sangat suka dengan animasi pada media pembelajaran					
12	Saya ingin guru mengajar dengan menggunakan media interaktif					
13	Saya sangat suka evaluasi diakhir pembelajaran menggunakan gamefikasi (game)					
14	Saya tidak bisa memfokuskan diri saya sendiri dalam pembelajaran menggunakan pembelajaran interaktif.					

15	Saya menjadi mudah memahami pelajaran ilmu pengetahuan alam					
----	---	--	--	--	--	--

Kintamani.....2019

.....



Lampiran 7 (Angket Hasil Uji Ahli Media 1)

Angket Penilaian Ahli Media Terhadap Media Pembelajaran
 “Pengenalan Hewan dan Tumbuhan” Berbasis AdobeFlash Professional Cs 6
 Identitas Ahli Media

Nama : I Gede Partha Sindu, S.Pd.,M.Pd
 NIP : 198709072015041001
 Pekerjaan : Dosen Pendidikan Teknik Informatika
 Tanggal Pengujian : 30 Oktober 2019

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

Keterangan: Relevan , Tidak Terelavan

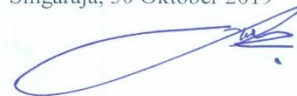
NO	Keterangan	Butir Penilaian	Kesesuaian	
			Relevan	Tidak Relevan
Tampilan Aplikasi				
1	Grafis	Kesesuaian penggunaan Warna dan desain latar belakang (Background) dengan tema	✓	
		Kesesuaian warna tulisan dengan latar belakang (Background)	✓	
		Kesesuaian warna karakter dan tombol	✓	
2	Ukuran	Kesesuaian ukuran, warna, dan pemilihan jenis tulisan.	✓	
		Kesesuaian ukuran, warna dan bentuk tombol	✓	
		Kesesuaian tata letak tombol dan tulisan.	✓	
		Kesesuaian bentuk	✓	

		objek pendukung		
3	Interaktif menu & Ikon	Tersedian berbagai pilihan menu dan ikon	✓	
		Tersedia tombol ikon dan menu yang tepat untuk membantu pengguna dalam menggunakan aplikasi	✓	
4	Pengoprasian aplikasi	Kemudahan dalam penggunaan aplikasi	✓	
		Kecepatan reaksi tombol menu pada aplikasi	✓	
5	Penanganan kesalahan	Aplikasi bebas dari kesalahan yang dapat mengakibatkan berhentinya aplikasi.	✓	

Saran

1). Penambahan background text pada soal, bagian Menu kembali, menu Utama di perelas.

Singaraja, 30 Oktober 2019



I Gede Partha Sindu, S.Pd.,M.Pd

NIP. 198709072015041001

Angket Penilaian Ahli Media Terhadap Media Pembelajaran
 “Pengenalan Hewan dan Tumbuhan” Berbasis AdobeFlash Professional Cs 6
 Identitas Ahli Media

Nama : I Made Dendi Maysanjaya, S.Pd.,M.Eng
 NIP : 19900515 2019031008
 Pekerjaan : Dosen Jurusan Sistem Informasi
 Tanggal Pengujian : 23 Oktober 2019

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

Keterangan : Relevan , Tidak Relevan.

NO	Keterangan	Butir Penilaian	Kesesuaian	
			Relevan	Tidak Relevan
Tampilan Aplikasi				
1	Grafis	Kesesuaian penggunaan Warna dan desain latar belakang (Background) dengan tema	✓	
		Kesesuaian warna tulisan dengan latar belakang (Background)	✓	
		Kesesuaian warna karakter dan tombol	✓	
2	Ukuran	Kesesuaian ukuran, warna, dan pemilihan jenis tulisan.	✓	
		Kesesuaian ukuran, warna dan bentuk tombol	✓	
		Kesesuaian tata letak tombol dan tulisan.	✓	
		Kesesuaian bentuk	✓	

		objek pendukung		
3	Interaktif menu & Ikon	Tersedia berbagai pilihan menu dan ikon	✓	
		Tersedia tombol ikon dan menu yang tepat untuk membantu pengguna dalam menggunakan aplikasi	✓	
4	Pengoprasian aplikasi	Kemudahan dalam penggunaan aplikasi	✓	
		Kecepatan reaksi tombol menu pada aplikasi	✓	
5	Penanganan kesalahan	Aplikasi bebas dari kesalahan yang dapat mengakibatkan berhentinya aplikasi.	✓	

Saran

ukuran image disesuaikan dg ukuran box yg disediakan

Singaraja, 23 Oktober 2019



I Made Dendi Maysanjaya, S.Pd.,M.Eng

NIP.17 9005 15 2019 03 1008

Angket Penilaian Ahli Isi Terhadap Media Pembelajaran

"Pengenalan Hewan dan Tumbuhan" Berbasis AdobeFlash Professional Cs 6

Identitas Ahli Isi

Nama : I Komang Aryana Yasa
 NIP : 197106012006040102
 Pekerjaan : GYM SDN 2 Batur (IPA)
 Tanggal Pengujian :


PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

No	Kriteria	Alternatif Jawaban	
		Relevan	Tidak Relevan
1	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi dasar	✓	
2	Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran sudah lengkap dan sesuai dengan indikator	✓	
3	Judul yang ditampilkan sudah sesuai dengan materi yang disajikan	✓	
4	Penyampaian materi menggunakan bahasa sederhana dan komunikatif	✓	
5	Kelengkapan materi dalam media pembelajaran sudah sesuai	✓	
6	Penggunaan gambar/animasi sudah sesuai dengan materi pembelajaran	✓	

Saran

Kintamani, 29-10-2019



I Komang Aryana Yasa
 NIP. 197106012006040102

Lampiran 05. (Angket Uji Ahli Isi)

Angket Penilaian Ahli Isi Terhadap Media Pembelajaran

"Pengenalan Hewan dan Tumbuhan" Berbasis AdobeFlash Professional Cs 6

Identitas Ahli Isi

Nama : Dewa Ayu Ning Suryani
 NIP : 196703022005011002
 Pekerjaan : Guru SDN 3 Batur (IPA)
 Tanggal Pengujian :

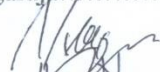
PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

No	Kriteria	Alternatif Jawaban	
		Relevan	Tidak Relevan
1	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi dasar	✓	
2	Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran sudah lengkap dan sesuai dengan indikator	✓	
3	Judul yang ditampilkan sudah sesuai dengan materi yang disajikan	✓	
4	Penyampaian materi menggunakan bahasa sederhana dan komunikatif	✓	
5	Kelengkapan materi dalam media pembelajaran sudah sesuai	✓	
6	Penggunaan gambar/animasi sudah sesuai dengan materi pembelajaran	✓	

Saran

Singaraja, 29-10-2019


 Dewa Ayu Ning Suryani

NIP. 196703022005011002

INSTRUMEN UJI RESPON SISWA

Nama : Gede Agus Wentan W.r

Sekolah : SD no 2 Barur

Tanggal Pengujian :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

Keterangan: STS = Sangat tidak setuju, TS = Tidak setuju, KS = Kurang setuju, S = Setuju, dan SS = Sangat setuju.

NO	Kriteria	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	KS	S	SS
1	Saya sangat senang saat belajar dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif				✓	
2	Saya tidak mengerti belajar dengan media pembelajaran	✓				
3	Media interaktif ini tidak menarik		✓			
4	Media pembelajaran multimedia interaktif ini memiliki alur yang menarik dan setuju dengan materi pelajaran				✓	
5	Saya semakin bersemangat belajar dengan media interaktif				✓	
6	Saya lebih suka belajar dengan media interaktif dari pada media gambar statis dan teks					✓
7	Saya tidak mampu mengikuti kegiatan belajar dengan	✓				
8	Saya merasa bosan belajar dengan media multimedia interaktif	✓				
9	Saya menjadi tidak mudah memahami materi hewan dan tumbuhan	✓				
10	Saya tidak bisa mengingat dengan baik saat belajar dengan media interaktif		✓			
11	Saya sangat suka dengan animasi pada media pembelajaran					✓
12	Saya ingin guru mengajar dengan menggunakan media interaktif					✓
13	Saya sangat suka evaluasi diakhir pembelajaran menggunakan gamefikasi (game)					✓
14	Saya tidak bisa memfokuskan diri saya sendiri dalam pembelajaran menggunakan	✓				

	pembelajaran interaktif.					
15	Saya menjadi mudah memahami pelajaran ilmu pengetahuan alam					✓

Kintamani.....2019



.....Gede Agus Winten W. S.

INSTRUMEN UJI RESPON SISWA

Nama : I GUSTI LANANG DARMA PUTRA

Sekolah : SON 2 BATUR

Tanggal Pengujian :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

Keterangan: STS = Sangat tidak setuju, TS = Tidak setuju, KS = Kurang setuju, S = Setuju, dan SS = Sangat setuju.

NO	Kriteria	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	KS	S	SS
1	Saya sangat senang saat belajar dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif					✓
2	Saya tidak mengerti belajar dengan media pembelajaran		✓			
3	Media interaktif ini tidak menarik		✓			
4	Media pembelajaran multimedia interaktif ini memiliki alur yang menarik dan setuju dengan materi pelajaran					✓
5	Saya semakin bersemangat belajar dengan media interaktif					✓
6	Saya lebih suka belajar dengan media interaktif dari pada media gambar statis dan teks				✓	
7	Saya tidak mampu mengikuti kegiatan belajar dengan		✓			
8	Saya merasa bosan belajar dengan media multimedia interaktif		✓			
9	Saya menjadi tidak mudah memahami materi hewan dan tumbuhan		✓			
10	Saya tidak bisa mengingat dengan baik saat belajar dengan media interaktif	✓				
11	Saya sangat suka dengan animasi pada media pembelajaran					✓
12	Saya ingin guru mengajar dengan menggunakan media interaktif				✓	
13	Saya sangat suka evaluasi diakhir pembelajaran menggunakan gamefikasi (game)					✓
14	Saya tidak bisa memfokuskan diri saya sendiri dalam pembelajaran menggunakan		✓			

	pembelajaran interaktif.					
15	Saya menjadi mudah memahami pelajaran ilmu pengetahuan alam					✓

Kintamani.....2019

Clu
IGUSTI LANANG DARMA PUTRA

INSTRUMEN UJI RESPON SISWA

Nama : I Gede Adli Putra

Sekolah : SDN2 Batur

Tanggal Pengujian :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

Keterangan: STS = Sangat tidak setuju, TS = Tidak setuju, KS = Kurang setuju, S = Setuju, dan SS = Sangat setuju.

NO	Kriteria	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	KS	S	SS
1	Saya sangat senang saat belajar dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif					✓
2	Saya tidak mengerti belajar dengan media pembelajaran		✓			
3	Media interaktif ini tidak menarik		✓			
4	Media pembelajaran multimedia interaktif ini memiliki alur yang menarik dan setuju dengan materi pelajaran					✓
5	Saya semakin bersemangat belajar dengan media interaktif					✓
6	Saya lebih suka belajar dengan media interaktif dari pada media gambar statis dan teks					✓
7	Saya tidak mampu mengikuti kegiatan belajar dengan	✓				
8	Saya merasa bosan belajar dengan media multimedia interaktif		✓			
9	Saya menjadi tidak mudah memahami materi hewan dan tumbuhan		✓			
10	Saya tidak bisa mengingat dengan baik saat belajar dengan media interaktif			✓		
11	Saya sangat suka dengan animasi pada media pembelajaran					✓
12	Saya ingin guru mengajar dengan menggunakan media interaktif					✓
13	Saya sangat suka evaluasi diakhir pembelajaran menggunakan gamefikasi (game)					✓
14	Saya tidak bisa memfokuskan diri saya sendiri dalam pembelajaran menggunakan		✓			

	pembelajaran interaktif.						
15	Saya menjadi mudah memahami pelajaran ilmu pengetahuan alam						✓

Kintamani.....2019



I Gede Adi Putra

Lampiran 14 (Dokumentasi Penelitian)



Foto Uji Ahli Isi Pembelajaran 1 (SDN 3 Batur)



Foto Uji Ahli isi Pembelajaran 2 (SDN 2 Batur)



Foto Uji Ahli Media 1



Foto Uji Ahli Media 2

Foto Uji Ahli Respon Siswa



(Uji Respon Siswa di SDN 2 Batur)



(Uji Respon Siswa di SDN 2 Batur)