



*Lampiran 1 Silabus*

**SILABUS MATA PELAJARAN  
AGAMA HINDU DAN BUDI  
PEKERTI**

Satuan Pendidikan : SD  
 Kelas : III (Tiga)  
 Kompetensi Inti :

<b>KI 1</b>	:	Menerima dan menjalankan ajaranagama yang dianutnya.
<b>KI 2</b>	:	Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.
<b>KI 3</b>	:	Memahami pengetahuan faktual 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 dan di sekolah.
<b>KI 4</b>	:	Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1 Membiasakan mengucapkan salam agama Hindu 1.2 Membiasakan mengucapkan <i>Dainika Upasana</i> (doa sehari-hari).					



Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>a Toleran terhadap sesama, keluarga, dan lingkungan dengan cara menyayangi ciptaan <i>Sang Hyang Widhi (Ahimsā)</i>.</p> <p>b Berperilaku jujur (<i>Satya</i>), menghargai dan menghormati (<i>Tat Tvam Asi</i>) makhluk ciptaan <i>Sang Hyang Widhi</i>.</p>					



Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.1 Memahami ajaran <i>Tri Parārtha</i></p> <p>4.1 Mempraktikkan ajaran <i>Tri Parārtha</i></p>	<p><i>Tri Parārtha</i></p>	<p><b>Mengamati:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membaca buku teks pelajaran agama Hindu tentang materi <i>Tri Parārtha</i>.</li> <li>Melihat perilaku Asih, Punia, dan Bhakti di lingkungan keluarga.</li> </ul> <p><b>Menanya:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menanyakan kepada pendidik bagian-bagian ajaran <i>Tri Parārtha</i>.</li> <li>Menanyakan kepada pendidik contoh perilaku <i>Tri Parārtha</i>.</li> </ul>	<p><b>Tugas:</b> 86</p> <p>Peserta didik diminta memberikan sumbangan ke panti asuhan, dan menunjukkan foto-foto bukti memberikan sumbangan.</p> <p><b>Tes:</b></p> <p>Pendidik memberikan pertanyaan baik secara</p>	<p>28 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku teks pelajaran Agama Hindu.</li> <li>Buku Ceritra Tantri Kamandaka.</li> <li>VCD Ramayana</li> <li>VCD <i>Mahābhārata</i>.</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>Mengeksperimen/ mengeksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencari informasi sikap menyayangi (asih) dalam lingkungan sekolah, dan rumah.</li> <li>• Mencari informasi sikap memberi (punia) dalam lingkungan sekolah, dan rumah.</li> <li>• Mencari informasi sikap menghormati dan menghargai (bhakti) dalam lingkungan sekolah, dan rumah.</li> </ul> <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menganalisis hubungan</li> </ul>	<p>lisan dan tertulis tentang <i>Tri Parārtha</i>.</p> <p>Observasi: Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik melakukan pengamatan, wawancara tentang</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>berperilaku Asih, Punia, dan Bhakti pada seseorang menyebabkan dihormati dan dihargai.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyimpulkan dampak dari pelaksanaan <i>Tri Parārtha</i> dalam diri.</li> </ul> <p>Mengomunikasikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan bagian-bagian yang terdapat dalam <i>Tri Parārtha</i>.</li> <li>• Menunjukkan contohaplikasi <i>Tri Parārtha</i> dalam kehidupan sehari-hari.</li> </ul>	<p>perilaku <i>Tri Parārtha</i> di masyarakat.</p> <p>Portofolio: Peserta didik diminta untuk membuat kliping terkait perilaku <i>Tri Parārtha</i> dalam masyarakat.</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.2 Memahami ajaran <i>Daivi Sampad</i> dan <i>Asuri Sampad</i> dalam kitab <i>Bhagavadgītā</i>	<i>Daivi Sampad</i> dan <i>Asuri Sampad</i>	Mengamati: <ul style="list-style-type: none"> <li>Menyimak dengan saksama paparan pendidik mengenai arti <i>Daivi Sampad</i> dan <i>Asuri Sampad</i>.</li> <li>Mengamati perilaku <i>Daivi</i> dan <i>Asuri Sampad</i> sesuai kitab <i>Bhagavadgītā</i> di lingkungan sekolah.</li> </ul> Menanya: <ul style="list-style-type: none"> <li>Menanyakan kepada pendidik percakapan Krisna dengan Arjuna terkait ajaran <i>Daivi Sampad</i> dan <i>Asuri Sampad</i>.</li> </ul>	ugas: <p>Peserta didik diminta mengerjakan latihan pada buku teks pelajaran di rumah.</p> <p>Tes: <p>Pendidik memberikan pertanyaan baik secara lisan dan tertulis tentang</p> </p>	28 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku teks pelajaran Agama Hindu</li> <li>Kitab <i>Bhagavadgītā</i></li> <li>Buku Etika dan Susila Hindu.</li> </ul>
4.2. Mencontohkan ajaran <i>Daivi Sampad</i> dan <i>Asuri Sampad</i> dalam kitab <i>Bhagavadgītā</i>					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>Menanyakan kepada pendidik contoh perilaku <i>Daivi Sampad</i> dan <i>Asuri Sampad</i>.</p> <p>Mengeksperimen/ mengeksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengumpulkan sloka-sloka yang terkait dengan ajaran <i>Daivi Sampad</i> dan <i>Asuri Sampad</i> dalam kitab <i>Bhagavadgītā</i>.</li> <li>• Mencari informasi mengenai makna</li> </ul>	<p><i>Daivi Sampad</i> dan <i>Asuri Sampad</i>.</p> <p>Observasi: Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik melakukan pengamatan, wawancara</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>Mengasosiasi: Menganalisis (mencari nilai yang terkandung) sloka-sloka dalam <i>kitab Bhagavadgītā</i> yang tergolong kedalam ajaran <i>Daivi Sampad</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyimpulkan upaya mengendalikan diri dari perilaku <i>Asuri Sampad</i>.</li> </ul> <p>Mengomunikasikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendemonstrasikan pembacaan sloka <i>Bhagavadgītā</i> yang berkaitan dengan <i>Daivi Sampad</i> dan <i>Asuri Sampad</i>.</li> </ul>	<p>perilaku <i>Daivi Sampad</i> dan <i>Asuri Sampad</i> dalam masyarakat.</p> <p>Portofolio: Pesertadidik diminta untuk membuat slogan-slogan untuk menghindari perilaku <i>Asuri Sampad</i> dan melaksanakan perilaku <i>Daivi Sampad</i>.</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan sloka-sloka yang termasuk ajaran <i>Daivi Sampad</i> dan <i>Asuri Sampad</i>.</li> <li>Menunjukkan perbedaan perilaku <i>Daivi Sampad</i> dan <i>Asuri Sampad</i> dalam kehidupan.</li> </ul>			
3.3 Mengamati tokoh-tokoh utamadalam cerita <i>Mahābhārata</i>	Cerita <i>Mahābhārata</i>	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membaca buku teks</li> </ul>	Tugas: Peserta didik diminta	28 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku teks pelajaran</li> </ul>
4.3 Menceritakan tokoh-tokoh utama dalam cerita <i>Mahābhārata</i>		<p>pelajaran agama Hindu tentang cerita <i>Mahābhārata</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menyimak dengan saksama materi cerita <i>Mahābhārata</i>.</li> </ul>	<p>menceitakan kembali di depan kelas sekilas tentang cerita <i>Mahābhārata</i>.</p>	04	<p>Agama Hindu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>VCD <i>Mahābhārata</i>.</li> <li>Gambar-gambar tokoh <i>Mahābhārata</i></li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menanyakan kepada pendidik dan teman nama-nama keluarga Panca Pandawa.</li> <li>• Menanyakan kepada pendidik dan teman nama-nama keluarga Kourawa.</li> </ul> <p>Mengeksperimen/ mengeksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencari informasi dilingkungan sekolah dan rumah tentang cerita <i>Mahābhārata</i>.</li> <li>• Mencari informasi tentang Karna yang dalam cerita <i>Mahābhārata</i>.</li> </ul>	<p>Tes:</p> <p>Pendidik memberikan pertanyaan secara lisan tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita <i>Mahābhārata</i>.</p> <p>Observasi: Pendidik memberikan kesempatan kepada pesertadidik melakukan</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku <i>Mahābhārata</i></li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencari informasi sebab terjadinya perpecahan keluarga Bharata dalam cerita <i>Mahābhārata</i>.</li> <li>Mengasosiasi:</li> <li>• Menyimpulkan keserakahan Duryudhana di bawah asuhan Sakuni.</li> <li>• Merangkum kisah kesedihan Mahārjī Bhisma sebelum menemui ajalnya.</li> <li>• Merangkum kisah perjalanan Pandawa pada masa pembuangan di hutan.</li> </ul>	<p>wawancara tentang tokoh utama dalam cerita <i>Mahābhārata</i>.</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>Mengomunikasikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menceritakankembali ke- lahiran PancaPandawa</li> <li>• Menyebutkan kesetiaan dan ketulusan Dewi Kunti kepada Bhagawan Srawa-na sehingga mendapat mantram rahasia.</li> <li>• Menunjukkan contoh perilaku PancaPandawa yang dapat diteladani.</li> </ul>			



Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.4 Mengenal nama-nama planet dalam tata surya Hindu	Astronomi dalam Veda	Mengamati: <ul style="list-style-type: none"> <li>Membaca buku teks pe-</li> </ul>	Tugas: Peserta didik diminta	28 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku teks pelajaran</li> </ul>
4.4 Mengenal kembali tentang nama-nama planet dalam tata surya		<p>lajaran agama Hindu tentang pengertian Astronomi dalam agama Hindu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membaca buku teks pelajaran tentang nama-nama bulan dan hari dalam tata surya.</li> </ul> <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menanyakan kepada pendidik nama-nama hari dalam Astronomi Hindu.</li> <li>Menanyakan kepada pendidik terkait sasih dan wuku dalam Astronomi Hindu.</li> </ul>	<p>mengerjaka9n9 latihan pada buku teks pelajaran di rumah.</p> <p>Tes: Pendidik memberikan pertanyaan baik secara lisan dan tertulis tentang</p>		<p>Agama Hindu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Buku Astronomi dalam Veda</li> <li>Buku Wariga dan Padewasaan</li> <li>VCD Astronomi</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>Mengeksperimen/mengeksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengadakan wawancara kepada tokoh Hindu terkait dengan Astronomi Hindu.</li> <li>Melakukan pengamatan di lingkungan sekolah dan menuliskan benda-benda alam semesta yang tergolong dalam tata surya.</li> </ul> <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menyimpulkan Astronomi Hindu sebagai petunjuk menentukan baik dan buruknya waktu (hari, bulan/sasih).</li> </ul>	<p>Astronomi Hindu.</p> <p>Observasi:</p> <p>Pendidik meminta peserta didik mewawancarai tokoh Hindu tentang Astronomi Hindu, kemudian membuat laporannya.</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merangkum Astronomi Hindu sebagai acuan mengatur hidup dan kehidupan.</li> </ul> <p>Mengomunikasikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan contoh tentang baik dan buruknya waktu sesuai ajaran Astronomi Hindu.</li> <li>• Menyebutkan nama-nama bulan dalam Astronomi Hindu.</li> <li>• Menyebutkan nama-nama hari dalam Astronomi Hindu.</li> </ul>	<p>Portofolio:</p> <p>Peserta didik diminta untuk membuat gambar tata surya.</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.5. Memahami tari profan dan tari sakral dalam kegiatan keagamaan	Tari Keagamaan	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membaca buku teks pelajaran agama Hindu tentang pengertian budaya, tari sakral, dan tari profan.</li> <li>Menyimak dengan saksama asal usul adanya tari sakral dan tari profan.</li> </ul> <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menanyakan kepada pendidik perbedaan tari sakral dan tari profan.</li> <li>Menanyakan kepada pendidik contoh tari sakral dan tari profan.</li> </ul>	<p>Tugas: Peserta didik diminta mengerjakan latihan pada buku teks pelajaran di rumah.</p> <p>Tes: Pendidik memberikan pertanyaan baik secara lisan dan tertulis tentang tari keagamaan Hindu.</p>	32 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku teks pelajaran Agama Hindu</li> <li>VCD Tari Sakral</li> <li>VCD Tari Profan.</li> </ul>
4.5 Menunjukkan contoh tari profan dan tari sakral					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menanyakan kepada pendidik fungsi tari sakral dan tari profan.</li> <li>Mengeksperimen/mengeksplorasi:</li> <li>• Mencari informasi jenis-jenis tari sakral yang berkaitan dengan kegiatan DewaYadna.</li> <li>• Melakukan wawancara tentang tari-tari yang bersifat hiburan.</li> <li>• Mengumpulkan foto-foto terkait pementasan tari-tari sakral dan profan.</li> </ul>	<p>Observasi:</p> <p>Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik melakukan pengamatan, wawancara tentang seni tari agama Hindu, kemudian membuat laporannya.</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyimpulkan tari sakral hanya dipentaskan berkaitan dengan upacara keagamaan.</li> <li>• Menyimpulkan tari profan hanya dipentaskan dan berkembang sesuai kreativitas penciptanya dan bersifat menghibur.</li> </ul> <p>Mengomunikasikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan upacara keagamaan khususnya dewa Yajña selaludiiringi pementasan tari sakral.</li> <li>• Menunjukkan tari profan yang bersifat hiburan dan tidak mengiringi kegiatan upacara keagamaan.</li> </ul>	<p>Portofolio:</p> <p>Peserta didik diminta untuk membuat cerita pengalamannya dalam menyaksikan seni tari agama Hindu.</p>		

*Lampiran 2 RPP***RENCANA PELAKSANAAN**

Sekolah	: SD Negeri 3 Batur
Mata Pelajaran	: Agama Hindu dan Budi Pekerti
Kelas/Semester	: III ( Tiga )/I ( Satu )
Materi Mahabharata	: Tokoh – tokoh utama dalam Cerita
Alokasi Waktu	: 5 x 35 menit (5 Pertemuan)

## Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
3. Memahami pengetahuan faktual 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 dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

## Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3 Mengamati tokoh- tokoh utama dalam cerita <i>Mahābhārata</i>	3.3.1 Membiasakan mengucapkan dainika upasana ( doa sehari-hari) 3.3.2 Membaca cerita Mahabharata pada media interaktif 3.3.3 Mencermati tayangan video cerita Mahabharata 3.3.4 Memahami karakter dan sifat tokoh-tokoh Mahabharata
4.3 Menceritakan tokoh-tokoh utama dalam cerita <i>Mahābhārata</i>	4.3.1 Menceritakan kisah awal Mahabharata 4.3.2 Menerapkan sifat-sifat baik dalam cerita Mahabharata di dalam kehidupan

## B. Tujuan Pembelajaran

1. Mencermati tayangan video tentang cerita Mahabharata
2. Membaca cerita Mahabharata pada Media Interaktif
3. Menyebutkan penulis cerita Mahabharata.
4. Menyebutkan tokoh – tokoh utama pada cerita awal Mahabharata.
5. Menyebutkan sifat baik tokoh – tokoh utama dalam cerita Mahabharata.
6. Menjauhi sifat tifak baik tokoh-tokoh utama cerita Mahabharata.  
Menceritakan secara singkat kisah awal Mahabharata

## C. Materi Pembelajaran/Ringkasan Materi

**KELAHIRAN PANCA PANDAWA DAN DURYUDHANA**

Karena kutukan dari seorang Rsi, Raja Pandu tidak bisa memiliki putra. Pandu sangat sedih memikirkan hal itu . Karena kasihan pada suaminya maka Dewi Kunti berkata “ Yang mulia, aku bisa mengobati kesedihanmu, aku memiliki kekuatan untuk melakukan hal yang engkau inginkan “. Dewi Kunti mengatakan kepada Raja tentang masa gadisnya, tentang kunjungan Rsi Durvasa ke kerajaan ayahnya. Rsi Durvasa adalah seorang Rsi yang sangat terkenal di seluruh dunia karena tapanya dan juga

sifatnya. Beliau ingin menghabiskan waktunya beberapa hari dengan Raja Kuntibhoja. Kunti telah ditunjuk oleh ayahnya untuk melayani Sang Rsi. Kunti melayani Sang Rsi dengan rasa hormat. Dari hormat dan bhakti Kunti kepada Sang Rsi, beliau merasa senang. Sang Rsi menganugerahkan sebuah mantra kepada Dewi Kunti sebuah mantra rahasia. Mantra itu berintikan bahwa apabila mengucapkan mantra pada Dewa maka Dewa yang dituju akan datang.

Di sebuah taman Satasrnga yang indah Kunti memanggil Dewa Dharma. Pada hari yang suci itu Kunti melahirkan putra Dharma. Sebuah suara mengatakan bahwa anak yang lahir itu lambang kebenaran yang sempurna, karena sifatnya ini ia akan termasyur ke seluruh dunia. Ia bernama Yudhisthira. Pandu sangat bahagia. Setahun kemudian Pandu meminta Kunti untuk memanggil Dewa Wayu. Wayu dipanggil dan lahirlah seorang anak yang kuat dan tampan yang bernama Bhimasena.

Raja Pandu meminta seorang anak lagi dari Dewi Kunti, dimintalah memanggil Dewa Indra. Lahirlah seorang ksatria bernama Arjuna, kelak akan menjadi penakluk seluruh dunia. Pandu meminta kepada Dewi Kunti untuk mengajarkan mantra rahasia kepada Dewi Madri agar ia juga memiliki putra. Dewi Madri menguasai mantra rahasia itu, maka Dewi Madri memanggil Dewa Aswin Kumara dan datanglah Dewa Kembar. Sang Dewa menganugerahkan dua anak kembar yang lebih tampan dari putra-putra Dewi Kunti. Selain tampan mereka akan termasyur karena sifatnya yang baik, pengabdianya, keberaniannya dan kebijaksanaannya, mereka bernama Nakula dan Sahadewa. Putra-putra Pandu di hutan Satasrnga dididik oleh para rsi yang bijaksana dan mahir dalam olah senjata. Karena latihan yang sangat baik dari para rsi, maka pangeran-pangeran muda itu menjadi mahir menggunakan senjata. Bhima sangat mahir menggunakan gada, Yudhisthira dengan tombaknya, Arjuna dengan panahnya, sedangkan si Kembar dengan pedangnya. Pada hari yang sama ketika Bhima lahir, anak Gandhari yang tertua lahir, dia bernama Duryudhana. Raja Dhrtarastra sangat senang, tetapi ada pertama buruk pada saat anaknya lahir. Widura sang penasihat mengatakan bahwa anak yang lahir itu akan menjadi penyebab kehancuran dunia. Widura menasehati agar anak itu dikorbankan untuk mencegah kehancuran. Sang raja tidak mendengarkan nasehat Widura, karena Duryudhana adalah anak pertama dari seratus anaknya yang lain.

D. Metode pembelajaran

Pendekatan : Saintifik  
 Strategi : Model Penyingkapan (Discovery Learning)  
 Metode : Ceramah, Tanya jawab, Diskusi, Resitasi dan  
 Demonstrasi

E. Sumber Pembelajaran, Media Pembelajaran, Alat/Bahan

Alat : PC/Laptop, LCD Proyektor dan Papan Tulis

Media : Media Pembelajaran Tokoh-tokoh  
 utama dalam Cerita Mahabharata

Sumber Belajar : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.  
 2013. *Buku Pendidikan Agama Hindu dan  
 Budi Pekerti Kelas 3*: Jakarta: Kementerian  
 Pendidikan dan Kebudayaan.

F. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Pertemuan Pertama

No.	Kegiatan	Waktu
1.	<p><b>Pendahuluan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendidik membuka proses pembelajaran dengan salam Penganjali Umat “Om Swastyastu “</li> <li>• Pendidik memastikan kehadiran peserta didik dengan melakukan absensi.</li> <li>• Pendidik memandu peserta didik untuk berdoa: “<i>Om Awighnamastu namo siddham</i>”.</li> <li>• Pendidik melakukan apersepsi untuk menggali pengetahuan awal peserta didik terhadap materi yang akan disampaikan.</li> <li>• Pendidik menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.</li> <li>• Pendidik menyiapkan dan menjelaskan skenario pembelajaran.</li> </ul>	10 menit

2.	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p><b>a. Stimulation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mencermati tayangan video cerita Mahabharata.</li> <li>• Peserta didik menyimak penulis Mahabharata.</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik membaca dengan seksama nama-nama tokoh – tokoh utama pada awal cerita Mahabharata.</li> <li>• Peserta didik menyimak paparan pendidik tentang tokoh – tokoh utama dalam cerita Mahabharata di media interaktif .</li> <li>• Peserta didik menyimak paparan pendidik tentang cerita singkat kisah Mahabharata.</li> <li>• Peserta didik mempraktekan sifat- sifat bakti Bisma dalam kehidupan sehari - hari</li> </ul> <p><b>b. Problem Statement</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menanyakan penulis cerita Mahabharata</li> <li>• Melalui motivasi dari pendidik, peserta didik mengajukan pertanyaan tentang tokoh – tokoh cerita Mahabharata .</li> </ul> <p><b>c. Data Collection</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mengumpulkan informasi tentang penulis Mahabharata.</li> <li>• Peserta didik mengumpulkan informasi tentang nama-nama tokoh – tokoh cerita Mahabharata</li> </ul> <p><b>d. Data Processing</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta Didik Dibagi kedalam beberapa kelompok masing masing kelompok beranggotakan 5 orang</li> <li>• Peserta didik diarahkan untuk mendiskusikan tentang cerita Mahabharata</li> </ul> <p><b>e. Verification</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menunjukkan hasil diskusinya kepada guru</li> </ul> <p><b>f. Generalization</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• .Masing – masing kelompok menyebutkan penulis Mahabharata dan nama – nama tokoh – tokoh cerita Mahabharata</li> <li>• Masing – masing kelompok memilih wakilnya untuk membacakan hasil diskusinya di depan kelas secara bergiliran</li> </ul>	20 menit

3.	<b>Kegiatan Penutup</b> a. Pendidik melakukan refleksi dengan memberikan penegasan atas materi pembelajaran yang telah diberikan. b. Pendidik menyampaikan rencana tindak lanjut pada pembelajaran berikutnya. c. Pendidik menutup proses pembelajaran dengan memandu siswa untuk mengucapkan Parama Santih: “Om Santih, Santih, Santih, Om”.	5 menit
----	--	---------

## 2. Pertemuan Kedua

No.	Kegiatan	Waktu
1.	<b>Pendahuluan</b> a. Pendidik membuka proses pembelajaran dengan salam Paganjali Umat “ Om Swastyastu “ b. Pendidik memastikan kehadiran peserta didik dengan melakukan absensi. c. Pendidik memandu peserta didik untuk berdoa: “ <i>Om Awighnamastunamo siddham</i> ”. d. Pendidik melakukan apersepsi untuk mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan disampaikan. e. Pendidik menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. f. Pendidik menjelaskan skenario pembelajaran.	10 menit

2.	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p><b>a. Stimulation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik membaca dengan seksama tokoh – tokoh utama pada cerita awal Mahabharat dengan media interaktif tokoh-tokoh utama dalam cerita Mahabharata.</li> <li>• Peserta didik membaca sumber lain yang dimiliki berupa buku literatur yang relevan.</li> <li>• Peserta didik menyimak tokoh – tokoh utama pada cerita Mahabharata yang dipaparkan oleh pendidik.</li> </ul> <p><b>b. Problem Statement</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik diarahkan untuk menanyakan tentang tokoh – tokoh utama pada cerita Mahabharata</li> <li>• Siswa dimotivasi untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh temannya</li> </ul> <p><b>c. Data Collection</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mendiskusikan tokoh – tokoh utama pada cerita awal Maha Bharata.</li> </ul> <p><b>d. Data Processing</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta dibagi menjadi beberapa kelompok</li> <li>• Masing masing kelompok mengelompokkan tokoh – tokoh utama pada cerita awal Maha Bharata.</li> </ul> <p><b>e. Verification</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menunjukkan hasil diskusinya kepada guru.</li> <li>• Peserta didik diarahkan untuk mencocokkan hasil diskusinya dengan media interaktif tokoh-tokoh utama dalam cerita Mahabharata.</li> </ul> <p><b>f. Generalization</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Masing – masing kelompok menyimpulkan hasil diskusinya</li> <li>• Peserta didik memaparkan hasil kerjanya kedepan kelas secara bergiliran.</li> </ul>	20 menit
----	--	-------------

3.	<b>Kegiatan Penutup</b> a. Pendidik melakukan refleksi dengan memberikan penegasan atas materi pembelajaran yang telah diberikan. b. Pendidik menyampaikan rencana tindak lanjut pada pembelajaran berikutnya. c. Pendidik menutup proses pembelajaran dengan memandu siswa untuk mengucapkan Parama Santih: “Om Santih, Santih, Santih, Om”.	5 menit
----	--	---------

### 3. Pertemuan Ketiga

No.	Kegiatan	Waktu
1.	<b>Pendahuluan</b> a. Pendidik membuka proses pembelajaran dengan salam Panganjali Umat “ Om Swastyastu “ b. Pendidik memastikan kehadiran peserta didik dengan melakukan absensi. c. Pendidik memandu peserta didik untuk berdoa: “ <i>Om Awighnamastu namo siddham</i> ”. d. Pendidik melakukan apersepsi dengan menanyakan kembali tentang hafalan foto atau gambar tokoh – tokoh utama pada cerita awal Maha Bharat Pendidik menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. e. Pendidik menyampaikan skenario pembelajaran.	10 menit
2.	<b>Kegiatan Inti</b> <b>a. Stimulation</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menceritakan secara singkat kisah awal Mahabharata dengan menggunakan media interaktif tokoh-tokoh utama dalam cerita Mahabharata.</li> <li>• Peserta didik menyimak paparan pendidik tentang cerita singkat tentang Mahabharata .</li> </ul> <b>b. Problem Statement</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dengan motivasi pendidik, peserta didik menanyakan perilaku tokoh – tokoh cerita Mahabharata.</li> </ul> <b>c. Data Collection</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mengumpulkan informasi secara maksimal tentang cerita Mahabharata.</li> <li>• Peserta didik mendiskusikan dengan kelompok beranggota 5 orang, tentang cerita Mahabharata.</li> </ul>	20 menit

No.	Kegiatan	Waktu
	<p><b>d. Data Processing</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik diarahkan membentuk kelompok dimulai dari kegiatan berhitung 1 – 5</li> <li>• Masing masing peserta didik berkumpul sesuai dengan angka yang dihitungnya sehingga dalam satu kelas terbentuk 5 Kelompok</li> <li>• Peserta didik diarahkan untuk mendiskusikan cerita Mahabharata.</li> </ul> <p><b>e. Verification</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Masing – masing kelompok menocokkan hasil diskusinya sesuai dengan buku yang diarahkan guru</li> </ul> <p><b>f. Generalization</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menyimpulkan cerita Mahabharata.</li> <li>• Peserta didik mewakili kelompoknya, menceritakan cerita Mahabharata. kepada teman-temannya di depan kelas</li> </ul>	
3.	<p><b>Kegiatan Penutup</b></p> <p><b>a. Pendidik melakukan refleksi dengan memberikan penegasan atas materi pembelajaran yang telah diberikan.</b></p> <p><b>b. Pendidik menyampaikan rencana tindak lanjut pada pembelajaran berikutnya.</b></p> <p><b>c. Pendidik menutup proses pembelajaran dengan memandu siswa untuk mengucapkan Parama Santih: “Om Santih, Santih, Santih, Om”.</b></p>	menit

#### 4. Pertemuan Keempat

No.	Kegiatan	Waktu
1.	<p><b>Pendahuluan</b></p> <p>f. Pendidik membuka proses pembelajaran dengan salam Penganjali Umat “ Om Swastyastu “</p> <p>g. Pendidik memastikan kehadiran peserta didik dengan melakukan absensi.</p> <p>h. Pendidik memandu peserta didik untuk berdoa: “<i>Om Awighnamastu namo siddham</i>”.</p> <p>i. Pendidik melakukan apersepsi dengan menanyakan kembali tentang hafalan foto atau gambar tokoh – tokoh utama pada cerita awal Maha Bharat Pendidik menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.</p> <p>j. Pendidik menyampaikan skenario pembelajaran.</p>	10 menit

2.	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p><b>g. Stimulation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menayangkan video tentang Mahabharata dengan menggunakan media interaktif tokoh-tokoh utama dalam cerita Mahabharata.</li> </ul>	20 menit
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menyimak video pendidik tentang tentang Mahabharata.</li> <li>• Peserta didik menyimak arahan dari pendidik untuk menerapkan sifat</li> </ul> <p>– sifat baik dalam cerita Mahabharata dalam kehidupan sehari - hari</p> <p><b>h. Problem Statement</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dengan motivasi pendidik, peserta didik menanyakan perilaku tokoh</li> </ul> <p>– tokoh cerita Mahabharata.</p> <p><b>i. Data Collection</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mengumpulkan informasi secara maksimal tentang cerita Mahabharata.</li> <li>• Peserta didik mendiskusikan dengan kelompok beranggota 5 orang, tentang cerita Mahabharata.</li> </ul> <p><b>j. Data Processing</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik diarahkan membentuk kelompok dimulai dari kegiatan berhitung 1 – 5</li> <li>• Masing masing peserta didik berkumpul sesuai dengan angka yang dihitungnya sehingga dalam satu kelas terbentuk 5 Kelompok</li> <li>• Peserta didik diarahkan untuk mendiskusikan cerita Mahabharata.</li> <li>• Peserta didik mengidentifikasi sifat baik dan nilai-nilai budhi pekerti yang dapat diambil dari sifat-sifat tokoh-tokoh cerita mahabharata.</li> </ul> <p><b>k. Verification</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Masing – masing kelompok menocokkan hasil diskusinya sesuai dengan buku yang diarahkan guru</li> </ul> <p><b>l. Generalization</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menyimpulkan cerita Mahabharata.</li> <li>• Peserta didik mewakili kelompoknya, menceritakan cerita Mahabharata. kepada teman-temannya di depan kelas</li> </ul>	

3.	<b>Kegiatan Penutup</b> <b>d. Pendidik melakukan refleksi dengan memberikan penegasan atas materi pembelajaran yang telah diberikan.</b> <b>e. Pendidik menyampaikan rencana tindak lanjut pada pembelajaran berikutnya.</b> <b>f. Pendidik menutup proses pembelajaran dengan memandu siswa untuk mengucapkan Parama Santih: “Om Santih, Santih, Santih, Om”.</b>	5menit
----	---	--------

### 5. Pertemuan Kelima

No.	Kegiatan	Waktu
1.	<b>Pendahuluan</b> a. Pendidik membuka proses pembelajaran dengan salam Panganjali Umat “Om Swastyastu “ b. Pendidik memastikan kehadiran peserta didik dengan melakukan absensi. c. Pendidik memandu peserta didik untuk berdoa: “ <i>Om Awighnamastu namo siddham</i> ”. d. Pendidik melakukan apersepsi dengan menanyakan kembali tentang materi cerita singkat Mahabharata e. Pendidik menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. f. Pendidik menginformasikan skenario pembelajaran.	10 menit

2.	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p><b>a. Stimulation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik membaca kembali materi tentang cerita Mahabharata.</li> <li>• Pendidik memberikan evaluasi berupa soal tentang tokoh-tokoh utama dalam cerita mahabharata dengan media interaktif tokoh-tokoh utama dalam cerita Mahabharata.</li> <li>• Peserta didik menjelaskan perilaku baik di depan kelas terkait yang ada di media interaktif tokoh-tokoh utama dalam cerita Mahabharata bagian aktivitasmu.</li> </ul> <p><b>b. Problem Statement</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dengan motivasi pendidik, peserta didik menjawab soal dari pendidik di media interaktif .</li> <li>• Dengan motivasi pendidik, peserta didik menjelaskan isi gambar dari media interaktif aktivitasmu.</li> </ul> <p><b>c. Data Collection</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Masing-masing peserta didik menjawab soal yang ada pada media interaktif tokoh-tokoh utama dalam cerita Mahabharata.</li> <li>• Masing masing siswa diminta menjelaskan isi dari aktivitasmu pada media interaktif tokoh-tokoh utama dalam cerita Mahabharata</li> </ul> <p><b>d. Verification</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendidik memastikan nilai yang di dapat oleh peserta didik di atas kkm.</li> </ul> <p><b>e. Generalization</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menyimpulkan dari materi tokoh-tokoh utama dalam cerita Mahabharata.</li> <li>• Peserta didik memaparkan nilai-nilai budhi pekerti yang dapat diambil dari perilaku baik tokoh-tokoh utama dalam cerita mahabharata.</li> </ul>	20 menit
3.	<p><b>Kegiatan Penutup</b></p> <p>a. Pendidik melakukan refleksi dengan memberikan penegasan atas materi pembelajaran yang telah diberikan.</p> <p>b. Pendidik menyampaikan rencana tindak lanjut pada pembelajaran berikutnya.</p> <p>Pendidik menutup proses pembelajaran dengan memandu siswa untuk mengucapkan Parama Santih: “Om Santih, Santih, Santih, Om”.</p>	5 menit

**G. Penilaian Hasil pembelajaran**  
**1. Jurnal Penilaian Sikap**

No	Waktu	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Positi/Negatif	Tindak Lanjut

**2. Pengetahuan**

- a. Teknik : Tes Tulis  
 b. Bentuk Instrumen : Uraian  
 c. Kisi-kisi:

No	Indikator	Butir Instrumen
1	Arti kata Mahabharata	1
2	Tokoh – tokoh Utama cerita awal Mahabharata	2-3
3	Sifat – sifat Bhakti Bisma	4-5

Lembar Penilaian K3, Pengetahuan

Nomor	Butir Instrumen
1	Sebutkanlah arti kata Mahabharata
2	Sebutkanlah tokoh – tokoh utama awal cerita Mahabharata
3	Tuliskan nama – nama tokoh utama dalam cerita Mahabharata
4	Sebutkanlah sifat – sifat baik Bisma
5	Sebutkan nilai-nilai budhi pekerti yang dapat diambil dari perilaku baik

d. Penskoran :

- Skor jawaban benar : 5
- Skor jawaban mendekati benar : 3
- Skor jawaban salah : 0
- Skor Maksimal : 25

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor perolehan}}{\text{Jumlah Skor maks}} \times 100 = \text{Skor}$$

### 3 Keterampilan

- a. Teknik : Portofolio  
 b. Bentuk Instrumen : Lembar Portofolio  
 c. Kisi-kisi:

Nama Siswa	:			
Kelas/ Semester	: II / III			
Indikator Penilaian	Nilai			
	Tidak Terampil	Kurang Terampil	Cukup Terampil	Sangat Terampil
Pemilihan Materi				
Keragaman Sumber				
Teknik Pembuatan				
Kerapian/Kebersihan				

#### Lembar Penilaian KI 4, Keterampilan

Nama Siswa	:			
Kelas/ Semester	: II / III			
Indikator Penilaian	Nilai			
	Tidak Terampil	Kurang Terampil	Cukup Terampil	Sangat Terampil
Pemilihan Materi				
Keragaman Sumber				
Teknik Pembuatan				
Kerapian/Kebersihan				

Indikator Penilaian:

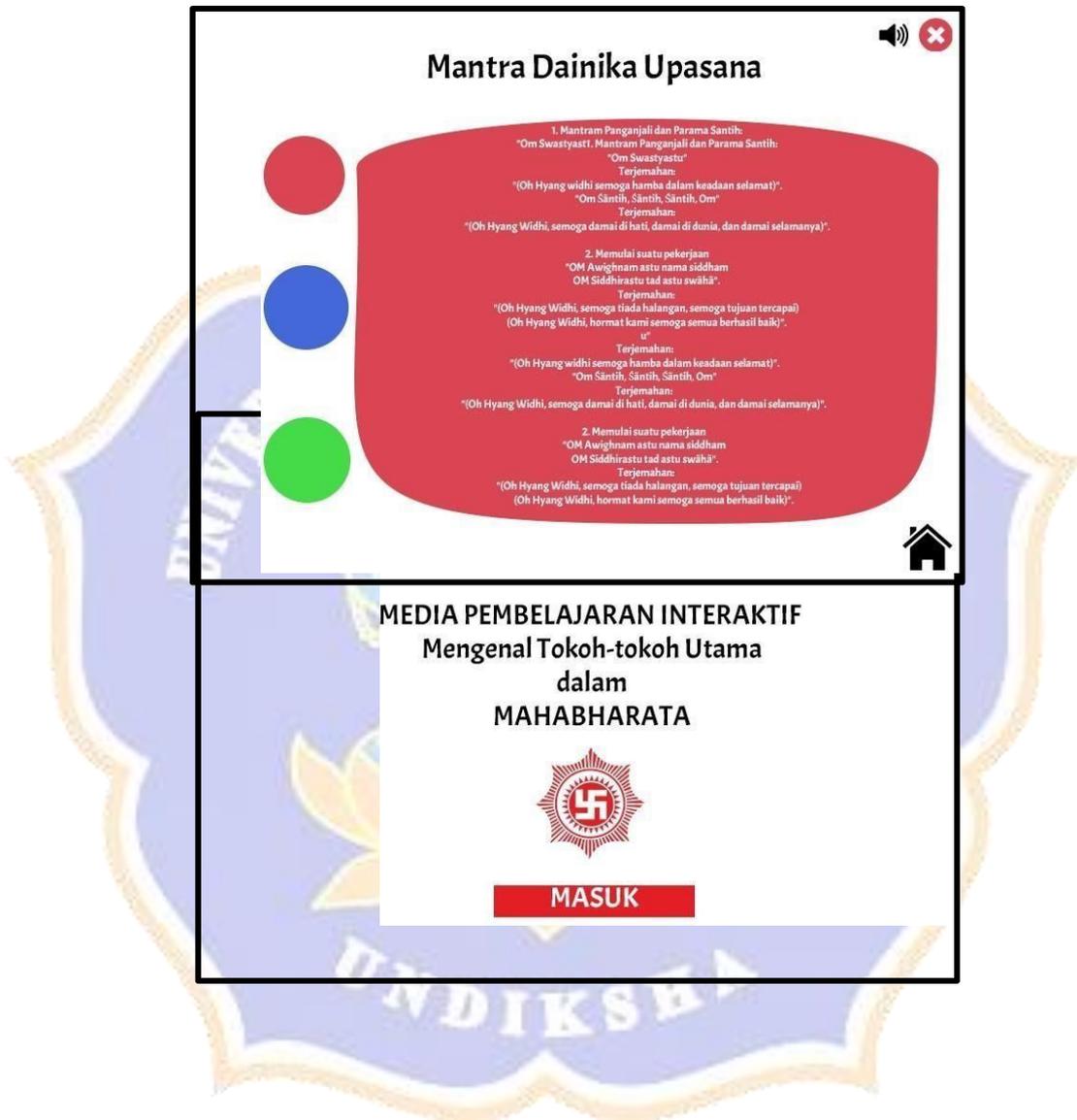
1. = Tidak terampil, *jika* sama sekali tidak mampu menerapkan indikator penilaian.
2. = Kurang terampil, *jika* kurang mampu menerapkan indikator penilaian.
3. = Terampil, *jika* menunjukkan sudah mampu menerapkan indikator penilaian.
4. = Sangat terampil, *jika* sudah sangat mampu menerapkan semua indikator penilaian.

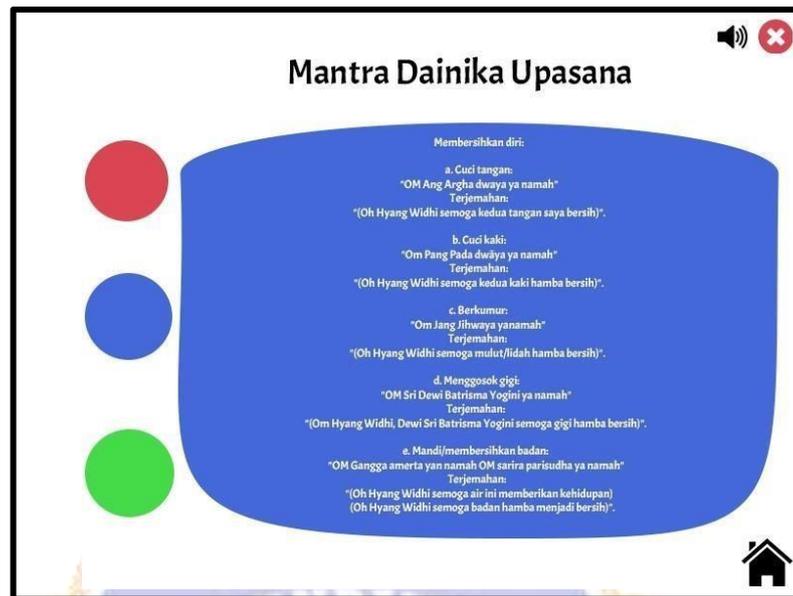
Keterangan:

Isi kolom nilai dengan centang (√)

### Lampiran 3 Storyboard

Halaman awal terdapat halaman pembukaan yang dimana ketika logo *Swastika* di tekan akan menuju kehalaman mantra Dainika Upasana, dan ketika masuk di tekan akan masuk ke halaman utama





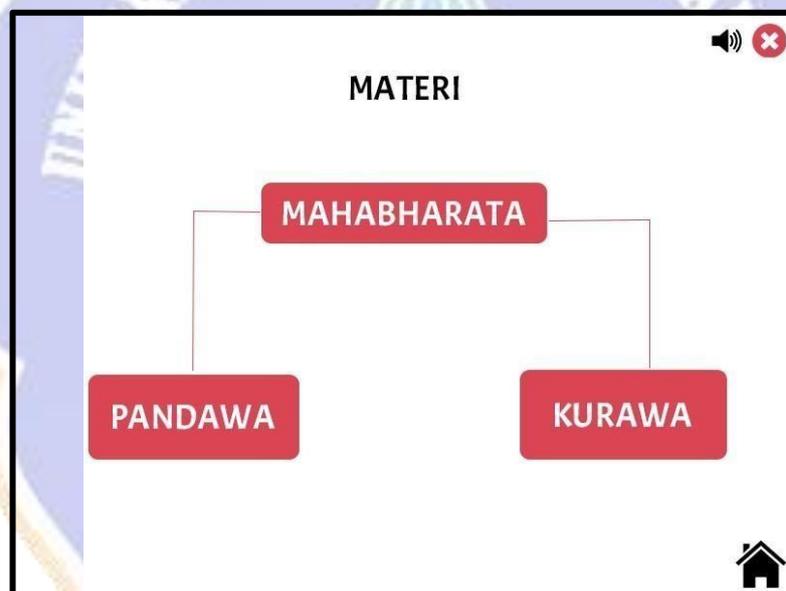
Pada halaman dainika upasana ada 3 pilihan mantra yang dapat di pilih oleh guru yakni warna merah, biru dan hijau, dan ketika tombol home ditekan akan menuju ke halaman utama.



Pada halaman utama media, akan menampilkan beberapa pilihan yakni ada kd, materi, foto, video dan soal. Dan juga ada tombol keluar di bagian atas untuk keluar dari media, ada tombol volume untuk mematikan backsound dari media.



Ketika tombol video di halaman utama di pilih maka akan menampilkan halaman video yang dapat di putar video Mahabharata.



Pada halaman materi yang dapat di cari dengan menekan pilihan menu materi pada halaman utama berisikan 3 pilihan menu yakni

## 1. Mahabharata

### MATERI MAHABHARATA

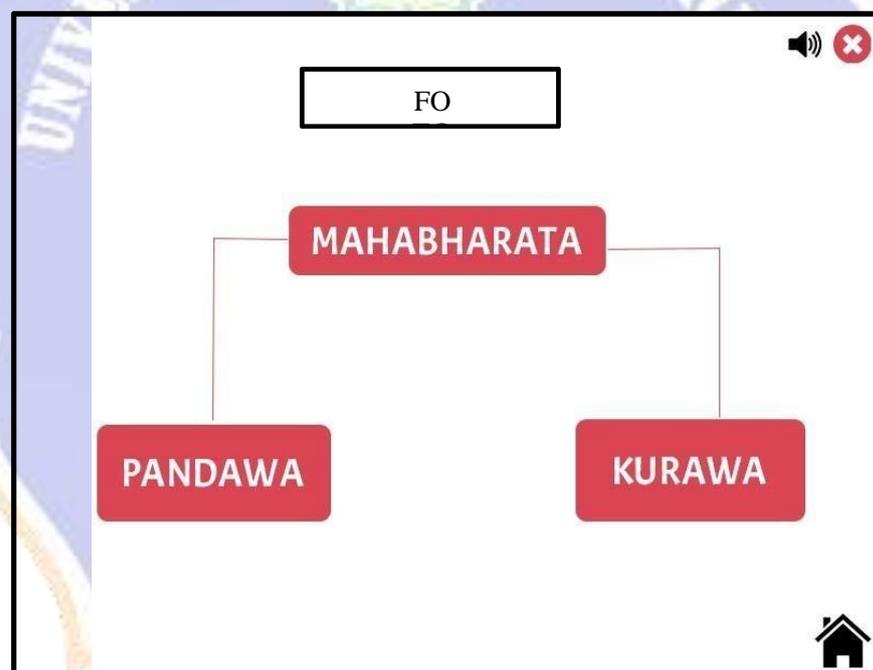
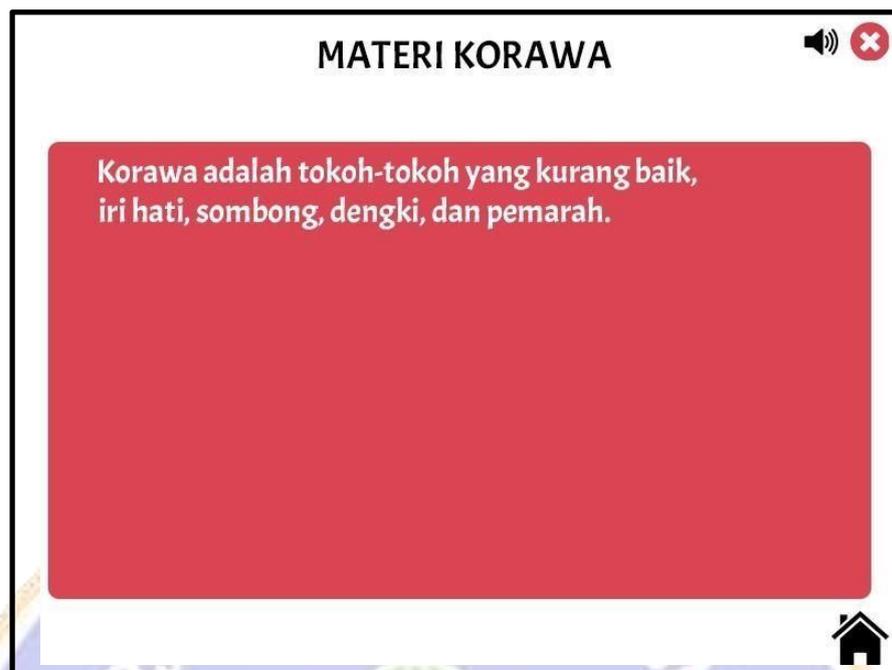
Mahabharata merupakan salah satu epos besar dari Itihasa.  
Kitab Itihasa merupakan bagian dari kitab Weda.  
Mahabharata ditulis oleh Rsi Wyasa, putra dari Dewi Satyawati.  
Cerita Mahabharata merupakan kisah kepahlawanan yang nyata atau benar-benar terjadi.  
Mahabharata menceritakan kisah Pandawa dan Korawa. Pandawa adalah tokoh-tokoh yang baik dan berhati mulia, sedangkan Korawa adalah tokoh-tokoh yang kurang baik, iri hati, sombong, dengki, dan pemaarah.  
Mahabhārata menceritakan kisah para Pandawa dengan saudara sepupu mereka, seratus Korawa,

## 2. Pandawa

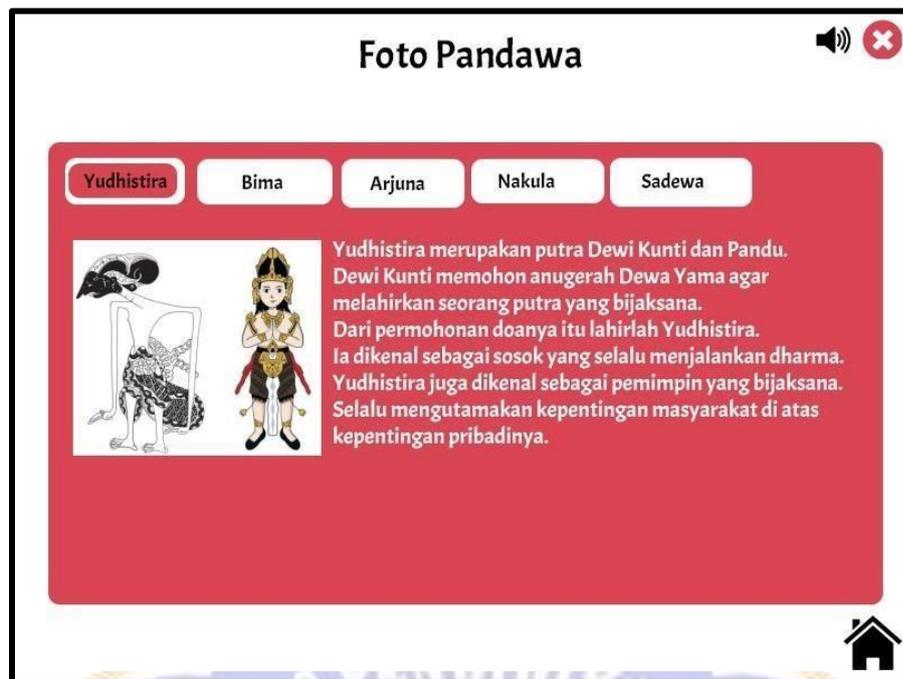
### MATERI PANDAWA

Pandawa adalah tokoh-tokoh yang baik dan berhati mulia, sedangkan Korawa adalah tokoh-tokoh yang kurang baik, iri hati, sombong, dengki, dan pemaarah.

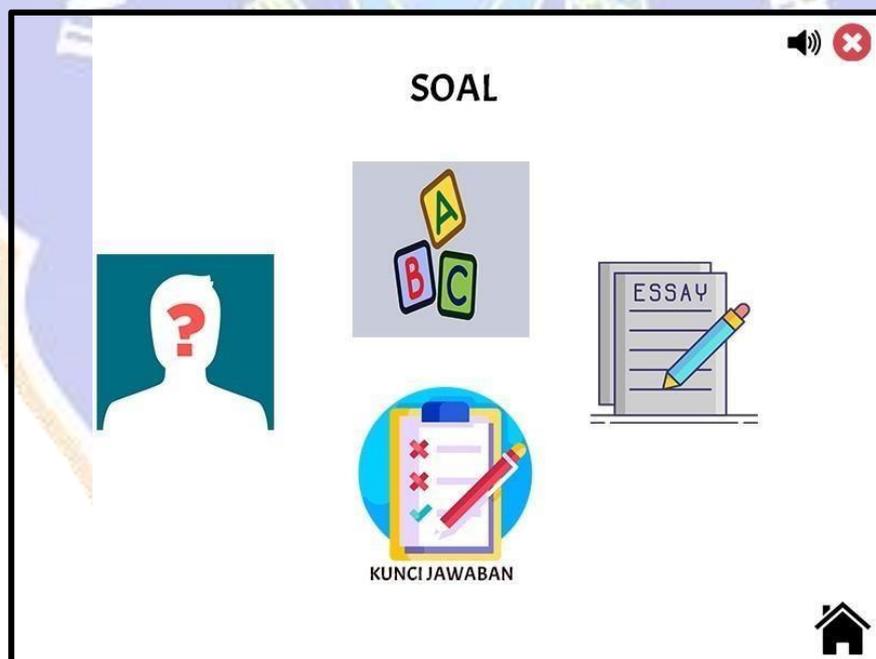
## 3. Korawa



Pada halaman foto ada 3 pilihan menu yakni mahabharata, pandawa dan korawa



Pada halaman pandawa ada beberapa submenu yakni tokoh-tokoh utama yang ada pada pandawa

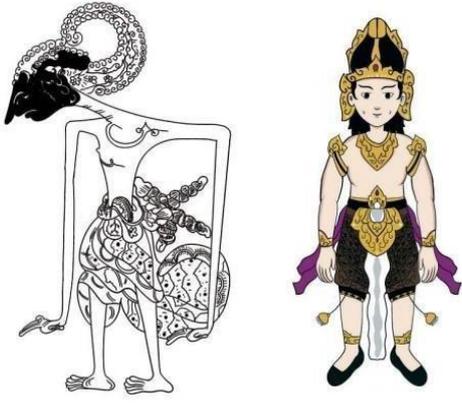


Pada halaman soal ada 4 pilihan menu yakni tebak gambar, pilihan ganda, esay dan kunci jawaban

**TEBAK GAMBAR**

1. aku adalah anggota pandawa yang terkenal dengan ketampanan

2. aku adalah anggota pandawa yang ahli dalam memanah, dengan senjata utama panah pasopati



siapa aku?
.....


Pada halaman tebak gambar terdapat beberapa teks yang menjelaskan sifat tokoh mahabharata beserta foto, dan siswa akan menjawab pada bagian kolom jawaban yang telah di jawab.

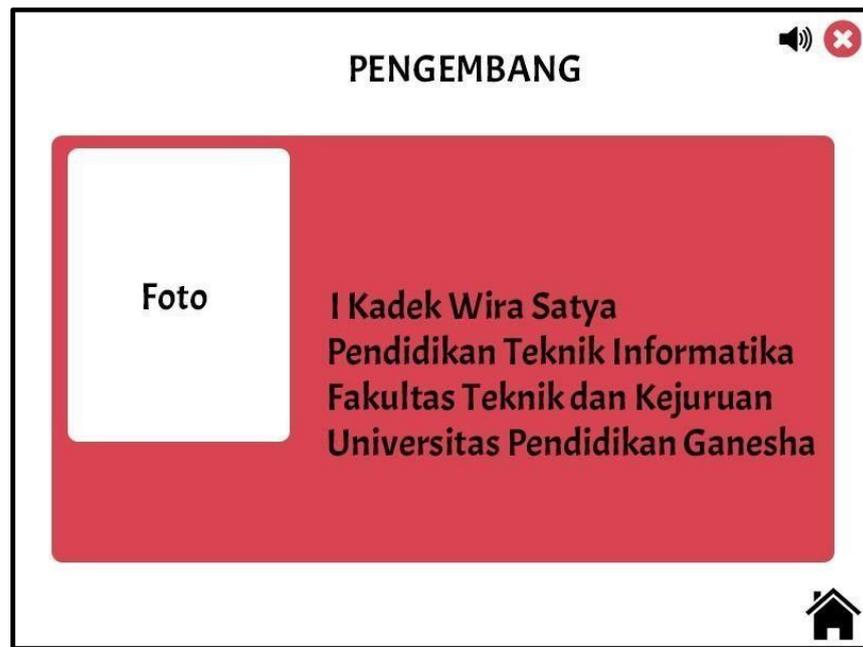
**PILIHAN GANDA**

A. Silanglah  salah satu jawaban yang paling benar pada huruf A, B, dan C!

<p>1. Perhatikan pernyataan berikut ini!</p> <p>1) Yudhistira</p> <p>2) Arjuna</p> <p>3) Duryodhana</p> <p>4) Nakula</p> <p>5) Sakuni</p> <p>Nama-nama tersebut yang merupakan anggota Pandawa ditunjukkan pada nomor ....</p> <p>A. 1), 2), 3)</p> <p>B. 1), 2), 4)</p> <p>C. 3), 4), 5)</p>	<p>2. Pandawa memiliki guru yang sangat disiplin. Beliau putra Baradwaja. Nama Guru Pandawa tersebut adalah ...</p> <p>A. Drona</p> <p>B. Bhishma</p> <p>C. Widura</p> <p>3. Saudara tertua Pandawa adalah ....</p> <p>A. Bhima</p> <p>B. Arjuna</p> <p>C. Yudhistira</p>
---	---



Pada halaman pilihan ganda dapat dijawab dengan memilih a, b atau c



Pada halaman pengembang dijelaskan dari pengembang yang merancang media.



*Lampiran 4 Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Isi Pembelajaran*

Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Isi Pembelajaran

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui kualitas isi materi pembelajaran pada media pembelajaran yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat dan digunakan oleh ahli materi akan ditinjau dari beberapa aspek yaitu: (1) kelayakan isi, (2) kebahasaan, dan (3) penyajian. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji kelayakan oleh ahli isi ditunjukkan dalam tabel berikut:

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Kelayakan isi	Kesesuaian dengan KI, KD	1,2
		Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	3,4
		Kemudahan intruksi dan keaktualan materi	5
		Referensi dan keterbaharuan materi	7,9
2	Kebahasaan	Keterbacaan dan kejelasan informasi	5
		Bahasa	6
3	Penyajian	Kemampuan penyajian	8,9
		Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran	10,11
		Kesesuaian ilustrasi gambar, video, dan animasi	12

Lampiran 5 Angket Uji Ahli Isi Pembelajaran

**INSTRUMEN UJI AHLI ISI**

Mata Kuliah : Agama Hindu dan Budi Pekerti

Judul Media : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis 2D pada materi Toko Tokoh-tokoh Utama dalam Cerita Mahabharata dalam Mata Pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti untuk siswa kelas III di SD Negeri 3 Batur

Penulis : I Kadek Wira Satya

Evaluator : I Wayan Mantik S.Pd.

Instrumen uji ahli materi pembelajaran dapat dilihat pada Tabel berikut ini. **Petunjuk pengisian**

Berilah tanda ( √ ) pada kolom hasil pengujian butir penilaian, dengan cara memilih salah satu skor penilaian sebagai berikut:

No	Pernyataan	Relevan	Tidak Relevan	Alasan
1	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi dasar	√		
2	Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran sudah lengkap dan sesuai dengan indikator	√		
3	Isi media pembelajaran sudah sesuai dengan karakteristik siswa	√		

4	Cara penyampaian materi pada media pembelajaran sudah sesuai dengan perkembangan siswa	✓		
5	Judul yang ditampilkan sudah sesuai dengan materi yang disajikan	✓		
6	Penyampaian materi menggunakan bahasa sederhana dan komunikatif	✓		
7	Keruntutan isi materi dengan media pembelajaran	✓		
8	Isi materi dalam media pembelajaran sudah sesuai	✓		
9	Kelengkapan materi dalam media pembelajaran sudah sesuai	✓		
10	Soal dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan indikator	✓		
11	Sistematika soal dengan isi materi sudah tepat	✓		
12	Penggunaan gambar dan video sudah sesuai dengan materi pembelajaran	✓		
Jumlah				
Total				

Kesimpulan :

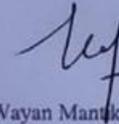
1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

\*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan

Bapak/Ibu) Kritik/Masukan:

Rubah teks cerita  
menjadi koiner.

Uji Ahli Isi,



I Wayan Mantik S.Pd.

### INSTRUMEN UJI AHLI ISI

Mata Kuliah : Agama Hindu dan Budi Pekerti

Judul Media : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis 2D pada materi Toko Tokoh-tokoh Utama dalam Cerita Mahabharata dalam Mata Pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti untuk siswa kelas III di SD Negeri 3 Batur

Penulis : I Kadek Wira Satya

Evaluator : Made Sutarning S.Pd.

Instrumen uji ahli materi pembelajaran dapat dilihat pada

Tabel berikut ini. **Petunjuk**

**pengisian**

Berilah tanda ( ✓ ) pada kolom hasil pengujian butir penilaian, dengan cara memilih salah satu skor penilaian sebagai berikut:

No	Pernyataan	Relevan	Tidak Relevan	Alasan
1	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi dasar	✓		
2	Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran sudah lengkap dan sesuai dengan indikator	✓		
3	Isi media pembelajaran sudah sesuai dengan karakteristik siswa	✓		

4	Cara penyampaian materi pada media pembelajaran sudah sesuai dengan perkembangan siswa	✓		
5	Judul yang ditampilkan sudah sesuai dengan materi yang disajikan	✓		
6	Penyampaian materi menggunakan bahasa sederhana dan komunikatif	✓		
7	Keruntutan isi materi dengan media pembelajaran	✓		
8	Isi materi dalam media pembelajaran sudah sesuai	✓		
9	Kelengkapan materi dalam media pembelajaran sudah sesuai	✓		
10	Soal dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan indikator	✓		
11	Sistematika soal dengan isi materi sudah tepat	✓		
12	Penggunaan gambar dan video sudah sesuai dengan materi pembelajaran	✓		
Jumlah				
Total				

Kesimpulan :

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

\*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu) Kritik/Masukan:

Uji Ahli Isi,



Made Sutarning S.Pd.

*Lampiran 6 Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Media-Desain Pembelajaran*

Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Media-Desain Pembelajaran

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Dalam hal ini angket yang dibuat dan akan digunakan oleh ahli media yang ditinjau dari beberapa aspek yaitu (1) tampilan media interaktif, (2) interaktivitas, (3) model pembelajaran, dan (4) evaluasi. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji ahli desain dan media ditunjukkan dalam tabel berikut:

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Tampilan Media Pembelajaran	Kesuaian penggunaan teks	3,4
		Kesuaian gambar dan video	5,6,7,8,9,12
		Kesesuaian Ssimbol	1,2
		Kesesuaian sound	10,11
2	Interaktivitas	Kemudahan pengguna	14,15,16
		Kesesuaian fungsional media	17,20
		Ketepatan kinerja link interaktif	18

Lampiran 7 Angket Uji Ahli Media-Desain Pembelajaran

**INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA**

Mata Pelajaran : Agama Hindu dan Budi Pekerti  
 Judul Media : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis 2D pada materi  
 Toko Tokoh-tokoh Utama dalam Cerita Mahabharata dalam Mata  
 Pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti untuk siswa kelas III di SD  
 Negeri 3 Batu  
 Penulis : I Kadek Wira Satya  
 Evaluator : I Ketut Andika Pradnyana, S.Pd., M.Pd.

Instrumen uji ahli media pembelajaran dapat dilihat pada Tabel berikut  
 Ini :

**Petunjuk pengisian**

Berilah tanda ( ✓ ) pada kolom hasil pengujian butir penilaian, dengan cara memilih salah satu  
 alternative jawaban sebagai berikut:

No	Pernyataan	Relevan	Tidak Relevan	Alasan
1	Ukuran simbol (tombol, <i>frame</i> ) sudah sesuai	✓		
2	Penempatan simbol (tombol, <i>frame</i> ) sudah sesuai	✓		
3	Jenis dan ukuran <i>font</i> pada media mudah dibaca	✓		
4	Warna teks yang digunakan pada media mudah dibaca	✓		
5	Komposisi gambar yang ada pada media sudah sesuai	✓		
6	Ukuran dan kualitas gambar yang ditampilkan pada media sudah sesuai	✓		
7	Ketepatan penempatan gambar pada media sudah sesuai	✓		
8	Kesesuaian animasi dengan materi	✓		
9	Pemilihan video sudah menarik	✓		
10	Backsound yang digunakan sudah sesuai dengan materi	✓		

11	Sound effect yang digunakan sudah sesuai dengan animasi	✓		
12	Cover dalam media pembelajaran sudah sesuai	✓		
13	Tampilan media pembelajaran dengan isi materi sudah sesuai	✓		
14	Fleksibilitas media pembelajaran (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)	✓		
15	Petunjuk penggunaan media pembelajaran sudah sesuai	✓		
16	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran sudah sesuai	✓		
17	Penggunaan tombol navigasi pada media pembelajaran sudah sesuai	✓		
18	Ketepatan kinerja interactive link	✓		
19	Konsistensi bentuk dan letak navigasi dalam media sudah sesuai	✓		
20	Fungsionalitas media sudah sesuai	✓		

**Komentar / Saran Evaluator**

- Perbaiki KO/indikator
- Tambahkan tombol back di setiap halaman
- Tambahkan nomor pd cerita.

Uji Ahli Media

I Ketut Andika Pradnyana, S.Pd., M.Pd.  
NIP :

## INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA

Mata Pelajaran : Agama Hindu dan Budi Pekerti  
 Judul Media : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis 2D pada materi  
 Toko Tokoh-tokoh Utama dalam Cerita Mahabharata dalam Mata  
 Pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti untuk siswa kelas III di SD  
 Negeri 3 Batur  
 Penulis : I Kadek Wira Satya  
 Evaluator : I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.

Instrumen uji ahli media pembelajaran dapat dilihat pada Tabel berikut

Ini :

**Petunjuk pengisian**

Berilah tanda ( ✓ ) pada kolom hasil pengujian butir penilaian, dengan cara memilih salah satu alternative jawaban sebagai berikut:

No	Pernyataan	Relevan	Tidak Relevan	Alasan
1	Ukuran simbol (tombol, <i>frame</i> ) sudah sesuai	✓		
2	Penempatan simbol (tombol, <i>frame</i> ) sudah sesuai	✓		
3	Jenis dan ukuran <i>font</i> pada media mudah dibaca	✓		
4	Warna teks yang digunakan pada media mudah dibaca	✓		
5	Komposisi gambar yang ada pada media sudah sesuai	✓		
6	Ukuran dan kualitas gambar yang ditampilkan pada media sudah sesuai	✓		
7	Ketepatan penempatan gambar pada media sudah sesuai	✓		
8	Kesesuaian animasi dengan materi	✓		
9	Pemilihan video sudah menarik	✓		

10	Backsound yang digunakan sudah sesuai dengan materi	✓		
11	Sound effect yang digunakan sudah sesuai dengan animasi	✓		
12	Cover dalam media pembelajaran sudah sesuai	✓		
13	Tampilan media pembelajaran dengan isi materi sudah sesuai	✓		
14	Fleksibilitas media pembelajaran (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)	✓		
15	Petunjuk penggunaan media pembelajaran sudah sesuai	✓		
16	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran sudah sesuai	✓		
17	Penggunaan tombol navigasi pada media pembelajaran sudah sesuai	✓		
18	Ketepatan kinerja interactive link	✓		
19	Konsistensi bentuk dan letak navigasi dalam media sudah sesuai	✓		
20	Fungsionalitas media sudah sesuai	✓		

Kesimpulan : Untuk media keutamaan Font dan ukuran Font untuk diperbaiki  
Konten pembelajaran e-learning ini dinyatakan\*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

\*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan)

Bapak/Ibu Kritikan/Masukan:

Uji Ahli Media,



Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.  
NIP : 198709072015041001

*Lampiran 8 Kisi-Kisi Angket Uji Perorangan, Kelompok Kecil, dan Lapangan*

Kisi-Kisi Angket Uji Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan

Uji perorangan dilakukan untuk memperoleh masukan tentang kesalahan yang tampak dalam produk pengembangan dan memperoleh petunjuk awal tentang daya guna media pembelajaran. Uji kelompok kecil dilakukan dengan menguji cobakan program terhadap kelompok kecil calon pengguna. Uji lapangan dilakukan untuk mengetahui tanggapan atau respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan saat uji lapangan. Kisi-kisi angket uji perorangan, kelompok kecil dan lapangan oleh peserta didik ditunjukkan dalam tabel berikut:

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Penyajian materi	Urutan sajian	2
		Pemberian informasi	3,13
2	Interaktivitas	<i>Usability</i> /mudah digunakan	6,15
		Fitur	4, 12
3	Tampilan	Ilustrasi, Gambar dan animasi	1,5,9
4	Pembelajaran	Motivasi	7,8,14
		Ketertarikan penggunaan media pembelajaran	10,11

## Lampiran 9 Angket Uji Perorangan

## INSTRUMEN UJI RESPON SISWA

Nama : Ni Nyoman Rita Eebi Ani  
 Sekolah : SD Negeri 3 Batur

## Petunjuk pengisian angket

Berilah tanda (✓) pada kolom hasil pengujian butir penilaian, dengan cara memilih salah satu alternative jawaban sebagai berikut:

No	Pernyataan	SS	S	CS	TS	STS
1	Saya merasa senang dan tertarik dalam belajar dengan menggunakan media interaktif ini.	✓	✗			
2	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran mudah dipahami.	✓	✗			
3	Penggunaan gambar dalam mendukung pembelajaran membuat saya mudah memahami materi.	✓				
4	Penggunaan video membuat saya mudah memahami isi materi yang dipaparkan.	✓				
5	Penggunaan cerita berbentuk komik membuat saya mudah memahami cerita yang di paparkan		✓			
6	Dengan adanya media interaktif ini saya merasa kurang senang dalam belajar mata pelajaran Tokoh-tokoh Utama Dalam Cerita Mahabharata, karena pemaparan materinya tidak terorganisir dengan baik.				✓	
7	Dengan adanya media interaktif membuat saya mudah memahami sifat-sifat dari tokoh-tokoh utama mahabharata.		✓			
8	Dengan adanya media interaktif membuat saya mudah memahami sifat yang patut ditiru di kehidupan nyata.	✓				
9	Dengan adanya media interaktif membuat saya mudah memahami sifat-sifat yang tidak patut ditiru.	✓				
10	Jenis font yang digunakan membuat tampilan menjadi menarik.		✓			
11	Ukuran font sesuai dan membuat tampilan konten menjadi lebih elegan.	✓				
12	Gambar sertavideo membuat saya tertarik untuk menjelajahi isi dari konten interaktif.		✓			
13	Tampilan pada konten interaktif indah untuk dipandang.	✓				
14	Penggunaan sound effect mampu meningkatkan motivasi dalam menggunakan konten interaktif ini.		✓			
15	Saya mendukung penggunaan konten interaktif pada pembelajaran selanjutnya	✓				
Jumlah Total						

*Lampiran 10 Hasil Angket Perorangan*

No	Pernyataan	R1	R2	R3
1	Saya merasa senang dan tertarik dalam belajar dengan menggunakan media interaktif ini.	5	5	4
2	Penggunaan bahasa dalam media interaktif mudah dipahami.	5	4	4
3	Penggunaan gambar dalam mendukung pembelajaran membuat saya mudah memahami materi.	5	5	4
4	Penggunaan video membuat saya mudah memahami isi materi yang dipaparkan.	5	4	4
5	Penggunaan cerita berbentuk komik membuat saya mudah memahami cerita yang di paparkan	4	4	5
6	Dengan adanya media interaktif ini saya merasa kurang senang dalam belajar mata pelajaran Tokoh-tokoh Utama Dalam Cerita Mahabharata, karena pemaparan materinya tidak terorganisir dengan baik.	2	1	1
7	Dengan adanya media interaktif membuat saya mudah memahami sifat-sifat dari tokoh-tokoh utama mahabharata.	4	4	5
8	Dengan adanya media interaktif membuat saya mudah memahami sifat yang patut ditiru di kehidupan nyata.	5	5	5
9	Dengan adanya media interaktif membuat saya mudah memahami sifat-sifat yang tidak patut ditiru.	5	4	5
10	Jenis font yang digunakan membuat tampilan menjadi menarik.	4	4	4
11	Ukuran font sesuai dan membuat tampilan media menjadi lebih elegan.	5	5	5
12	Gambar sertavideo membuat saya tertarik untuk menjelajahi isi dari media interaktif.	4	5	5
13	Tampilan pada media interaktif indah untuk dipandang.	5	5	5

14	Penggunaan sound effect mampu meningkatkan motivasi dalam menggunakan media interaktif ini.	4	5	5
15	Saya mendukung penggunaan media interaktif pada pembelajaran selanjutnya	5	5	5
Jumlah (jawaban x bobot tiap pilihan)		<b>67</b>	<b>65</b>	<b>66</b>

Jumlah seluruh item angket x bobot tertinggi	<b>75</b>	<b>75</b>	<b>75</b>
Persentase per-subjek (%)	<b>89%</b>	<b>87%</b>	<b>88%</b>
Persentase keseluruhan subjek (%)	<b>88%</b>		
Kriteria Keseluruhan	<b>Baik</b>		



## Lampiran 11 Angket Uji Kelompok Kecil

**INSTRUMEN UJI RESPON SISWA**

Nama : Gede Budi  
 Sekolah : SD Negeri 3 Batur

**Petunjuk pengisian angket**  
 Berilah tanda ( ✓ ) pada kolom hasil pengujian butir penilaian, dengan cara memilih salah satu alternative jawaban sebagai berikut:

No	Pernyataan	SS	S	CS	TS	STS
1	Saya merasa senang dan tertarik dalam belajar dengan menggunakan media interaktif ini.	✓				
2	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran mudah dipahami.		✓			
3	Penggunaan gambar dalam mendukung pembelajaran membuat saya mudah memahami materi.	✓				
4	Penggunaan video membuat saya mudah memahami isi materi yang dipaparkan.	✓				
5	Penggunaan cerita berbentuk komik membuat saya mudah memahami cerita yang di paparkan		✓			
6	Dengan adanya media interaktif ini saya merasa kurang senang dalam belajar mata pelajaran Tokoh-tokoh Utama Dalam Cerita Mahabharata, karena pemaparan materinya tidak terorganisir dengan baik.				✓	
7	Dengan adanya media interaktif membuat saya mudah memahami sifat-sifat dari tokoh-tokoh utama mahabharata.		✓			
8	Dengan adanya media interaktif membuat saya mudah memahami sifat yang patut ditiru di kehidupan nyata.	✓				
9	Dengan adanya media interaktif membuat saya mudah memahami sifat-sifat yang tidak patut ditiru.		✓			
10	Jenis font yang digunakan membuat tampilan menjadi menarik.		✓			
11	Ukuran font sesuai dan membuat tampilan konten menjadi lebih elegan.		✓			
12	Gambar sertavideo membuat saya tertarik untuk menjelajahi isi dari konten interaktif.	✓				
13	Tampilan pada konten interaktif indah untuk dipandang.	✓				
14	Penggunaan sound effect mampu meningkatkan motivasi dalam menggunakan konten interaktif ini.		✓			
15	Saya mendukung penggunaan konten interaktif pada pembelajaran selanjutnya	✓				
<b>Jumlah Total</b>						

## Lampiran 12 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil

No	Daftar Pertanyaan	Responden								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	Saya merasa senang dan tertarik dalam belajar dengan menggunakan media interaktif ini.	5	4	5	5	4	4	5	5	5
2	Penggunaan bahasa dalam media interaktif mudah dipahami.	4	4	5	5	4	4	4	4	4
3	Penggunaan bahasa dalam media interaktif mudah dipahami.	5	4	5	4	5	5	5	5	5
4	Penggunaan video membuat saya mudah memahami isi materi yang dipaparkan.	5	4	4	4	5	5	4	4	5
5	Penggunaan cerita berbentuk komik membuat saya mudah memahami cerita yang di paparkan	4	5	4	4	4	4	5	5	4
6	Dengan adanya media interaktif ini saya merasa kurang senang dalam belajar mata pelajaran Tokoh-tokoh Utama Dalam Cerita Mahabharata, karena pemaparan materinya tidak terorganisir dengan baik.	3	3	3	2	2	3	3	1	2
7	Dengan adanya media interaktif membuat saya mudah memahami sifat-sifat dari tokoh-tokoh utama mahabharata.	4	4	4	4	4	4	5	5	5
8	Dengan adanya media interaktif membuat saya mudah memahami sifat yang patut ditiru di kehidupan nyata.	5	5	4	4	4	5	5	4	5
9	Dengan adanya media interaktif membuat saya mudah memahami sifat-sifat yang tidak patut ditiru.	4	5	5	4	4	5	5	5	5

10	Jenis font yang digunakan membuat tampilan menjadi menarik.	4	4	4	4	4	5	5	5	4
11	Ukuran font sesuai dan membuat tampilan media menjadi lebih elegan.	4	4	5	5	5	4	4	5	5
12	Gambar serta video membuat saya tertarik untuk menjelajahi isi dari media interaktif.	5	4	4	5	5	4	5	5	5
13	Tampilan pada media interaktif indah untuk dipandang.	5	4	4	4	4	5	5	5	4
14	Penggunaan sound effect mampu meningkatkan motivasi dalam menggunakan media interaktif ini.	4	5	5	5	5	5	5	5	4
15	Saya mendukung penggunaan media interaktif pada pembelajaran selanjutnya.	5	5	4	4	4	5	5	5	5
Jumlah (jawaban x bobot tiap pilihan)		66	64	65	66	63	67	70	68	67
Jumlah seluruh item angket x bobot tertinggi		75	75	75	75	75	75	75	75	75
Persentase per-subjek (%)		88 %	85 %	87 %	88 %	84 %	89 %	93 %	91 %	89 %
Persentase keseluruhan subjek (%)		88%								
Kriteria Keseluruhan		Baik								

## Lampiran 13 Angket Uji Lapangan

## INSTRUMEN UJI RESPON SISWA

Nama : *Mada Santika Pramatho*  
 Sekolah : SD Negeri 3 Batur

## Petunjuk pengisian angket

Berilah tanda (✓) pada kolom hasil pengujian butir penilaian, dengan cara memilih salah satu alternative jawaban sebagai berikut:

No	Pernyataan	SS	S	CS	TS	STS
1	Saya merasa senang dan tertarik dalam belajar dengan menggunakan media interaktif ini.		✓			
2	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran mudah dipahami.		✓			
3	Penggunaan gambar dalam mendukung pembelajaran membuat saya mudah memahami materi.		✓			
4	Penggunaan video membuat saya mudah memahami isi materi yang dipaparkan.	✓				
5	Penggunaan cerita berbentuk komik membuat saya mudah memahami cerita yang di paparkan	✓				
6	Dengan adanya media interaktif ini saya merasa kurang senang dalam belajar mata pelajaran Tokoh-tokoh Utama Dalam Cerita Mahabharata, karena pemaparan materinya tidak terorganisir dengan baik.					✓
7	Dengan adanya media interaktif membuat saya mudah memahami sifat-sifat dari tokoh-tokoh utama mahabharata.	✓				
8	Dengan adanya media interaktif membuat saya mudah memahami sifat yang patut ditiru di kehidupan nyata.	✓				
9	Dengan adanya media interaktif membuat saya mudah memahami sifat-sifat yang tidak patut ditiru.	✓				
10	Jenis font yang digunakan membuat tampilan menjadi menarik.		✓			
11	Ukuran font sesuai dan membuat tampilan konten menjadi lebih elegan.		✓			
12	Gambar sertavideo membuat saya tertarik untuk menjelajahi isi dari konten interaktif.		✓			
13	Tampilan pada konten interaktif indah untuk dipandang.		✓			
14	Penggunaan sound effect mampu meningkatkan motivasi dalam menggunakan konten interaktif ini.	✓				
15	Saya mendukung penggunaan konten interaktif pada pembelajaran selanjutnya		✓			
<b>Jumlah Total</b>						

Lampiran 14 Hasil Angket Uji Lapangan

no	Daftar Pertanyaan	Responden														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Saya merasa senang dan tertarik dalam belajar dengan menggunakan media interaktif ini.	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4
2	Penggunaan bahasa dalam media interaktif mudah dipahami.	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4
3	Penggunaan bahasa dalam media interaktif mudah dipahami.	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4
4	Penggunaan video membuat saya mudah memahami isi materi yang dipaparkan.	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5
5	Penggunaan cerita berbentuk komik membuat saya mudah memahami cerita yang di paparkan	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5
6	Dengan adanya media interaktif ini saya merasa kurang senang dalam belajar mata pelajaran Tokoh-tokoh Utama Dalam Cerita Mahabharata, karena pemaparan materinya tidak terorganisir dengan baik.	3	3	3	2	2	3	3	1	2	2	2	1	1	2	1
7	interaktif membuat saya mudah memahami sifat-sifat dari tokoh-tokoh utama mahabharata.	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5
8	Dengan adanya media interaktif membuat saya mudah memahami sifat yang patut ditiru di kehidupan nyata.	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
9	Dengan adanya media interaktif membuat saya mudah memahami sifat-sifat yang tidak patut ditiru.	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5
10	Jenis font yang digunakan membuat tampilan menjadi menarik.	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4
11	Ukuran font sesuai dan membuat tampilan media menjadi lebih elegan.	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4
12	Gambar serta video membuat saya tertarik untuk menjelajahi isi dari media interaktif.	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4
13	Tampilan pada media interaktif indah untuk dipandang.	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4

14	Penggunaan sound effect mampu meningkatkan motivasi dalam menggunakan media interaktif ini.	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5
15	Saya mendukung penggunaan media interaktif pada pembelajaran selanjutnya.	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4
Jumlah Skor Per-Responden		66	64	65	66	63	67	70	68	67	67	67	67	65	66	68	63
Jumlah seluruh item angket		75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75
Persentase per-subjek (%)		88%	85%	86%	88%	84%	89%	93%	91%	89%	89%	89%	89%	87%	88%	91%	84%
Persentase keseluruhan subjek (%)		88%															
Kriteria keseluruhan		Baik															



Lampiran 15 Angket Uji Respon Guru

**INSTRUMEN RESPON GURU**

Mata Pelajaran : Agama Hindu dan Budi Pekerti  
 Judul Media : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis 2D pada materi  
 Toko Tokoh-tokoh Utama dalam Cerita Mahabharata dalam Mata  
 Pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti untuk siswa kelas III di SD  
 Negeri 3 Batur

Instrumen respon guru pembelajaran dapat dilihat pada Tabel berikut  
 ini:

**Petunjuk pengisian**  
 Berilah tanda ( ✓ ) pada kolom hasil pengujian butir penilaian, dengan cara memilih salah satu  
 alternative jawaban sebagai berikut:

SS	S	KS	TS	STS
----	---	----	----	-----

**Keterangan**  
 SS = Sangat Ssetuju  
 S = Setuju  
 KS = Kurang Setuju  
 TS = Tidak Setuju  
 STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi tokoh-tokoh utama dalam cerita Mahabharata	✓				

2	Dengan adanya media interaktif tokoh-tokoh utama dalam cerita Mahabharata mempermudah saya dalam menyampaikan materi kepada siswa	✓					
3	Siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran tokoh-tokoh utama dalam cerita Mahabharata	✓					
4	Media interaktif tokoh-tokoh utama dalam cerita Mahabharata memiliki isi dan tampilan yang menarik dan mudah dipahami	✓					
5	Media interaktif belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan						✓
6	Dengan menggunakan media interaktif penilaian siswa menjadi lebih mudah	✓					
7	Pembelajaran tokoh-tokoh utama dalam cerita Mahabharata menjadi lebih menarik dan membantu siswa dalam belajar secara mandiri dengan menggunakan media interaktif	✓					
8	Saya memiliki kesulitan dalam menyimak materi yang terdapat dalam media interaktif pada saat mengajar						✓
9	Materi pada media interaktif ini memiliki alur yang menarik dan sesuai dengan materi pembelajaran	✓					
10	Dengan adanya media interaktif ini, intensitas belajar siswa menjadi meningkat	✓					

Komentar/Saran :

.....

.....

.....

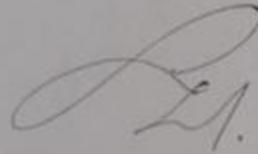
.....

.....

.....

Batur Utara, 05 Juli 2023

Responden



Ni MADE SUTANING.S.P.H.

NP 96705092807012019



*Lampiran 16 Dokumentasi Uji Responden*



Uji Perorangan



Uji Kelompok Kecil



Uji Lapangan



Uji Respon Guru