



# LAMPIRAN

## Lampiran 1. Surat Permohonan Data



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUANAlamat Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116  
Telepon (0362) 25571 Fax. (0362) 25571  
Laman <http://ftk.undiksha.ac.id>Nomor : 490/UN48.11.1/DT/2022  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan Data

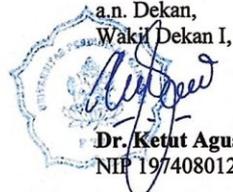
Singaraja, 15 Maret 2022

Yth. SMPN 1 Gianyar  
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi persyaratan penyusunan Skripsi, bersama ini dimohon bantuannya untuk memberikan informasi yang diperlukan terkait data mengenai "Silabus dan RPP", kepada mahasiswa berikut.

Nama : Dewa Ayu Putu Ika Kasturi Dewi  
NIM : 1815051055  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika  
Semester : VIII (delapan)

Demikian surat ini disampaikan, atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan,  
Wakil Dekan I,  
  
Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.  
NIP 197408012000032001

## Lampiran 2. Hasil Wawancara Pendidik

Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Sumber Belajar Pada Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas VII di SMP Negeri 1 Gianyar

Nama : Ida Ayu Ft. Akini S. Pd.  
NIP : 196505651986012002.

## Pertanyaan

1. Apa Saja Kendala yang Bapak/Ibu alami selama proses Kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)?

Jawaban :

- Membuat media pembelajaran yang dapat membantu dalam proses belajar mengajar.
- Membagi waktu dengan jumlah K.D yang ada dengan tuntutan memberikan evaluasi.
- Kemampuan siswa yang terbatas akibat dari PJJ.

2. Pendekatan atau metode apa yang Bapak/Ibu gunakan selama ini dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)?

Jawaban :

- Pendekatan saintifik
- Metode Direct Learning
- Metode Discovery learning
- - - - Problem Based Learning

3. Selama masa pembelajaran jarak jauh aplikasi apa saja yang Bapak/Ibu gunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)?

Jawaban :

- Whatteap
- Zoom
- Google Classroom
- Google Form
- Video pembelajaran

4. Sumber belajar apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)?

Jawaban :

- Buku paket.
- Buku Penunjang.
- Video - Video Pembelajaran.
- Lingkungan sekitar.
- Youtube.

5. Sarana dan prasarana apa saja yang tersedia untuk mendukung proses pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)?

Jawaban :

- Laptop.
- LCD.
- Hand phone.
- Laboratorium.
- Charta.
- Lingkungan.
- Mikroskop.
- Kit.

6. Apa saja media pembelajaran yang Bapak/Ibu gunakan dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)?

Jawaban :

- Video pembelajaran.
- Youtube.
- Charta.
- Lingkungan.
- Televisi.
- Koran.
- Poster.

7. Apakah media pembelajaran yang digunakan saat ini sudah mampu memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran?

Jawaban :

Belum sepenuhnya.  
 Karena masih diperlukan media - media yang dapat mempermudah dalam menyalakan materi yang sifatnya abstrak.

8. Menurut Bapak/Ibu, apakah perlu dikembangkan suatu media pembelajaran interaktif dalam membantu proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)?

Jawaban :

Sangat perlu sekali untuk mempermudah pemahaman materi.

9. Informasi apa saja yang diharapkan dari adanya media pembelajaran interaktif untuk membantu proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)?

Jawaban :

- Bentuk visualisasi dari materi
- Sistematisa materi untuk mempermudah pemahaman.
- Sistematisa K.D.

10. Bagaimana respon Bapak/Ibu terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif sebagai satu referensi guru dalam mendukung proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)?

Jawaban :

- Sangat setuju sekali dan sangat diperlukan untuk pengembangan materi.
- Untuk penyesuaian pembelajaran K.D sesuai dengan tuntutan Kurikulum.

11. Menurut Bapak/Ibu, materi mana yang perlu dibuatkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)?

Jawaban :

- Di semua K.D.

12. Selama proses pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) selama ini apakah pernah dilakukan praktikum bersama siswa?

Jawaban :

Permanah

13. Bagaimana proses praktikum yang Bapak/Ibu lakukan saat pembelajaran jarak jauh dilaksanakan?

Jawaban :

LKS di share di grup WA dan siswa melakukan sendiri di rumah

## Lampiran 3. Kisi-Kisi Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

**KISI-KISI ANGKET PESERTA DIDIK**

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Karakteristik Peserta Didik	a. Pemahaman didik peserta terhadap pelajaran	2, 10
		b. Ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran	1, 3, 4, 6, 7, 8
		c. Motivasi peserta didik dalam pembelajaran	5, 9
2	Karakteristik Pembelajaran	a. Materi pembelajaran	11, 12, 16, 17
		b. Media pembelajaran	13, 14, 19
		c. Sarana pembelajaran	15, 18, 20



## Lampiran 4. Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PESERTA DIDIK**

Nama : .....

Nomor Absen : .....

**I. Petunjuk**

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat.
2. Isilah pertanyaan berikut dengan jujur dan sesuai dengan pendapat anda sendiri .
3. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi prestasi belajar anda di kelas.
4. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memberikan tanda centang (√) pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

**II. Daftar Pertanyaan**

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
<b>Karakteristik Peserta Didik</b>						
1	Saya senang belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).					
2	Saya memahami dengan baik pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang disampaikan oleh guru.					
3	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru.					
4	Saya ingin menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.					

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
5	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet.					
6	Saya senang jika saat belajar terdapat gambar atau karakter yang dapat menjelaskan materi pelajaran.					
7	Saya senang saat belajar dengan menggunakan video animasi yang dapat menjelaskan materi pelajaran.					
8	Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dikemas dalam bentuk media pembelajaran interaktif.					
9	Menurut saya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang dikemas dalam bentuk media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi saya dalam belajar.					
10	Menurut saya penyampaian materi pada saat proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sudah sangat jelas dan menarik.					
<b>Karakteristik Pembelajaran</b>						
11	Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sulit dipahami jika dijelaskan dengan teori saja.					
12	Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami.					
13	Saat memberikan penjelasan materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) guru menggunakan media modul belajar.					
14	Guru tidak pernah menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.					
15	Guru menjelaskan materi dengan menggunakan LCD yang telah difasilitasi sekolah.					

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
16	Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sulit dipahami jika tidak ada contoh penerapan materi.					
17	Materi yang disampaikan oleh guru menggunakan <i>power point</i> meningkatkan motivasi belajar.					
18	Saya memiliki Hp/Laptop/Komputer untuk menunjang atau membantu dalam proses pembelajaran.					
19	Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dijelaskan dengan model pembelajaran yang menarik.					
20	Menurut saya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang dikemas dalam bentuk media pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik.					

Singaraja, .....

Responden

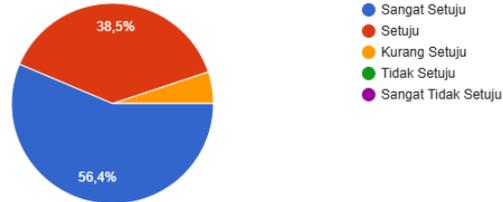
UNDIKSHA

## Lampiran 5. Pengisian Angket Analisis Peserta Didik di Google Form

6. Saya senang jika saat belajar terdapat gambar atau karakter yang dapat menjelaskan materi pelajaran.

[Salin diagram](#)

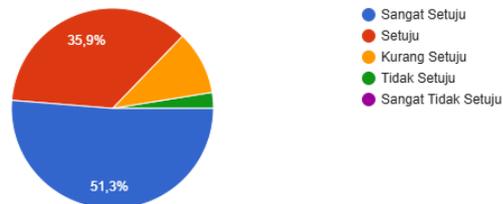
39 jawaban



7. Saya senang saat belajar dengan menggunakan video animasi yang dapat menjelaskan materi pelajaran.

[Salin diagram](#)

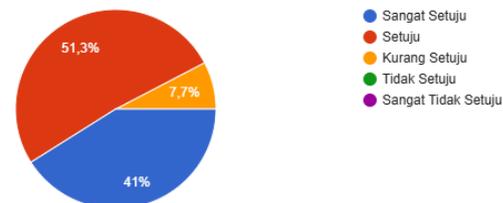
39 jawaban



8. Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dikemas dalam bentuk media pembelajaran interaktif.

[Salin diagram](#)

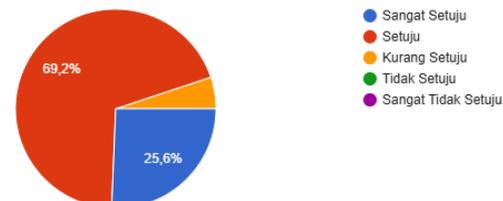
39 jawaban



9. Menurut saya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang dikemas dalam bentuk media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi saya dalam belajar.

[Salin diagram](#)

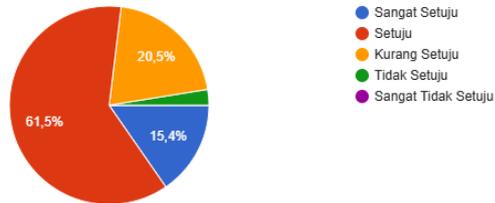
39 jawaban



10. Menurut saya penyampaian materi pada saat proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sudah sangat jelas dan menarik.

[Salin diagram](#)

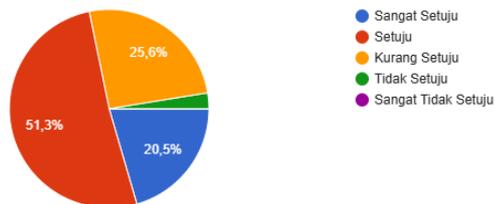
39 jawaban



11. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sulit dipahami jika dijelaskan dengan teori saja.

[Salin diagram](#)

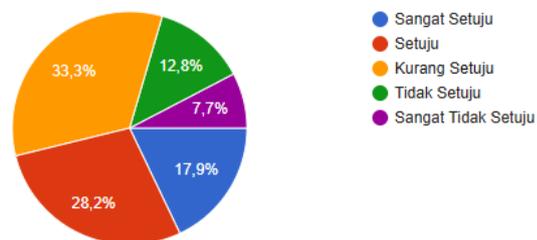
39 jawaban



15. Guru menjelaskan materi dengan menggunakan LCD yang telah difasilitasi sekolah.

[Salin](#)

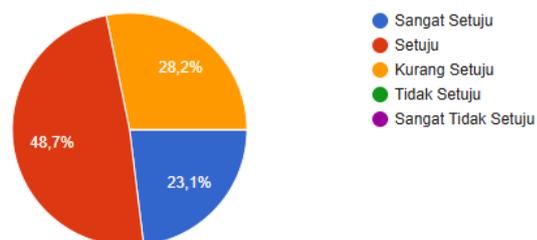
39 jawaban



16. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sulit dipahami jika tidak ada contoh penerapan materi.

[Salin](#)

39 jawaban



Lampiran 6. Hasil Angket Analisis Peserta Didik

No Soal	Soal	Responden																																													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39							
1	Saya senang belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4				
2	Saya memahami dengan baik pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang disampaikan oleh guru.	4	1	4	2	3	2	2	3	4	4	3	2	4	2	3	4	4	3	3	3	4	2	2	4	1	4	3	4	4	3	4	2	2	4	3	1	3	3	3	3	3	3	3			
3	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru.	3	2	3	3	3	3	4	3	2	1	5	3	2	3	4	3	4	5	3	3	3	4	2	2	1	4	2	3	1	4	4	3	1	4	4	3	1	4	4	3	3	4	4			
4	Saya ingin menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	3	4	5	4	3	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5			
5	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet.	4	4	4	5	4	5	4	4	2	4	4	5	4	5	4	4	2	2	3	3	5	4	5	1	2	5	3	3	4	3	5	3	3	4	3	3	4	3	5	4	1	3	3			
6	Saya senang jika saat belajar terdapat gambar atau karakter yang dapat menjelaskan materi pelajaran.	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	3	5	5	5	4	3	5	5	4	3	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4		
7	Saya senang saat belajar dengan menggunakan video animasi yang dapat menjelaskan materi pelajaran.	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	3	5	4	5	5	4	3	5	5	4	2	4	5	3	4	4	5	5	4	4	5	4	4	3	4	4	3	4	5	5	4	4		
8	Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dikemas dalam bentuk media pembelajaran interaktif.	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	3	5	4	4	4	3	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4		
9	Menurut saya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang dikemas dalam bentuk media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi saya dalam belajar.	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	3	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	
10	Menurut saya penyampaian materi pada saat proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sudah sangat jelas dan menarik.	4	2	5	5	4	1	3	3	3	2	3	4	4	4	3	4	4	1	2	3	2	3	4	2	1	5	1	2	4	3	3	2	1	3	3	1	4	3	3	3	3	3	3	3		
11	Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sulit dipahami jika dijelaskan dengan teori saja.	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	5	5	4	5	4	3	4	5	4	3	3	4	3	2	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	3	4	4	5	3	4	4	5	3	4	4	
12	Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami.	3	2	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	5	3	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	
13	Saat memberikan penjelasan materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) guru menggunakan media modul belajar.	4	4	4	5	4	5	3	4	4	3	3	4	4	5	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	3	5	4	4	4	4		
14	Guru tidak pernah menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.	2	4	3	4	3	3	2	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	2	2	3	3	5	3	4	3	2	3	4	2	3	4	2	3	4	3	5	3	4	3	4	3	4	3	
15	Guru menjelaskan materi dengan menggunakan LCD yang telah difasilitasi sekolah.	4	3	2	5	3	5	2	4	1	3	1	5	4	5	3	3	5	3	2	3	3	4	4	2	1	3	3	3	4	4	5	4	3	4	2	5	3	4	4	5	3	4	4	4	4	
16	Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sulit dipahami jika tidak ada contoh penerapan materi.	5	5	4	3	5	3	4	4	3	4	5	5	4	3	4	3	4	5	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	3	5	3	4	3	4	
17	Materi yang disampaikan oleh guru menggunakan power point meningkatkan motivasi belajar.	3	3	3	5	4	2	2	3	4	3	2	4	4	2	3	3	2	4	2	4	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	2	4	3	4	3	2	2	2	3	3
18	Saya memiliki Hp/Laptop/Komputer untuk menunjang atau membantu dalam proses pembelajaran.	4	5	4	5	3	5	4	4	4	5	5	5	4	2	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	
19	Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dijelaskan dengan model pembelajaran yang menarik.	5	1	5	5	3	1	3	3	4	1	3	4	4	2	3	3	2	3	2	2	3	4	3	3	2	4	3	4	2	3	2	4	3	5	3	1	3	3	1	3	3	1	3	3	1	
20	Menurut saya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang dikemas dalam bentuk konten pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik.	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	

Kriteria : 5 = Sangat Setuju, 4 = Setuju, 3 = Kurang Setuju, 2 = Tidak Setuju, 1 = Sangat Tidak Setuju

No Soal	Skala Total					Total Skor	Indeks	Keputusan
	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju			
1	40	112	9	0	0	161	82.56%	Sangat Setuju
2	0	56	39	18	3	116	59.49%	Kurang Setuju
3	10	44	48	12	4	118	60.51%	Setuju
4	85	80	6	0	0	171	87.69%	Sangat Setuju
5	45	60	27	8	2	142	72.82%	Setuju
6	110	60	6	0	0	176	90.26%	Sangat Setuju
7	100	56	12	2	0	170	87.18%	Sangat Setuju
8	80	80	9	0	0	169	86.67%	Sangat Setuju
9	50	108	6	0	0	164	84.10%	Sangat Setuju
10	15	40	39	14	6	114	58.46%	Kurang Setuju
11	40	80	30	2	0	152	77.95%	Setuju
12	5	12	90	10	0	117	60.00%	Setuju
13	25	100	27	0	0	152	77.95%	Setuju
14	10	48	57	12	0	127	65.13%	Setuju
15	35	44	39	10	3	131	67.18%	Setuju
16	45	76	33	0	0	154	78.97%	Setuju
17	5	32	57	22	0	116	59.49%	Kurang Setuju
18	60	96	6	2	0	164	84.10%	Sangat Setuju
19	20	28	48	14	5	115	58.97%	Kurang Setuju
20	70	92	6	0	0	168	86.15%	Sangat Setuju

Keterangan	Rumus
Total Sangat Setuju	$5 \times \text{Total Responden yang Memilih Sangat Setuju}$
Total Setuju	$4 \times \text{Total Responden yang Memilih Setuju}$
Total Kurang Setuju	$3 \times \text{Total Responden yang Memilih Kurang Setuju}$
Total Tidak Setuju	$2 \times \text{Total Responden yang Memilih Tidak Setuju}$
Total Sangat Tidak Setuju	$1 \times \text{Total Responden yang Memilih Sangat Tidak Setuju}$
Total Skor	Total Sangat Setuju + Total Setuju + Total Kurang Setuju + Total Tidak Setuju + Total Sangat Tidak Setuju
Skor Maksimum	Jumlah Responden $\times$ Skor Tertinggi Likert = 195 (5 $\times$ 39)
Nilai Indeks	Total Skor / Skor Maksimum

Interval Penilaian	
0% - 19,9%	Sangat Tidak Setuju
20% - 39,99%	Tidak Setuju
40% - 59,99%	Kurang Setuju
60% - 79,99%	Setuju
80% - 100%	Sangat Setuju

## Lampiran 7. Silabus (ATP)

**Alur Dan Tujuan Pembelajaran Dalam Rangka Pengembangan Perangkat Ajar****Ilmu Pengetahuan Alam Fase D Kelas 7 SMP**

Elemen	Capaian Pembelajaran
Pemahaman IPA	<p>Pada akhir fase D, peserta didik mampu melakukan klasifikasi makhluk hidup dan benda berdasarkan karakteristik yang diamati, mengidentifikasi sifat dan karakteristik zat, membedakan perubahan fisik dan kimia serta memisahkan campuran sederhana.</p> <p>Peserta didik dapat mendeskripsikan atom dan senyawa sebagai unit terkecil penyusun materi serta sel sebagai unit terkecil penyusun makhluk hidup, mengidentifikasi sistem organisasi kehidupan serta melakukan analisis untuk menemukan keterkaitan sistem organ dengan fungsinya serta kelainan atau gangguan yang muncul pada sistem organ tertentu (sistem pencernaan, sistem peredaran darah, sistem pernafasan dan sistem reproduksi). Peserta didik mengidentifikasi interaksi antar makhluk hidup dan lingkungannya, serta dapat merancang upaya upaya mencegah dan mengatasi pencemaran dan perubahan iklim. Peserta didik mengidentifikasi pewarisan sifat dan penerapan bioteknologi dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>Peserta mampu melakukan pengukuran terhadap aspek fisis yang mereka temui dan memanfaatkan ragam gerak dan gaya (force), memahami hubungan konsep usaha dan energi, mengukur besaran suhu yang diakibatkan oleh energi kalor yang diberikan, sekaligus dapat membedakan isolator dan konduktor kalor Peserta didik memahami gerak, gaya dan tekanan, termasuk pesawat sederhana. Peserta didik memahami getaran dan gelombang, pemantulan dan pembiasan cahaya termasuk alat- alat optik sederhana yang sering dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari Peserta didik dapat membuat rangkaian listrik sederhana, memahami gejala kemagnetan dan kelistrikan untuk menyelesaikan tantangan atau masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.</p>

	<p>Peserta didik mengelaborasi pemahamannya tentang posisi relatif bumi-bulan-matahari dalam sistem tata surya dan memahami struktur lapisan bumi untuk menjelaskan fenomena alam yang terjadi dalam rangka mitigasi bencana.</p> <p>Peserta didik mengenal pH sebagai ukuran sifat keasaman suatu zat serta menggunakannya untuk mengelompokkan materi (asam-basa berdasarkan pH nya). Dengan pemahaman ini peserta didik mengenali sifat fisika dan kimia tanah serta hubungannya dengan organisme serta pelestarian lingkungan.</p> <p>Peserta didik memiliki keteguhan dalam mengambil keputusan yang benar untuk menghindari zat aditif dan adiktif yang membahayakan dirinya dan lingkungan.</p>
Keterampilan proses	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Mengamati</b> Menggunakan berbagai alat bantu dalam melakukan pengukuran dan pengamatan. Memperhatikan detail yang relevan dari objek yang diamati.</li> <li><b>2. Mempertanyakan dan memprediksi</b> Secara mandiri, peserta didik dapat mengajukan pertanyaan lebih lanjut untuk memperjelas hasil pengamatan dan membuat prediksi tentang penyelidikan ilmiah.</li> <li><b>3. Merencanakan dan melakukan penyelidikan</b> Peserta didik merencanakan dan melakukan langkah-langkah operasional berdasarkan referensi yang benar untuk menjawab pertanyaan. Dalam penyelidikan, peserta didik menggunakan berbagai jenis variabel untuk membuktikan prediksi.</li> <li><b>4. Memproses, menganalisis data dan informasi</b> Menyajikan data dalam bentuk tabel, grafik, dan model serta menjelaskan hasil pengamatan dan pola atau hubungan pada data secara digital atau non digital. Mengumpulkan data dari penyelidikan yang dilakukannya, menggunakan data sekunder, serta menggunakan pemahaman sains untuk mengidentifikasi hubungan dan menarik kesimpulan berdasarkan bukti ilmiah.</li> <li><b>5. Mengevaluasi dan refleksi</b> Mengevaluasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang ada. Menunjukkan kelebihan dan kekurangan proses penyelidikan dan efeknya pada data. Menunjukkan permasalahan pada metodologi.</li> <li><b>6. Mengkomunikasikan hasil</b></li> </ol>

	Mengkomunikasikan hasil penyelidikan secara utuh yang ditunjang dengan argumen, bahasa serta konvensi sains yang sesuai konteks penyelidikan. Menunjukkan pola berpikir sistematis sesuai format yang ditentukan.		
Capaian Tujuan Pembelajaran	Materi	Profile Pelajar Pancasila	15JP
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan cabang-cabang ilmu Sains disertai bidang yang dipelajari.</li> <li>• Mengumpulkan dan menyajikan informasi untuk membandingkan dua ilmuwan/ Ahli sains dengan bidang penelitian yang sama.</li> <li>• Mengidentifikasi alat-alat laboratorium yang biasanya digunakan berdasarkan kegunaannya.</li> <li>• Menyebutkan peraturan untuk menjaga keselamatan di laboratorium IPA.</li> <li>• Mendeskripsikan perbedaan laboratorium IPA dan ruang lainnya.</li> <li>• Melakukan percobaan sederhana untuk menerapkan peraturan keselamatan di laboratorium IPA.</li> <li>• Mengenal langkah langkah dalam metode ilmiah.</li> <li>• Merumuskan tujuan dan hipotesis.</li> <li>• Mengidentifikasi variabel-variabel dalam percobaan.</li> <li>• Menuliskan prosedur percobaan.</li> <li>• Merancang suatu percobaan dengan menggunakan metode ilmiah.</li> <li>• Mengenal besaran dan satuan dalam pengukuran.</li> <li>• Memilih alat ukur yang tepat digunakan dalam percobaan.</li> <li>• Melakukan pengukuran dan membaca skala dengan benar.</li> <li>• Mengevaluasi teknik pengukuran</li> <li>• Menyajikan data percobaan dalam bentuk tabel dan grafik</li> </ul>	Hakikat Ilmu Sains dan Metode Ilmiah	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mandiri</li> <li>• Kreatif</li> <li>• Bernalar kritis</li> <li>• Gotong royong</li> </ul>	15 JP

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan perbedaan keadaan partikel dalam zat padat, cair dan gas.</li> <li>• Mendeskripsikan peristiwa difusi dalam zat cair dan gas dalam keseharian.</li> <li>• Membuat model partikel zat padat, cair dan gas</li> <li>• Menerapkan konsep pergerakan partikel dalam menjelaskan fenomena yang terjadi di sekitar pelajar.</li> <li>• Menjelaskan proses perubahan wujud zat dalam skala partikel.</li> <li>• Mendeskripsikan pengaruh perbedaan kerapatan.</li> <li>• Membandingkan kerapatan zat cair berdasarkan percobaan.</li> <li>• Merancang percobaan untuk menyelidiki faktor yang mempengaruhi waktu melelehnya es.</li> <li>• Mengumpulkan data dalam percobaan.</li> <li>• Menulis laporan percobaan (tugas di rumah).</li> </ul>	Zat dan Perubahannya	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mandiri</li> <li>• Kreatif</li> <li>• Bernalar kritis</li> <li>• Gotong royong</li> </ul>	20 JP
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami konsep suhu.</li> <li>• Menganalisis fenomena pemanfaatan kalor.</li> <li>• Merancang percobaan sederhana yang menarik mengenai pemanfaatan pemuain.</li> </ul>	Suhu, Kalor dan Pemuain	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mandiri</li> <li>• Kreatif</li> <li>• Bernalar kritis</li> <li>• Gotong royong</li> </ul>	15 JP
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami konsep gerak, kecepatan dan percepatan.</li> <li>• Memahami Hukum Newton.</li> </ul>	Gerak dan Gaya	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mandiri</li> <li>• Kreatif</li> <li>• Bernalar kritis</li> <li>• Gotong royong</li> </ul>	20 JP
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membedakan makhluk hidup dengan benda mati berdasarkan karakteristiknya.</li> <li>• Menganalisis teknik pengelompokan makhluk hidup.</li> <li>• Membuat kunci klasifikasi untuk mengidentifikasi makhluk hidup di sekitar sekolah.</li> <li>• Menganalisis karakteristik khas setiap kerajaan makhluk hidup.</li> <li>• Menjelaskan peranan makhluk hidup dalam kehidupan manusia.</li> </ul>	Klasifikasi Makhluk Hidup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mandiri</li> <li>• Kreatif</li> <li>• Bernalar kritis</li> <li>• Gotong royong</li> </ul>	20 JP

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menganalisis pengaruh lingkungan terhadap makhluk hidup.</li> <li>• Menganalisis interaksi antar komponen penyusun suatu ekosistem.</li> <li>• Menjelaskan perbedaan keanekaragaman hayati Indonesia dengan di belahan dunia lainnya.</li> <li>• Menganalisis pengaruh manusia terhadap ekosistem.</li> <li>• Menjelaskan pentingnya konservasi keanekaragaman hayati.</li> </ul>	Ekologi dan Keanekaragaman Hayati Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mandiri</li> <li>• Kreatif</li> <li>• Bernalar kritis</li> <li>• Gotong royong</li> </ul>	15 JP
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan macam-macam benda langit</li> <li>• Mendeskripsikan perbedaan benda-benda langit.</li> <li>• Mengumpulkan informasi untuk mendukung pendapat kondisi benda langit yang paling sesuai untuk kehidupan manusia.</li> <li>• Mendeskripsikan perbedaan satelit alami dan buatan.</li> <li>• Mendeskripsikan akibat dari pergerakan Bumi dan benda langit lain terhadap fenomena alam di Bumi.</li> <li>• Menjelaskan peranan Matahari dalam kehidupan</li> </ul>	Bumi dan Tata Surya	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mandiri</li> <li>• Kreatif</li> <li>• Bernalar kritis</li> <li>• Gotong royong</li> </ul>	15 JP



## Lampiran 8. RPP (Modul Ajar)

**MODUL AJAR****A. INFORMASI UMUM**

1. IDENTITAS SEKOLAH : SMP NEGERI 1 GIANYAR  
 NAMA GURU PENYUSUN :  
 FASE/KELAS : D/VII  
 ALOKASI WAKTU : 5 X PERTEMUAN (2 JP)
2. KOMPETENSI AWAL (kompetensi prasyarat yang dimiliki peserta didik sebelum pembelajaran).  
 Peserta didik dapat menjelaskan sifat-sifat dari zat  
 Peserta didik dapat menjelaskan perubahan pada zat
3. PROFIL PELAJAR PANCASILA
  - a) Mandiri
  - b) Bergotong royong
  - c) Bernalar kritis
  - d) Kreatif
4. SARANA DAN PRASARANA
  - a) Media : Video Pembelajaran
  - b) Alat : LCD, Laptop, Handphone
  - c) Sumber Belajar : Buku Paket Ilmu Pengetahuan Alam SMP/MTs Kelas VII Kemdikbud 2021, internet dan sumber lainnya.
5. TARGET PESERTA DIDIK
  - a) Peserta didik regular
  - b) Peserta didik dengan kesulitan belajar
  - c) Peserta didik dengan pencapaian belajar tinggi
6. MODEL PEMBELAJARAN
  - a) Modul pembelajaran tatap muka

**B. KOMPETENSI INTI**

1. TUJUAN PEMBELAJARAN
  1. peserta didik dapat mengidentifikasi karakteristik zat padat, cair dan gas
  2. peserta didik dapat menjelaskan susunan dan perubahan wujud zat

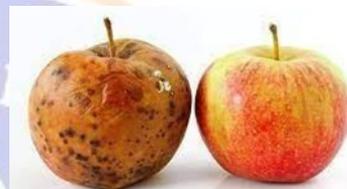
3. Peserta didik dapat mengidentifikasi sifat fisika.
2. PEMAHAMAN BERMAKNA
    1. Pelajar menemukan sendiri pengertian kata- kata terkait topik, kemudianmengelaborasi pengertian tersebut dalam contoh-contoh.
    2. Pelajar bekerja dalam kelompok untuk merancang prosedur percobaan, menganalisis hasil percobaan tentang sifat-sifat zat.
    3. Pelajar membuat peta konsep untuk meringkas pemahamannya mengenai perubahan zat kemudian peta konsep yang ia buat untuk menjelaskan pada orang lain.
  3. PERTANYAAN PEMANTIK
    - a. Apakah zat itu?
    - b. Mengapa zat memiliki sifat yang berbeda-beda?
    - c. Bagaimana perubahan bentuk dapat terjadi pada zat?
    - d. Bagaimana pengaruh massa jenis benda terhadap peristiwa mengapung, melayang atau tenggelam dalam suatu cairan?
    - e. Bagaimana merancang percobaan untuk menyelidiki suatu faktoryang mempengaruhi perubahan wujud zat, dalam hal ini waktu melelehnya es?
    - f. Apa teori mengenai perubahan zat yang sesuai untuk menganalisis hasil percobaan yang telah dirancang sendiri?
    - g. Bagaimana menyimpulkan dan mengevaluasi hasil percobaan mengenai faktor yang mempengaruhi waktu melelehnya es
  4. PERSIAPAN PEMBELAJARAN
    1. Menyiapkan link pembelajaran <https://youtu.be/P6mQC1WJEhE>,  
<https://www.youtube.com/watch?v=ptcaI83o3Mc>  
<https://youtu.be/KYQr10bjtAQ>
    2. Menyiapkan LKPD untuk tiap kegiatan dan gambar bila diperlukan
    3. Menyiapkan asesmen dan daftar hadir peserta didik
    4. Menyiapkan alat dan bahan untuk praktikum
    5. Menyiapkan pembagian kelompok dengan jumlah anggota 4 -5 peserta didik

## 5. KEGIATAN PEMBELAJARAN

### KEGIATAN PEMBELAJARAN I (4 JP/160 menit)

#### a. PEMBUKAAN

- Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan mengecek kehadiran
- Guru dan peserta didik berdoa bersama
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, garis besar kegiatan pembelajaran dan teknik pembelajaran
- Guru melakukan Apersepsi dengan memberikan pertanyaan pemantik



Sumber <https://www.kanalkalimantan.com> sumber :  
<https://bacaterus.com>

- Guru melakukan tanya jawab tentang
  - ✓ Bagaimana besi dapat berkarat?
  - ✓ Pernahkan kamu menyimpan buah-buahan seperti apel di tempat terbuka hingga beberapa hari? Apakah yang terjadi pada apel tersebut?
  - ✓ Mengapa demikian? Bagaimana itu bisa terjadi?
- Guru menyampaikan garis besar tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan penilaiannya.

#### b. KEGIATAN INTI

- Peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok
- Peserta didik membaca teks materi/menayangkan video tentang macam zat dan perubahannya  
<https://www.youtube.com/watch?v=ptcaI83o3Mc>

- Peserta didik mendiskusikan LKPD.1 tentang perubahan wujud zat
- Peserta didik dan guru melakukan refleksi pembelajaran

c. PENUTUP

- Peserta didik dengan bimbingan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini
- Guru memberikan penghargaan (misalnya pujian atau bentuk penghargaan lain yang relevan) kepada kelompok yang memiliki kinerja terbaik.
- Guru menyampaikan materi selanjutnya tentang skala suhu dan konversinya lalu memberikan tugas kepada peserta didik untuk mempelajari materi tersebut.
- Peserta didik melakukan evaluasi formatif
- Guru menutup pembelajaran dengan salam.

KEGIATAN PEMBELAJARAN 2 (5 JP = 200 Menit)

a. PENDAHULUAN

1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa
2. Guru menayangkan video tentang perubahan wujud zat <https://youtu.be/P6mQC1WJEhE>
3. Guru melakukan tanya jawab tentang apa saja yang kalian ketahui tentang contoh perubahan wujud zat?
4. Guru menuliskan tujuan pembelajaran

b. KEGIATAN INTI

1. Peserta didik berkelompok dengan anggota maksimal 4 orang
2. Peserta didik mengerjakan LKPD perubahan wujud zat secara berkelompok
3. Peserta didik mendiskusikan LKPD perubahan wujud zat
4. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusinya

c. PENUTUP

- Peserta didik dan guru melakukan refleksi pembelajaran

- Peserta didik dengan bimbingan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini
- Guru memberikan penghargaan (misalnya pujian atau bentuk penghargaan lain yang relevan) kepada kelompok yang memiliki kinerja terbaik.
- Guru menyampaikan materi selanjutnya tentang perubahan fisika kemudian memberikan tugas kepada peserta didik untuk mempelajari materi tersebut.
- Peserta didik melakukan evaluasi formatif
- Guru menutup pembelajaran dengan salam

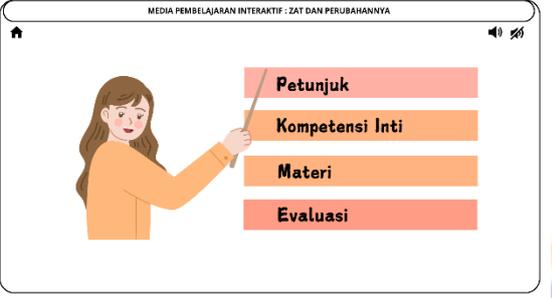
### Uji Kemampuan

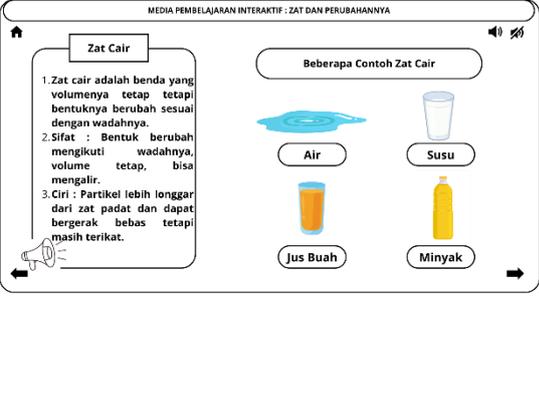
1. Lengkapi tabel berikut!

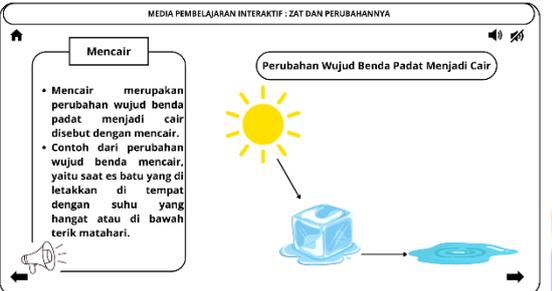
Materi	Wujud zat
Air pada suhu $105^{\circ}\text{C}$	
Uap air pada $95^{\circ}\text{C}$	
Arang	
Udara	
Bensin dalam tangki kendaraan	

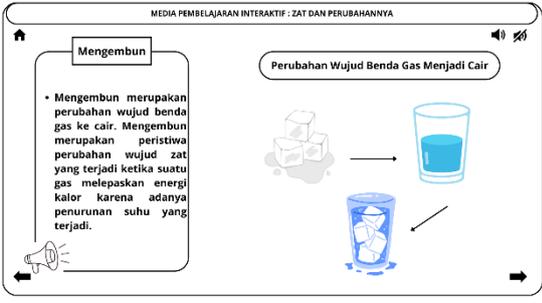
2. Gambarlah keadaan partikel dalam tiga macam wujud materi
3. Uraikan mengapa minuman berkarbonasi dapat dituang dari kaleng ke dalam gelas dengan menggunakan prinsip pergerakan partikel-partikel.
4. Dengan ukuran (atau volume) yang sama, besi lebih berat dibandingkan busa. Bagaimana hal itu dapat terjadi? Jelaskan.
5. Di antara ketiga wujud zat, wujud yang manakah yang paling gampang berdifusi? Berikan contohnya

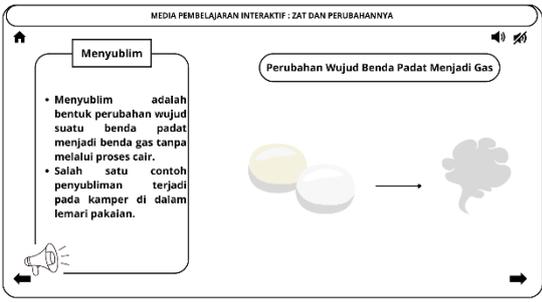
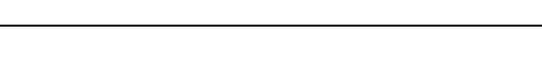
## Lampiran 9. Konsep Media Pembelajaran Interaktif

No	Nama	Desain	Keterangan
1	Tampilan awal Media Pembelajaran Interaktif		Ini merupakan halaman yang berisi tampilan awal dari media pembelajaran interaktif
2	Tampilan menu utama Media Pembelajaran Interaktif		Halaman ini menampilkan beberapa menu, yaitu petunjuk, kompetensi inti, materi dan evaluasi.
3	Tampilan petunjuk ikon Media Pembelajaran Interaktif		Pada halaman ini terdapat petunjuk fungsi dari ikon atau tombol yang tersedia pada <i>interface</i> media pembelajaran. Terdapat 5 petunjuk ikon, yaitu menu utama, menyalakan audio, mematikan audio, kembali ke halaman sebelumnya dan lanjut ke halaman berikutnya.

No	Nama	Desain	Keterangan
4	Tampilan kompetensi inti Media Pembelajaran Interaktif	 <p>The screenshot shows an interactive learning media interface titled 'MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF : ZAT DAN PERUBAHANNYA'. It features a 'KOMPETENSI INTI' section and two columns of learning objectives under 'TUJUAN PEMBELAJARAN' and 'PEMAHAMAN BERMAKNA'. The objectives include identifying characteristics of solids and liquids, explaining the arrangement and changes of matter, and identifying physical properties like mass and chemical properties.</p>	Pada tampilan ini terdapat tujuan pembelajaran dan pemahaman bermakna yang harus dicapai.
5	Tampilan materi pembelajaran zat dan perubahannya	 <p>The screenshot shows an interactive learning media interface titled 'MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF : ZAT DAN PERUBAHANNYA'. It features a central banner for 'Materi Pembelajaran Zat dan Perubahannya' and four navigation buttons: 'Wujud Zat', 'Perubahan Fisika dan Kimia', 'Perubahan Wujud Zat', and 'Lathian Soal'.</p>	Pada halaman ini, akan ditampilkan 3 materi, yaitu wujud zat, perubahan wujud zat, perubahan fisika. Selain materi, ada juga menu latihan soal pada halaman ini.
6	Tampilan materi zat padat	 <p>The screenshot shows an interactive learning media interface titled 'MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF : ZAT DAN PERUBAHANNYA'. It features a section for 'Zat Padat' with a list of characteristics and examples. The examples include 'Batu', 'Es Batu', 'Kayu', and 'Buku'.</p>	Pada halaman ini terdapat paparan materi mengenai zat padat dan beberapa contoh zat padat yang nantinya akan disajikan dalam bentuk 3D.
7	Tampilan materi zat cair	 <p>The screenshot shows an interactive learning media interface titled 'MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF : ZAT DAN PERUBAHANNYA'. It features a section for 'Zat Cair' with a list of characteristics and examples. The examples include 'Air', 'Susu', 'Jus Buah', and 'Minyak'.</p>	Pada halaman ini terdapat paparan materi mengenai zat cair dan beberapa contoh zat cair yang nantinya akan disajikan dalam bentuk 3D.

No	Nama	Desain	Keterangan
8	Tampilan materi zat gas	<p>MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF : ZAT DAN PERUBAHANNYA</p> <p>Zat Gas</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Zat gas adalah benda yang volume dan bentuknya dapat berubah sesuai wadahnya.</li> <li>2. Sifat : Bentuk tidak tetap, volume tidak tetap, dapat mengisi seluruh ruang yang tersedia.</li> <li>3. Ciri : Partikel sangat renggang dan bergerak bebas dengan energi tinggi.</li> </ol> <p>Beberapa Contoh Zat Gas</p> <p>Udara      Asap</p> <p>Uap Air      Oksigen</p> 	Pada halaman ini terdapat paparan materi mengenai zat gas dan beberapa contoh zat gas yang nantinya akan disajikan dalam bentuk 3D.
9	Tampilan materi perubahan wujud benda mencair	<p>MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF : ZAT DAN PERUBAHANNYA</p> <p>Mencair</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencair merupakan perubahan wujud benda padat menjadi cair disebut dengan mencair.</li> <li>• Contoh dari perubahan wujud benda mencair, yaitu saat es batu yang di letakkan di tempat dengan suhu yang hangat atau di bawah terik matahari.</li> </ul> <p>Perubahan Wujud Benda Padat Menjadi Cair</p> 	Pada halaman ini terdapat paparan materi mengenai perubahan wujud dari benda padat menjadi cair yang disebut mencair. Selain pemaparan materi, nantinya di sebelah materi tersebut akan ada demonstrasi perubahan wujud mencair dalam bentuk animasi.
10	Tampilan materi perubahan wujud benda membeku	<p>MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF : ZAT DAN PERUBAHANNYA</p> <p>Membeku</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membeku merupakan perubahan wujud benda cair ke padat. Biasanya, perubahan wujud ini dapat ditemukan pada proses pembuatan es batu. Dimana air yang semula wujudnya cair di bekukan akan menghasilkan benda padat, yaitu es batu.</li> </ul> <p>Perubahan Wujud Benda Cair Menjadi Padat</p> 	Pada halaman ini terdapat paparan materi mengenai perubahan wujud dari benda cair menjadi padat yang disebut membeku. Selain

No	Nama	Desain	Keterangan
			<p>pemaparan materi, nantinya di sebelah materi tersebut akan ada demonstrasi perubahan wujud membeku dalam bentuk animasi.</p>
11	Tampilan materi perubahan wujud benda menguap		<p>Pada halaman ini terdapat paparan materi mengenai perubahan wujud dari benda cair menjadi gas yang disebut menguap. Selain pemaparan materi, nantinya di sebelah materi tersebut akan ada demonstrasi perubahan wujud menguap dalam bentuk animasi.</p>
13	Tampilan materi perubahan wujud benda mengembun		<p>Pada halaman ini terdapat paparan materi mengenai perubahan wujud dari benda gas menjadi cair yang disebut mengembun. Selain</p>

No	Nama	Desain	Keterangan
			<p>pemaparan materi, nantinya di sebelah materi tersebut akan ada demonstrasi perubahan wujud mengembun dalam bentuk animasi.</p>
14	Tampilan materi perubahan wujud benda menyublim		<p>Pada halaman ini terdapat paparan materi mengenai perubahan wujud dari benda padat menjadi gas yang disebut menyublim. Selain pemaparan materi, nantinya di sebelah materi tersebut akan ada demonstrasi perubahan wujud menyublim dalam bentuk animasi.</p>
15	Tampilan materi perubahan wujud benda mengkristal		<p>Pada halaman ini terdapat paparan materi mengenai perubahan wujud dari benda gas menjadi padat</p>

No	Nama	Desain	Keterangan
			<p>yang disebut mengkristal. Selain pemaparan materi, nantinya di sebelah materi tersebut akan ada demonstrasi perubahan wujud mengkristal dalam bentuk animasi.</p>
16	Tampilan materi perubahan fisika		<p>Pada halaman ini terdapat paparan materi mengenai perubahan fisika. Selain pemaparan materi, nantinya di sebelah materi tersebut akan ada demonstrasi mengenai perubahan fisika dalam bentuk animasi.</p>
17	Tampilan evaluasi/latihan soal		<p>Pada halaman ini terdapat latihan soal mengenai beberapa materi yang telah disajikan sebelumnya.</p>

## Lampiran 10. Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Isi

**KISI-KISI ANGKET AHLI ISI**

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui kualitas isi materi pembelajaran pada media pembelajaran interaktif 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 Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran	1, 2
		Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	3
		Kesesuaian Pustaka	4
		Kemudahan memahami materi	5
2	Kebahasaan	Keterbacaan dan Kejelasan Informasi	6, 7
		Bahasa	8, 9
3	Penyajian	Kejelasan materi	10
		Kesesuain objek 3 dimensi	11, 12
		Kesesuain gambar, animasi dan kuis	13, 14, 15

## Lampiran 11. Instrumen Uji Ahli Isi

## ANGKET VALIDITAS AHLI ISI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS  
PROBLEM BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN IPA (ILMU  
PENGETAHUAN ALAM) UNTUK KELAS VII DI SMP NEGERI 1  
GIANYAR**

Hari/Tanggal : Senin, 21 Juli 2025

Validator : Putu Widiarini, S.Pd., M.Pd., M.Sc.

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Kelayakan Isi</b>			
1	Kesesuaian isi materi dalam Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	√	
2	Kesesuaian isi materi dalam media pembelajaran interaktif terhadap tujuan pembelajaran	√	
3	Kesesuaian isi materi terhadap kebutuhan peserta didik	√	
4	Kesesuaian pustaka yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	√	
5	Kemudahan memahami materi pada media pembelajaran interaktif	√	
<b>B. Kebahasaan</b>			
6	Tulisan dalam media interaktif dapat terbaca dengan baik	√	
7	Kejelasan informasi yang disampaikan pada video dalam media interaktif pembelajaran interaktif	√	
8	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami dalam media interaktif	√	
9	Penggunaan bahasa Indonesia dengan baik dan benar	√	
<b>C. Penyajian</b>			
10	Penyajian materi pada media pembelajaran interaktif sudah jelas	√	
11	Kesesuaian objek 2 dimensi dan 3 dimensi yang digunakan terhadap media pembelajaran interaktif	√	



12	Kesesuaian karakter 2 dimensi dan 3 dimensi yang digunakan terhadap media pembelajaran interaktif	√	
13	Kesesuaian gambar yang digunakan terhadap materi dalam media pembelajaran interaktif	√	
14	Kesesuaian animasi yang digunakan terhadap materi dalam media pembelajaran	√	
15	Kesesuaian kuis yang digunakan terhadap materi dalam media pembelajaran interaktif	√	

Kesimpulan :

Media pembelajaran interaktif 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 yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritik/Saran/Masukan :

Secara umum sudah melakukan revisi sesuai masukan sebelumnya.

Singaraja, 21 Juli 2025

Penilai



Putu Widharini, S.Pd., M.Pd., M.Sc.



## ANGKET VALIDITAS AHLI ISI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS  
**PROBLEM BASED LEARNING** PADA MATA PELAJARAN IPA (ILMU  
 PENGETAHUAN ALAM) UNTUK KELAS VII DI SMP NEGERI 1  
 GIANYAR

Hari/Tanggal : 18 Juli 2025

Validator : Ika Ayu Pt. Arini S. Pd.

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Kelayakan Isi</b>			
1	Kesesuaian isi materi dalam Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	✓	
2	Kesesuaian isi materi dalam media pembelajaran interaktif terhadap tujuan pembelajaran	✓	
3	Kesesuaian isi materi terhadap kebutuhan peserta didik	✓	
4	Kesesuaian pustaka yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓	
5	Kemudahan memahami materi pada media pembelajaran interaktif	✓	
<b>B. Kebahasaan</b>			
6	Tulisan dalam media interaktif dapat terbaca dengan baik	✓	
7	Kejelasan informasi yang disampaikan pada video dalam media interaktif pembelajaran interaktif	✓	
8	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami dalam media interaktif	✓	
9	Penggunaan bahasa Indonesia dengan baik dan benar	✓	
<b>C. Penyajian</b>			
10	Penyajian materi pada media pembelajaran interaktif sudah jelas	✓	
11	Kesesuaian objek 2 dimensi dan 3 dimensi yang digunakan terhadap media pembelajaran interaktif	✓	



12	Kesesuaian karakter 2 dimensi dan 3 dimensi yang digunakan terhadap media pembelajaran interaktif	✓	
13	Kesesuaian gambar yang digunakan terhadap materi dalam media pembelajaran interaktif	✓	
14	Kesesuaian animasi yang digunakan terhadap materi dalam media pembelajaran	✓	
15	Kesesuaian kuis yang digunakan terhadap materi dalam media pembelajaran interaktif	✓	

Kesimpulan :

Media pembelajaran interaktif 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 yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritik/Saran/Masukan :

.....

.....

.....

Gianyar, 18 Juli... 2025.

Penilai

  
Irena Ayu P. Anani S.Pd



## Lampiran 12. Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Media-Desain

**KISI-KISI ANGKET AHLI MEDIA DESAIN**

Angket ini dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui kualitas dari media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat dan digunakan oleh ahli media dan desain yang ditinjau dari beberapa aspek. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji ahli media dan desain ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Tampilan media pembelajaran interaktif	Kesesuaian penggunaan teks	1, 2
		Kesesuaian penggunaan warna	3, 4
		Kesesuaian grafis	5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12
2	Interaktivitas	Kemudahan penggunaan	13
		Kelengkapan fitur	14,15
3	Kebutuhan Peserta Didik	Kesesuaian kebutuhan peserta didik	16
4	Evaluasi	Kesesuaian soal	17, 18

## Lampiran 13. Instrumen Uji Ahli Media-Desain

Lampiran 13. Instrumen Uji Ahli Media-Desain

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA-DESAIN**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS**  
**PROBLEM BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN IPA (ILMU**  
**PENGETAHUAN ALAM) UNTUK KELAS VII DI SMP NEGERI 1**  
**GIANYAR**

Hari/Tanggal : Rabu, 16 / 7 / 2025  
 Validator : Iketut Ananda Pradnyara  
 Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif</b>			
1	Ketepatan penggunaan <i>font</i> untuk materi pada media pembelajaran interaktif	✓	
2	Ketepatan penggunaan ukuran <i>font</i> untuk materi pada media pembelajaran interaktif	✓	
3	Ketepatan penggunaan warna <i>font</i> untuk materi pada media pembelajaran interaktif	✓	
4	Keselarasn warna <i>font</i> dengan <i>background</i> dalam media pembelajaran interaktif	✓	
5	Ketepatan pengetikan teks pada media pembelajaran interaktif	✓	
6	Ketepatan penggunaan spasi teks pada media pembelajaran interaktif	✓	
7	Kerapian tata letak komponen pada antarmuka ( <i>interface</i> ) media pembelajaran interaktif	✓	
8	Kenyamanan penyusunan tampilan media pembelajaran interaktif ketika digunakan	✓	
9	Keselarasn antar komponen pada antarmuka ( <i>interface</i> ) media pembelajaran interaktif	✓	
10	Ketepatan tata letak icon pada media pembelajaran interaktif	✓	
11	Kesesuaian kualitas resolusi gambar dalam media pembelajaran interaktif	✓	
12	Kesesuaian kualitas resolusi video dalam media pembelajaran interaktif	✓	
<b>B. Interaktivitas</b>			
13	Kemudahan untuk pengoperasian dan mengakses fitur pada media pembelajaran	✓	



	interaktif		
14	Media pembelajaran interaktif dapat digunakan secara mandiri	✓	
15	Animasi 2 dimensi dan 3 dimensi pada media pembelajaran interaktif dapat berjalan dengan baik	✓	
16	Tombol, <i>icon</i> , dan <i>image button</i> dapat berjalan dengan baik	✓	
17	Kesesuaian media pembelajaran interaktif terhadap jenjang pendidikan pengguna	✓	
<b>C. Evaluasi</b>			
18	Kesesuaian jenis soal pada setiap <i>games</i> terhadap media pembelajaran interaktif	✓	
19	Kesesuaian soal pada setiap kuis terhadap materi media interaktif	✓	
20	Kesesuaian jenis soal pada setiap kuis terhadap media pembelajaran interaktif	✓	

Kesimpulan :

Media pembelajaran interaktif 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 yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritik/Saran/Masukan :

Tambahkan teks pada tombol play di  
 bawah

Singaraja, 16/7/2025

Penilai

*Amr*  
 I Ketut Anika Pradnyana, S.pd., M.Pd



Lampiran 13. Instrumen Uji Ahli Media-Desain

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA-DESAIN**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS**  
**PROBLEM BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN IPA (ILMU**  
**PENGETAHUAN ALAM) UNTUK KELAS VII DI SMP NEGERI 1**  
**GIANYAR**

Hari/Tanggal : Rabu / 16 Juli 2025  
 Validator : Luh Putri Dora Damayanti  
 Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif</b>			
1	Ketepatan penggunaan <i>font</i> untuk materi pada media pembelajaran interaktif	✓	
2	Ketepatan penggunaan ukuran <i>font</i> untuk materi pada media pembelajaran interaktif	✓	
3	Ketepatan penggunaan warna <i>font</i> untuk materi pada media pembelajaran interaktif	✓	
4	Keselarasn warna <i>font</i> dengan <i>background</i> dalam media pembelajaran interaktif	✓	
5	Ketepatan pengetikan teks pada media pembelajaran interaktif	✓	
6	Ketepatan penggunaan spasi teks pada media pembelajaran interaktif	✓	
7	Kerapian tata letak komponen pada antarmuka ( <i>interface</i> ) media pembelajaran interaktif	✓	
8	Kenyamanan penyusunan tampilan media pembelajaran interaktif ketika digunakan	✓	
9	Keselarasn antar komponen pada antarmuka ( <i>interface</i> ) media pembelajaran interaktif	✓	
10	Ketepatan tata letak icon pada media pembelajaran interaktif	✓	
11	Kesesuaian kualitas resolusi gambar dalam media pembelajaran interaktif	✓	
12	Kesesuaian kualitas resolusi video dalam media pembelajaran interaktif	✓	
<b>B. Interaktivitas</b>			
13	Kemudahan untuk pengoperasian dan mengakses fitur pada media pembelajaran	✓	

86



	interaktif		
14	Media pembelajaran interaktif dapat digunakan secara mandiri	/	
15	Animasi 2 dimensi dan 3 dimensi pada media pembelajaran interaktif dapat berjalan dengan baik	✓	
16	Tombol, <i>icon</i> , dan <i>image button</i> dapat berjalan dengan baik	/	
17	Kesesuaian media pembelajaran interaktif terhadap jenjang pendidikan pengguna	✓	
<b>C. Evaluasi</b>			
18	Kesesuaian jenis soal pada setiap <i>games</i> terhadap media pembelajaran interaktif	✓	
19	Kesesuaian soal pada setiap kuis terhadap materi media interaktif	✓	
20	Kesesuaian jenis soal pada setiap kuis terhadap media pembelajaran interaktif	✓	

Kesimpulan :  
Media pembelajaran interaktif 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 yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritik/Saran/Masukan :

1. Tombol *Next and back* pada hal petunjuk dan kompetensi ini dihilangkan
2. Link ulah, perubahan wujud zat blm tepat (tampilan benar)
3. pada game tambahkan teks &bg instruksi

Singaraja, 16 Juli 2025

Penilai

Luh Putu Ida Damayanti



## Lampiran 14. Kisi-Kisi Angket Uji Perorangan, Kelompok Kecil &amp; Lapangan

**Kisi-Kisi Angket Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan**

Uji perorangan dilakukan untuk memperoleh masukan tentang kesalahan-kesalahan yang tampak dalam produk pengembangan dan memperoleh petunjuk awal tentang daya guna media pembelajaran interaktif. Sedangkan uji kelompok kecil dilakukan dengan mengujicobakan program terhadap kelompok kecil calon pengguna. Uji lapangan dilakukan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan saat uji lapangan. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji perorangan, kelompok kecil dan lapangan oleh peserta didik ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	No Soal
1	Penyajian materi	Penyajian materi	2
		Pemberian informasi	16
		Kelengkapan informasi	6
2	Interaktifitas	Kemudahan penggunaan ( <i>usability</i> )	4, 8
		Fitur	7, 14
3	Tampilan	Ilustrasi, gambar	1, 5
4	Pembelajaran	Manfaat media pembelajaran interaktif	9, 15, 17, 18
		Motivasi	3, 11, 13, 19, 20
		Ketertarikan penggunaan media pembelajaran interaktif	10, 12

## Lampiran 15. Angket Uji Coba Perorangan

## ANGKET UJI COBA PERORANGAN

Petunjuk!

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat
2. Isilah pertanyaan berikut secara jujur dan terbuka sesuai dengan pendapat anda sendiri
3. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda

Media Pembelajaran Interaktif

Nama \*

Ni Kadek Natalia Putri

Nomor Absen \*

29

Kelas

VII A

1. Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif menarik \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

2. Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif terstruktur dan mudah dipahami \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

3. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

4. Pengguna dapat dengan mudah berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

5. Contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

6. Isi materi dalam media pembelajaran interaktif sangat lengkap \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

7. Fitur yang digunakan pada media pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

8. Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

9. Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif sangat bermanfaat \*  
bagi saya

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

10. Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif saat kegiatan \*  
pembelajaran berlangsung

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

11. Penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

12. Materi media pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar \*  
menggunakan powerpoint atau buku paket

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

13. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif membuat saya semangat \*  
dalam belajar

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

14. Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran interaktif \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

15. Media pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

16. Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran interaktif \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

17. Media pembelajaran interaktif kurang efektif untuk digunakan membantu proses pembelajaran \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

18. Media pembelajaran interaktif kurang efisien untuk digunakan membantu proses pembelajaran \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

19. Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif \*  
membuat saya lebih aktif dalam belajar

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

20. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam \*  
belajar

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

Google Formulir



## Lampiran 16. Hasil Angket Uji Coba Perorangan

Nomor Soal	Soal	Responden		
		1	2	3
1	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif menarik	5	5	5
2	Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif terstruktur dan mudah dipahami	5	5	5
3	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	5	5	5
4	Pengguna dapat dengan mudah berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif	5	5	5
5	Contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran	5	5	5
6	Isi materi dalam media pembelajaran interaktif sangat lengkap	4	4	4
7	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik	4	4	4
8	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif	5	5	4
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya	4	4	5
10	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung	5	5	5
11	Penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar	5	5	5
12	Materi media pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan powerpoint atau buku	4	5	5
13	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar	5	5	4
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran interaktif	5	4	5
15	Media pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	5	5	5
16	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran interaktif	4	5	3
17	Media pembelajaran interaktif kurang efektif untuk digunakan membantu proses pembelajaran	5	4	5
18	Media pembelajaran interaktif kurang efisien untuk digunakan membantu proses pembelajaran	4	3	5
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar	5	5	5
20	Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	5	5	5
<b>Jumlah Skor Per Responden</b>		<b>94</b>	<b>93</b>	<b>94</b>
<b>Jumlah Seluruh Item Soal x Bobot Tertinggi</b>		<b>100</b>		
<b>Persentase Per Subjek (%)</b>		<b>94%</b>	<b>93%</b>	<b>94%</b>
<b>Persentase Keseluruhan Subjek (%)</b>		<b>94%</b>		
<b>Kualifikasi</b>		<b>Sangat Baik</b>		

## Lampiran 17. Angket Uji Coba Kelompok Kecil

## ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL

Petunjuk!

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat
2. Isilah pertanyaan berikut secara jujur dan terbuka sesuai dengan pendapat anda sendiri
3. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda

Media Pembelajaran Interaktif

Nama \*

I Gusti Ayu Pradnyanita Adriani

Nomor Absen \*

11

Kelas

7A

1. Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif menarik \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

2. Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif terstruktur dan mudah dipahami \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

3. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

4. Pengguna dapat dengan mudah berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

5. Contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

6. Isi materi dalam media pembelajaran interaktif sangat lengkap \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

7. Fitur yang digunakan pada media pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

8. Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

9. Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif sangat bermanfaat \*  
bagi saya

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

10. Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif saat kegiatan \*  
pembelajaran berlangsung

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

11. Penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

12. Materi media pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar \*  
menggunakan powerpoint atau buku paket

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

13. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif membuat saya semangat \*  
dalam belajar

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

14. Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran interaktif \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

15. Media pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

16. Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran interaktif \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

17. Media pembelajaran interaktif kurang efektif untuk digunakan membantu proses pembelajaran \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

18. Media pembelajaran interaktif kurang efisien untuk digunakan membantu proses pembelajaran \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

19. Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

20. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

Google Formulir



## Lampiran 18. Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil

Nomor Soal	Soal	Responden									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif menarik	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2	Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif terstruktur dan mudah dipahami	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4
3	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5
4	Pengguna dapat dengan mudah berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5
5	Contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5
6	Isi materi dalam media pembelajaran interaktif sangat lengkap	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
7	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5
8	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5
10	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
11	Penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
12	Materi media pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan powerpoint atau buku paket	4	5	5	3	4	5	4	4	3	5
13	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran interaktif	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5
15	Media pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5
16	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran interaktif	4	5	3	4	5	3	4	3	4	4
17	Media pembelajaran interaktif kurang efektif untuk digunakan membantu proses pembelajaran	5	4	5	4	4	4	3	3	4	5
18	Media pembelajaran interaktif kurang efisien untuk digunakan membantu proses pembelajaran	4	3	5	4	4	4	5	4	4	4
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5
20	Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4
<b>Jumlah Skor Per Responden</b>		<b>94</b>	<b>93</b>	<b>94</b>	<b>87</b>	<b>90</b>	<b>89</b>	<b>89</b>	<b>88</b>	<b>88</b>	<b>93</b>
<b>Jumlah Seluruh Item Soal x Bobot Tertinggi</b>		<b>100</b>									
<b>Persentase Per Subjek (%)</b>		<b>94%</b>	<b>93%</b>	<b>94%</b>	<b>87%</b>	<b>90%</b>	<b>89%</b>	<b>89%</b>	<b>88%</b>	<b>88%</b>	<b>93%</b>
<b>Persentase Keseluruhan Subjek (%)</b>		<b>91%</b>									
<b>Kualifikasi</b>		<b>Sangat Baik</b>									

## Lampiran 19. Angket Uji Coba Lapangan

## Angket Uji Coba Lapangan

Petunjuk!

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat
2. Isilah pertanyaan berikut secara jujur dan terbuka sesuai dengan pendapat anda sendiri
3. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda

Media Pembelajaran Interaktif

Nama \*

GUSTI AYU DINDA PUTRI SAVITRI

Nomor Absen \*

4

Kelas

VIIA

1. Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif menarik \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

2. Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif terstruktur dan mudah dipahami \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

3. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

3. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

4. Pengguna dapat dengan mudah berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

5. Contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

6. Isi materi dalam media pembelajaran interaktif sangat lengkap \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

7. Fitur yang digunakan pada media pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

8. Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

9. Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif sangat bermanfaat \* bagi saya

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

10. Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

11. Penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

12. Materi media pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar \* menggunakan powerpoint atau buku paket

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

13. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

14. Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran interaktif \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

15. Media pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

16. Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran interaktif \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

17. Media pembelajaran interaktif kurang efektif untuk digunakan membantu proses pembelajaran \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

18. Media pembelajaran interaktif kurang efisien untuk digunakan membantu proses pembelajaran \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

19. Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

20. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

Google Formulir



Lampiran 20. Hasil Angket Uji Coba Lapangan

No Soal	Soal	Responden																																														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39								
1	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif menarik	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5					
2	Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif terstruktur dan mudah dipahami	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5				
3	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4				
4	Pengguna dapat dengan mudah berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5				
5	Contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4					
6	Isi materi dalam media pembelajaran interaktif sangat lengkap	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4				
7	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5					
8	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4			
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4		
10	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5			
11	Penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5		
12	Materi media pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan powerpoint atau buku paket	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	3	5	3			
13	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4		
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran interaktif	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	
15	Media pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	
16	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran interaktif	3	4	3	5	5	4	4	3	4	5	5	4	4	4	5	5	3	4	3	3	5	5	5	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4		
17	Media pembelajaran interaktif kurang efektif untuk digunakan membantu proses pembelajaran	4	3	4	4	4	3	5	4	3	4	4	3	4	3	5	4	5	3	4	4	5	5	4	5	5	3	3	4	5	3	5	4	5	4	5	4	5	3	4	5	4	5	4	4	4		
18	Media pembelajaran interaktif kurang efisien untuk digunakan membantu proses pembelajaran	4	3	4	3	4	3	5	4	3	4	3	3	4	3	5	4	5	3	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	3	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	
20	Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5
<b>Jumlah Skor Per Responden</b>		<b>91</b>	<b>92</b>	<b>84</b>	<b>93</b>	<b>86</b>	<b>94</b>	<b>88</b>	<b>82</b>	<b>87</b>	<b>90</b>	<b>93</b>	<b>85</b>	<b>85</b>	<b>90</b>	<b>89</b>	<b>86</b>	<b>94</b>	<b>85</b>	<b>89</b>	<b>83</b>	<b>96</b>	<b>90</b>	<b>88</b>	<b>93</b>	<b>83</b>	<b>88</b>	<b>89</b>	<b>85</b>	<b>94</b>	<b>85</b>	<b>92</b>	<b>84</b>	<b>90</b>	<b>93</b>	<b>86</b>	<b>94</b>	<b>88</b>	<b>90</b>	<b>87</b>								
<b>Jumlah Seluruh Item Soal x Bobot Tertinggi</b>		<b>100</b>																																														
<b>Persentase Per Subjek (%)</b>		<b>91%</b>	<b>92%</b>	<b>84%</b>	<b>93%</b>	<b>86%</b>	<b>94%</b>	<b>88%</b>	<b>82%</b>	<b>87%</b>	<b>90%</b>	<b>93%</b>	<b>85%</b>	<b>85%</b>	<b>90%</b>	<b>89%</b>	<b>86%</b>	<b>94%</b>	<b>85%</b>	<b>89%</b>	<b>83%</b>	<b>96%</b>	<b>90%</b>	<b>88%</b>	<b>93%</b>	<b>83%</b>	<b>88%</b>	<b>89%</b>	<b>85%</b>	<b>94%</b>	<b>85%</b>	<b>92%</b>	<b>84%</b>	<b>90%</b>	<b>93%</b>	<b>86%</b>	<b>94%</b>	<b>88%</b>	<b>90%</b>	<b>87%</b>								
<b>Persentase Keseluruhan Subjek (%)</b>		<b>89%</b>																																														

## Lampiran 21. Soal Pretest

**Soal Pretest**

Petunjuk!

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat
2. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda benar

Media Pembelajaran Interaktif

Nama \*

I Dewa Gede Kesawa Nindya Kumara

Nomor Absen \*

7

Kelas \*

VII A

1. Wujud zat yang memiliki bentuk dan volume tetap adalah ... \*

10 poin

- a. Gas
- b. Cair
- c. Padat
- d. Uap

2. Zat cair memiliki sifat ... \*

10 poin

- a. Bentuk dan volume tetap
- b. Bentuk berubah-ubah, volume tetap
- c. Bentuk tetap, volume berubah-ubah
- d. Bentuk dan volume berubah

3. Zat gas memiliki sifat ... \*

10 poin

- a. Bentuk tetap dan volume tetap
- b. Bentuk tetap, volume berubah
- c. Bentuk dan volume berubah sesuai wadah
- d. Volume tetap, bentuk berubah

4. Perubahan wujud dari padat menjadi cair disebut ... \*

10 poin

- a. Membeku
- b. Mencair
- c. Mengembun
- d. Menyublim

5. Proses perubahan dari cair menjadi gas disebut ... \*

10 poin

- a. Mencair
- b. Mengembun
- c. Menguap
- d. Mengkristal

6. Perubahan dari gas menjadi cair disebut ... \*

10 poin

- a. Pengembunan
- b. Penyubliman
- c. Penguapan
- d. Pembekuan

7. Perubahan dari padat langsung menjadi gas disebut ... \*

10 poin

- a. Pengembunan
- b. Penyubliman
- c. Penguapan
- d. Pembekuan

8. Contoh benda yang mengalami penyubliman adalah ... \*

10 poin

- a. Es batu
- b. Minyak kayu putih
- c. Kapur barus
- d. Air mendidih

9. Contoh perubahan wujud karena pendinginan adalah ...

10 poin

- a. Mencair
- b. Menguap
- c. Mengembun
- d. Menyublim

10. Wujud zat yang partikelnya tersusun rapat dan teratur adalah ... \*

10 poin

- a. Gas
- b. Cair
- c. Padat
- d. Uap

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

Google Formulir



## Lampiran 22. Soal Posttest

**Soal Posttest**

Petunjuk!

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat
2. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda benar

Media Pembelajaran Interaktif

Nama \*

I Dewa Gede Kesawa Nindya Kumara

Nomor Absen \*

7

Kelas \*

VII A

1. Perubahan wujud dari cair menjadi padat disebut ... \*

10 poin

- a. Mencair
- b. Mengkristal
- c. Membeku
- d. Menyublim

2. Proses terjadinya embun di pagi hari menunjukkan perubahan wujud ... \*

10 poin

- a. Gas menjadi cair
- b. Cair menjadi padat
- c. Cair menjadi gas
- d. Padat menjadi gas

3. Saat es batu dibiarkan di suhu ruang, akan terjadi proses ... \*

10 poin

- a. Membeku
- b. Menguap
- c. Mengembun
- d. Mencair

4. Air yang dipanaskan terus-menerus akan mengalami perubahan wujud menjadi ... \* 10 poin

- a. Uap
- b. Salju
- c. Es
- d. Embun

5. Zat yang tidak memiliki bentuk dan volume tetap adalah ... \* 10 poin

- a. Padat
- b. Cair
- c. Gas
- d. Logam

6. Saat gas berubah langsung menjadi padat, maka terjadi proses ... \* 10 poin

- a. Pengembunan
- b. Pembekuan
- c. Mengkristal
- d. Deposisi

7. Kapur barus yang disimpan di lemari lama-lama habis karena mengalami ... \* 10 poin

- a. Mencair
- b. Membeku
- c. Menyublim
- d. Menguap

8. Zat yang dapat mengalir, memiliki volume tetap namun tidak bentuk tetap adalah zat ... \* 10 poin

- a. Padat
- b. Cair
- c. Gas
- d. Campuran

9. Uap air di udara yang berubah menjadi embun pada pagi hari adalah contoh proses \* 10 poin  
...

- a. Penguapan
- b. Pengembunan
- c. Pencairan
- d. Pembekuan

10. Partikel zat gas memiliki sifat ... \*

10 poin

- a. Tidak bergerak
- b. Bergerak bebas dan menyebar ke seluruh ruang
- c. Bergerak teratur dan tetap
- d. Menempati ruang dengan volume tetap

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

Google Formulir



Lampiran 23. Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Nomor Absen	Nama	Nilai	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Siswa 1	60	90
2	Siswa 2	50	90
3	Siswa 3	50	90
4	Siswa 4	60	90
5	Siswa 5	40	90
6	Siswa 6	70	100
7	Siswa 7	60	90
8	Siswa 8	70	100
9	Siswa 9	40	90
10	Siswa 10	50	80
11	Siswa 11	60	100
12	Siswa 12	50	90
13	Siswa 13	70	100
14	Siswa 14	50	90
15	Siswa 15	50	100
16	Siswa 16	70	100
17	Siswa 17	30	90
18	Siswa 18	60	90
19	Siswa 19	50	90
20	Siswa 20	70	100
21	Siswa 21	60	90
22	Siswa 22	60	90
23	Siswa 23	70	100
24	Siswa 24	40	90
25	Siswa 25	70	90
26	Siswa 26	60	90
27	Siswa 27	60	90
28	Siswa 28	70	100
29	Siswa 29	90	100
30	Siswa 30	60	80
31	Siswa 31	70	90
32	Siswa 32	70	90
33	Siswa 33	60	80
34	Siswa 34	70	100
35	Siswa 35	70	100
36	Siswa 36	70	100
37	Siswa 37	80	100
38	Siswa 38	70	90
39	Siswa 39	80	100
<b>Rata-rata</b>		<b>61.28</b>	<b>93.08</b>
<b>Skor Maksimal</b>		<b>100</b>	
<b>N-Gain</b>		<b>0.82</b>	
<b>Interpretasi</b>		<b>Efektif</b>	

## Lampiran 24. Kisi-Kisi Angket Uji Respon Pendidik

**KISI-KISI ANGKET UJI RESPON PENDIDIK**

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui respon pendidik terhadap media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat ditinjau dari beberapa aspek yaitu aspek manfaat. Kisi-kisi angket uji respon pendidik ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Manfaat	Kemudahan menggunakan media pembelajaran interaktif	1, 2, 4, 6
		Antusias peserta didik	3, 7, 10
		Pengajaran menggunakan media pembelajaran interaktif	5, 8, 9



## Lampiran 25. Angket Respon Pendidik

## Uji Respon Pendidik

1. Penggunaan media pembelajaran interaktif mempermudah saya dalam menyampaikan materi \*

- Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

2. Saya lebih tertarik mengajar menggunakan powerpoint dibandingkan menggunakan media pembelajaran interaktif \*

- Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

3. Penggunaan media pembelajaran interaktif membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran \*

- Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

4. Media pembelajaran interaktif belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan \*

- Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

5. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

6. Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

7. Penggunaan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

8. Penggunaan media pembelajaran interaktif, mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada pembelajaran \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

9. Media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

10. Adanya media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada pembelajaran \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

Google Formulir



## Lampiran 26. Kisi-Kisi Angket Uji Respon Peserta Didik

**KISI-KISI ANGKET UJI RESPON PESERTA DIDIK**

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat ditinjau dari beberapa aspek yaitu (1) tampilan, (2) manfaat, dan (3) sistematis. Kisi-kisi angket uji respons peserta didik ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Tampilan	Kemenarikan tampilan	1, 15
2	Manfaat	Kemudahan menggunakan media pembelajaran interaktif	3, 7, 12
		Motivasi terhadap peserta didik	4, 5, 6, 7, 8, 10
3	Sistematis	Isi Media	2, 9, 11, 13, 14



Lampiran 27. Hasil Angket Uji Respon Peserta Didik

No Soal	Soal	Responden																																													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39							
1	Tampilan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran sangat menarik	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5					
2	Materi dalam media pembelajaran interaktif mudah dipahami	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5					
3	Terdapat kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4				
4	Tahap pembelajaran pada media pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4			
5	Melalui media pembelajaran interaktif saya dapat menambah kemandirian dalam belajar	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4				
6	Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya merasa malas mengikuti pembelajaran	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4			
7	Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar.	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4			
8	Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya lebih termotivasi, karena materi yang disajikan sangat bervariasi	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4		
9	Soal evaluasi yang terdapat pada media pembelajaran interaktif tidak berkaitan dengan materi pembelajaran.	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	3	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4		
10	Saya senang memanfaatkan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran karena belajar dapat dilakukan dimana saja	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4		
11	Saya tidak nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada media pembelajaran interaktif tidak terorganisir	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	3	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4		
12	Media pembelajaran interaktif sangat membantu saya dalam proses pembelajaran	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5		
13	Tugas/ latihan yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif mengurangi motivasi belajar	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	
14	Saya merasa kurang senang dalam belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, karena membaca materi pada media pembelajaran interaktif	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4
15	Saya tertarik menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5
<b>Jumlah Skor Per Responden</b>		<b>70</b>	<b>73</b>	<b>66</b>	<b>71</b>	<b>66</b>	<b>72</b>	<b>68</b>	<b>62</b>	<b>69</b>	<b>68</b>	<b>71</b>	<b>65</b>	<b>64</b>	<b>67</b>	<b>70</b>	<b>66</b>	<b>69</b>	<b>68</b>	<b>67</b>	<b>64</b>	<b>72</b>	<b>69</b>	<b>69</b>	<b>71</b>	<b>63</b>	<b>66</b>	<b>68</b>	<b>64</b>	<b>69</b>	<b>69</b>	<b>71</b>	<b>64</b>	<b>66</b>	<b>70</b>	<b>64</b>	<b>71</b>	<b>66</b>	<b>68</b>	<b>65</b>							
<b>Jumlah Skor Tertinggi x Jumlah Butir</b>		<b>75</b>																																													
<b>Jumlah Skor Terendah Ideal</b>		<b>15</b>																																													
<i>Mi</i>		<b>45</b>																																													
<i>Sdi</i>		<b>10</b>																																													
$\bar{x}$		<b>67.72</b>																																													
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Positif</b>																																													

Lampiran 28. Tabel Perbandingan Rujukan Kajian Pustaka

Penulis – Tahun - Judul	Permasalahan	Metode & Jenis Penelitian	Hasil
(Zulma & Hidayati, 2020) - Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Adobe Captivate 9 Dalam Penanaman Nilai Kemandirian Anak Usia Dini	Pembelajaran yang diajarkan dengan bercerita penyampaiannya kurang menarik, gambar cerita yang ada sering digunakan sehingga anak merasa jenuh, dan kurang menarik perhatian anak. Dengan kurang maksimalnya penggunaan sarana juga berpengaruh pada semangat dan motivasi peserta didik di sekolah TK Islam Khaira Ummah.	Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah <i>Research &amp; Development (R&amp;D)</i> .	Media pembelajaran menggunakan Adobe Captivate 9 dalam penanaman nilai kemandirian pada anak usia dini dengan tema binatang pada kelas B1 TK Islam Khaira Ummah yang dikembangkan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.
(Sajidah & Wulandari, 2024) - Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Di SD Negeri Karangroto 01 Kota Semarang	Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) pada kelas V dan terbatasnya media pembelajaran interaktif yang digunakan guru.	Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan langkah-langkah analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.	Setelah peneliti melakukan penelitian dan uji kelayakan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis <i>Articulate Storyline</i> dapat meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V di SD Negeri Karangroto 01.
(Apreasta et al., 2024) - Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Mata Pelajaran	Penelitian ini dilatarbelakangi oleh peserta didik kurang tertarik serta kurang fokus terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Saat proses pembelajaran guru hanya menjelaskan dan menyebutkan	Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan <i>research and development (R&amp;D)</i> dengan menggunakan model pengembangan Model ADDIE.	Setelah peneliti melakukan penelitian dan uji validasi, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva mata pelajaran matematika untuk peserta

Penulis – Tahun - Judul	Permasalahan	Metode & Jenis Penelitian	Hasil
Matematika Untuk Peserta didik Kelas IV SD	contohnya saja ,sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam mengembangkan pola pikir sehingga sulit untuk mengungkapkan gagasan mereka secara luas.		didik kelas IV SD dapat dinyatakan valid, praktis dan efektif.
(Kasturi et al., 2022) - Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Peserta didik Kelas V SDN 2 Batujai	Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di SDN 2 Batujai guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga perlu adanya inovasi media yang diberikan kepada peserta didik, untuk menarik dan meningkatkan pengetahuannya.	Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu R&D (Research and <i>Development</i> ) dengan model ADDIE (Analysis, <i>Design</i> , <i>Development</i> , <i>Implementation</i> , <i>Evaluation</i> ).	Berdasarkan hasil penelitian dan uji validasi yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa media video interaktif sangat layak untuk digunakan sebagai sumber belajar.
(Legina & Sari, 2022) - Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif <i>Articulate Storyline</i> Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPA bagi Peserta didik Sekolah Dasar	Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V SDN Cipayung, kegiatan pembelajaran di sekolah tersebut masih kurang dalam pemakaian media pembelajaran yang interaktif. Kegiatan belajar mengajar di sana masih menggunakan media yang monoton. Hal tersebut menjadi keluhan para peserta didik karena kurangnya penjelasan secara detail pada media yang digunakan. Wali kelas V SDN Cipayung membenarkan bahwa dalam penyampaian materi siklus air peserta	Metode penelitian yang digunakan adalah <i>Research &amp; Development</i> (R&D) dan menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahap yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.	Berdasarkan hasil penelitian dan uji yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif <i>Articulate Storyline</i> berbasis keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran IPA kelas V bagi peserta didik sekolah dasar layak digunakan dalam proses pembelajaran IPA.

Penulis – Tahun - Judul	Permasalahan	Metode & Jenis Penelitian	Hasil
	didik masih belum memahami tahapan– tahapan yang terjadi pada siklus air karena kurangnya penggunaan media yang menarik.		
(Safira et al., 2021) - Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web <i>Articulate Storyline</i> Pada Pembelajaran IPA Di Kelas V Sekolah Dasar	Berdasarkan analisis kebutuhan berupa hasil wawancara yang dilakukan dengan guru wali kelas V B di SDN Menteng Atas 14, proses pembelajaran IPA khususnya materi ekosistem selama daring masih menggunakan media pembelajaran video dan radio disdikjakarta yang dibagikan melalui WAG serta PPT via zoom sehingga peserta didik merasa jenuh dan kurang memahami materi. Hal ini terjadi karena materi ekosistem merupakan materi yang abstrak dan luas. Materi ekosistem tidak dapat diamati langsung secara menyeluruh dalam satu waktu.	Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE ( <i>analyze, design, development, implementation dan evaluation</i> ).	Merujuk pada hasil analisis data model Miles dan Huberman, media pembelajaran interaktif berbasis web <i>articulate storyline</i> sangat layak digunakan oleh peserta didik kelas V pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.
(Muttaqin et al., 2021) - Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Perkembangbiakan	Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang belum optimal, berpengaruh terhadap pemahaman dan hasil belajar IPA peserta didik. Hal ini ditunjukkan pada nilai UAS peserta didik kelas VI di SD No. 6 Pecatu Kecamatan Kuta	Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE ( <i>Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation</i> ) yang terdiri dari tahap: 1) analisis, (2)	Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disintesis bahwa penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan melalui <i>smartphone</i> bersistem android pada mata pelajaran IPA dengan pokok

Penulis – Tahun - Judul	Permasalahan	Metode & Jenis Penelitian	Hasil
Hewan Untuk Peserta didik Kelas VI SD	<p>Selatan yang sebagian peserta didiknya masih belum mencapai standar kriteria ketuntasan minimal. KKM yang ditetapkan pada mata pelajaran IPA adalah 75. Namun peserta didik yang belum tuntas hasil belajarnya adalah sebanyak 10 peserta didik dari 15 peserta didik. Ke-10 peserta didik tersebut masih memiliki nilai hasil belajar IPA di bawah 75. Hasil tersebut memberi gambaran seberapa lemahnya tingkat pemahaman konsep konsep IPA yang sebenarnya sudah diajarkan, yang berakibat pada tidak mempunya untuk mengaplikasikan, menerangkan keterhubungan antar konsep, dan memecahkan masalah dalam IPA.</p>	<p>desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi.</p>	<p>bahasan perkembangbiakan hewan yang dikemas dalam bentuk aplikasi (.apk) yang dapat dioperasikan secara offline (stand alone).</p>
(Sherlyana et al., 2024) - Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> Materi Zat Tunggal dan Zat Campuran Kelas V Sekolah Dasar	<p>Guru telah memanfaatkan teknologi dalam menggunakan media untuk belajar. Akan tetapi, media elektronik yang digunakan guru hanya <i>PowerPoint</i> yang menampilkan materi ajar dan video dari Youtube. Guru belum pernah mengembangkan media elektronik yang lain. Pada</p>	<p>Metode penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&amp;D). Model yang digunakan yaitu model ADDIE.</p>	<p>Berdasarkan hasil penelitian dan uji, maka pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> untuk kelas V sekolah dasar materi zat tunggal dan zat campuran dapat disimpulkan sangat valid dan sangat praktis digunakan.</p>

Penulis – Tahun - Judul	Permasalahan	Metode & Jenis Penelitian	Hasil
	<p>proses pembelajaran peserta didik memiliki ketertarikan terhadap penggunaan media yang memberikan tampilan menarik dan menyenangkan.</p>		
<p>(Lestari et al., 2023) - Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan <i>Articulate Storyline 3</i> Pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita</p>	<p>Selama proses pembelajaran terdapat permasalahan yaitu dalam penyampaian materi IPA masih menggunakan buku tema saja, belum menggunakan media variasi lainnya sehingga peserta didik kurang memahami pembelajaran IPA bila tidak menggunakan media yang interaktif. Sedangkan berdasarkan hasil observasi, ketika pembelajaran berlangsung peserta didik cenderung pasif karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif.</p>	<p>Penelitian ini menggunakan jenis penelitian <i>Research and Development</i> (R&amp;D), langkah-langkah penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE dengan 5 tahapan yang terdiri atas tahap <i>Analysis, Design, Development, Implementation</i> dan <i>Evaluation</i>.</p>	<p>Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> yang dikembangkan dalam penelitian terbukti layak dan cukup efektif untuk digunakan pada saat pembelajaran.</p>

## Lampiran 29. Dokumentasi Kegiatan

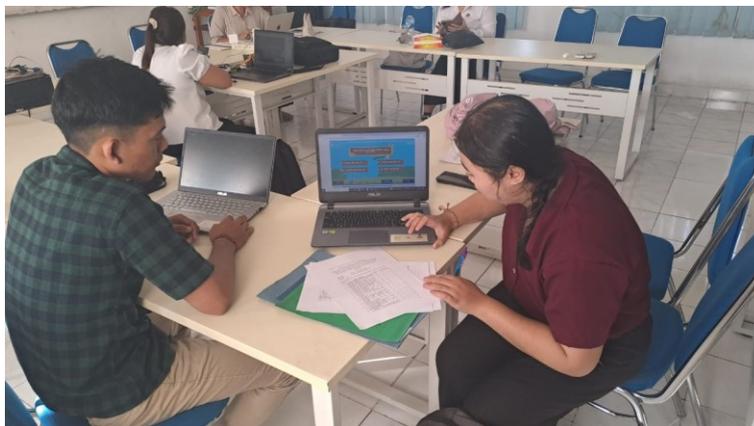
### 1. Observasi

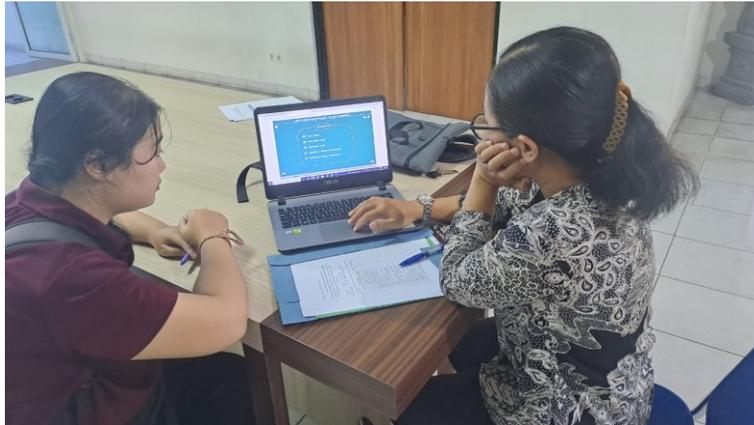


### 2. Pengisian angket oleh guru



### 3. Uji ahli media-desain





#### 4. Implementasi dengan Peserta Didik

A screenshot of a Google Meet window. The main content is a presentation slide with a green and blue background and a school logo. The slide text reads: "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN IPA UNTUK KELAS VI DI SMP NEGERI 1 GIANYAR". The Meet interface includes a sidebar with participant avatars (Kadek satria adi wirayuda, 6 lainnya, ika punya memori), a chat window with a message from 'Anda' at 18:10, and a bottom control bar with 'Stop sharing' and 'Hide' buttons. The system tray at the bottom shows the time as 6:10 PM on 7/21/2025 and the location as Berawan.