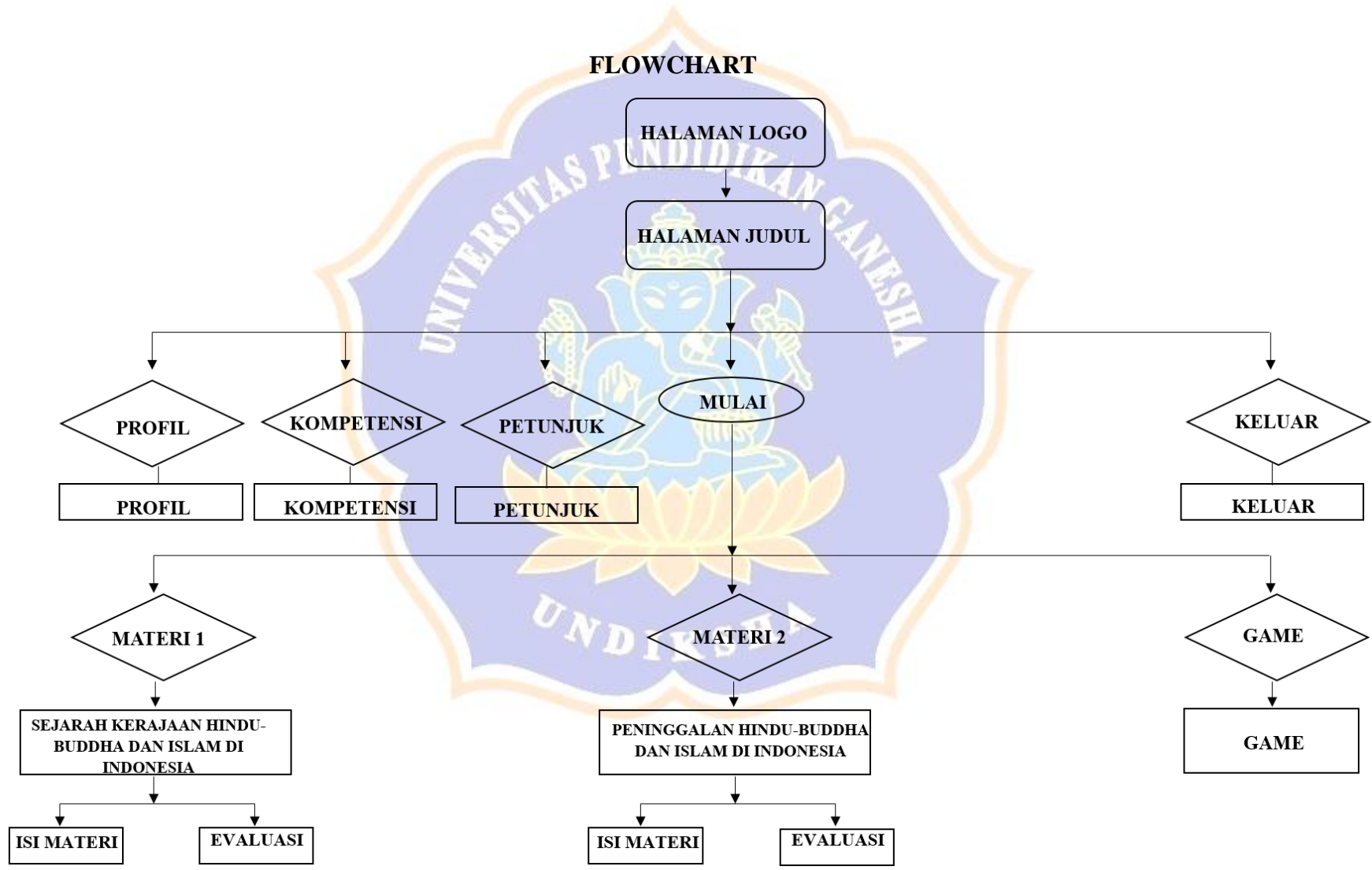





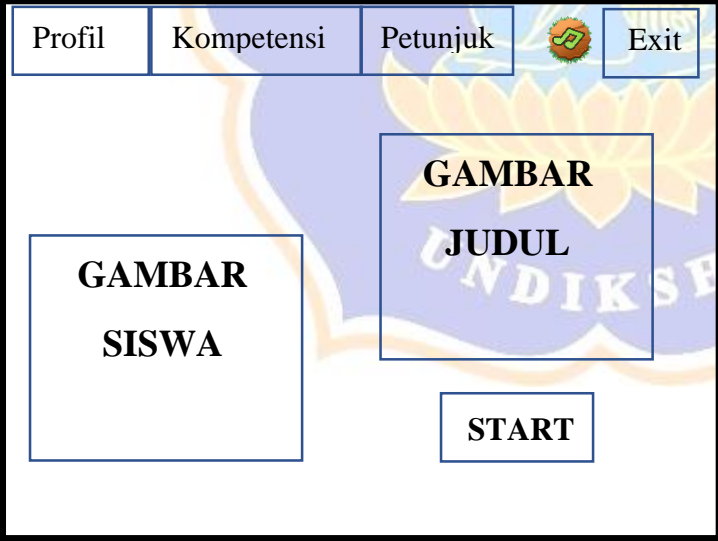
LAMPIRAN

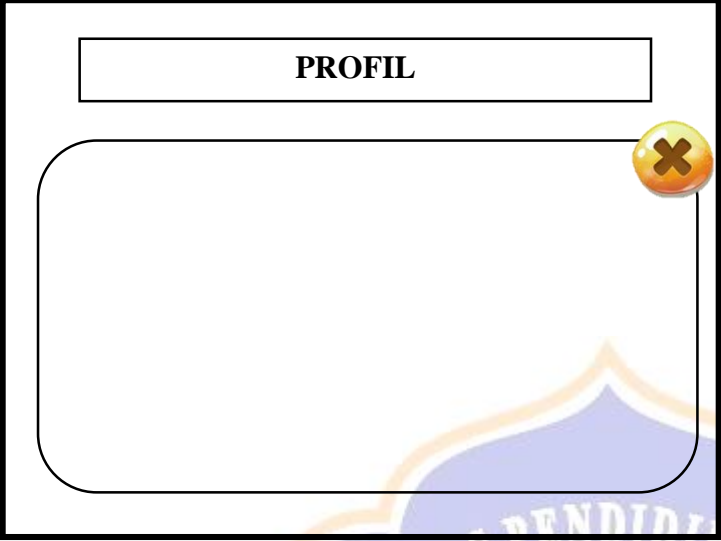

Lampiran 1. Flowchart

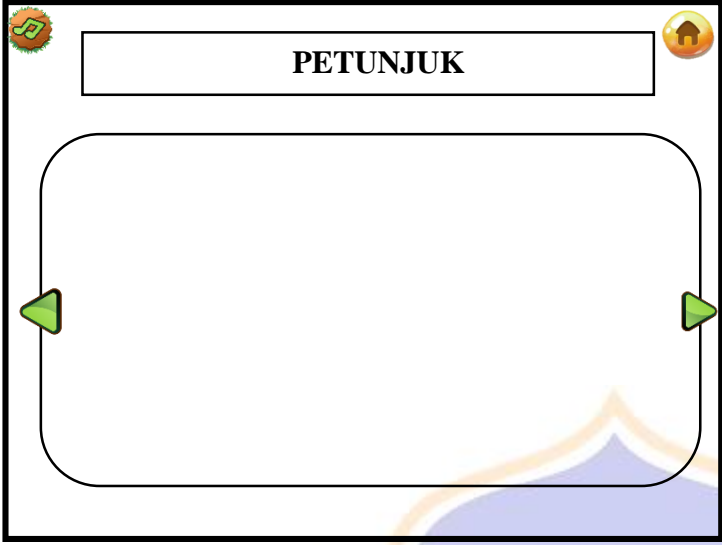



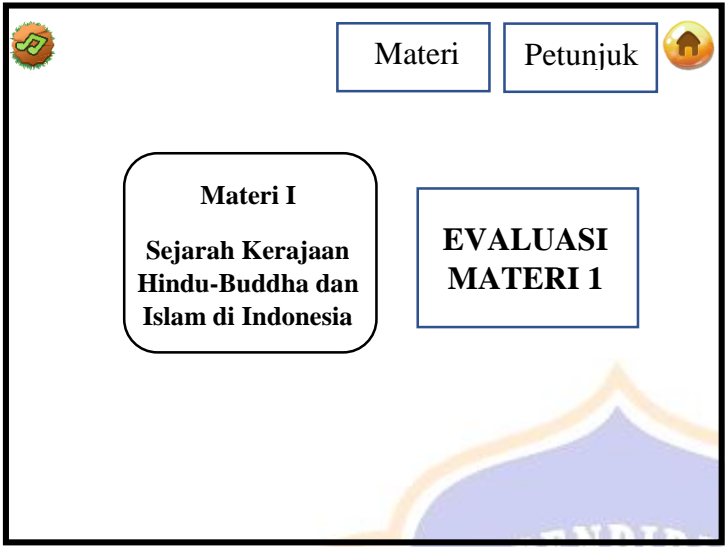

Lampiran 2. Storyboard

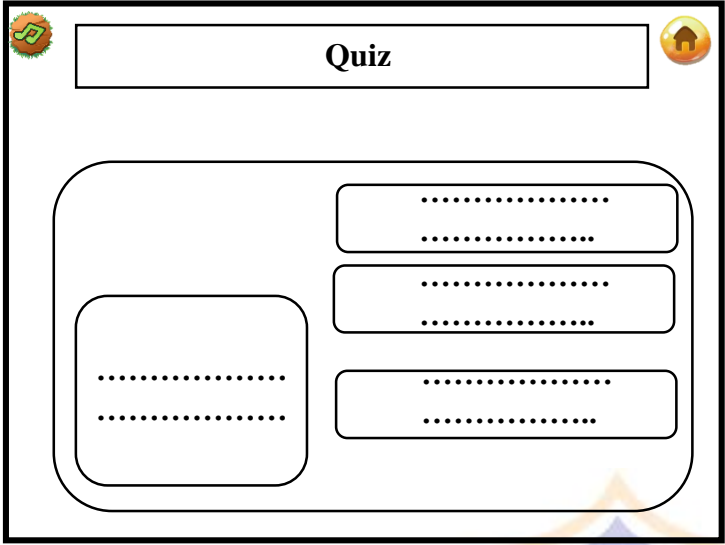
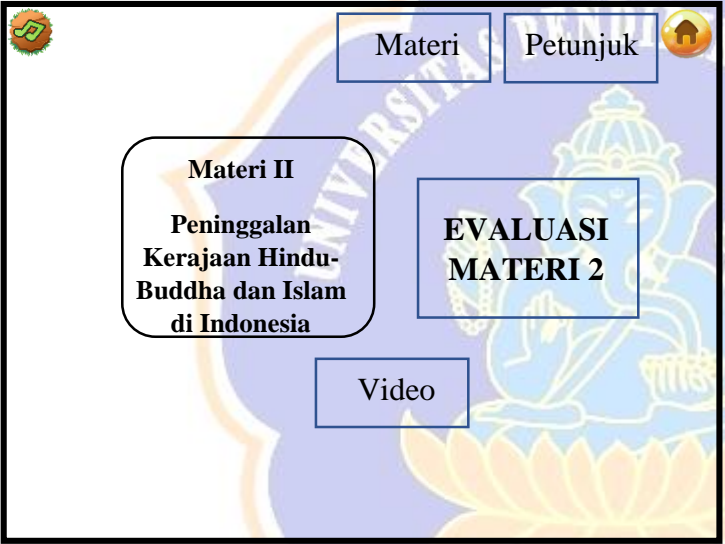
STORYBOARD MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF


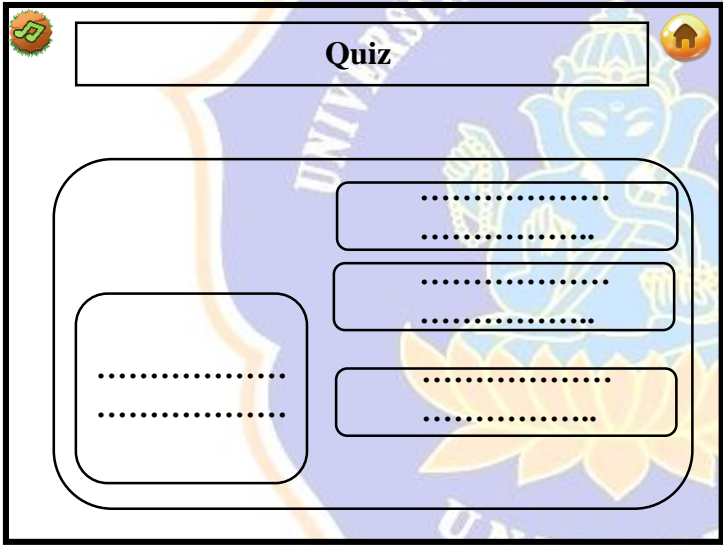
Scean	Visual	Keterangan
1.		<p>Halaman Pembuka: Pada scene ini, berisi logo dari Universitas Pendidikan Ganesha.</p> <p>Animasi: Lite tween Easy Out Back and Transisi go to page.</p> <p>Button: -</p> <p>Background: Warna/Gambar logo Undiksha.</p>
2.		<p>Halaman Judul: Pada scene ini, berisi judul materi,</p> <p>Animasi: Lite tween Easy Out Back and Transisi go to page.</p> <p>Button: Tombol profil, kompetensi, petunjuk, musik, keluar, dan mulai.</p> <p>Background : Warna/Gambar pedesaan.</p>
3.		<p>Halaman Profil: Pada scene ini, profil dari pengembang media pembelajaran interaktif.</p>


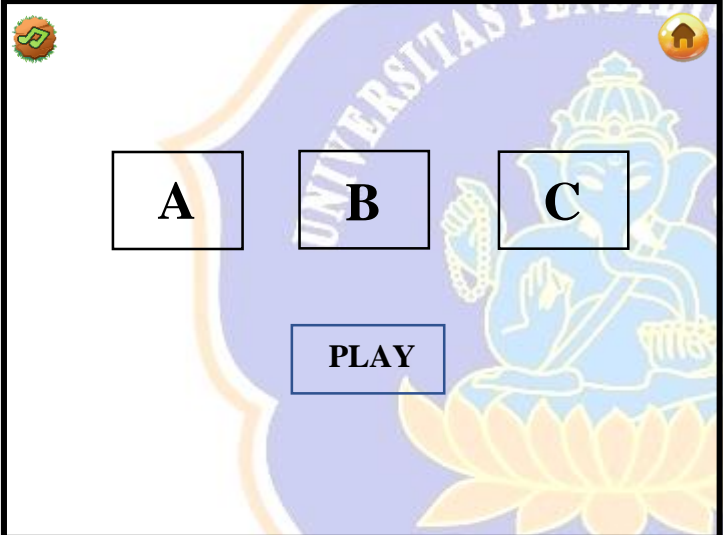

		<p>Animasi: Lite tween Easy Out Back and Transisi go to page.</p> <p>Button: Tombol keluar dari profil.</p> <p>Background : Warna/Gambar pedesaan.</p>
4.		<p>Halaman Kompetensi: Pada scene ini, berisi kompetensi dasar, kompetensi inti, indikator, dan tujuan.</p> <p>Animasi: Lite tween, Sine, Easy Out Back and Transisi go to page.</p> <p>Button: Tombol musik, tombol home dan tombol next.</p> <p>Background: Warna/Gambar aktivitas anak kecil pada zaman dulu .</p>
5.		<p>Halaman Petunjuk: Pada scene ini, berisi petunjuk dalam menggunakan media.</p> <p>Animasi: Lite tween, Sine, Easy Out Back and Transisi go to page.</p>



		<p>Button: Tombol musik, tombol home dan tombol next.</p> <p>Background: Warna/Gambar kapal .</p>
6.		<p>Halaman Menu Pemilihan Materi & Game: Pada scene ini, berisi menu pemilihan materi dan juga berisikan menu game.</p> <p>Animasi: Lite tween, Sine, Easy Out Back and Transisi go to page.</p> <p>Button: Tombol musik, tombol home, Tombol materi I, tombol materi II, tombol game.</p> <p>Background: Warna/Gambar kapal.</p>
7.		<p>Halaman Menu Pemilihan Materi I: Pada scene ini, berisi menu pemilihan materi I.</p> <p>Animasi: Lite tween, Sine, Easy Out Back and Transisi go to page.</p>

	 <p>The screenshot shows a menu interface. At the top left is a music icon. To its right are two buttons: 'Materi' and 'Petunjuk', with a home icon to the right of 'Petunjuk'. Below these are two main menu items: 'Materi I' with the subtitle 'Sejarah Kerajaan Hindu-Buddha dan Islam di Indonesia' and 'EVALUASI MATERI 1'.</p>	<p>Button: Tombol musik, tombol home, tombol materi I, tombol evaluasi.</p> <p>Background: Warna/Gambar kapal.</p>
8.	 <p>The screenshot shows a content page. At the top left is a music icon. To its right is a button labeled 'Materi I' with a home icon to its right. Below this is a large rounded rectangle containing the title 'Sejarah Kerajaan Hindu-Buddha dan Islam di Indonesia' and a text area with four horizontal dotted lines. Green arrowheads are on the left and right sides of the text area.</p>	<p>Halaman Materi I: Pada scene ini, berisi materi I.</p> <p>Animasi: Lite tween, Sine, Easy Out Back and Transisi go to page.</p> <p>Button: Tombol musik, tombol home, tombol next.</p> <p>Background: Warna/Gambar.</p>
9.		<p>Halaman Quiz I: Pada scene ini, berisi Quiz I dari materi I.</p> <p>Animasi: Lite tween, Sine, Easy Out Back and Transisi go to page.</p> <p>Button: Tombol musik, tombol home, tombol next.</p>

		<p>Background: Warna/Gambar.</p>
10.		<p>Halaman Menu Pemilihan Materi II: Pada scene ini, berisi menu pemilihan materi II.</p> <p>Animasi: Lite tween, Sine, Easy Out Back and Transisi go to page.</p> <p>Button: Tombol musik, tombol home, tombol materi II, tombol evaluasi, dan tombol video.</p> <p>Background: Warna/Gambar kapal.</p>
11.		<p>Halaman Materi II: Pada scene ini, berisi materi II.</p> <p>Animasi : Lite tween, Sine, Easy Out Back and Transisi go to page.</p> <p>Button: Tombol musik, tombol home, tombol next.</p> <p>Background: Warna/Gambar.</p>

	 <p>The screenshot shows a slide titled "Materi II" with a subtitle "Peninggalan Sejarah Kerajaan Hindu-Buddha dan Islam di Indonesia". Below the subtitle are four horizontal dotted lines for text entry. The slide includes a music icon in the top left and a home icon in the top right. Green arrowheads are visible on the left and right sides of the content area.</p>	
12.	 <p>The screenshot shows a slide titled "Quiz" with a music icon in the top left and a home icon in the top right. The main content area contains a large rounded rectangle with a smaller rounded rectangle inside it on the left. The larger rectangle has three horizontal dotted lines, and the smaller one has two. There are also three horizontal dotted lines to the right of the main content area.</p>	<p>Halaman Quiz II: Pada scene ini, berisi Quiz I dari materi II.</p> <p>Animasi: Lite tween, Sine, Easy Out Back and Transisi go to page.</p> <p>Button: Tombol musik, tombol home, tombol next.</p> <p>Background: Warna/Gambar.</p>
13.		<p>Halaman Video: Pada scene ini, berisi video dari keseluruhan materi.</p> <p>Animasi: Lite tween, Easy Out Back and Transisi go to page.</p> <p>Button: Tombol keluar dari video.</p>

		<p>Background: Warna/Gambar.</p>
14.		<p>Halaman Menu Game: Pada scene ini, berisi menu game untuk memulai game. Animasi: Lite tween, Sine, Easy Out Back and Transisi go to page. Button: Tombol musik, tombol home, tombol play. Background: Warna/Gambar.</p>
15.		<p>Halaman Game: Pada scene ini, berisi game untuk meningkatkan semangat belajar pada siswa. Animasi: Lite tween, Sine, Easy Out Back and Transisi go to page. Button: Tombol musik, tombol home, tombol play. Background: Warna/Gambar.</p>

 								
<table border="1"><tr><td><input type="text"/></td><td><input type="text"/></td><td><input type="text"/></td><td rowspan="2"><input type="text"/></td></tr><tr><td><input type="text"/></td><td><input type="text"/></td><td><input type="text"/></td></tr></table>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>					
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>						
<table border="1"><tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr></table>	A	B	C	D				
A	B	C	D					



Lampiran 3. Surat ijin obeservasi



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI, DAN BIMBINGAN

Alamat: Jalan Udayana – Singaraja Telp: (0362) 31372, 32503, Fax: (0362) 3253, Bali – Kode Pos 81117

Nomor Surat : 2120/UN48.10.1./LT/2021
Lampiran : 1 Lembar
Hal : Permohon Izin Pelaksanaan Observasi dan Wawancara

Kepada Yth, Kepala Sekolah SD Negeri 4 Panji
Di Singaraja

Dengan hormat dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mata kuliah Metodologi Penelitian Pendidikan, Program Studi Teknologi Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan Psikologi dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha Singaraja, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna melakukan kegiatan observasi dan wawancara terkait pelaksanaan observasi di Sekolah tujuan. Adapun nama mahasiswa tersebut, terlampir.

Nama : Mega Novela Ulina Manurung
NIM : 1911021001
Prodi : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan


Demikian atas kesediaan dan bantuan kami ucapkan terima kasih.

Singaraja, 18 November 2021
a.n Dekan
Wakil Dekan I,

Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd
NIP. 197108152001121001



Lampiran 4. Surat Ijin Ahli Isi




UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI, DAN BIMBINGAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
Alamat: Jalan Udayana (Gedung FIP Kampus Tengah Undiksha) Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372, Email: ipendidkhar@undiksha.ac.id, Situs Web: <http://ip.undiksha.ac.id>


Nomor : 995/UN48.10.5/LL/2023
Perihal : Permohonan *review* serta memberikan penilaian produk

Kepada
Yth. Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.
Ahli Isi Pembelajaran
di Singaraja.

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi di Prodi Teknologi Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi, dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Undiksha, dimohonkan kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Based Learning Pada Muatan IPS Untuk Kelas IV Di SD Negeri 4 Panji” yang dihasilkan melalui skripsi mahasiswa. Pendapat, penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk ini.

Demikian yang dapat saya sampaikan, atas perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih.

Singaraja, 11 Mei 2023
Ketua Jurusan IPPB,

Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons.
NIP. 198208162008121002

 Catatan :
• UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 “Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah”
• Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BarE
• Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Lampiran 5. Hasil Review Ahli Isi

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK REVIEW AHLI ISI PEMBELAJARAN

Nama : Kadek Yudiana,S.Pd., M.Pd.
NIP : 198605212015041001
Jabatan : Dosen
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

A. Tujuan

Penggunaan instrument ini bertujuan untuk mengukur kelayakan dari "pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis game based learning pada muatan IPS untuk kelas IV di SD Negeri 4 Panji", yang telah dikembangkan.

B. Petunjuk

1. Mohon untuk membaca indikator penilaian dengan seksama.
2. Lembar instrument ini diisi oleh ahli isi pembelajaran.
3. Amatilah media multimedia interaktif yang ditampilkan.
4. Mohon berikan tanda centang (✓) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan penilaian Anda.
5. Rentangan skala tiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan Skala

No.	Skor	Keterangan
1.	Skor 1	Sangat Kurang Baik (SKB)
2.	Skor 2	Kurang Baik (KB)
3.	Skor 3	Cukup Baik (CB)
4.	Skor 4	Baik (B)
5.	Skor 5	Sangat Baik (SB)

6. Komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan mohon diisi pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Uji Coba Ahli Isi Pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
Aspek Isi						
1.	Kesesuaian materi dengan KI, KD, Indikator dan tujuan Pembelajaran.					✓
2.	Terdapat beragam pengetahuan yang berupa fakta, prinsip dan konsep dalam pembelajaran					✓
3.	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa.					✓
4.	Materi yang diberikan mudah untuk dipahami oleh siswa.					✓
5.	Soal evaluasi/kuis sesuai dengan indikator yang dikembangkan					✓
Aspek Bahasa						
6.	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah untuk dipahami.					✓
7.	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan kaidah kebahasaan (EYD)					✓
8.	Kemampuan membangkitkan rasa ingin tahu siswa atau memotivasi siswa.					✓
Aspek Kelayakan Penyajian						
9.	Isi multimedia pembelajaran interaktif tidak mengandung SARA					✓
10.	Materi yang telah tersaji pada multimedia interaktif dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.					✓

11.	Game yang telah tersaji pada multimedia dapat membangkitkan semangat belajar siswa.					✓
12.	Ketercapaian pesan multimedia pembelajaran interaktif tersampaikan dengan tepat.				✓	
13.	Kemudahan penggunaan dalam mengoperasikan multimedia pembelajaran interaktif.				✓	
14.	Kemampuan multimedia pembelajaran interaktif dalam mengembangkan pengetahuan siswa tentang mata pelajaran muatan IPS.					✓

D. Komentar dan Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom komentar dan saran berikutnya.

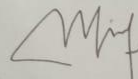
E. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk digunakan
2. Layak untuk digunakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk digunakan.

Singaraja, Mei 2023

Ahli Isi Pembelajaran,



Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198605212015041001

Lampiran 6. Surat Keterangan Ahli Isi



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI, DAN BIMBINGAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
Alamat: Jalan Udayana (Gedung FIP Kampus Tengah Undiksha) Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372, Email: tpundiksha@undiksha.ac.id, Situs Web: <http://tp.undiksha.ac.id>

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.

NIP : 198605212015041001

Menerangkan bahwa Mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Mega Novela Ulina Manurung

NIM : 1911021001

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Ilmu Pendidikan Psikologi dan Bimbingan

Fakultas : Ilmu Pendidikan


Telah melakukan uji validitas konstruk ahli isi pembelajaran. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 26 Mei 2023

Ahli Isi Pembelajaran

Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198605212015041001

Lampiran 7. Surat Ijin Uji Ahli Desain Pembelajaran



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI, DAN BIMBINGAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
Alamat: Jalan Udayana (Gedung FIP Kampus Tengah Undiksha) Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372, Email: trundiksha@undiksha.ac.id, Situs Web: <http://ip.undiksha.ac.id>


Nomor : 995/UN48.10.5/LL/2023
Perihal : Permohonan *review* serta memberikan penilaian produk

Kepada
Yth. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
Ahli Desain Pembelajaran
di Singaraja.

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi di Prodi Teknologi Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi, dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Undiksha, dimohonkan kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Based Learning Pada Muatan IPS Untuk Kelas IV Di SD Negeri 4 Panji" yang dihasilkan melalui skripsi mahasiswa. Pendapat, penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk ini.

Demikian yang dapat saya sampaikan, atas perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih.

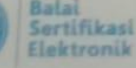
Singaraja, 11 Mei 2023
Ketua Jurusan IPPB,



Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons.
NIP. 198208162008121002

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia



Lampiran 8. Hasil Review Ahli Desain

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK REVIEW AHLI DESAIN PEMBELAJARAN

Nama : Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP : 197108152001121001
Jabatan : Dosen
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

A. Tujuan

Penggunaan instrument ini bertujuan untuk mengukur kelayakan dari "pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis game based learning pada muatan IPS untuk kelas IV di SD Negeri 4 Panji", yang telah dikembangkan.

B. Petunjuk

1. Mohon untuk membaca indikator penilaian dengan seksama.
2. Lembar instrument ini diisi oleh ahli desain pembelajaran.
3. Amatilah media multimedia interaktif yang ditampilkan.
4. Mohon berikan tanda centang (✓) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan penilaian Anda.
5. Rentangan skala tiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan Skala

No.	Skor	Keterangan
1.	Skor 1	Sangat Kurang Baik (SKB)
2.	Skor 2	Kurang Baik (KB)
3.	Skor 3	Cukup Baik (CB)
4.	Skor 4	Baik (B)
5.	Skor 5	Sangat Baik (SB)

6. Komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan mohon diisi pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Uji Coba Ahli Desain Pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
Aspek Media						
1.	Kejelasan judul media.				✓	
2.	Kejelasan petunjuk penggunaan media.				✓	
3.	Kemenarikan tampilan media.				✓	
4.	Kemenarikan game pada media.					✓
Aspek Tujuan						
5.	Kesesuaian dengan penulisan tujuan pembelajaran dengan format ABCD.					✓
Aspek Strategi						
6.	Kesesuaian strategi penyampaian dengan tujuan pembelajaran.				✓	
7.	Dapat menarik motivasi belajar siswa.					✓
8.	Keseuaian urutan penyajian materi.				✓	
9.	Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien.				✓	
10.	Diberikan soal latihan untuk pemahaman konsep.					✓
Aspek Evaluasi						
11.	Kesesuaian soal dengan materi.					✓
12.	Soal mudah dimengerti.				✓	

D. Komentar dan Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom komentar dan saran berikutnya.

1. Pada nama judul diperjelas ketsay. dan tambahkan kelas KSD
2. Jenis huruf yg polos & latar-jelas lebih dicontraskan
3. Urutan komputer : KI-ICD-IPK-Tujuan
4. Gambar dari sumber
Pilih quis + penempatan nama prestasi disesuaikan

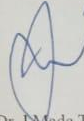
E. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk digunakan
2. Layak untuk digunakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk digunakan.

Singaraja, Mei 2023


Ahli Desain Pembelajaran,



Dr. Made Teguh, S.Pd., M.Pd.

NIP. 197108152001121001

Lampiran 9. Surat Keterangan Ahli Desain Pembelajaran


UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI, DAN BIMBINGAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
Alamat: Jalan Udayana (Gedung FIP Kampus Tengah Undiksha) Singaraja 81116
Telepon (0362) 51372, Email: ipendiksha@undiksha.ac.id, Situs Web: <http://ip.undiksha.ac.id>

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP : 197108152001121001


Menerangkan bahwa Mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Mega Novela Ulina Manurung
NIM : 1911021001
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Ilmu Pendidikan Psikologi dan Bimbingan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Telah melakukan uji validitas konstruk ahli desain pembelajaran. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 16 Mei 2023

Ahli Desain Pembelajaran


Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197108152001121001

Lampiran 10. Surat Ijin Uji Ahli Media Pembelajaran



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI, DAN BIMBINGAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
Alamat: Jalan Udayana (Gedung FIP Kampus Tengah Undiksha) Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372, Email: ipundiksha@undiksha.ac.id, Situs Web: <http://ip.undiksha.ac.id>

Nomor : 995/UN48.10.5/LL/2023
Perihal : Permohonan *review* serta memberikan penilaian produk

Kepada
Yth. Alexander Hamonangan Simamora, S.E., M.Pd.
Ahli Media Pembelajaran
di Singaraja.

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi di Prodi Teknologi Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi, dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Undiksha, dimohonkan kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Based Learning Pada Muatan IPS Untuk Kelas IV Di SD Negeri 4 Panji" yang dihasilkan melalui skripsi mahasiswa. Pendapat, penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk ini.

Demikian yang dapat saya sampaikan, atas perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih.

Singaraja, 11 Mei 2023

Ketua Jurusan IPPB,



Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons.

NIP. 198208162008121002



Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Lampiran 11. Hasil Review Ahli Media

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
REVIEW AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Nama : Alexander Hamonangan Simamora, S.E., M.Pd.
NIP : 198807062015041001
Jabatan : Dosen
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

A. Tujuan
Penggunaan instrument ini bertujuan untuk mengukur kelayakan dari "pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis game based learning pada muatan IPS untuk kelas IV di SD Negeri 4 Panji", yang telah dikembangkan.

B. Petunjuk

1. Mohon untuk membaca indikator penilaian dengan seksama.
2. Lembar instrument ini diisi oleh ahli media pembelajaran.
3. Amatilah media multimedia interaktif yang ditampilkan.
4. Mohon berikan tanda centang (√) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan penilaian Anda.
5. Rentangan skala tiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan Skala

No.	Skor	Keterangan
1.	Skor 1	Sangat Kurang Baik (SKB)
2.	Skor 2	Kurang Baik (KB)
3.	Skor 3	Cukup Baik (CB)
4.	Skor 4	Baik (B)
5.	Skor 5	Sangat Baik (SB)

6. Komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan mohon diisi pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Uji Coba Ahli Desain Pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
Aspek Tampilan						
1.	Kemenarikan desain pada cover.				✓	
2.	Kesesuaian cover terhadap isi materi.				✓	
3.	Jenis dan ukuran huruf dapat terbaca dengan jelas.				✓	
4.	Komposisi penggunaan gambar yang mendukung pemahaman materi.					✓
5.	Ukuran gambar dapat terlihat dengan jelas.				✓	
6.	Kombinasi warna yang tepat dan serasi.				✓	
7.	Penggunaan animasi yang tepat.					✓
8.	Tata letak gambar pada setiap slide tertata dengan benar.				✓	
9.	Kejelasan video penjelasan materi.					✓
10.	Kesesuaian backsound dengan materi.					✓
Aspek Aksesibilitas						
11.	Media dapat memotivasi dalam belajar.					✓
12.	Kelancaran tombol navigasi.					✓
13.	Konsistensi tombol navigasi dalam multimedia.					✓
14.	Program dapat digunakan tanpa masalah/error.				✓	

D. Komentar dan Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom komentar dan saran berikutnya.

1. Perbaiki Tata letak Judul dan komposisinya
2. Perbaiki Jenis dan Ukuran Font di komposisi
3. Menu Materi Perbaiki supaya lebih besar
4. Sertakan video olim materi beserta evaluasinya
5. Soal dipergelakan lagi

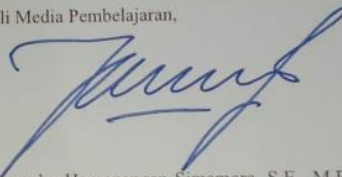
E. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk digunakan
2. Layak untuk digunakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk digunakan.

Singaraja, Mei 2023


Ahli Media Pembelajaran,



Alexander Hamonangan Simamora, S.E., M.Pd.

NIP. 198807062015041001

Lampiran 12. Surat Keterangan Media



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI, DAN BIMBINGAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
Alamat: Jalan Udayana (Gedung FIP Kampus Tengah Undiksha) Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372, Email: qundiksha@undiksha.ac.id, Sinau Web: <http://www.undiksha.ac.id>

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alexander Hamonangan Simamora, S.E., M.Pd.
NIP : 198807062015041001

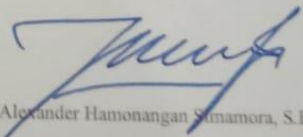
Menerangkan bahwa Mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Mega Novela Ulina Manurung
NIM : 1911021001
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Ilmu Pendidikan Psikologi dan Bimbingan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Telah melakukan uji validitas konstruk ahli media pembelajaran. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 16 Mei 2023

Ahli Media Pembelajaran


Alexander Hamonangan Simamora, S.E., M.Pd.
NIP. 198807062015041001

Lampiran 13. Hasil Uji Coba Lapangan

INSTRUMEN UJI LAPANGAN

Nama : ~~XXXX~~ KADEK DEWIK INDAH PURNAMA SARI

No. Absen : 4

Kelas : IV

Petunjuk

- Mohon untuk membaca indikator penilaian dengan seksama.
- Lembar instrument ini diisi oleh siswa.
- Berikan penilaian anda dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan penilaian anda.
- Rentangan skala tiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan Skala

No.	Skor	Keterangan
1.	Skor 1	Sangat Kurang Baik (SKB)
2.	Skor 2	Kurang Baik (KB)
3.	Skor 3	Cukup Baik (CB)
4.	Skor 4	Baik (B)
5.	Skor 5	Sangat Baik (SB)

7. Berikan komentar dan saran anda terkait media yang dikembangkan oleh peneliti pada kolom yang telah disediakan.

No.	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
Aspek Tampilan						
1.	Kemudahan tampilan dan isi dalam multimedia pembelajaran interaktif.					✓
2.	Kesesuaian warna yang dipakai pada multimedia.			✓		
3.	Kemudahan gambar.					✓
4.	Kejelasan teks dan paparan materi.					✓

5.	Kualitas suara/sound				✓	✓
6.	Penggunaan animasi pada media menarik.			✓		
7.	Penggunaan animasi yang tepat.					✓
8.	Multimedia pembelajaran interaktif ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.					✓
9.	Multimedia pembelajaran interaktif ini dapat membuat belajar siswa menjadi tidak membosankan.					✓
10.	Multimedia pembelajaran interaktif mudah untuk digunakan.					✓
11.	Multimedia pembelajaran interaktif mempermudah proses pembelajaran.					✓
12.	Game yang telah tersaji pada multimedia dapat membangkitkan semangat belajar siswa.					✓
Aspek Isi						
13.	Materi pada multimedia pembelajaran interaktif ini mendorong rasa keingintahuan saya.					✓
14.	Multimedia pembelajaran interaktif ini memuat pertanyaan-pertanyaan yang mendorong saya untuk berfikir.					✓
15.	Konsistensi tombol navigasi dalam multimedia soal yang disertai sesuai dengan materi.				✓	
16.	Materi dalam multimedia pembelajaran interaktif ini mudah dipahami.					✓

Komentar dan Saran

Keren Kak

INSTRUMEN UJI LAPANGAN

Nama : APH ST. putri septi gadi.

No. Absen : 202020

Kelas : III C V

Petunjuk

1. Mohon untuk membaca indikator penilaian dengan seksama.
2. Lembar instrument ini diisi oleh siswa.
3. Berikan penilaian anda dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom skor yang sesuai dengan penilaian anda.
4. Rentangan skala tiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan Skala

No.	Skor	Keterangan
1.	Skor 1	Sangat Kurang Baik (SKB)
2.	Skor 2	Kurang Baik (KB)
3.	Skor 3	Cukup Baik (CB)
4.	Skor 4	Baik (B)
5.	Skor 5	Sangat Baik (SB)

7. Berikan komentar dan saran anda terkait media yang dikembangkan oleh peneliti pada kolom yang telah disediakan.

No.	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
Aspek Tampilan						
1.	Kemenarikan tampilan dan isi dalam multimedia pembelajaran interaktif.					√
2.	Kesesuaian warna yang dipakai pada multimedia.			√		
3.	Kemenarikan gambar.					√
4.	Kejelasan teks dan paparan materi.					√

5.	Kualitas suara/sound.					✓
6.	Penggunaan animasi pada media menarik.				✓	
7.	Penggunaan animasi yang tepat.					✓
8.	Multimedia pembelajaran interaktif ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.					✓
9.	Multimedia pembelajaran interaktif ini dapat membuat belajar siswa menjadi tidak membosankan.					✓
10.	Multimedia pembelajaran interaktif mudah untuk digunakan.					✓
11.	Multimedia pembelajaran interaktif mempermudah proses pembelajaran.					✓
12.	Game yang telah tersaji pada multimedia dapat membangkitkan semangat belajar siswa.					✓
Aspek Isi						
13.	Materi pada multimedia pembelajaran interaktif ini mendorong rasa keingintahuan saya.					✓
14.	Multimedia pembelajaran interaktif ini memuat pertanyaan-pertanyaan yang mendorong saya untuk berfikir.					✓
15.	Konsistensi tombol navigasi dalam multimedia soal yang disajikan sesuai dengan materi.				✓	
16.	Materi dalam multimedia pembelajaran interaktif ini mudah dipahami.					✓

Komentar dan Saran

Bagus kak

INSTRUMEN UJI LAPANGAN

Nama : *Geol karyo dan anatomi*

No. Absen : *4*

Kelas : *IV*

Petunjuk

1. Mohon untuk membaca indikator penilaian dengan seksama.
2. Lembar instrumen ini diisi oleh siswa.
3. Berikan penilaian anda dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan penilaian anda.
4. Rentangan skala tiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan Skala

No.	Skor	Keterangan
1.	Skor 1	Sangat Kurang Baik (SKB)
2.	Skor 2	Kurang Baik (KB)
3.	Skor 3	Cukup Baik (CB)
4.	Skor 4	Baik (B)
5.	Skor 5	Sangat Baik (SB)

7. Berikan komentar dan saran anda terkait media yang dikembangkan oleh peneliti pada kolom yang telah disediakan.

No.	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
Aspek Tampilan						
1.	Kemudahan tampilan dan isi dalam multimedia pembelajaran interaktif.					✓
2.	Kesesuaian warna yang dipakai pada multimedia.				✓	
3.	Kemudahan gambar				✓	
4.	Kejelasan teks dan paparan materi.					✓

5.	Kualitas suara/sound.						✓
6.	Penggunaan animasi pada media menarik.						✓
7.	Penggunaan animasi yang tepat.						✓
8.	Multimedia pembelajaran interaktif ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.						✓
9.	Multimedia pembelajaran interaktif ini dapat membuat belajar siswa menjadi tidak membosankan.						✓
10.	Multimedia pembelajaran interaktif mudah untuk digunakan.						✓
11.	Multimedia pembelajaran interaktif mempermudah proses pembelajaran.						✓
12.	Game yang sudah tersaji pada multimedia dapat membangkitkan semangat belajar siswa.						✓
Aspek Isi							
13.	Materi pada multimedia pembelajaran interaktif ini mendorong rasa ketertarikan saya.						✓
14.	Multimedia pembelajaran interaktif ini membuat pertanyaan-pertanyaan yang mendorong saya untuk berfikir.						✓
15.	Konsistensi simbol navigasi dalam multimedia soal yang disajikan sesuai dengan materi.						✓
16.	Materi dalam multimedia pembelajaran interaktif ini mudah dipahami.						✓

Komentar dan Saran

Bagus kak, semangat

Lampiran 14. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

INSTRUMEN UJI KELOMPOK KECIL

Nama : (Nama) (Nama) (Nama) (Nama) (Nama)

Nu. Absen : 4

Kelas : V (1-100)

Petunjuk

- Mohon untuk membaca indikator penilaian dengan seksama.
- Lermbue instrument ini diisi oleh siswa.
- Berikan penilaian anda dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan penilaian anda.
- Keterangan skala tiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan Skala

No.	Skor	Keterangan
1.	Skor 1	Sangat Kurang Baik (SKB)
2.	Skor 2	Kurang Baik (KB)
3.	Skor 3	Cukup Baik (CB)
4.	Skor 4	Baik (B)
5.	Skor 5	Sangat Baik (SB)

6. Berikan komentar dan saran anda terkait media yang dikembangkan oleh peneliti pada kolom yang telah disediakan.

No.	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
Aspek Tampilan						
1.	Kemudahan tampilan dan isi dalam multimedia pembelajaran interaktif					✓
2.	Kesesuaian warna yang dipakai pada multimedia				✓	
3.	Kemudahan gambar					✓
4.	Kepantasan teks dan gambar materi				✓	

5.	Kualitas suara/sound					✓	
6.	Penggunaan animasi pada media menarik.					✓	
7.	Penggunaan animasi yang tepat					✓	
8.	Multimedia pembelajaran interaktif ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.					✓	
9.	Multimedia pembelajaran interaktif ini dapat membuat belajar siswa menjadi tidak membosankan					✓	
10.	Multimedia pembelajaran interaktif mudah untuk digunakan.					✓	
11.	Multimedia pembelajaran interaktif mempermudah proses pembelajaran.					✓	
12.	Game yang telah tersaji pada multimedia dapat membangkitkan semangat belajar siswa.					✓	
Aspek Isi							
13.	Materi pada multimedia pembelajaran interaktif ini mendorong rasa ketertarikan siswa.					✓	
14.	Multimedia pembelajaran interaktif ini memuat pertanyaan-pertanyaan yang mendorong siswa untuk berfikir.					✓	
15.	Konsistensi tombol navigasi dalam multimedia soal yang disajikan sesuai dengan materi.					✓	
16.	Materi dalam multimedia pembelajaran interaktif ini mudah dipahami.					✓	

Komentar dan Saran

Berk. 1444

INSTRUMEN UJI KELOMPOK KECIL

Nama : Ni Ratu Ayu Dita Kusuma

No. Absen : 15

Kelas : II (A) IPA 4

Petunjuk

- Mohon untuk membaca media penilaian dengan seksama.
- Lembar instrumen ini diisi oleh siswa.
- Berikan penilaian anda dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan penilaian anda.
- Rentang skala tiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan Skala

No.	Skor	Keterangan
1.	Skor 1	Sangat Kurang Baik (SKB)
2.	Skor 2	Kurang Baik (KB)
3.	Skor 3	Cukup Baik (CB)
4.	Skor 4	Baik (B)
5.	Skor 5	Sangat Baik (SB)

- Berikan komentar dan saran anda terkait media yang dikembangkan oleh peneliti pada kolom yang telah disediakan.

No.	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
Aspek Tampilan						
1.	Kemenarikan tampilan dan isi dalam multimedia pembelajaran interaktif.					✓
2.	Kesesuaian warna yang dipakai pada multimedia.				✓	
3.	Kemenarikan gambar.				✓	
4.	Kelengkapan teks dan paparan materi.				✓	

5.	Kualitas suara/sound.					✓
6.	Penggunaan animasi pada media menarik.				✓	
7.	Penggunaan animasi yang tepat.					✓
8.	Multimedia pembelajaran interaktif ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.					✓
9.	Multimedia pembelajaran interaktif ini dapat membuat belajar siswa menjadi tidak membosankan.					✓
10.	Multimedia pembelajaran interaktif mudah untuk digunakan.					✓
11.	Multimedia pembelajaran interaktif mempermudah proses pembelajaran.				✓	
12.	Game yang telah tersaji pada multimedia dapat membangkitkan semangat belajar siswa.					✓
Aspek Isi						
13.	Materi pada multimedia pembelajaran interaktif ini mendorong rasa keingintahuan saya.					✓
14.	Multimedia pembelajaran interaktif ini memuat pertanyaan-pertanyaan yang mendorong saya untuk berfikir.					✓
15.	Konsistensi tombol navigasi dalam multimedia soal yang disajikan sesuai dengan materi.				✓	
16.	Materi dalam multimedia pembelajaran interaktif ini mudah dipahami.					✓

Komentar dan Saran

Bagus gamenya Kak

INSTRUMEN UJI KELOMPOK KECH.

Nama : I Geer mas ditha wi jaya

No. Absen : 6

Kelas : V

Petunjuk

1. Mohon untuk membaca indikator penilaian dengan seksama.
2. Lembar instrument ini diisi oleh siswa.
3. Berikan penilaian anda dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan penilaian anda.
4. Rentangan skala tiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan Skala

No.	Skor	Keterangan
1.	Skor 1	Sangat Kurang Baik (SKB)
2.	Skor 2	Kurang Baik (KB)
3.	Skor 3	Cukup Baik (CB)
4.	Skor 4	Baik (B)
5.	Skor 5	Sangat Baik (SB)

6. Berikan komentar dan saran anda terkait media yang dikembangkan oleh peneliti pada kolom yang telah disediakan.

No.	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
Aspek Tampilan						
1.	Kemenarikan tampilan dan isi dalam multimedia pembelajaran interaktif.				✓	
2.	Kesesuaian warna yang dipakai pada multimedia.				✓	
3.	Kemenarikan gambar.					✓
4.	Kejelasan teks dan paparan materi.				✓	

5.	Kualitas suara/sound.						✓
6.	Penggunaan animasi pada media menarik.					✓	
7.	Penggunaan animasi yang tepat.						✓
8.	Multimedia pembelajaran interaktif ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.						✓
9.	Multimedia pembelajaran interaktif ini dapat membuat belajar siswa menjadi tidak membosankan.						✓
10.	Multimedia pembelajaran interaktif mudah anak digunakan.						✓
11.	Multimedia pembelajaran interaktif mempermudah proses pembelajaran.						✓
12.	Game yang telah tersaji pada multimedia dapat meningkatkan semangat belajar siswa.						✓
Aspek Isi							
13.	Materi pada multimedia pembelajaran interaktif ini mendorong rasa keingintahuan saya.						✓
14.	Multimedia pembelajaran interaktif ini memuat pertanyaan-pertanyaan yang mendorong saya untuk berfikir.						✓
15.	Konsistensi tombol navigasi dalam multimedia soal yang disajikan sesuai dengan materi.					✓	
16.	Materi dalam multimedia pembelajaran interaktif ini mudah dipahami.						✓

Komentar dan Saran

KEMEN KAK. GATEWAY

UNDIKSHA

Lampiran 15. Hasil Uji Coba Perorangan

INSTRUMEN UJI PERORANGAN

Nama : Gusti Aya Nyoman Anumiringsih
 No. Absen : 30
 Kelas : V

Petunjuk

- Mohon untuk membaca indikator penilaian dengan seksama.
- Lembar instrument ini diisi oleh siswa.
- Berikan penilaian anda dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan penilaian anda.
- Rentangan skala tiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan Skala

No.	Skor	Keterangan
1.	Skor 1	Sangat Kurang Baik (SKB)
2.	Skor 2	Kurang Baik (KB)
3.	Skor 3	Cukup Baik (CB)
4.	Skor 4	Baik (B)
5.	Skor 5	Sangat Baik (SB)

- Berikan komentar dan saran anda terkait media yang dikembangkan oleh peneliti pada kolom yang telah disediakan.

No.	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
Aspek Tampilan						
1.	Kemenarikan tampilan dan isi dalam multimedia pembelajaran interaktif.					✓
2.	Kesesuaian warna yang dipakai pada multimedia.				✓	
3.	Kemenarikan gambar.				✓	
4.	Kejelasan teks dan paparan materi.					✓

5.	Kualitas suara/sound.					✓
6.	Penggunaan animasi pada media menarik.				✓	
7.	Penggunaan animasi yang tepat.					✓
8.	Multimedia pembelajaran interaktif ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.					✓
9.	Multimedia pembelajaran interaktif ini dapat membuat belajar siswa menjadi tidak membosankan.					✓
10.	Multimedia pembelajaran interaktif mudah untuk digunakan.					✓
11.	Multimedia pembelajaran interaktif mempermudah proses pembelajaran.					✓
12.	Game yang telah tersaji pada multimedia dapat membangkitkan semangat belajar siswa.					✓
Aspek Isi						
13.	Materi pada multimedia pembelajaran interaktif ini mendorong rasa keingintahuan saya.					✓
14.	Multimedia pembelajaran interaktif ini memuat pertanyaan-pertanyaan yang mendorong saya untuk berfikir.					✓
15.	Konsistensi tombol navigasi dalam multimedia.soal yang disajikan sesuai dengan materi.				✓	
16.	Materi dalam multimedia pembelajaran interaktif ini mudah dipahami.					✓

Komentar dan Saran

Kerem Kak

INSTRUMEN UJI PERORANGAN

Nama : *Gale Wahyu Aryana Kristina*
 No. Absen : *5*
 Kelas : *5*

Petunjuk

1. Mohon untuk membaca indikator penilaian dengan seksama.
2. Lembar instrument ini diisi oleh siswa.
3. Berikan penilaian anda dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom skor yang sesuai dengan penilaian anda.
4. Rentangan skala tiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan Skala

No.	Skor	Keterangan
1.	Skor 1	Sangat Kurang Baik (SKB)
2.	Skor 2	Kurang Baik (KB)
3.	Skor 3	Cukup Baik (CB)
4.	Skor 4	Baik (B)
5.	Skor 5	Sangat Baik (SB)

5. Berikan komentar dan saran anda terkait media yang dikembangkan oleh peneliti pada kolom yang telah disediakan.

No.	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
Aspek Tampilan						
1.	Kemenarikan tampilan dan isi dalam multimedia pembelajaran interaktif.					✓
2.	Kesesuaian warna yang dipakai pada multimedia.				✓	
3.	Kemenarikan gambar.					✓
4.	Kejelasan teks dan paparan materi.				✓	

INSTRUMEN UJI PERORANGAN

Nama : Edhy Pratomo
 No. Absen : 19
 Kelas : V

Petunjuk

1. Writen untuk membaca indikator penilaian dengan seksama.
2. Lembar instrument ini diisi oleh siswa.
3. Berikan penilaian anda dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan penilaian anda.
4. Rentangan skala tiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan Skala

No.	Skor	Keterangan
1.	Skor 1	Sangat Kurang Baik (SKB)
2.	Skor 2	Kurang Baik (KB)
3.	Skor 3	Cukup Baik (CB)
4.	Skor 4	Baik (B)
5.	Skor 5	Sangat Baik (SB)

5. Berikan komentar dan saran anda terkait media yang dikembangkan oleh peneliti pada kolom yang telah disediakan.

No.	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
Aspek Tampilan						
1.	Kemenarikan tampilan dan isi dalam multimedia pembelajaran interaktif					✓
2.	Kesesuaian warna yang dipakai pada multimedia.					✓
3.	Kemenarikan gambar				✓	
4.	Kepjelasan teks dan pagaran materi.					✓

5.	Kualitas suara/sound.					✓
6.	Penggunaan animasi pada media menarik.				✓	
7.	Penggunaan animasi yang tepat.					✓
8.	Multimedia pembelajaran interaktif ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.					✓
9.	Multimedia pembelajaran interaktif ini dapat membuat belajar siswa menjadi tidak membosankan.					✓
10.	Multimedia pembelajaran interaktif mudah untuk digunakan.					✓
11.	Multimedia pembelajaran interaktif mempermudah proses pembelajaran.					✓
12.	Game yang telah tersaji pada multimedia dapat membangkitkan semangat belajar siswa.					✓
Aspek Isi						
13.	Materi pada multimedia pembelajaran interaktif ini mendorong rasa keingintahuan saya.				✓	
14.	Multimedia pembelajaran interaktif ini memuat pertanyaan-pertanyaan yang mendorong saya untuk berfikir.					✓
15.	Konsistensi tombol navigasi dalam multimedia soal yang disajikan sesuai dengan materi.				✓	
16.	Materi dalam multimedia pembelajaran interaktif ini mudah dipahami.					✓

Komentar dan Saran

Bagus Kak Semangat

Lampiran 16. Soal Butir

SOAL BUTIR

Nama :

No. Absen :

Kelas :

1. Sebutkan 4 teori dalam agama Hindu!
 - a. Teori Ksatria (masuknya agama Hindu disebarkan oleh ksatria), Teori Waisya (masuknya agama Hindu disebarkan oleh para pedagang yang berkasta waisya), Teori Brahmana (masuknya agama Hindu disebarkan oleh para Brahmana), Teori Campuran (masuknya agama Hindu disebarkan oleh Ksatria, Brahmana, maupun Waisya).
 - b. Teori campuran, Teori simpang siur, Teori Ksatria, Teori waisya.
 - c. Teori ksatria
 - d. Teori campur-campur, teori waisya.
 - e. Jawaban b,c,d benar.
2. Prasasti Tugu dan Prasasti Kebon Kopi adalah peninggalan kerajaan...
 - a. Demak
 - b. Gowa-Tallo
 - c. Majapahit
 - d. Kutai
 - e. Tarumanegara
3. Kitab suci agama Hindu adalah...
 - a. Weda
 - b. Sansekerta
 - c. Negara kertagama
 - d. Sutasoma
 - e. Bharata Yudha
4. Ali Mughayat Syah adalah raja pertama dari kerajaan...
 - a. Majapahit
 - b. Demak
 - c. Aceh
 - d. Banten
 - e. Samudera Pasai
5. Berikut yang bukan merupakan kerajaan bercorak Islam...

Lampiran 17. Soal Pretest

SOAL PRE-TEST

Nama :

No. Absen :

Kelas :

1. Sebutkan kerajaan Islam pertama di Jawa....
 - a. Kerajaan Demak
 - b. Kerajaan Banten
 - c. Kerajaan Aceh
 - d. Kerajaan Samudera Pasai
 - e. Kerajaan Majapahit
2. Prasasti yupa merupakan peninggalan kerajaan....
 - a. Tarumanegara
 - b. Mataram Hindu
 - c. Bali
 - d. Kutai
 - e. Sriwijaya
3. Siapa nama raja yang menobatkan dirinya dengan gelar Sri Kertajasa Jayawardhana?
 - a. Punawarman
 - b. Raden Wijaya
 - c. Jaya Baya
 - d. Raja Mulawarman
 - e. Raja Wisnu
4. Apa nama kitab peninggalan dari kerajaan Majapahit...
 - a. Bharata Yudha
 - b. Sutasoma
 - c. Negara Kertagama
 - d. Kresnayana
 - e. Arjuna Wiwiha
5. Apa nama kerajaan Hindu pertama di pulau Jawa....
 - a. Sriwijaya
 - b. Bali
 - c. Tarumanegara

- d. Mataram Hindu
 - e. Banten
6. Peninggalan sejarah pada kerajaan Tarumanegara adalah....
- a. Yupa
 - b. Prasasti Tugu
 - c. Pura Agung Besakih
 - d. Candi Prambanan
 - e. Candi Tikus
7. Siapakan raja yang memimpin kerajaan Kutai...
- a. Raja Mulawarman
 - b. Ali Mughayat
 - c. Raja Wisnu
 - d. Jaya Baya
 - e. Punawarman
8. Peninggalan candi Borobudur dibangun pada masa kejayaan...
- a. Kerajaan Kutai
 - b. Kerajaan Mataram Kuno (Hindu)
 - c. Kerajaan Mataram Kuno (Buddha)
 - d. Tarumanegara
 - e. Bali
9. Pada tahun berapa didirikannya kerajaan Aceh...
- a. 1428
 - b. 1524
 - c. 1537
 - d. 1496
 - e. 2528
10. Prasasti jambu merupakan peninggalan kerajaan...
- a. Aceh
 - b. Demak
 - c. Tarumanegara
 - d. Sriwijaya
 - e. Majapahit

Lampiran 18. Soal Posttest

SOAL POST-TEST

Nama :

No. Absen :

Kelas :

1. Candi prambanan merupakan peninggalan kerajaan...
 - a. Mataram Kuno (Buddha)
 - b. Banten
 - c. Mataram Kuno (Hindu)
 - d. Kutai
 - e. Bali
2. Apa kerajaan tertian yang bercorak Hindu....
 - a. Tarumanegara
 - b. Majapahit
 - c. Bali
 - d. Mataram Kuno (Hindu)
 - e. Kutai
3. Manakah di antara bangunan candi peninggalan kerajaan Sriwijaya...
 - a. Candi Arjuna
 - b. Candi Bajang Ratu
 - c. Candi Gedong Songo
 - d. Candi Ratu Boko
 - e. Candi Muara Takus
4. Pada abad ke berapa kerajaan Sriwijaya berdiri...
 - a. Abad ke-10
 - b. Abad ke-5
 - c. Abad ke-4
 - d. Abad ke-7
 - e. Abad ke-9
5. Sebutkan peninggalan sejarah pada masa kerajaan Mataram Kuno (Buddha)....
 - a. Candi Borobudur, Sewu, Pawon
 - b. Prasasti Kota Kapur, Muara Takus
 - c. Yupa, Candi Penataran



- d. Candi Manguin, Pura Agung Besakih, Prasasti Tugu
6. Sebutkan 3 kerajaan Hindu...
- a. Kutai, Tarumanegara, Bali
 - b. Sriwijaya, Mataram Kuno (Buddha), Bali
 - c. Kutai, Banten, Aceh
 - d. Demak, Banten, Majapahit
 - e. Jawaban b,c,d benar
7. Pada gambar disamping merupakan peninggalan kerajaan..
- a. Demak
 - b. Banten
 - c. Aceh
 - d. Majapahit
 - e. Sriwijaya
8. Dimanakah letak periode pertama pada kerajaan Mataram Kuno (Buddha)...
- a. Jawa Barat
 - b. Jawa Timur
 - c. Jawa Tengah
 - d. Sumatera Utara
 - e. Kalimantan Timur
9. Prasasti telaga batu merupakan peninggalan dari kerajaan...
- a. Sriwijaya
 - b. Bali
 - c. Tarumanegara
 - d. Banten
 - e. Demak
10. Sebutkan 2 (dua) kerajaan bercorak Buddha...
- a. Aceh, Demak
 - b. Sriwijaya, Mataram Kuno (Buddha)
 - c. Sriwijaya, Kutai
 - d. Banten, Mataram Kuno (Buddha)
 - e. Aceh, Bali.



Lampiran 19. RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan :
Kelas/ Semester : IV(Empat)/ 1
Tema : Tema 5. Cerita Tentang Daerahku
Pembelajaran : 1
Alokasi Waktu : 1 Hari (6 x 35 menit)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi terhadap keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpainya di rumah maupun di sekolah,
4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan Bahasa Indonesia

No.	Kompetensi Dasar	No	Indikator
3.7	Menggali pengetahuan baru yang di dapat dari teks	3.7.1	Memecahkan masalah dari pertanyaan yang diajukan berdasarkan teks.
4.7	Menyampaikan pengetahuan baru dari teks ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri	4.7.1	Menceritakan kembali isi teks berdasarkan jawaban yang ada.

Muatan IPS

No	Kompetensi Dasar	No	Indikator
3.1	Mengenali masa Sejarah Kerajaan Hindu Budha Dan Islam Di Indonesia	3.1.1	Mengidentifikasi Kerajaan Hindu-Budha Dan Islam Di Indonesia
4.4	Menyajikan hasil identifikasi Sejarah Kerajaan Hindu-Budha Dan Islam Di Indonesia	4.4.1	Menjelaskan Sejarah Kerajaan Hindu-Budha dan Islam Di Indonesia

Muatan IPA

No	Kompetensi Dasar	No	Indikator
2.1	Menunjukkan sikap perilaku ilmiah(memiliki rasa ingin tahu, obyektif, jujur, teliti, cermat, tekun, hati-hati, bertanggung jawab, terbuka, dan peduli terhadap lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan inkuiri ilmiah dan berdiskusi.	2.1.1	Dapat menyebutkan Kerajaan-Kerajaan Apa Saja Yang Bercorak Hindu-Budha Dan Islam
4.2	Menyajikan laporan hasil pengamatan	4.2.2	Dapat menyajikan dalam bentuk main maps (peta pikieno)

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca teks siswa dapat menjelaskan Sejarah Kerajaan Hindu-Budha dan Islam Di Indonesia.
2. Dengan membaca teks siswa dapat menyebutkan apa saja peninggalan-peninggalan sejarah pada saat Kerajaan Hindu-Budha dan Islam Di Indonesia.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Sejarah Kerajaan Hindu-Budha dan Islam Di Indonesia
2. Peringgihan Kerajaan Hindu-Budha dan Islam di Indonesia

E. METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Scientific (mengamati, menanya, mengumpulkan data, mengasosiasi, dan mengomunikasikan)
2. Metode : Diskusi, tanya jawab, permainan, dan ceramah.

F. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan salam dan mengajak seluruh siswa untuk berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing siswa2. Guru memeriksa kesiapan diri dalam mengajar serta mengisi lembar kehadiran siswa dan memeriksa kerapian berpakaian pada siswa, posisi duduk siswa dalam kegiatan pembelajaran.3. Guru menyampaikan bahwa mereka akan belajar mengenai Sejarah Kerajaan Hindu Budha dan Islam Di Indonesia.	10 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Siswa membaca informasi dan mengamati gambar/foto tentang Sejarah Kerajaan Hindu-Budha Dan Islam Di Indonesia. (mengamati)2. Siswa mengetahui bagaimana Sejarah Kerajaan Hindu-Budha Dan Islam Di Indonesia. (mengeksplorasi)3. Guru meminta pendapat peserta didik tentang apa yang sedang mereka amati	35 menit x 30 JP



	<p>4. Siswa menuliskan pertanyaan yang ingin diketahui (<i>menanya</i>)</p> <p>5. Siswa mengumpulkan informasi lainnya kepada teman sekelompok mengenai Peninggalan Apa Saja Pada Saat Kerajaan Hindu Budha Dan Islam Di Indonesia (<i>mengumpulkan data</i>)</p> <p>6. Siswa berlatih menceritakan bagaimana Sejarah Kerajaan Hindu-Budha Dan Islam Di Indonesia. (<i>mengomunikasikan</i>)</p>	
Penutup	<p>1. Siswa membuat kesimpulan yang di bantu oleh guru.</p> <p>2. Melakukan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan ataupun tanggapan kepada siswa dari awal kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya.</p> <p>3. Merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan tugas baik secara individu maupun kelompok kepada siswa.</p> <p>4. Menutup pembelajaran dengan berdoa dan diakhiri dengan salam.</p>	15 menit

G. SUMBER, ALAT, DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku Siswa Tema : " Cerita Tentang Daerahku" (Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kurikulum Merdeka, Jakarta: Kementerian Pendidikan,Kebudayaan).
2. Gambar-gambar tentang Sejarah Kerajaan Hindu-Budha dan Islam Di Indonesia dan Peninggalan-Peninggalan Pada Masa Kerajaan Hindu-Budha dan Islam Di



Indonesia serta buku dan alat tulis, Multimedia Pembelajaran Interaktif, LCD, Laptop

H. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian Sikap : tanggung jawab, teliti, dan disiplin
- b. Penilaian Pengetahuan : pilihan berganda dan essay
- c. Penilaian Keterampilan : unjuk kerja

2. Bentuk Instrumen Penilaian

- a. Penilaian Sikap

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang Dinilai		
1.			
2.			
3.			

Keterangan: 1: Kurang 2: Cukup 3: Baik 4: Baik Sekali

3. Penialain

- 1. Daftar periksa tentang Sejarah Kerajaan Hindu-Budha dan Islam Di Indonesia (IPS) Beri tanda √ pada kolom yang sesuai.

No	Kreteria	Ya	Tidak
1.	Siswa mampu menjelaskan bagaimana Sejarah Kerajaan Hindu-Budha Dan Islam Di Indonesia		
2.	Siswa mampu menyebutkan apa saja Peninggalan-Peninggalan Sejarah Kerajaan Hindu-Budha Dan Islam Di Indonesia		

- 2. Rubric Diskusi Kelompok (IPS)

Kriteria	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
Mendengarkan	Selalu Mendengarkan teman yang sedang berbicara.	Mendengarkan teman yang sedang berbicara namun	Masih perlu untuk diingatkan agar mendengarkan	Sering untuk diingatkan agar mendengarkan teman

		sekali-sekali masih perlu untuk diingatkan. ✓	an teman yang sedang berbicara.	yang sedang berbicara namun tidak di terapkan.
Komunikasi nonverbal (kontak mata, bahasa tubuh, postur, ekspresi wajah, dan suara).	Merespon dan menerapkan komunikasi nonverbal dengan baik. ✓	Merespon dengan baik komunikasi nonverbal yang ditujukan kepada teman.	Sering merespon kurang tepat terhadap komunikasi nonverbal yang akan ditujukan kepada teman.	Membutuhkan bantuan dalam memahami bentuk komunikasi nonverbal yang ditujukan kepada teman.
Partisipasi (menyampaikan ide, perasaan, dan pikiran)	Isi pembicaraan menginspirasi teman. Selalu mendukung dan memimpin lainnya pada saat diskusi.	Berbicara dan menerangkan dengan rinci dan merespon sesuai dengan topik yang diberikan.	Berbicara dan menerangkan dengan rinci namun kurang dapat merespon sesuai dengan topik yang diberikan.	Jarang berbicara dan memberikan pendapat pada saat diskusi berlangsung.

Mengetahui
Kepala Sekolah SDN 4 Pnaji

Singaraja,
Guru Kelas IV

Lampiran 20. Dokumentasi



Lampiran 21. Riwayat Hidup

RIWAYAT HIDUP



Mega Novela Ulina Manurung lahir di Perdagangan, pada tanggal 20 November 2001. Penulis lahir dari pasangan Bapak Antony Manurung dan Ibu Erpinauli Purba. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Katholik. Kini penulis beralamat di Jalan Nusa Indah No. 01, Kaliuntu, Kab. Buleleng. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD SWASTA ABDI SEJATI PERDAGANGAN pada tahun 2012. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMP SWASTA ABDI SEJATI PERDADANGAN dan lulus pada tahun 2016. Pada tahun 2019, penulis lulus dari SMA NEGERI 1 BANDAR, KABUPATEN SIMALUNGUN dengan jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial dan melanjutkan pendidikan ke Program Studi Teknologi Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada semester akhir 2023 penulis telah menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis Game Based Learning Pada Muatan IPS untuk Siswa Kelas IV di SD Negeri 4 Panji”. selanjutnya pada tahun 2023 sampai dengan penulisan skripsi ini, penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi S1 Teknologi Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha.

