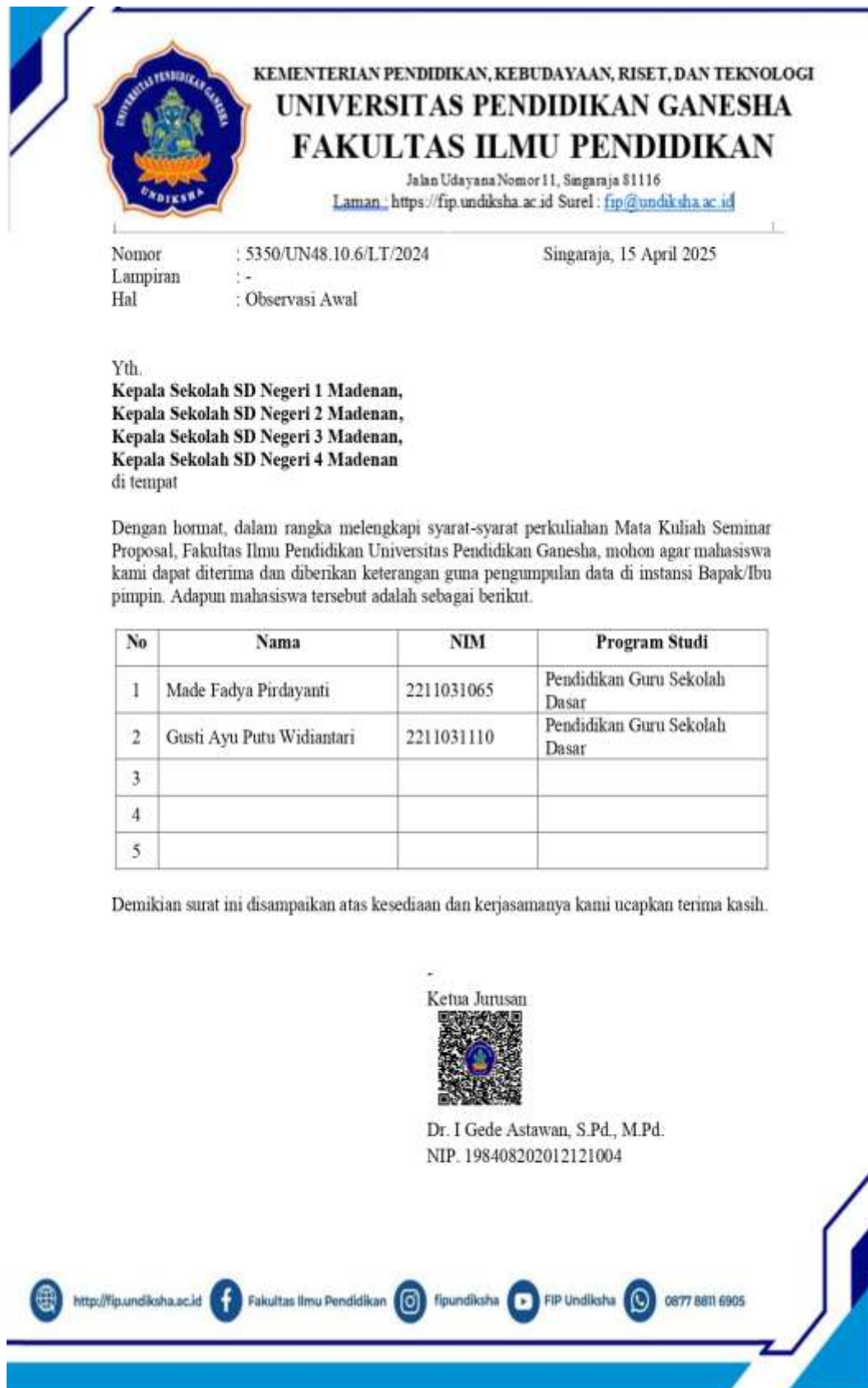




Lampiran 4.Surat – Surat Penelitian





**PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 MADENAN**



Alamat : Banjar Dinas Kajanan, Desa Madenan, Kecamatan Tejakulka, Kabupaten Buleleng, Bali, 81173

**SURAT KETERANGAN
NOMOR: 421.1/51/SDNIMDN/VI/2025**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ni Ketut Artini, S.Pd.SD
NIP : 196802252000122002
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri 1 Madenan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Gusti Ayu Putu Widianjari
NIM : 2211031110
Prodi/Fakultas : SI PGSD/Ilmu Pendidikan

Memang benar yang bersangkutan di atas telah melakukan Observasi awal dan pengumpulan data guna melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 19 April 2025
Kepala SD Negeri 1 Madenan



Ni Ketut Artini, S.Pd.SD
NIP. 196802252000122002



**PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 MADENAN**

Jln. Tejakula-Kintamani, Kac Tejakula, Kab. Buleleng



SURAT KETERANGAN

NOMOR: 826/68/SDN2MDN/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : I Made Juri Yasa, S.Pd SD
NIP : 196906072000121009
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri 2 Madenan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Gusti Ayu Putu Widiantri
NIM : 2211031110
Prodi/Fakultas : S1 PGSD Ilmu Pendidikan

Memang benar yang bersangkutan di atas telah melakukan Observasi awal dan pengumpulan data guna melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 19 April 2025



Kepala SD Negeri 2 Madenan

I Made Juri Yasa, S.Pd SD
NIP 196906072000121009



**PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 3 MADENAN**

Alamat : Banjar Dinas Kajanan, Desa Madenan, Kecamatan Tejakula, Kabupaten Buleleng



SURAT KETERANGAN
NOMOR: 421.2/323/SDN3MDN/IV/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wayan Sumartha, S.Pd.SD
NIP : 19690706 200312 1 005
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri 3 Madenan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Gusti Ayu Putu Widiyanti
NIM : 2211031110
Prodi/Fakultas : S1 PGSD/Ilmu Pendidikan

Memang benar yang bersangkutan di atas telah melakukan Observasi awal dan pengumpulan data guna melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 19 April 2025

Kepala SD Negeri 3 Madenan

Sumartha, S.Pd.SD
NIP. 19690706 200312 1 005



**PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 4 MADENAN**

Alamat : Banjar Dinas Sangamba, Desa Madenan, Kec. Tejakula, Kab. Buleleng, Kode Pos 81173



**SURAT KETERANGAN
NOMOR: 423.4/508/SDN4MDN/IV/2025**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : I Gede Suparsa Ananta Duipa, S.Pd
NIP : 19860205 201902 1 001
Jabatan : Plt. Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri 4 Madenan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Gusti Ayu Putu Widianari
NIM : 2211031110
Prodi/Fakultas : S1 PGSD/Ilmu Pendidikan

Memang benar yang bersangkutan di atas telah melakukan Observasi awal dan pengumpulan data guna melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 19 April 2025
Plt. Kepala SD Negeri 4 Madenan



I Gede Suparsa Ananta Duipa, S.Pd
NIP. 19860205 201902 1 001



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 13175/UN48.10.1/PK.01.03/2025 Singaraja, 26 September 2025
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
Kepala SD Negeri 1 Madenan
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima untuk melaksanakan pengumpulan data Seminar Hasil di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Gusti Ayu Putu Widiyanti
NIM : 2211031110
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan I,



Kadek Suranata
NIP. 198208162008121002



**Balai
Sertifikasi
Elektronik**

Catatan :

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



**PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 MADENAN**



Alamat : Banjar Dinas Kajanan, Desa Madenan, Kecamatan Tejiikulka, Kabupaten Buleleng, Bali, 81173

**SURAT KETERANGAN
NOMOR: 421.1/55/SDN1MDN/IX/2025**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ni Ketut Artini, S.Pd.SD
NIP : 196802252000122002
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri 1 Madenan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Gusti Ayu Putu Widianari
NIM : 2211031110
Prodi/Fakultas : SI PGSD/Ilmu Pendidikan

Memang benar bahwa yang bersangkutan di atas telah melaksanakan **penelitian dan pengumpulan data** guna melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Madenan, 26 September 2025
Kepala SD Negeri 1 Madenan



Ni Ketut Artini, S.Pd.SD
NIP. 196802252000122002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon: (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 14171/UN48.10.1/PK.01.03/2025 Singaraja, 31 Oktober 2025
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
Kepala SD Negeri 3 Madenan
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima untuk melaksanakan pengumpulan data Seminar Hasil di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Gusti Ayu Putu Widiyanti
NIM : 2211031110
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan I,



Kadek Suranata
NIP. 198208162008121002



Catatan

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



**PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 3 MADENAN**



Alamat : Banjar Dinas Kajanan, Desa Madenan, Kecamatan Tejakula, Kabupaten Buleleng

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/353/SDN3MDN/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Wayan Sumartha, S.Pd, SD.
NIP : 196907062003121005
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri 3 Madenan

Menerangkan bahwa :

No	Nama	NIM	Program Studi
1	Gusti Ayu Putu Widianari	2211031110	PGSD

Mahasiswa/mahasiswi tersebut di atas dapat diterima dan telah benar melaksanakan kegiatan penelitian/pengumpulan data Seminar Hasil di SD Negeri 3 Madenan sebagai bagian dari pemenuhan persyaratan Mata Kuliah Seminar Hasil pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha.

Demikian surat keterangan balasan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Madenan, 15 November 2025

Kepala SD N 3 Madenan

Wayan Sumartha, S.Pd., SD.

NIP. 196907062003121005



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116

Telepon: (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id

Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 12065/UN48.10.6/PK.01.03/2025

Singaraja, 15 September 2025

Lampiran : -

Hal : Uji Judges

Yth.

Prof.Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Gusti Ayu Putu Widiyanti

NIM : 2211031110

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan,

NIP. 198408202012121004



Badan
Sertifikasi
Elektronik

Catatan

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon: (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 12068/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 15 September 2025
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.
Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Gusti Ayu Putu Widiyanti
NIM : 2211031110
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan,
NIP. 198408202012121004



Berita
Sertifikasi
Elektronik

Catatan

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 12810/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 07 Oktober 2025
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.
Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dimohonkan kesediaan Bapak/Tbu untuk dapat memberikan uji validasi ahli media pembelajaran produk penelitian mahasiswa berikut:

Nama : Gusti Ayu Putu Widiyanti
NIM : 2211031110
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan
NIP. 198408202012121004



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116

Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id

Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 12811/UN48.10.6/PK.01.03/2025

Singaraja, 07 Oktober 2025

Lampiran : -

Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.

Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.

di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan uji validasi ahli media pembelajaran produk penelitian mahasiswa berikut:

Nama : Gusti Ayu Putu Widianari

NIM : 221103110

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan

NIP. 198408202012121004



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116

Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id

Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 12813/UN48.10.6/PK.01.03/2025

Singaraja, 07 Oktober 2025

Lampiran : -

Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.

Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan uji validasi ahli media pembelajaran produk penelitian mahasiswa berikut:

Nama : Gusti Ayu Putu Widiyanti

NIM : 2211031110

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan

NIP. 198408202012121004



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116

Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id

Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 12812/UN48.10.6/PK.01.03/2025

Singaraja, 07 Oktober 2025

Lampiran : -

Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.

Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.

di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan uji validasi ahli media pembelajaran produk penelitian mahasiswa berikut:

Nama : Gusti Ayu Putu Widiyanti

NIM : 2211031110

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan

NIP. 198408202012121004



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

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

Lampiran 5. Instrumen Validitas Ahli Materi

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI MEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN *ARTICULATE STORYLINE* *THREE* UNTUK MENSTIMULASI *LEARNING ENGAGEMENT* PADA IPAS KELAS III SEKOLAH DASAR

Judul : Pengembangan Media Interaktif Berbantuan *Articulate Storyline Three* untuk Menstimulasi *Learning Engagement* pada IPAS Kelas III Sekolah Dasar.

Peneliti : Gusti Ayu Putu Widianari

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kevalidan Media Interaktif Berbantuan *Articulate Storyline Three* untuk Menstimulasi *Learning Engagement* pada IPAS Kelas III Sekolah Dasar.

B. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu Media Interaktif Berbantuan *Articulate Storyline Three* untuk Menstimulasi *Learning Engagement* pada IPAS Kelas III Sekolah Dasar.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang sudah disediakan.

Keterangan:

4 = Sangat Setuju (SS)

2 = Tidak Setuju (TS)

3 = Setuju (S)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penelitian ini.

C. Penilaian

No	Aspek/ Pertanyaan	Skor				Catatan
		SS	S	TS	STS	
		4	3	2	1	
A.	Kurikulum					
1	Materi yang disajikan dalam media berbatuan <i>articulate storyline three</i> sesuai dengan capaian pembelajaran.					
2	Materi yang disajikan dalam media berbatuan <i>articulate storyline three</i> sesuai dengan indikator pembelajaran.					
3	Materi yang disajikan dalam media berbatuan <i>articulate storyline three</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.					
4	Materi dalam kurikulum tidak ketinggalan zaman dan selaras dengan kemajuan teknologi.					
5	Materi dalam kurikulum mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan saat ini.					
B.	Materi					
6	Materi yang disajikan memiliki kebenaran konsep sesuai dengan kaidah keilmuan					
7	Materi disusun secara runtut sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.					

8	Materi yang disajikan sudah mencakup semua bagian penting yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.					
9	Materi yang disajikan memiliki tingkat keluasan yang sesuai dengan kemampuan serta perkembangan peserta didik.					
10	Materi yang disusun relevan dengan pengalaman sehari-hari siswa sehingga mudah dipahami.					
11	Penyajian materi didukung oleh media pembelajaran yang tepat, sehingga memudahkan siswa dalam pemahaman konsep yang diajarkan.					
12	Materi disajikan secara sistematis dari yang sederhana menuju yang lebih kompleks sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.					
C. Tata Bahasa						
13	Bahasa yang digunakan dalam penyajian materi setiap komponen memiliki peran dapat mudah di pahami oleh peserta didik.					
14	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik dari peserta didik.					
15	Pilihan kata dalam teks sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.					

16	Teks tidak mengandung kalimat yang bertele-tele atau membingungkan bagi peserta didik.					
----	--	--	--	--	--	--

D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

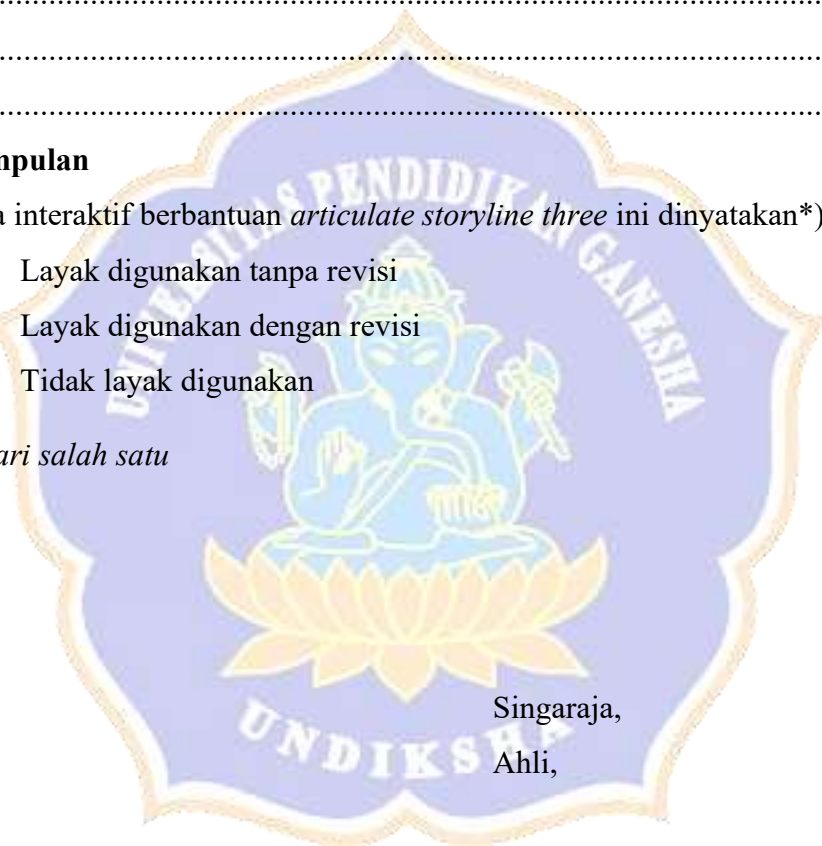
.....

E. Kesimpulan

Media interaktif berbantuan *articulate storyline three* ini dinyatakan*):

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

*): *Lingkari salah satu*



Singaraja,
Ahli,

Nama

NIP.

Lampiran 6. Instrumen Validitas Ahli Media

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA MEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN *ARTICULATE STORYLINE* *THREE* UNTUK MENSTIMULASI *LEARNING ENGAGEMENT* PADA IPAS KELAS III SEKOLAH DASAR

Judul : Pengembangan Media Interaktif Berbantuan *Articulate*
Penelitian *Storyline Three* untuk Menstimulasi *Learning Engagement*
pada IPAS Kelas III Sekolah Dasar.

Peneliti : Gusti Ayu Putu Widianari

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kevalidan Media Interaktif Berbantuan *Articulate Storyline Three* untuk Menstimulasi *Learning Engagement* pada IPAS Kelas III Sekolah Dasar.

B. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu Media Interaktif Berbantuan *Articulate Storyline Three* untuk Menstimulasi *Learning Engagement* pada IPAS Kelas III Sekolah Dasar.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang sudah disediakan.

Keterangan:

4 = Sangat Setuju (SS)

2 = Tidak Setuju (TS)

3 = Setuju (S)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penelitian ini.

C. Penilaian

No	Aspek/ Pertanyaan	Skor				Catatan
		SS	S	TS	STS	
		4	3	2	1	
A.	Teks					
1	Teks yang digunakan pada media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> memiliki jenis huruf dan ukuran yang mudah dibaca oleh siswa kelas III SD.					
2	Kesesuaian warna teks yang digunakan dengan <i>backgroud</i> pada media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> .					
3	Teks yang ditampilkan pada materi disusun dengan jelas sehingga memudahkan siswa memahami isi pembelajaran IPAS.					
4	Penyajian teks pada setiap penjelasam materi pada media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> mudah dipahami dan tidak menimbulkan kerancuan.					
B.	Gambar					
5	Gambar yang digunakan terlihat dengan jelas pada media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> .					
6	Gambar yang digunakan pada media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> menarik perhatian siswa.					

7	Gambar yang digunakan sesuai dengan isi materi yang disampaikan.					
8	Setiap gambar dipilih secara relevan dengan topik pembelajaran dan tidak menimbulkan salah tafsir bagi peserta didik.					
C. Animasi						
9	Kualitas animasi pada media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> ditampilkan dengan menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.					
10	Warna, ukuran, dan detail animasi jelas serta mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.					
11	Animasi yang digunakan sesuai dengan konteks materi yang dipelajari.					
12	Animasi mendukung penjelasan materi IPAS agar lebih mudah dipahami siswa.					
D. Video						
13	Video yang digunakan dalam media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> memiliki kualitas visual yang tajam, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.					
14	Tampilan video stabil dan tidak pecah sehingga nyaman ditonton siswa.					

15	Konten video sejalan dengan materi pembelajaran dan relevan dengan tujuan pembelajaran.					
16	Video yang digunakan dirancang menarik sehingga mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa.					
E.	Audio					
17	Kesesuaian antara musik latar dan <i>sound effect</i> yang digunakan dalam media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> .					
18	Pemilihan musik dan efek suara relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.					
19	Suara narasi terdengar jelas, tidak terdistorsi, dan mudah dipahami oleh siswa.					
20	Audio yang ditampilkan selaras dengan konten sehingga mendukung pemahaman materi secara optimal.					
F.	Layout					
21	Tulisan dan gambar ditata dengan seimbang sehingga tampilam media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> .					
22	Tata letak tulisan dan gambar saling mendukung untuk memperjelas isi materi.					

23	Judul pada setiap pokok bahasan ditampilkan dengan ukuran huruf yang jelas dan mudah dibaca.					
24	Judul pada setiap pokok bahasan sesuai dengan materi yang disajikan sehingga tidak menimbulkan kebingungan.					
G. Pengoperasian Program						
25	Petunjuk penggunaan media disajikan dengan jelas dan mudah dipahami.					
26	Tampilan tombol, menu, dan ikon dalam media interaktif mudah dikenali oleh siswa.					
27	Media dapat dijalankan kembali tanpa mengalami penurunan kualitas tampilan maupun fungsi.					
28	Penggunaan media secara berulang-ulang mendukung proses belajar yang lebih fleksibel bagi siswa.					

D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Media interaktif berbantuan *articulate storyline three* ini dinyatakan*):

4. Layak digunakan tanpa revisi
5. Layak digunakan dengan revisi
6. Tidak layak digunakan

*): *Lingkari salah satu*

Singaraja,

Ahli,

Nama

NIP.



Lampiran 7. Instrumen Validitas Ahli Desain Instruksional

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI DESAIN INSTRUKSIONAL MEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN *ARTICULATE STORYLINE* *THREE* UNTUK MENSTIMULASI *LEARNING ENGAGEMENT* PADA IPAS KELAS III SEKOLAH DASAR

Judul : Pengembangan Media Interaktif Berbantuan *Articulate Storyline Three* untuk Menstimulasi *Learning Engagement* pada IPAS Kelas III Sekolah Dasar.

Penelitian : Gusti Ayu Putu Widianari

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kevalidan Media Interaktif Berbantuan *Articulate Storyline Three* untuk Menstimulasi *Learning Engagement* pada IPAS Kelas III Sekolah Dasar.

B. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu Media Interaktif Berbantuan *Articulate Storyline Three* untuk Menstimulasi *Learning Engagement* pada IPAS Kelas III Sekolah Dasar.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang sudah disediakan.

Keterangan:

4 = Sangat Setuju (SS)

2 = Tidak Setuju (TS)

3 = Setuju (S)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penelitian ini.

C. Penilaian

No	Aspek/ Pertanyaan	Skor				Catatan
		SS	S	TS	STS	
		4	3	2	1	
A.	Ketepatan					
1	Materi yang disajikan dalam media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran IPAS.					
2	Media yang dikembangkan mendukung pencapaian indikator pembelajaran khususnya pada materi topik B Setiap Komponen Memiliki Peran.					
3	Media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> dapat mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan peserta didik agar materi yang disampaikan mudah dipahami.					
4	Media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> dirancang menyesuaikan gaya belajar peserta didik yang beragam.					
5	Materi yang disajikan dalam media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> sudah dibuat secara runtut.					

6	Alur pembahasan materi mudah diikuti sehingga peserta didik dapat memahami secara bertahap.					
B. Kejelasan						
7	Bahasa yang digunakan dalam media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik.					
8	Kalimat yang digunakan komunikatif dan sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa siswa sekolah dasar.					
9	Uraian dan pembahasan dalam media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> sudah sangat jelas.					
10	Materi dijelaskan tanpa menimbulkan makna ganda atau kebingungan bagi siswa.					
11	Ilustrasi dan teks dalam media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> dapat saling melengkapi untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi.					
12	Konten yang disediakan dalam media ditampilkan secara jelas dan tidak menimbulkan kerancuan bagi peserta didik.					

C. Minat atau Perhatian						
13	Fitur interaktif dan elemen audiovisual dalam media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.					
14	Media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> dapat membantu membantu siswa lebih fokus dan terlibat dalam proses pembelajaran.					
15	Desain visual yang menarik, penggunaan audio, dan navigasi membantu fokus siswa dalam proses pembelajaran.					
16	Media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> membuat siswa tidak mudah bosan saat pembelajaran berlangsung.					
D. Kualitas Kuis						
17	Setiap soal kuis yang disajikan berdasarkan kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran.					
18	Kuis yang diberikan menilai pemahaman siswa sesuai dengan materi yang diajarkan.					

19	Instruksi pengerjaan kuis disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami.					
20	Tata cara mengerjakan kuis dalam media pembelajaran jelas dan tidak membingungkan.					
E.	Dampak Bagi Peserta Didik					
21	Peserta didik akan lebih mudah memahami isi materi dengan menggunakan media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> dalam proses pembelajaran.					
22	Media membantu siswa menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman sehari – hari.					
23	Media pembelajaran mampu menumbuhkan rasa antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran.					
24	Penggunaan media mendorong siswa lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan belajar.					

D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Media interaktif berbantuan *articulate storyline three* ini dinyatakan*):

7. Layak digunakan tanpa revisi
8. Layak digunakan dengan revisi
9. Tidak layak digunakan

*): *Lingkari salah satu*



Lampiran 8. Instrumen Respons Siswa

LEMBAR PENILAIAN UJI KEPRAKTISAN RESPON SISWA MEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN *ARTICULATE STORYLINE* *THREE* UNTUK MENSTIMULASI *LEARNING ENGAGEMENT* PADA IPAS KELAS III SEKOLAH DASAR

Judul : Pengembangan Media Interaktif Berbantuan *Articulate Storyline Three* untuk Menstimulasi *Learning Engagement* pada IPAS Kelas III Sekolah Dasar.

Peneliti : Gusti Ayu Putu Widianari

A. Identitas

Nama :

No. Absen :

Kelas :

B. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.

C. Petunjuk

1. Bacalah pernyataan di bawah dengan seksama.
2. Berikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) pada kolom yang sudah disediakan.

Keterangan:

4 = Sangat Setuju (SS)

2 = Tidak Setuju (TS)

3 = Setuju (S)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penelitian ini.

D. Penilaian

No	Aspek/ Pertanyaan	Skor				Catatan
		SS	S	TS	STS	
		4	3	2	1	
A.	Tampilan					
1	Secara keseluruhan tampilan media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> menarik minat belajar siswa.					
2	Tampilan media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> sesuai dengan materi pembelajaran yang di pelajari.					
3	Tulisan yang terdapat dalam media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> dapat dibaca dengan jelas.					
4	Gambar yang terdapat dalam media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> dapat terlihat dengan jelas.					
5	Keselarasan suara dengan backsound pada video materi pembelajaran pada media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> terdengar dengan jelas.					
6	<i>Backsound</i> pada media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> tidak mengganggu penjelasan materi.					

7	Tampilan warna pada media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> menarik bagi siswa.					
8	Penggunaan warna dalam media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> sesuai dengan isi materi yang disajikan.					
B. Materi						
9	Materi yang dimuat dalam media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> dijelaskan dengan ringkas dan mudah dimengerti oleh siswa.					
10	Penjelasan materi sesuai dengan capaian pembelajaran pada mata pelajaran IPAS					
11	Soal yang disajikan dalam media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> sesuai dengan aspek kemampuan <i>learning engagement</i> siswa III di sekolah dasar.					
12	Soal – soal yang ditampilkan dalam media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> membuat saya lebih aktif berpikir.					
13	Media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> dapat membuat siswa lebih peduli dengan lingkungan sekitar.					

14	Contoh dalam media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> membantu memahami materi dengan lebih mudah.					
C. Pengoperasian						
15	Media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> dapat digunakan dengan mudah dalam proses pembelajaran di dalam kelas.					
16	Instruksi penggunaan media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> mudah dipahami siswa.					
17	Media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> dapat digunakan secara berulang-ulang sehingga membantu efektivitas pembelajaran.					
18	Media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> tetap berfungsi dengan baik meskipun digunakan berkali – kali.					

E. Komentor dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

Singaraja,
Siswa,

Nama



Lampiran 9. Instrumen Respons Guru

LEMBAR PENILAIAN UJI KEPRAKTISAN RESPON GURU MEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN *ARTICULATE STORYLINE* *THREE* UNTUK MENSTIMULASI *LEARNING ENGAGEMENT* PADA IPAS KELAS III SEKOLAH DASAR

Judul : Pengembangan Media Interaktif Berbantuan *Articulate*
Penelitian *Storyline Three* untuk Menstimulasi *Learning Engagement*
pada IPAS Kelas III Sekolah Dasar.

Peneliti : Gusti Ayu Putu Widianari

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kevalidan Media Interaktif Berbantuan *Articulate Storyline Three* untuk Menstimulasi *Learning Engagement* pada IPAS Kelas III Sekolah Dasar.

B. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu Media Interaktif Berbantuan *Articulate Storyline Three* untuk Menstimulasi *Learning Engagement* pada IPAS Kelas III Sekolah Dasar.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang sudah disediakan.

Keterangan:

4 = Sangat Setuju (SS)

2 = Tidak Setuju (TS)

3 = Setuju (S)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penelitian ini.

C. Penilaian

No	Aspek/ Pertanyaan	Skor				Catatan
		SS	S	TS	STS	
		4	3	2	1	
A.	Desain Pembelajaran					
1	Materi yang disajikan dalam media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> sesuai dengan capaian pembelajaran.					
2	Materi dalam media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.					
3	Latihan soal yang termuat pada media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> sesuai dengan materi topik B setiap komponen memiliki peran.					
4	Latihan soal membantu memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi.					
5	Melalui media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> ini siswa dapat lebih termotivasi dalam proses pembelajaran mengenai materi topik B setiap komponen memiliki peran.					
6	Penggunaan media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> menambah minat siswa					

	untuk mempelajari materi lebih lanjut.					
7	Materi mencakup seluruh pokok bahasan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.					
8	Materi yang disajikan dapat menambah pengetahuan siswa secara menyeluruh.					
9	Media ini mampu meningkatkan pemahaman siswa tentang topik B setiap komponen memiliki peran, sekaligus dapat menghargai lingkungan serta budaya lokal Bali.					
10	Media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa di sekolah dasar.					
B. Operasional						
11	Media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas, sehingga siswa memahami cara kerja media.					
12	Panduan penggunaan membantu guru dan siswa mengoperasikan media dengan benar.					
13	Media dapat diakses secara optimal diberbagai perangkat (komputer, laptop, atau ponsel) dengan tetap menjaga kualitas tampilan dan fungsionalitas.					

14	Fitur – fitur dalam media dapat digunakan dengan lancar dan praktis.					
C. Teks						
15	Jenis huruf yang digunakan pada media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> dapat dengan mudah dibaca oleh siswa.					
16	Ukuran teks ditampilkan dengan tepat sehingga nyaman dilihat.					
17	Bahasa yang digunakan pada media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> mudah dipahami oleh siswa.					
18	Kalimat yang dipakai sederhana dan tidak menimbulkan kerancuan arti.					
19	Gambar dan animasi pada media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> sesuai dengan materi topik B setiap komponen memiliki peran.					
20	Gambar dan animasi membantu memperjelas penjelasan materi.					

D. Komentor dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....



Singaraja,
Guru,

Nama
NIP.

Lampiran 10. Instrumen Pengukuran *Learning Engagement*

Definisi Operasional

Learning engagement atau keterlibatan belajar merupakan keterlibatan kognitif dan emosional siswa dalam menyelesaikan tugas belajar, yang mencakup pemanfaatan waktu dan energi mereka dalam mempelajari materi pelajaran serta keterampilan. Keterlibatan ini juga mencakup partisipasi aktif dalam demonstrasi pembelajaran dan interaksi dengan orang lain didalam kelas, serta keterlibatan emosional yang mendalam dengan proses pembelajaran mereka. Melalui keterlibatan belajar, siswa tidak hanya terlibat dalam aspek akademik, tetapi juga dalam kegiatan sosial dan ekstrakurikuler yang mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal (Halverson & Graham, 2019).

Menurut Fredricks et al., mendefinisikan *learning engagement* sebagai meta-konstruksi yang mencakup perilaku (berpartisipasi aktif), emosional (kooperatif dalam mematuhi peraturan sekolah), dan kognitif (mengikuti belajar kelompok).

Kisi-kisi Instrumen *Learning Engagement*

No	Aspek	Indikator	Nomor Butur	Jumlah Butir
1	Behavioral	Keterlibatan dalam kegiatan akademik.	1, 2, 3	5
		Mengikuti arahan guru dan aktif bekerja sama dalam kelompok.	4, 5	
2.	Emotional	Kemauan untuk mengarahkan upaya memotivasi belajar.	6, 7	5
		Antusiasme atau ketertarikan dalam pembelajaran.	8, 9, 10	
3.	Cognitive	Reaksi afektif terhadap guru dan teman di kelas.	11, 12, 13	5
		Penggunaan strategi dalam belajar	14, 15	
Jumlah				15

Dimodifikasi dari (Putra, 2025)

**LEMBAR INSTRUMEN EFEKTIVITAS *LEARNING ENGAGEMENT*
MEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN *ARTICULATE STORYLINE*
THREE UNTUK MENSTIMULASI *LEARNING ENGAGEMENT* PADA
IPAS KELAS III SEKOLAH DASAR**

Judul : Pengembangan Media Interaktif Berbantuan *Articulate Storyline Three* untuk Menstimulasi *Learning Engagement* pada IPAS Kelas III Sekolah Dasar.

Peneliti : Gusti Ayu Putu Widianari

A. Identitas

Nama :

No. Absen :

Kelas :

B. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.

C. Petunjuk

1. Bacalah pernyataan di bawah dengan seksama.
2. Berikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (√) pada kolom yang sudah disediakan.

Keterangan:

4 = Sangat Setuju (SS)

2 = Tidak Setuju (TS)

3 = Setuju (S)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penelitian ini.

D. Penilaian

No	Aspek/ Pertanyaan	Skor				Catatan
		SS	S	TS	STS	
		4	3	2	1	
A.	<i>Behavioral</i>					
1	Saya aktif berpartisipasi dalam pembelajaran di kelas.					
2	Saya termotivasi untuk menyelesaikan tugas dan latihan yang diberikan oleh guru.					
3	Saya menyelesaikan semua tugas yang diberikan oleh guru dengan tepat waktu.					
4	Saya terlibat aktif dalam kerja kelompok saat kegiatan belajar di kelas.					
5	Saya dapat berkerja sama dengan teman secara efektif sesuai dengan arahan guru.					
B.	<i>Emotional</i>					
6	Saya sangat termotivasi untuk belajar lebih giat dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas.					
7	Saya berusaha mencermati dengan baik materi yang disampaikan oleh guru.					
8	Saya merasa senang dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di dalam kelas.					
9	Saya tertarik untuk mengikuti tanya jawab dan diskusi di dalam kelas.					

10	Saya merasa bangga dengan pencapaian yang saya peroleh dalam kegiatan belajar.					
C.	<i>Cognitive</i>					
11	Saya terdorong untuk mengajukan pertanyaan kepada guru saat pembelajaran berlangsung.					
12	Saya merasa dihargai ketika pendapat saya didengarkan oleh guru maupun teman.					
13	Saya merasa senang ketika belajar bersama teman di dalam kelas.					
14	Saya dapat menghubungkan informasi yang saya pelajari dengan pengetahuan yang sudah saya miliki sebelumnya.					
15	Saya mencari cara atau strategi belajar yang berbeda untuk memahami materi pelajaran lebih baik.					

Singaraja,

Siswa,

Nama

Lampiran 11. Hasil Uji Validitas Instrumen Judges I dan II

Judges I: Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES* INSTRUMEN VALIDASI MATERI PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN *ARTICULATE STORYLINE THREE* UNTUK MENSTIMULASI *LEARNING ENGAGEMENT* PADA IPAS KELAS III SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrument dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah tersedia.

B. Penilaian

No Butir	Penilaian		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2		✓	KD diubah indikator
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		

F. Komentar dan Saran Perbaikan

Revisi nomor 2

.....

.....

.....

.....

G. Kesimpulan

Media interaktif berbantuan *articulate storyline three* ini dinyatakan*):

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

*) : *Lingkari dalam satu*

Singaraja, 22 September 2025

Judges,



Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197108152001121001

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
INSTRUMEN VALIDASI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN
***ARTICULATE STORYLINE THREE* UNTUK MENSTIMULASI**
***LEARNING ENGAGEMENT* PADA IPAS**
KELAS III SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrument dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat memuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah tersedia.

B. Penilaian

No Butir	Penilaian		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
19	✓		
20	✓		
21	✓		
22	✓		
23	✓		
24	✓		
25	✓		
26	✓		

27	✓		
28	✓		

F. Komentar dan Saran Perbaikan

semua relevan

G. Kesimpulan

Media interaktif berbantuan *articulate storyline three* ini dinyatakan*):

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

*): *Lingkari dalam satu*

Singaraja, 22 September 2025

Judges,



Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

NIP. 197108152001121001

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
INSTRUMEN VALIDASI DESAIN INSTRUKSIONAL
PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN
***ARTICULATE STORYLINE THREE* UNTUK MENSTIMULASI**
***LEARNING ENGAGEMENT* PADA IPAS**
KELAS III SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrument dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah tersedia.

B. Penilaian

No Butir	Penilaian		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		
21	✓		
22	✓		
23	✓		
24	✓		

F. Komentar dan Saran Perbaikan

Sama saja

G. Kesimpulan

Media interaktif berbantuan *articulate storyline three* ini dinyatakan*):

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

*): Lingkari dalam satu

Singaraja, 22 September 2025

Judges,



Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

NIP. 197108152001121001

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
INSTRUMEN VALIDASI KEPRAKTIKAN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN
***ARTICULATE STORYLINE THREE* UNTUK MENSTIMULASI**
***LEARNING ENGAGEMENT* PADA IPAS**
KELAS III SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrument dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah tersedia.

B. Penilaian

No Butir	Penilaian		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		

F. Komentar dan Saran Perbaikan

Semua sesuai

G. Kesimpulan

Media interaktif berbantuan *articulate storyline three* ini dinyatakan*):

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

*): Lingkari dalam satu

Singaraja, 22 September 2025

Judges,



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

NIP. 197108152001121001

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN VALIDASI KEPRAKTIKAN RESPON GURU
PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN
ARTICULATE STORYLINE THREE UNTUK MENSTIMULASI
LEARNING ENGAGEMENT PADA IPAS
KELAS III SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrument dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah tersedia.

B. Penilaian

No Butir	Penilaian		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		

E. Komentar dan Saran Perbaikan

Sangat bagus

F. Kesimpulan

Media interaktif berbantuan *articulate storyline three* ini dinyatakan*):

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

*): *Lingkari salah satu*

Singaraja, 22 September 2025

Judges,



Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

NIP. 197108152001121001

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
INSTRUMEN VALIDASI EFEKTIVITAS *LEARNING ENGAGEMENT*
PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN
***ARTICULATE STORYLINE THREE* UNTUK MENSTIMULASI**
***LEARNING ENGAGEMENT* PADA IPAS**
KELAS III SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrument dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah tersedia.

B. Penilaian

No Butir	Penilaian		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		

E. Komentar dan Saran Perbaikan

Semua relevan

F. Kesimpulan

Media interaktif berbantuan *articulate storyline three* ini dinyatakan*):

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

*): Lingkari dalam satu

Singaraja, 22 September 2025

Judges,



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

NIP. 197108152001121001

Judges II: Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN VALIDASI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN
ARTICULATE STORYLINE THREE UNTUK MENSTIMULASI
LEARNING ENGAGEMENT PADA IPAS
KELAS III SEKOLAH DASAR**

A. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrument dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah tersedia.

B. Penilaian

No Butir	Penilaian		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		

F. Komentar dan Saran Perbaikan

Sudah sangat bagus

G. Kesimpulan

Media interaktif berbantuan *articulate storyline three* ini dinyatakan*):

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

*): Lingkari dalam satu

Singaraja, 18 September 2025

Judges,



Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198408282009122005

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
INSTRUMEN VALIDASI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN
***ARTICULATE STORYLINE THREE* UNTUK MENSTIMULASI**
***LEARNING ENGAGEMENT* PADA IPAS**
KELAS III SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrument dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah tersedia.

B. Penilaian

No Butir	Penilaian		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
19	✓		
20	✓		
21	✓		
22	✓		
23	✓		
24	✓		
25	✓		
26	✓		

27	☒		
28	☒		

F. Komentar dan Saran Perbaikan

Sudah bagus instrumennya

G. Kesimpulan

Media interaktif berbantuan *articulate storyline three* ini dinyatakan*):

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

*): Lingkari dalam satu

Singaraja, 18 September 2025

Judges,



Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198408282009122005

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
INSTRUMEN VALIDASI DESAIN INSTRUKSIONAL
PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN
***ARTICULATE STORYLINE THREE* UNTUK MENSTIMULASI**
***LEARNING ENGAGEMENT* PADA IPAS**
KELAS III SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrument dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah tersedia.

B. Penilaian

No Butir	Penilaian		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓	✓	
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		
21	✓		
22	✓		
23	✓		
24	✓		

F. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

G. Kesimpulan

Media interaktif berbantuan *articulate storyline three* ini dinyatakan*):

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

*) : *Lingkari dalam satu*

Singaraja, 18 September 2025

Judges,



Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198408282009122005

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
INSTRUMEN VALIDASI KEPRAKTISAN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN
***ARTICULATE STORYLINE THREE* UNTUK MENSTIMULASI**
***LEARNING ENGAGEMENT* PADA IPAS**
KELAS III SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrument dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah tersedia.

B. Penilaian

No Butir	Penilaian		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		

F. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

G. Kesimpulan

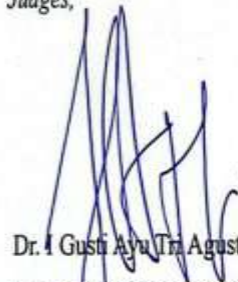
Media interaktif berbantuan *articulate storyline three* ini dinyatakan*):

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

*) : Lingkari dalam satu

Singaraja, 18 September 2025

Judges,



Dr. Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198408282009122005

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
INSTRUMEN VALIDASI KEPRAKTISAN RESPON GURU
PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN
***ARTICULATE STORYLINE THREE* UNTUK MENSTIMULASI**
***LEARNING ENGAGEMENT* PADA IPAS**
KELAS III SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrument dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah tersedia.

B. Penilaian

No Butir	Penilaian		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		

E. Komentar dan Saran Perbaikan

Sudah bagus

F. Kesimpulan

Media interaktif berbantuan *articulate storyline three* ini dinyatakan*):

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

*) *Lingkari dalam satu*

Singaraja, 18 September 2025

Judges,



Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198408282009122005

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN VALIDASI EFEKTIVITAS *LEARNING ENGAGEMENT*
PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN
***ARTICULATE STORYLINE THREE* UNTUK MENSTIMULASI**
***LEARNING ENGAGEMENT* PADA IPAS**
KELAS III SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrument dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah tersedia.

B. Penilaian

No Butir	Penilaian		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		

E. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

F. Kesimpulan

Media interaktif berbantuan *articulate storyline three* ini dinyatakan*):

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

*): Lingkari dalam satu

Singaraja, 18 September 2025

Judges,



Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198408282009122005

Lampiran 12. Perhitungan Validitas Instrumen

1. Instrumen Validitas Materi

Uji validitas isi instrumen (instrumen validitas materi) dilakukan bersama dua dosen pakar (judges). Judges I adalah Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd dan judges II adalah Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd. Kedua judges diminta untuk menilai setiap butir instrumen berdasarkan kesesuaian isi dengan konstruk yang diukur, kejelasan indikator, dan kecocokan terhadap kebutuhan analisis kualitas media interaktif berbantuan *articulate storyline three* pada materi IPAS kelas III SD. Penilaian menggunakan format relevan dan tidak relevan. Hasil penilaian tersebut disajikan dalam tabel penilaian awal, kemudian direkap dalam tabulasi silang *Gregory* untuk memperoleh nilai koefisien validitas isi. Hasil penilaian awal oleh judges instrumen dapat disajikan pada tabel berikut.

Tabel
Hasil Penilaian Instrumen Ahli Materi

No	Judges 1	Judges 2
1	Relevan	Relevan
2	Tidak Relevan	Relevan
3	Relevan	Relevan
4	Relevan	Relevan
5	Relevan	Relevan
6	Relevan	Relevan
7	Relevan	Relevan
8	Relevan	Relevan
9	Relevan	Relevan
10	Relevan	Relevan
11	Relevan	Relevan
12	Relevan	Relevan
13	Relevan	Relevan
14	Relevan	Relevan
15	Relevan	Relevan
16	Relevan	Relevan

Hasil penilaian awal judges instrumen ahli materi dimasukkan ke dalam tabulasi silang (2x2) pada Tabel berikut.

Tabel
Hasil Tabulasi Silang Instrumen Ahli Materi

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Tidak Relevan	Relevan
Judges II	Tidak Relevan	A (0)	B (1)
	Relevan	C (0)	D (15)

$$V = \frac{D}{A + B + C + D}$$

$$V = \frac{15}{0 + 1 + 0 + 15}$$

$$V = 0,93$$

Berdasarkan hasil perhitungan validitas isi menggunakan penghitungan rumus *Gregory*, diperoleh nilai sebesar 0,93. Menurut kriteria *Gregory*, jika nilai validitas isi berada pada koefisien 0,80 – 1,00 maka dikategorikan sebagai validitas isi sangat tinggi, berdasarkan penghitungan diperoleh nilai 0,93 sehingga termasuk dalam kategori sangat tinggi. Dengan demikian, instrumen ahli materi dinyatakan memiliki validitas isi yang sangat tinggi dan layak untuk digunakan sebagai alat evaluasi dalam penelitian pengembangan media interaktif berbantuan *articulate storyline three* pada materi IPAS kelas III Sekolah Dasar.

2. Instrumen Validitas Media

Uji validitas isi instrumen (instrumen validitas media) dilakukan bersama dua dosen pakar (judges). Judges I adalah Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd dan judges II adalah Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd. Setiap *judges* diminta menentukan apakah setiap butir pernyataan dalam instrumen ahli media tergolong relevan atau tidak relevan. Data tersebut selanjutnya disajikan dalam tabel penilaian awal sebelum dihitung menggunakan rumus *Gregory*. Total terdapat 28 butir pernyataan. Data hasil penilaian awal judges dapat disajikan dalam tabel 3 berikut.

Silang Instrumen Ahli Media

No	Judges 1	Judges 2	No	Judges 1	Judges 2
1	Relevan	Relevan	15	Relevan	Relevan
2	Relevan	Relevan	16	Relevan	Relevan
3	Relevan	Relevan	17	Relevan	Relevan
4	Relevan	Relevan	18	Relevan	Relevan
5	Relevan	Relevan	19	Relevan	Relevan
6	Relevan	Relevan	20	Relevan	Relevan
7	Relevan	Relevan	21	Relevan	Relevan
8	Relevan	Relevan	22	Relevan	Relevan
9	Relevan	Relevan	23	Relevan	Relevan
10	Relevan	Relevan	24	Relevan	Relevan
11	Relevan	Relevan	25	Relevan	Relevan
12	Relevan	Relevan	26	Relevan	Relevan
13	Relevan	Relevan	27	Relevan	Relevan
14	Relevan	Relevan	28	Relevan	Relevan

Hasil penilaian awal judges instrumen ahli Media dimasukkan ke dalam tabulasi silang (2x2) pada Tabel berikut.

Tabel
Hasil Tabulasi Silang Instrumen Ahli Media

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Tidak Relevan	Relevan
Judges II	Tidak Relevan	A (0)	B (0)
	Relevan	C (0)	D (28)

Dari tabel tersebut dapat dicari validitas isi dengan rumus *Gregory* sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A + B + C + D}$$

$$V = \frac{28}{0 + 0 + 0 + 28}$$

$$V = 1,00$$

Berdasarkan hasil perhitungan validitas instrumen ahli media menggunakan penghitungan rumus *Gregory*, dari penilaian dua judges, 28 butir pernyataan pada instrumen ahli media dinyatakan relevan. Berdasarkan penghitungan, diperoleh nilai sebesar 1,00. Menurut kriteria *Gregory*, jika nilai validitas isi berada pada koefisien 0,80 – 1,00 maka dikategorikan sebagai validitas sangat tinggi, berdasarkan penghitungan diperoleh nilai 1,00 sehingga termasuk dalam kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen yang dikembangkan memiliki tingkat relevansi dan kesesuaian yang sangat baik terhadap aspek-aspek penilaian media yang diukur. Dengan demikian, instrumen media dinyatakan memiliki validitas yang sangat tinggi dan layak untuk digunakan sebagai prosedur validasi dalam penelitian pengembangan media interaktif berbantuan *Articulate Storyline Three* pada materi IPAS kelas III Sekolah Dasar.

3. Instrumen Validitas Desain Instruksional

Uji validitas isi instrumen (instrumen validitas desain instruksional) dilakukan bersama dua dosen pakar (judges). Judges I adalah Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd dan judges II adalah Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd. Penilaian dilakukan dengan memberikan keputusan relevan atau tidak relevan pada tiap butir instrumen. Terdapat 24 butir pernyataan dan seluruh butir dinyatakan relevan oleh kedua judges. Hasil penilaian tersebut ditampilkan dalam tabel awal dan kemudian dianalisis menggunakan rumus *Gregory* untuk memperoleh koefisien validitas isi. Data hasil penilaian awal instrumen ahli desain disajikan dalam tabel berikut.

Tabel
Hasil Tabulasi Silang Instrumen Ahli Desain Instruksional

No	Judges 1	Judges 2	No	Judges 1	Judges 2
1	Relevan	Relevan	13	Relevan	Relevan
2	Relevan	Relevan	14	Relevan	Relevan
3	Relevan	Relevan	15	Relevan	Relevan
4	Relevan	Relevan	16	Relevan	Relevan
5	Relevan	Relevan	17	Relevan	Relevan
6	Relevan	Relevan	18	Relevan	Relevan
7	Relevan	Relevan	19	Relevan	Relevan
8	Relevan	Relevan	20	Relevan	Relevan
9	Relevan	Relevan	21	Relevan	Relevan
10	Relevan	Relevan	22	Relevan	Relevan
11	Relevan	Relevan	23	Relevan	Relevan
12	Relevan	Relevan	24	Relevan	Relevan

Hasil penilaian awal judges instrumen ahli desain dimasukkan ke dalam tabulasi silang (2x2) pada Tabel berikut.

Tabel
Hasil Tabulasi Silang Instrumen Ahli Desain

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Tidak Relevan	Sangat Relevan
Judges II	Tidak Relevan	A (0)	B (0)
	Sangat Relevan	C (0)	D (24)

Dari tabel tersebut dapat dicari validitas isi dengan rumus *Gregory* sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A + B + C + D}$$

$$V = \frac{24}{0 + 0 + 0 + 24}$$

$$V = 1.00$$

Berdasarkan hasil perhitungan validitas instrumen ahli desain menggunakan penghitungan rumus *Gregory*, dari penilaian dua judges, 24 butir pernyataan pada instrumen ahli desain dinyatakan relevan. Berdasarkan penghitungan, diperoleh nilai sebesar 1,00. Menurut kriteria *Gregory*, jika nilai validitas isi berada pada koefisien 0,80 – 1,00 maka dikategorikan sebagai validitas sangat tinggi, berdasarkan penghitungan diperoleh nilai 1,00 sehingga termasuk dalam kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen yang dikembangkan memiliki tingkat relevansi dan kesesuaian yang sangat baik terhadap aspek-aspek penilaian desain media yang diukur. Instrumen dinyatakan memiliki validitas yang sangat tinggi dan layak untuk digunakan sebagai prosedur validasi dalam penelitian pengembangan media interaktif berbantuan *Articulate Storyline Three* pada materi IPAS kelas III Sekolah Dasar.

4. Instrumen Validasi Respon Siswa

Uji validitas isi instrumen (instrumen validitas respons siswa) dilakukan bersama dua dosen pakar (judges). Judges I adalah Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd dan judges II adalah Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd. *Judges* diminta menilai setiap butir sebagai relevan atau tidak relevan berdasarkan kesesuaian pernyataan dengan indikator respon siswa. Terdapat 18 butir pernyataan dimana berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh *judges* 1 dan *judges* 2 seluruh butir pernyataan dinyatakan relevan. Data tersebut kemudian diproses menggunakan tabulasi silang Gregory. Data hasil penilaian awal instrumen respon siswa dapat disajikan pada tabel berikut.

Tabel
Hasil Penilaian Validitas Instrumen Respon Siswa

No	<i>Judges 1</i>	<i>Judges 2</i>	No	<i>Judges 1</i>	<i>Judges 2</i>
1	Relevan	Relevan	10	Relevan	Relevan
2	Relevan	Relevan	11	Relevan	Relevan
3	Relevan	Relevan	12	Relevan	Relevan
4	Relevan	Relevan	13	Relevan	Relevan
5	Relevan	Relevan	14	Relevan	Relevan
6	Relevan	Relevan	15	Relevan	Relevan
7	Relevan	Relevan	16	Relevan	Relevan
8	Relevan	Relevan	17	Relevan	Relevan
9	Relevan	Relevan	18	Relevan	Relevan

Hasil penilaian awal judges instrumen respon siswa dimasukkan ke dalam tabulasi silang (2x2) pada Tabel berikut.

Tabel
Hasil Tabulasi Silang Instrumen Respon Siswa

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Tidak Relevan	Sangat Relevan
Judges II	Tidak Relevan	A (0)	B (0)
	Sangat Relevan	C (0)	D (18)

Dari tabel tersebut dapat dicari validitas isi dengan rumus *Gregory* sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A + B + C + D}$$

$$V = \frac{18}{0 + 0 + 0 + 18}$$

$$V = 1,00$$

Hasil perhitungan validitas isi menunjukkan bahwa nilai koefisien yang diperoleh adalah 1,00. Nilai ini berada pada kategori validitas sangat tinggi, yang berarti kesesuaian instrumen respon siswa dinilai sangat baik oleh kedua *judges*. Dengan nilai validitas isi 1,00, instrumen respon siswa dapat dinyatakan layak digunakan untuk mengukur tanggapan siswa terhadap media interaktif berbantuan *Articulate Storyline Three* pada materi IPAS.

5. Instrumen Validasi Respon Guru

Uji validitas isi instrumen (instrumen validitas respons guru) dilakukan bersama dua dosen pakar (*judges*). *Judges I* adalah Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd dan *judges II* adalah Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd. Penilaian dilakukan dengan mengelompokkan setiap butir ke dalam kategori relevan dan tidak relevan. Instrumen terdiri atas 20 butir pernyataan, dan hasil penilaian menunjukkan bahwa seluruh butir dinyatakan relevan oleh kedua validator. Hasil penilaian tersebut kemudian disajikan dalam tabel penilaian awal dan dianalisis menggunakan rumus *Gregory*. Data hasil validasi awal oleh para validator disajikan pada tabel berikut.

Tabel
Hasil Penilaian Validitas Instrumen Respon Guru

No	<i>Judges 1</i>	<i>Judges 2</i>	No	<i>Judges 1</i>	<i>Judges 2</i>
1	Relevan	Relevan	11	Relevan	Relevan
2	Relevan	Relevan	12	Relevan	Relevan

3	Relevan	Relevan	13	Relevan	Relevan
4	Relevan	Relevan	14	Relevan	Relevan
5	Relevan	Relevan	15	Relevan	Relevan
6	Relevan	Relevan	16	Relevan	Relevan
7	Relevan	Relevan	17	Relevan	Relevan
8	Relevan	Relevan	18	Relevan	Relevan
9	Relevan	Relevan	19	Relevan	Relevan
10	Relevan	Relevan	20	Relevan	Relevan

Hasil penilaian awal judges instrumen respon guru dimasukkan ke dalam tabulasi silang (2x2) pada Tabel berikut.

Tabel
Hasil Tabulasi Silang Instrumen Respon Guru

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Tidak Relevan	Sangat Relevan
Judges II	Tidak Relevan	A (0)	B (0)
	Sangat Relevan	C (0)	D (20)

Dari tabel tersebut dapat dicari validitas isi dengan rumus *Gregory* sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A + B + C + D}$$

$$V = \frac{20}{0 + 0 + 0 + 20}$$

$$V = 1.00$$

Dari hasil analisis, nilai validitas isi sebesar **1.00** menunjukkan tingkat kesepakatan sempurna antara kedua *judges*. Ini berarti semua butir pada instrumen respon guru dipandang sangat relevan dengan indikator dan aspek yang ingin diukur dari sudut pandang guru. Nilai validitas isi sebesar 1,00 termasuk dalam kategori validitas sangat tinggi, sehingga instrumen respon guru ini telah memenuhi kelayakan isi dan dapat digunakan sebagai alat

pengumpul data mengenai pandangan guru terhadap media interaktif berbantuan *Articulate Storyline Three* pada materi IPAS.

6. Instrumen Validitas Efektivitas *Learning Engagement*

Uji validitas isi instrumen (instrumen efektivitas *learning engagement*) dilakukan bersama dua dosen pakar (*judges*). Judges I adalah Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd dan judges II adalah Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd. Dalam uji validitas isi instrumen efektivitas diuji oleh dua orang judges yang kompeten di bidang evaluasi pendidikan diminta menilai setiap butir pernyataan dalam instrumen ini dengan kategori relevan atau tidak relevan. Terdapat 15 butir pernyataan, dan hasil penilaian menunjukkan bahwa seluruh butir dinyatakan relevan oleh kedua *judges*. Hasil tersebut disajikan dalam tabel penilaian dan dianalisis lebih lanjut menggunakan rumus Gregory. Hasil penilaian awal instrumen efektivitas disajikan dalam tabel berikut.

Tabel
Hasil Penilaian Instrumen Efektivitas

No	<i>Judges 1</i>	<i>Judges 2</i>
1	Relevan	Relevan
2	Relevan	Relevan
3	Relevan	Relevan
4	Relevan	Relevan
5	Relevan	Relevan
6	Relevan	Relevan
7	Relevan	Relevan
8	Relevan	Relevan
9	Relevan	Relevan
10	Relevan	Relevan
11	Relevan	Relevan
12	Relevan	Relevan
13	Relevan	Relevan
14	Relevan	Relevan
15	Relevan	Relevan

Hasil penilaian awal judges instrumen efektivitas dimasukkan ke dalam tabulasi silang (2x2) pada Tabel berikut.

Tabel
Hasil Tabulasi Silang Instrumen Efektivitas

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Tidak Relevan	Sangat Relevan
Judges II	Tidak Relevan	A (0)	B (0)
	Sangat Relevan	C (0)	D (15)

Dari tabel tersebut dapat dicari validitas isi dengan rumus *Gregory* sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A + B + C + D}$$

$$V = \frac{15}{0 + 0 + 0 + 15}$$

$$V = 1.00$$

Berdasarkan hasil perhitungan validitas instrumen efektivitas, nilai yang diperoleh sebesar 1.00, yang menunjukkan kesepakatan penuh antara kedua judges. Nilai ini termasuk kategori validitas isi sangat tinggi, sehingga instrumen efektivitas dinyatakan sangat layak digunakan sebagai alat ukur keberhasilan media interaktif berbantuan *Articulate Storyline Three* pada materi IPAS. Koefisien ini juga menegaskan bahwa seluruh butir instrumen telah sesuai dan merepresentasikan aspek efektivitas pembelajaran yang ingin dinilai yaitu *learning engagement*, sehingga instrumen dapat dipergunakan tanpa revisi lebih lanjut.

Lampiran 14. Hasil Uji Realibilitas Soal

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Jumlah
1	Siswa 1	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	42
2	Siswa 2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	4	3	40
3	Siswa 3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	33
4	Siswa 4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	48
5	Siswa 5	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	45
6	Siswa 6	4	3	4	4	2	2	2	3	2	3	3	3	3	4	4	46
7	Siswa 7	3	2	4	3	2	3	2	2	3	3	3	4	3	3	3	43
8	Siswa 8	2	2	3	3	3	1	3	4	3	3	3	2	3	3	3	41
9	Siswa 9	2	2	3	3	3	2	3	4	4	3	3	4	4	3	3	46
10	Siswa 10	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	49
11	Siswa 11	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	50
12	Siswa 12	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	57
13	Siswa 13	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	46
14	Siswa 14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	44
15	Siswa 15	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	45
16	Siswa 16	3	4	3	4	3	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4	51
17	Siswa 17	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	50
18	Siswa 18	3	4	3	4	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	43
19	Siswa 19	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	37
	Total	54	58	59	61	48	48	53	56	55	53	62	65	62	62	60	

[illegible]

Lampiran 15. Hasil Uji Validitas Ahli Materi

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI
MEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN *ARTICULATE STORYLINE*
***THREE* UNTUK MENSTIMULASI *LEARNING ENGAGEMENT* PADA**
IPAS KELAS III SEKOLAH.DASAR

Judul : Pengembangan Media Interaktif Berbantuan *Articulate*
 Penelitian *Storyline Three* untuk Menstimulasi *Learning Engagement*
 pada IPAS Kelas III Sekolah Dasar.
 Peneliti : Gusti Ayu Putu Widianari

A. Tujuan
 Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kevalidan Media Interaktif Berbantuan *Articulate Storyline Three* untuk Menstimulasi *Learning Engagement* pada IPAS Kelas III Sekolah Dasar.

B. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu Media Interaktif Berbantuan *Articulate Storyline Three* untuk Menstimulasi *Learning Engagement* pada IPAS Kelas III Sekolah Dasar.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang sudah disediakan.

Keterangan:

4 = Sangat Setuju (SS)	2 = Tidak Setuju (TS)
3 = Setuju (S)	1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penelitian ini.

C. Penilaian

No	Aspek/ Pertanyaan	Skor				Catatan
		SS	S	TS	STS	
		4	3	2	1	
A. Kurikulum						
1	Materi yang disajikan dalam media berbatuan <i>articulate storyline three</i> sesuai dengan kompetensi dasar.	✓				
2	Materi yang disajikan dalam media berbatuan <i>articulate storyline three</i> sesuai dengan indikator pembelajaran.	✓				
3	Materi yang disajikan dalam media berbatuan <i>articulate storyline three</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.	✓				
4	Materi dalam kurikulum tidak ketinggalan zaman dan selaras dengan kemajuan teknologi.	✓				
5	Materi dalam kurikulum mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan saat ini.	✓				
B. Materi						
6	Materi yang disajikan memiliki kebenaran konsep sesuai dengan kaidah keilmuan	✓				
7	Materi disusun secara runtut sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.	✓				

8	Materi yang disajikan sudah mencakup semua bagian penting yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.	✓				
9	Materi yang disajikan memiliki tingkat keluasan yang sesuai dengan kemampuan serta perkembangan peserta didik.	✓				
10	Materi yang disusun relevan dengan pengalaman sehari-hari siswa sehingga mudah dipahami.	✓				
11	Penyajian materi didukung oleh media pembelajaran yang tepat, sehingga memudahkan siswa dalam pemahaman konsep yang diajarkan.	✓				
12	Materi disajikan secara sistematis dari yang sederhana menuju yang lebih kompleks sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.	✓				
C. Tata Bahasa						
13	Bahasa yang digunakan dalam penyajian materi setiap komponen memiliki peran dapat mudah di pahami oleh peserta didik.	✓				
14	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik dari peserta didik.	✓				
15	Pilihan kata dalam teks sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.	✓				

16	Teks tidak mengandung kalimat yang bertele-tele atau membingungkan bagi peserta didik.	✓					
----	--	---	--	--	--	--	--

D. Komentar dan Saran Perbaikan

1. Soal ga jelas banget bawain ke Meranti-ranti

2.

E. Kesimpulan

Media interaktif berbantuan *articulate storyline three* ini dinyatakan*):

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

*): Lingkari salah satu

Singaraja, 27 Oktober 2025

Ahli,

Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198408282009122005

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI
MEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN *ARTICULATE STORYLINE*
***THREE* UNTUK MENSTIMULASI *LEARNING ENGAGEMENT* PADA**
IPAS KELAS III SEKOLAH DASAR

Judul : Pengembangan Media Interaktif Berbantuan *Articulate*
 Penelitian *Storyline Three* untuk Menstimulasi *Learning Engagement*
 pada IPAS Kelas III Sekolah Dasar.
 Peneliti : Gusti Ayu Putu Widianari

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kevalidan Media Interaktif Berbantuan *Articulate Storyline Three* untuk Menstimulasi *Learning Engagement* pada IPAS Kelas III Sekolah Dasar.

B. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu Media Interaktif Berbantuan *Articulate Storyline Three* untuk Menstimulasi *Learning Engagement* pada IPAS Kelas III Sekolah Dasar.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (√) kolom yang sudah disediakan.

Keterangan:

4 = Sangat Setuju (SS)	2 = Tidak Setuju (TS)
3 = Setuju (S)	1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penelitian ini.

C. Penilaian

No	Aspek/ Pertanyaan	Skor				Catatan
		SS	S	TS	STS	
		4	3	2	1	
A. Kurikulum						
1	Materi yang disajikan dalam media berbantuan <i>articulate storyline three</i> sesuai dengan kompetensi dasar.	✓				
2	Materi yang disajikan dalam media berbantuan <i>articulate storyline three</i> sesuai dengan indikator pembelajaran.	✓				
3	Materi yang disajikan dalam media berbantuan <i>articulate storyline three</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.	✓				
4	Materi dalam kurikulum tidak ketinggalan zaman dan selaras dengan kemajuan teknologi.		✓			
5	Materi dalam kurikulum mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan saat ini.		✓			
B. Materi						
6	Materi yang disajikan memiliki kebenaran konsep sesuai dengan kaidah keilmuan	✓				
7	Materi disusun secara runtut sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.	✓				

8	Materi yang disajikan sudah mencakup semua bagian penting yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.	✓				
9	Materi yang disajikan memiliki tingkat keluasan yang sesuai dengan kemampuan serta perkembangan peserta didik.	✓				
10	Materi yang disusun relevan dengan pengalaman sehari-hari siswa sehingga mudah dipahami.	✓				
11	Penyajian materi didukung oleh media pembelajaran yang tepat, sehingga memudahkan siswa dalam pemahaman konsep yang diajarkan.	✓				
12	Materi disajikan secara sistematis dari yang sederhana menuju yang lebih kompleks sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.	✓				
C. Tata Bahasa						
13	Bahasa yang digunakan dalam penyajian materi setiap komponen memiliki peran dapat mudah di pahami oleh peserta didik.	✓				
14	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik dari peserta didik.	✓				
15	Pilihan kata dalam teks sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.	✓				

16	Teks tidak mengandung kalimat yang bertele-tele atau membingungkan bagi peserta didik.		✓			
----	--	--	---	--	--	--

D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Media interaktif berbantuan *articulate storyline three* ini dinyatakan*):

1. Layak digunakan tanpa revisi ✓
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja,

Ahli,



Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.

NIP. 197612142009122002

Lampiran 16. Hasil Uji Validitas Ahli Media

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA MEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN *ARTICULATE STORYLINE* *THREE* UNTUK MENSTIMULASI *LEARNING ENGAGEMENT* PADA IPAS KELAS III SEKOLAH DASAR

Judul : Pengembangan Media Interaktif Berbantuan *Articulate*
Penelitian *Storyline Three* untuk Menstimulasi *Learning Engagement*
pada IPAS Kelas III Sekolah Dasar.
Peneliti : Gusti Ayu Putu Widianari

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kevalidan Media Interaktif Berbantuan *Articulate Storyline Three* untuk Menstimulasi *Learning Engagement* pada IPAS Kelas III Sekolah Dasar.

B. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu Media Interaktif Berbantuan *Articulate Storyline Three* untuk Menstimulasi *Learning Engagement* pada IPAS Kelas III Sekolah Dasar.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang sudah disediakan.

Keterangan:

4 = Sangat Setuju (SS)	2 = Tidak Setuju (TS)
3 = Setuju (S)	1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penelitian ini.

C. Penilaian

No	Aspek/ Pertanyaan	Skor				Catatan
		SS	S	TS	STS	
		4	3	2	1	
A. Teks						
1	Teks yang digunakan pada media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> memiliki jenis huruf dan ukuran yang mudah dibaca oleh siswa kelas III SD.	✓				
2	Kesesuaian warna teks yang digunakan dengan <i>backgroud</i> pada media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> .	✓				
3	Teks yang ditampilkan pada materi disusun dengan jelas sehingga memudahkan siswa memahami isi pembelajaran IPAS.	✓				
4	Penyajian teks pada setiap penjelasam materi pada media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> mudah dipahami dan tidak menimbulkan kerancuan.	✓				
B. Gambar						
5	Gambar yang digunakan terlihat dengan jelas pada media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> .	✓				
6	Gambar yang digunakan pada media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> menarik perhatian siswa.		✓			

7	Gambar yang digunakan sesuai dengan isi materi yang disampaikan.	✓				
8	Setiap gambar dipilih secara relevan dengan topik pembelajaran dan tidak menimbulkan salah tafsir bagi peserta didik.	✓				
C. Animasi						
9	Kualitas animasi pada media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> ditampilkan dengan menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.	✓				
10	Warna, ukuran, dan detail animasi jelas serta mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.	✓				
11	Animasi yang digunakan sesuai dengan konteks materi yang dipelajari.	✓				
12	Animasi mendukung penjelasan materi IPAS agar lebih mudah dipahami siswa.	✓				
D. Video						
13	Video yang digunakan dalam media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> memiliki kualitas visual yang tajam, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.	✓				
14	Tampilan video stabil dan tidak pecah sehingga nyaman ditonton siswa.	✓				

15	Konten video sejalan dengan materi pembelajaran dan relevan dengan tujuan pembelajaran.	✓				
16	Video yang digunakan dirancang menarik sehingga mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa.	✓				
E. Audio						
17	Kesesuaian antara musik latar dan <i>sound effect</i> yang digunakan dalam media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> .	✓				
18	Pemilihan musik dan efek suara relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.	✓				
19	Suara narasi terdengar jelas, tidak terdistorsi, dan mudah dipahami oleh siswa.	✓				
20	Audio yang ditampilkan selaras dengan konten sehingga mendukung pemahaman materi secara optimal.	✓				
F. Layout						
21	Tulisan dan gambar ditata dengan seimbang sehingga tampilam media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> .	✓				
22	Tata letak tulisan dan gambar saling mendukung untuk memperjelas isi materi.	✓				

23	Judul pada setiap pokok bahasan ditampilkan dengan ukuran huruf yang jelas dan mudah dibaca.	✓				
24	Judul pada setiap pokok bahasan sesuai dengan materi yang disajikan sehingga tidak menimbulkan kebingungan.	✓				
G. Pengoperasian Program						
25	Petunjuk penggunaan media disajikan dengan jelas dan mudah dipahami.		✓			
26	Tampilan tombol, menu, dan ikon dalam media interaktif mudah dikenali oleh siswa.	✓				
27	Media dapat dijalankan kembali tanpa mengalami penurunan kualitas tampilan maupun fungsi.	✓				
28	Penggunaan media secara berulang-ulang mendukung proses belajar yang lebih fleksibel bagi siswa.	✓				

D. Komentar dan Saran Perbaikan

1. Foto cover harus sesuai
2. Kata Topic diganti Topik
3. Contoh ekosistem buatan waktu & bendungan sama, salah satu diganti
4. Tambah 1 gambar untuk game ke-3

E. Kesimpulan

Media interaktif berbantuan *articulate storyline three* ini dinyatakan*):

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

*): *Lingkari salah satu*

Singaraja, 29 Oktober 2025

Ahli,



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

NIP. 197108152001121001

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA
MEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN *ARTICULATE STORYLINE*
***THREE* UNTUK MENSTIMULASI *LEARNING ENGAGEMENT* PADA**
IPAS KELAS III SEKOLAH DASAR

Judul : Pengembangan Media Interaktif Berbantuan *Articulate Storyline Three* untuk Menstimulasi *Learning Engagement* pada IPAS Kelas III Sekolah Dasar.

Peneliti : Gusti Ayu Putu Widianari

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kevalidan Media Interaktif Berbantuan *Articulate Storyline Three* untuk Menstimulasi *Learning Engagement* pada IPAS Kelas III Sekolah Dasar.

B. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu Media Interaktif Berbantuan *Articulate Storyline Three* untuk Menstimulasi *Learning Engagement* pada IPAS Kelas III Sekolah Dasar.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang sudah disediakan.

Keterangan:

4 = Sangat Setuju (SS)	2 = Tidak Setuju (TS)
3 = Setuju (S)	1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penelitian ini.

C. Penilaian

No	Aspek/ Pertanyaan	Skor				Catatan
		SS	S	TS	STS	
		4	3	2	1	
A. Teks						
1	Teks yang digunakan pada media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> memiliki jenis huruf dan ukuran yang mudah dibaca oleh siswa kelas III SD.	✓				
2	Kesesuaian warna teks yang digunakan dengan <i>backgroud</i> pada media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> .	✓				
3	Teks yang ditampilkan pada materi disusun dengan jelas sehingga memudahkan siswa memahami isi pembelajaran IPAS.	✓				
4	Penyajian teks pada setiap penjelasam materi pada media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> mudah dipahami dan tidak menimbulkan kerancuan.	✓				
B. Gambar						
5	Gambar yang digunakan terlihat dengan jelas pada media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> .	✓				
6	Gambar yang digunakan pada media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> menarik perhatian siswa.	✓				

15	Konten video sejalan dengan materi pembelajaran dan relevan dengan tujuan pembelajaran.	✓			
16	Video yang digunakan dirancang menarik sehingga mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa.	✓			
E. Audio					
17	Kesesuaian antara musik latar dan <i>sound effect</i> yang digunakan dalam media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> .	✓			
18	Pemilihan musik dan efek suara relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.	✓			
19	Suara narasi terdengar jelas, tidak terdistorsi, dan mudah dipahami oleh siswa.	✓			
20	Audio yang ditampilkan selaras dengan konten sehingga mendukung pemahaman materi secara optimal.	✓			
F. Layout					
21	Tulisan dan gambar ditata dengan seimbang sehingga tampilam media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> .	✓			
22	Tata letak tulisan dan gambar saling mendukung untuk memperjelas isi materi.	✓			

7	Gambar yang digunakan sesuai dengan isi materi yang disampaikan.	✓				
8	Setiap gambar dipilih secara relevan dengan topik pembelajaran dan tidak menimbulkan salah tafsir bagi peserta didik.	✓				
C. Animasi						
9	Kualitas animasi pada media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> ditampilkan dengan menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.	✓				
10	Warna, ukuran, dan detail animasi jelas serta mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.	✓				
11	Animasi yang digunakan sesuai dengan konteks materi yang dipelajari.	✓				
12	Animasi mendukung penjelasan materi IPAS agar lebih mudah dipahami siswa.	✓				
D. Video						
13	Video yang digunakan dalam media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> memiliki kualitas visual yang tajam, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.	✓				
14	Tampilan video stabil dan tidak pecah sehingga nyaman ditonton siswa.	✓				

23	Judul pada setiap pokok bahasan ditampilkan dengan ukuran huruf yang jelas dan mudah dibaca.	✓				
24	Judul pada setiap pokok bahasan sesuai dengan materi yang disajikan sehingga tidak menimbulkan kebingungan.	✓				
G. Pengoperasian Program						
25	Petunjuk penggunaan media disajikan dengan jelas dan mudah dipahami.	✓				
26	Tampilan tombol, menu, dan ikon dalam media interaktif mudah dikenali oleh siswa.	✓				
27	Media dapat dijalankan kembali tanpa mengalami penurunan kualitas tampilan maupun fungsi.	✓				
28	Penggunaan media secara berulang-ulang mendukung proses belajar yang lebih fleksibel bagi siswa.	✓				

D. Komentar dan Saran Perbaikan,

1. jika video apa digutuy
ke media.

2. ushakan layar kaca besar
seluruhnya nyman di baca

3. Tambahkan video dialog.

E. Kesimpulan

Media interaktif berbantuan *articulate storyline three* ini dinyatakan*):

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

*) *Lingkari dalam satu*

Singaraja, 24 Oktober 2025

Ahli,



Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198908082024211004

Lampiran 17. Hasil Uji Validitas Ahli Desain Instruksional

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI DESAIN INSTRUKSIONAL MEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN *ARTICULATE STORYLINE* *THREE* UNTUK MENSTIMULASI *LEARNING ENGAGEMENT* PADA IPAS KELAS III SEKOLAH DASAR

Judul : Pengembangan Media Interaktif Berbantuan *Articulate*
Penelitian : *Storyline Three* untuk Menstimulasi *Learning Engagement*
pada IPAS Kelas III Sekolah Dasar.
Peneliti : Gusti Ayu Putu Widianari

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kevalidan Media Interaktif Berbantuan *Articulate Storyline Three* untuk Menstimulasi *Learning Engagement* pada IPAS Kelas III Sekolah Dasar.

B. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu Media Interaktif Berbantuan *Articulate Storyline Three* untuk Menstimulasi *Learning Engagement* pada IPAS Kelas III Sekolah Dasar.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang sudah disediakan.

Keterangan:

4 = Sangat Setuju (SS)	2 = Tidak Setuju (TS)
3 = Setuju (S)	1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penelitian ini.

C. Penilaian

No	Aspek/ Pertanyaan	Skor				Catatan
		SS	S	TS	STS	
		4	3	2	1	
A. Ketepatan						
1	Materi yang disajikan dalam media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran IPAS.	✓				
2	Media yang dikembangkan mendukung pencapaian indikator pembelajaran khususnya pada materi topik B Setiap Komponen Memiliki Peran.	✓				
3	Media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> dapat mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan peserta didik agar materi yang disampaikan mudah dipahami.	✓				
4	Media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> dirancang menyesuaikan gaya belajar peserta didik yang beragam.	✓				
5	Materi yang disajikan dalam media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> sudah dibuat secara runtut.	✓				

6	Alur pembahasan materi mudah diikuti sehingga peserta didik dapat memahami secara bertahap.		✓				
B. Kejelasan							
7	Bahasa yang digunakan dalam media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik.	✓					
8	Kalimat yang digunakan komunikatif dan sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa siswa sekolah dasar.	✓					
9	Uraian dan pembahasan dalam media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> sudah sangat jelas.	✓					
10	Materi dijelaskan tanpa menimbulkan makna ganda atau kebingungan bagi siswa.	✓					
11	Ilustrasi dan teks dalam media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> dapat saling melengkapi untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi.		✓				
12	Konten yang disediakan dalam media ditampilkan secara jelas dan tidak menimbulkan kerancuan bagi peserta didik.	✓					

C. Minat atau Perhatian					
13	Fitur interaktif dan elemen audiovisual dalam media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.	✓			
14	Media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> dapat membantu membantu siswa lebih fokus dan terlibat dalam proses pembelajaran.	✓			
15	Desain visual yang menarik, penggunaan audio, dan navigasi membantu fokus siswa dalam proses pembelajaran.		✓		
16	Media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> membuat siswa tidak mudah bosan saat pembelajaran berlangsung.	✓			
D. Kualitas Kuis					
17	Setiap soal kuis yang disajikan berdasarkan kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			
18	Kuis yang diberikan menilai pemahaman siswa sesuai dengan materi yang diajarkan.	✓			

19	Instruksi pengerjaan kuis disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami.	✓				
20	Tata cara mengerjakan kuis dalam media pembelajaran jelas dan tidak membingungkan.	✓				
E. Dampak Bagi Peserta Didik						
21	Peserta didik akan lebih mudah memahami isi materi dengan menggunakan media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> dalam proses pembelajaran.	✓				
22	Media membantu siswa menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman sehari – hari.	✓				
23	Media pembelajaran mampu menumbuhkan rasa antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran.	✓				
24	Penggunaan media mendorong siswa lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan belajar.	✓				

D. Komentar dan Saran Perbaikan

1. Menu Utama diberi nomor urut
2. Petajok pada awal & identitas pengembang paling akhir (untuk diubah: Petajok, Tahun, Makers Video, Game, identitas)
3. Pada menu info petajok diubah ke isian bawah
4. Petajok Evaluasi perlu diubah

E. Kesimpulan

Media interaktif berbantuan *articulate storyline three* ini dinyatakan*):

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

*): Lingkari salah satu

Singaraja, 29 Oktober 2025

Ahli,



Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

NIP. 197108152001121001

**LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI DESAIN INSTRUKSIONAL
MEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN *ARTICULATE STORYLINE
THREE* UNTUK MENSTIMULASI *LEARNING ENGAGEMENT* PADA
IPAS KELAS III SEKOLAH DASAR**

Judul : Pengembangan Media Interaktif Berbantuan *Articulate
Storyline Three* untuk Menstimulasi *Learning Engagement*
pada IPAS Kelas III Sekolah Dasar.

Peneliti : Gusti Ayu Putu Widiyanti

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kevalidan Media Interaktif Berbantuan *Articulate Storyline Three* untuk Menstimulasi *Learning Engagement* pada IPAS Kelas III Sekolah Dasar.

B. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu Media Interaktif Berbantuan *Articulate Storyline Three* untuk Menstimulasi *Learning Engagement* pada IPAS Kelas III Sekolah Dasar.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang sudah disediakan.

Keterangan:

4 = Sangat Setuju (SS)	2 = Tidak Setuju (TS)
3 = Setuju (S)	1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penelitian ini.

C. Penilaian

No	Aspek/ Pertanyaan	Skor				Catatan
		SS	S	TS	STS	
		4	3	2	1	
A. Ketepatan						
1	Materi yang disajikan dalam media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran IPAS.	✓				
2	Media yang dikembangkan mendukung pencapaian indikator pembelajaran khususnya pada materi topik B Setiap Komponen Memiliki Peran.	✓				
3	Media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> dapat mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan peserta didik agar materi yang disampaikan mudah dipahami.		✓			
4	Media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> dirancang menyesuaikan gaya belajar peserta didik yang beragam.	✓				
5	Materi yang disajikan dalam media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> sudah dibuat secara runtut.	✓				

6	Alur pembahasan materi mudah diikuti sehingga peserta didik dapat memahami secara bertahap.	✓				
B. Kejelasan						
7	Bahasa yang digunakan dalam media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik.	✓				
8	Kalimat yang digunakan komunikatif dan sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa siswa sekolah dasar.	✓				
9	Uraian dan pembahasan dalam media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> sudah sangat jelas.	✓				
10	Materi dijelaskan tanpa menimbulkan makna ganda atau kebingungan bagi siswa.	✓				
11	Ilustrasi dan teks dalam media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> dapat saling melengkapi untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi.		✓			
12	Konten yang disediakan dalam media ditampilkan secara jelas dan tidak menimbulkan kerancuan bagi peserta didik.	✓				

C. Minat atau Perhatian					
13	Fitur interaktif dan elemen audiovisual dalam media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.	✓			
14	Media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> dapat membantu membantu siswa lebih fokus dan terlibat dalam proses pembelajaran.	✓			
15	Desain visual yang menarik, penggunaan audio, dan navigasi membantu fokus siswa dalam proses pembelajaran.	✓			
16	Media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> membuat siswa tidak mudah bosan saat pembelajaran berlangsung.	✓			
D. Kualitas Kuis					
17	Setiap soal kuis yang disajikan berdasarkan kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			
18	Kuis yang diberikan menilai pemahaman siswa sesuai dengan materi yang diajarkan.	✓			

19	Instruksi pengerjaan kuis disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami.	✓				
20	Tata cara mengerjakan kuis dalam media pembelajaran jelas dan tidak membingungkan.		✓			
E. Dampak Bagi Peserta Didik						
21	Peserta didik akan lebih mudah memahami isi materi dengan menggunakan media interaktif berbantuan <i>articulate storyline three</i> dalam proses pembelajaran.		✓			
22	Media membantu siswa menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman sehari-hari.	✓				
23	Media pembelajaran mampu menumbuhkan rasa antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran.	✓				
24	Penggunaan media mendorong siswa lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan belajar.	✓				

D. Komentar dan Saran Perbaikan

1. Tambahkan evaluasi
2. jumlah teks agar tidak terlalu panjang

E. Kesimpulan

Media interaktif berbantuan *articulate storyline three* ini dinyatakan*):

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

*) : Lingkari dalam satu

Singaraja, 24 Oktober 2025

Ahli,



Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198908082024211004

Lampiran 18. Hasil Validitas Media

Pada validitas media interaktif berbantuan *articulate storyline three*, ada beberapa poin yang akan dibahas yaitu 1) validitas isi, 2) validitas media, dan 3) validitas desain instruksional media interaktif berbantuan *articulate storyline three* pada topik setiap komponen memiliki peran pada IPAS siswa kelas III sekolah dasar. Data hasil uji validitas materi, media, dan desain diuji menggunakan rumus mean.

$$= \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

M : Rata-Rata Skor

$\sum x$: Jumlah Skor yng Diperoleh

n : Jumlah Keseluruhan Subjek

Kemudian hasil rata – rata yang diperoleh dikonversikan berdasarkan pedoman konversi PAP skala empat pata tabel berikut.

Pedoman Konversi Validitas Media

Rentang Skor	Klasifikasi Predikat
$3,26 < X \leq 4$	Sangat Valid
$2,6 < X \leq 3,25$	Valid
$1,76 < X \leq 2,5$	Cukup Valid
$1 < X \leq 1,75$	Kurang Valid

1. Hasil Validitas Ahli Materi

Uji validitas media dari ahli materi dilakukan untuk memastikan bahwa konten atau materi pembelajaran yang disajikan dalam multimedia interaktif berbantuan *articulate storyline three* sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, serta capaian pembelajaran IPAS sekolah dasar. Proses validasi melibatkan dua dosen ahli dari Universitas Pendidikan Ganesha, yang memiliki kompetensi di bidang IPAS. Adapun *judges* yang menjadi penguji validitas materi untuk media interaktif berbantuan *articulate storyline three* ini yaitu, I Gusti Ayu Tri

Agustiana, S.Pd., M.Pd. dan Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd. Penilaian dilakukan menggunakan instrumen ahli materi yang berisi 16 butir pernyataan terkait kesesuaian materi, kesesuaian konsep, kedalaman dan kelengkapan materi, relevansi materi, serta kejelasan materi. Skor yang diberikan menggunakan skala likert empat poin dan dianalisis menggunakan rumus mean. Hasil analisis validitas media menurut ahli materi dapat disajikan dalam tabel berikut.

Tabel
Hasil Penilaian Ahli Materi

Hasil Penilaian Ahli Materi			Rata-Rata	Kualifikasi
No	Ahli 1	Ahli 2		
1	4	4	4	Sangat Valid
2	4	4	4	Sangat Valid
3	4	4	4	Sangat Valid
4	4	4	4	Sangat Valid
5	4	4	4	Sangat Valid
6	4	4	4	Sangat Valid
7	4	3	3,5	Sangat Valid
8	4	3	3,5	Sangat Valid
9	4	4	4	Sangat Valid
10	4	4	4	Sangat Valid
11	4	3	3,5	Sangat Valid
12	4	4	4	Sangat Valid
13	4	4	4	Sangat Valid
14	4	4	4	Sangat Valid
15	4	4	4	Sangat Valid
16	4	3	3,5	Sangat Valid
Kualifikasi Total			3,84	Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas, seluruh aspek penilaian memperoleh skor rata-rata sebesar 3,84, sehingga berada pada kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam multimedia interaktif berbantuan Articulate Storyline Three telah sesuai dengan capaian pembelajaran IPAS di

sekolah dasar, akurat secara konsep, mudah dipahami, serta relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Nilai mean total sebesar 3,84 menegaskan bahwa dari perspektif ahli materi, media layak sepenuhnya digunakan dalam pembelajaran tanpa revisi signifikan terkait kontennya berdasarkan tabel di atas, seluruh aspek penilaian memperoleh skor rata-rata sebesar 3,84, sehingga berada pada kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam multimedia interaktif berbantuan *Articulate Storyline Three* telah sesuai dengan capaian pembelajaran IPAS di sekolah dasar, akurat secara konsep, mudah dipahami, serta relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Nilai mean total sebesar 3,84 menegaskan bahwa dari perspektif ahli materi, media layak sepenuhnya digunakan dalam pembelajaran tanpa revisi signifikan terkait konten.

2. Hasil Validitas Ahli Media

Tabel
Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran

Hasil Penilaian Ahli Media			Rata-Rata	Kualifikasi
No	Ahli 1	Ahli 2		
1	4	4	4	Sangat Valid
2	4	4	4	Sangat Valid
3	4	4	4	Sangat Valid
4	4	4	4	Sangat Valid
5	4	4	4	Sangat Valid
6	3	4	3,5	Sangat Valid
7	4	4	4	Sangat Valid
8	4	4	4	Sangat Valid
9	4	3	3,5	Sangat Valid
10	4	3	3,5	Sangat Valid
11	4	3	3,5	Sangat Valid
12	4	3	3,5	Sangat Valid
13	4	3	3,5	Sangat Valid

Hasil Penilaian Ahli Media			Rata-Rata	Kualifikasi
No	Ahli 1	Ahli 2		
14	4	3	3,5	Sangat Valid
15	4	3	3,5	Sangat Valid
16	3	3	3	Valid
17	4	4	4	Sangat Valid
18	4	4	4	Sangat Valid
19	4	4	4	Sangat Valid
20	4	4	4	Sangat Valid
21	4	3	3,5	Sangat Valid
22	4	3	3,5	Sangat Valid
23	4	4	4	Sangat Valid
24	4	4	4	Sangat Valid
25	3	4	3,5	Sangat Valid
26	4	4	4	Sangat Valid
27	4	4	4	Sangat Valid
28	4	4	4	Sangat Valid
Kualifikasi Total			3,77	Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa seluruh aspek yang dinilai oleh ahli berada pada rentang skor mean antara 3,26 hingga 4,00, hasil penghitungan menunjukkan kualifikasi total skor 3,77 yang berada pada kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa elemen teks, kualitas gambar, animasi, video, dan audio pada media pembelajaran telah memenuhi standar kelayakan media pembelajaran digital. Nilai mean total (kualifikasi total) sebesar 3,77 menguatkan bahwa multimedia interaktif berbantuan *Articulate Storyline Three* ini memiliki kualitas media yang sangat baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran tanpa memerlukan revisi yang signifikan.

3. Validitas Ahli Desain Instruksional

Tabel
\\Hasil Penilaian Ahli Desain Pembelajaran

Hasil Penilaian Ahli Desain			Rata-Rata	Kualifikasi
No	Ahli 1	Ahli 2		
1	4	4	4	Sangat Valid
2	4	4	4	Sangat Valid
3	4	3	3,5	Sangat Valid
4	4	4	4	Sangat Valid
5	4	4	4	Sangat Valid
6	3	4	3,5	Sangat Valid
7	4	4	4	Sangat Valid
8	4	4	4	Sangat Valid
9	4	4	4	Sangat Valid
10	4	4	4	Sangat Valid
11	3	3	3	Valid
12	4	4	4	Sangat Valid
13	4	4	4	Sangat Valid
14	4	3	3,5	Sangat Valid
15	3	4	3,5	Sangat Valid
16	4	4	4	Sangat Valid
17	4	4	4	Sangat Valid
18	4	4	4	Sangat Valid
19	3	4	3,5	Sangat Valid
20	3	3	3	Valid
21	4	3	3,5	Sangat Valid
22	4	4	4	Sangat Valid
23	4	4	4	Sangat Valid
24	4	4	4	Sangat Valid
Kualifikasi Total			3,79	Sangat Valid

Berdasarkan penghitungan di atas, seluruh butir penilaian memperoleh skor mean antara 3.50–4.00, hasil penghitungan menunjukkan kualifikasi total skor 3,79 yang berada pada kategori **sangat valid**. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif berbantuan *articulate storyline three* telah memenuhi prinsip desain instruksional yang baik, mencakup kejelasan

tampilan, keterbacaan, konsistensi grafis, kemudahan navigasi, serta kebermanfaatan bagi peserta didik. Nilai mean total 3,79 memperkuat kesimpulan bahwa media sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPAS tanpa memerlukan revisi signifikan pada aspek desain instruksional.

Ahli	Butir	Penilai		Σx	N	Mean	Kualifikasi
		I	II				
Ahli Media	1-28	109	90	199	28	3,84	Sangat Valid
Ahli Materi	1-16	64	59	123	16	3,77	Sangat Valid
Ahli Desain Instruksional	1-24	91	91	182	24	3,79	Sangat Valid
Total						3,80	Sangat Valid

Berdasarkan pada tabel diatas, diperoleh analisis kelayakan ahli materi memperoleh nilai rata – rata sebesar 3,84, ahli media memperoleh nilai rata – rata 3,77, dan ahli desain memperoleh nilai rata – rata 3,79. Menurut Konversi PAP Skala Empat, apabila nilai rata – rata menunjukkan rentang skor $3,26 < X \leq 4,0$ artinya produk yang dikembangkan sangat valid. Jadi hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa materi, media, dan desain media adaptif berbasis augmented reality mendapat predikat sangat valid.

Lampiran 19. Perhitungan Hasil Uji Kepraktisan

Perhitungan skor dari respon guru dan siswa dianalisis dengan terlebih dahulu menghitung nilai rata – ratanya. Nilai rata – rata ini digunakan sebagai dasar untuk menilai tingkat validitas dan kepraktisan media interaktif berbantuan *articulate storyline three* yang dikembangkan. Adapun rumus yang digunakan adalah rumus mean, yaitu:.

$$= \frac{\Sigma x}{n}$$

Keterangan:

M : Rata-Rata Skor

$\sum x$: Jumlah Skor yng Diperoleh

n : Jumlah Keseluruhan Subjek

Kemudian hasil rata – rata yang diperoleh dikonversikan berdasarkan pedoman konversi PAP skala empat pata tabel berikut.

Pedoman Konversi Validitas Media

Rentang Skor	Klasifikasi Predikat
$3,26 < X \leq 4$	Sangat Praktis
$2,6 < X \leq 3,25$	Praktis
$1,76 < X \leq 2,5$	Cukup Praktis
$1 < X \leq 1,75$	Kurang Praktis

1. Uji Kepaktisan Media Menurut Guru

Uji kepraktisan media dari perspektif guru dilakukan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan media interaktif berbantuan *articulate storyline three* dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Penilaian ini melibatkan dua orang guru yang menjadi praktisi langsung dalam proses implementasi media. Guru melakukan penilaian berdasarkan instrumen respon guru yang terdiri atas 20 butir pernyataan, mencakup tiga komponen utama yaitu desain pembelajaran, operasional media, dan kejelasan teks. Setiap butir pernyataan dinilai menggunakan skala Likert empat poin, kemudian dianalisis menggunakan rumus mean atau rata-rata untuk menentukan tingkat kepraktisan media. Hasil analisis data kepraktisan media dari perspektif guru dapat disajikan pada tabel berikut.

Tabel
Hasil Uji Kepraktisan Media Menurut Guru

No	Praktisi 1	Praktisi 2	Rata-rata	Kualifikasi
1	4	4	4	Sangat Praktis
2	4	4	4	Sangat Praktis
3	4	4	4	Sangat Praktis
4	4	4	4	Sangat Praktis
5	4	4	4	Sangat Praktis
6	4	4	4	Sangat Praktis
7	4	4	4	Sangat Praktis
8	4	4	4	Sangat Praktis
9	4	4	4	Sangat Praktis
10	4	4	4	Sangat Praktis
11	4	4	4	Sangat Praktis
12	4	4	4	Sangat Praktis
13	4	4	4	Sangat Praktis
14	4	4	4	Sangat Praktis
15	4	4	4	Sangat Praktis
16	4	4	4	Sangat Praktis
17	4	4	4	Sangat Praktis
18	4	4	4	Sangat Praktis
19	4	4	4	Sangat Praktis
20	4	4	4	Sangat Praktis
		Total	4	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil analisis pada tabel, nilai mean total sebesar 4 berada pada kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif berbantuan *articulate storyline three* mudah digunakan oleh guru, desain pembelajaran yang menarik, kemudahan dalam penggunaan media, tampilan dan teks mudah dipahami, relevan dengan kebutuhan pembelajaran, dan dapat diterapkan secara efektif dalam kelas. Seluruh butir pernyataan dinyatakan sangat praktis, sehingga media dinilai memberikan dukungan optimal bagi guru dalam pembelajaran.

2. Uji Kepraktisan Media Menurut Siswa

Uji kepraktisan media dari sisi siswa dilakukan untuk mengetahui tingkat kemudahan dan kenyamanan peserta didik dalam menggunakan media interaktif berbantuan *articulate storyline three* selama proses pembelajaran. Penilaian ini melibatkan 18 siswa SD Negeri 3 Madenan yang memberikan respon berdasarkan pengalaman langsung menggunakan media. Instrumen respon siswa terdiri atas 18 butir pernyataan yang mencakup aspek tampilan media, kualitas isi materi, dan kemudahan operasional media. Setiap butir dinilai menggunakan skala likert empat poin, kemudian dianalisis menggunakan rumus mean untuk menentukan tingkat kepraktisan. Hasil analisis data respon siswa dapat disajikan pada tabel berikut.

Tabel
Hasil Uji Kepraktisan Media Menurut Siswa

No	Aspek	Mean	Kualifikasi
1	Kemenarikan tampilan media	4	Sangat Praktis
2	Kesesuaian tampilan media dengan materi	3,88	Sangat Praktis
3	Teks dan media	3,88	Sangat Praktis
4	Kejelasan gambar	3,83	Sangat Praktis
5	Kejelasan audio	3,94	Sangat Praktis
6	Kejelasan <i>background</i>	3,72	Praktis
7	Tampilan warna	3,77	Sangat Praktis
8	Perpaduan warna	3,66	Praktis
9	Materi mudah dipahami	3,72	Praktis
10	Kesesuaian materi dengan CP	3,66	Praktis
11	Kesesuaian soal	3,77	Sangat Praktis
12	Relevansi evaluasi	3,77	Sangat Praktis
13	Siswa lebih peduli dengan lingkungan	3,88	Sangat Praktis
14	Contoh dalam media mudah dipahami	4	Sangat Praktis
15	Kemudahan penggunaan	3,83	Sangat Praktis
16	Kejelasan instruksional	4	Sangat Praktis
17	Kontinuitas media	3,83	Sangat Praktis
18	Ketahanan media	3,72	Sangat Praktis
Rerata Total		3,83	Sangat Praktis

Hasil nilai rerata total sebesar 3,83 menunjukkan bahwa media interaktif berbantuan *articulate storyline three* berada pada kategori **sangat praktis** menurut siswa. Hasil ini menyatakan bahwa media mudah digunakan oleh siswa, tampilan visual menarik dan tidak membingungkan, kejelasan gambar, konten materi mudah dipahami, fitur dan interaktivitas membantu siswa lebih fokus dan termotivasi, dan media memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, dari sudut pandang siswa, media ini layak digunakan dalam pembelajaran dan siap untuk tahap implementasi skala lebih luas.

Lampiran 20. Hasil Uji Efektivitas *Learning Engagement*

Uji efektivitas merupakan uji yang dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan media yang telah dikembangkan. Pada uji efektivitas digunakan metode pre-test dan post-test, soal yang terdapat dalam *pre-test* dan *post-test* berupa kuesioner berjumlah 15 soal. Metode ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan Media Interaktif Berbantuan *Articulate Storyline Three* terhadap kemampuan *Learning Engagement* Siswa. Selanjutnya, media dikatakan efektif ketika terdapat perbedaan yang signifikan setelah menggunakan media dan nilai *post-test* siswa memenuhi atau lebih tinggi dari nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Berikut ini tahapan uji efektivitas hingga pada pengambilan keputusan.

1. Uji Normalitas Data

Sebelum dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t untuk sample yang berkorelasi, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas data. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah distribusi data pretest dan posttest student engagement berdistribusi normal, sehingga

memenuhi asumsi statistik parametrik. Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan menggunakan aplikasi SPSS 23 for Windows dengan metode Shapiro Wilk, karena jumlah sampel 18 siswa, dimana sampel tersebut kurang dari 50 siswa. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai Sig. lebih besar dari 0,05. Hasil uji normalitas untuk skor pretest dan posttest disajikan pada tabel berikut.

Tabel
Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan
Posttest Siswa dengan Program SPSS

Tests of Normality				
	Kelompok	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Learning	Pretest	0,972	18	0,832
Engagement	Posttest	0,920	18	0,131
*. This is a lower bound of the true significance.				
a. Lilliefors Significance Correction				

Berdasarkan hasil Normalitas Data dari perhitungan dengan rumus ***Shapiro-Wilk*** di atas, pada kolom *Pretest* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,832 dan pada kolom *Posttest* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,131. Hasil ini menunjukkan nilai Signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 (dengan taraf signifikansi 5%) sehingga data hasil penelitian tersebut dinyatakan **berdistribusi normal**.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk mencari bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Homogenitas data dianalisis dengan uji-F, dengan kriteria data homogeny jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$. Untuk menguji homogenitas varians data

sampel dapat dilakukan dengan tahapan yang dijelaskan dalam Tabel berikut.

Tabel
Hasil Uji Homogenitas Varians Data dengan Program SPSS

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Learning Engagement	Based on Mean	0,448	1	34	0,508
	Based on Median	0,440	1	34	0,511
	Based on Median and with adjusted df	0,440	1	29.622	0,512
	Based on trimmed mean	0,448	1	34	0,508

Berdasarkan hasil Uji Homogenitas Varians di atas, nilai Signifikansi pada kolom *Based on Mean* menunjukkan harga sebesar 0,508. Hasil ini menunjukkan nilai Signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 (dengan taraf signifikansi 5%) sehingga data hasil penelitian tersebut dinyatakan *homogen*.

3. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan Uji Normalitas dan Uji Homogenitas dan mendapatkan hasil data yang berdistribusi normal dan homogen. Langkah selanjutnya, yaitu uji hipotesis dengan menggunakan uji t-test. Secara statistik hipotesis yang diajukan dan yang akan diuji dalam penelitian ini sebagai berikut.

- (a) **H₀**: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan Media Interaktif Berbantuan Articulate Storyline Three dengan Pendekatan Tri Hita Karana terhadap kemampuan Learning Engagement Siswa Pada IPAS Di Kelas III SDN 3 Madenan.
- (b) **H₁**: Terdapat pengaruh yang signifikan Media Interaktif Berbantuan Articulate Storyline Three dengan Pendekatan Tri Hita

Karena terhadap kemampuan Learning Engagement Siswa Pada IPAS Di Kelas III SDN 3 Madenan.

$$H_0 : \mu^1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu^1 \neq \mu_2$$

Keputusan:

Bila $t_{\text{hitung}} \geq t_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Bila $t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Analisis data efektivitas dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS, nilai yang didapatkan melalui pemberian soal *pretest* dan *posttest*. Ketentuan analisis data teknik uji-t berkorelasi pada SPSS adalah apabila nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sedangkan apabila nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Berikut perhitungan uji-t tersaji pada tabel berikut.

Tabel
Paired Samples Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Posttest – Pretest	30,83333	3,01467	0,71056	29,33417	32,33249	43,393	17	0,000

Berdasarkan analisis di atas, didapatkan t hitung sebesar 43.39. t selanjutnya t hitung tersebut dibandingkan dengan t tabel pada taraf signifikansi 5% dengan db = $n_1 + n_2 - 2 = 36 - 2 = 34$ adalah sebesar 1,690. Kemudian dilihat dari nilai **Sig. (2-**

tailed) yang diperoleh melalui analisis SPSS. Nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,000 kurang dari 0,05., Sehingga dari hasil tersebut dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Berdasarkan penghitungan di atas, dapat disimpulkan bahwa Hipotesis H_0 ditolak, dan Hipotesis H_a yang menyatakan “Terdapat pengaruh yang signifikan Media Interaktif Berbantuan *Articulate Storyline Three* dengan Pendekatan *Tri Hita Karana* terhadap kemampuan *Learning Engagement* Siswa Pada IPAS Di Kelas III SDN 3 Madenan” diterima.



Lampiran 21. Hasil *Pretest* Siswa

No	Nama Siswa	No Aspek															TOTAL	RATA-RATA
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	Siswa 1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	24	40
2	Siswa 2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	25	41,66667
3	Siswa 3	1	2	2	2	1	3	2	1	1	2	2	2	1	1	1	24	40
4	Siswa 4	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	22	36,66667
5	Siswa 5	2	1	2	2	3	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	30	50
6	Siswa 6	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	24	40
7	Siswa 7	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	3	1	1	2	3	28	46,66667
8	Siswa 8	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	20	33,33333
9	Siswa 9	2	2	2	1	1	2	2	3	2	2	1	2	1	2	1	26	43,33333
10	Siswa 10	2	2	2	1	1	2	3	2	1	2	2	3	2	1	1	27	45
11	Siswa 11	3	2	1	1	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1	1	23	38,33333
12	Siswa 12	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	24	40
13	Siswa 13	2	2	2	1	1	2	3	2	1	2	2	2	1	2	1	26	43,33333
14	Siswa 14	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2	23	38,33333
15	Siswa 15	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	3	26	43,33333
16	Siswa 16	1	2	1	2	1	1	3	2	1	1	1	2	2	1	2	23	38,33333
17	Siswa 17	2	2	1	2	2	3	2	2	1	1	1	1	1	2	2	25	41,66667
18	Siswa 18	2	3	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	25	41,66667
Rata-rata																	24,72222	41,2037

Lampiran 22. Hasil *Posttest* Siswa

No	Nama Siswa	No Aspek															TOTAL	RATA-RATA
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	Siswa 1	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	54	90
2	Siswa 2	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	58	96,66667
3	Siswa 3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	58	96,66667
4	Siswa 4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	55	91,66667
5	Siswa 5	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	56	93,33333
6	Siswa 6	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	54	90
7	Siswa 7	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	54	90
8	Siswa 8	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	56	93,33333
9	Siswa 9	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	54	90
10	Siswa 10	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	57	95
11	Siswa 11	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	53	88,33333
12	Siswa 12	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	53	88,33333
13	Siswa 13	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	53	88,33333
14	Siswa 14	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	57	95
15	Siswa 15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	59	98,33333
16	Siswa 16	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	52	86,66667
17	Siswa 17	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59	98,33333
18	Siswa 18	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	58	96,66667
																	55,55556	92,59259

Lampiran 23. Modul Ajar



MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA BERPENDEKATAN *DEEP LEARNING*

SEKOLAH DASAR (SD/MI)

Nama Penyusun : Gusti Ayu Putu Widianteri (2211031110)
 Nama Sekolah : SD Negeri 3 Madenan
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
 Kelas/Semester : III (Tiga) / I (Ganjil)
 Alokasi Waktu : 3 jp (3 x 35 menit)
 Fase : B

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA BERPENDEKATAN <i>DEEP LEARNING</i> ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS) KELAS III	
INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	: Gusti Ayu Putu Widianteri (2211031110)
Satuan Pendidikan	: SD Negeri 3 Madenan
Tahun Ajaran	: 2025/2026
Jenjang	: Sekolah Dasar (SD)
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase	: B
Kelas / Semester	: III (Tiga) / I (Ganjil)
Bab	: Bab 3 Hidup Bersama Alam
Topik	: Setiap Komponen Memiliki Peran
Alokasi Waktu	: 3 jp (3 x 35 menit)
B. IDENTITAS PESERTA DIDIK	
Kategori	Deskripsi
Pengetahuan Awal	Peserta didik sudah mengenal makhluk hidup dan benda tak hidup dari pengalaman sehari-hari di rumah dan lingkungan sekitar. Mereka bisa memberi contoh seperti tumbuhan, hewan, air, dan tanah, tetapi masih perlu dibimbing untuk memahami bahwa semua komponen tersebut saling berhubungan dan memiliki peran penting dalam menjaga keseimbangan alam. Pemahaman ini dapat diperkuat melalui kegiatan nyata seperti mengamati lingkungan sekitar dan berdiskusi sederhana tentang peran setiap komponen dalam ekosistem.

Minat	Peserta didik pada jenjang ini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap alam di sekitarnya. Mereka senang mengamati hewan, tumbuhan, serta fenomena alam sederhana, terutama melalui kegiatan visual dan praktik langsung seperti menanam, bermain peran, atau mengamati taman sekolah. Minat mereka terpusat pada lingkungan terdekat, sehingga pembelajaran yang melibatkan pengamatan nyata dan aktivitas eksploratif akan sangat membantu dalam memahami bagaimana setiap komponen alam memiliki peran dan saling bergantung satu sama lain.
Kebutuhan Belajar	Peserta didik membutuhkan pembelajaran yang konkret, aktif, dan jauh dari hafalan. Mereka perlu melihat, merasakan, dan mempraktikkan langsung bagaimana aturan bekerja dalam kehidupan nyata. Pendekatan <i>Deep Learning</i> sangat esensial untuk menginternalisasi nilai kepatuhan.

C. MATERI PEMBELAJARAN

Poin-poin utama materi yang akan dipelajari dalam pertemuan ini adalah:

1. Pengertian Ekosistem

Ekosistem adalah hubungan saling ketergantungan antara makhluk hidup dan lingkungannya.

Setiap ekosistem terdiri atas komponen biotik (makhluk hidup) dan abiotik (benda tak hidup).

2. Komponen Biotik dan Abiotik dalam Ekosistem

❖ Contoh: manusia, hewan, tumbuhan, jamur, dan mikroorganisme.

Peran masing-masing:

- a. **Produsen** (tumbuhan) membuat makanan.
- b. **Konsumen** (hewan/manusia) memakan tumbuhan atau hewan lain.

c. **Pengurai** (jamur, bakteri) menguraikan sisa makhluk hidup menjadi zat berguna bagi tanah.

- ❖ Contoh: air, udara, tanah, cahaya matahari, suhu, dan batu.
- Fungsinya sebagai pendukung kehidupan makhluk hidup.

3. Hubungan Antarkomponen Ekosistem

- ❖ Makhluk hidup saling bergantung dengan benda tak hidup.
- ❖ Contoh: tumbuhan memerlukan air, udara, dan cahaya matahari untuk tumbuh.

4. Peran Manusia dalam Menjaga Keseimbangan Ekosistem

- ❖ Menjaga kebersihan lingkungan dan tidak membuang sampah sembarangan.
- ❖ Menanam pohon dan menghemat air.
- ❖ Mengelola sampah dengan benar dan peduli terhadap alam.

5. Dampak Jika Ekosistem Terganggu

- ❖ Tumbuhan dan hewan bisa mati atau punah.
- ❖ Air menjadi kotor, udara tercemar, dan kesehatan manusia terganggu.
- ❖ Kehidupan makhluk hidup tidak seimbang.

D. DIMENSI PROFIL PELAJAR LULUSAN

Pada kegiatan pembelajaran ini akan dilatih 8 dimensi profil lulusan tentang:

1. Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa

Melalui pembelajaran tentang setiap komponen memiliki peran, peserta didik diajak menyadari kebesaran Tuhan dalam menciptakan alam yang saling bergantung dan seimbang. Mereka belajar menghargai kehidupan serta menjaga kelestarian ciptaan-Nya.

2. Kewargaan

Peserta didik memahami pentingnya menjaga lingkungan sebagai bagian dari tanggung jawab warga dunia. Mereka belajar bagaimana tindakan manusia dapat memengaruhi keseimbangan ekosistem dan kehidupan makhluk lain.

3. Penalaran Kritis

Peserta didik menganalisis hubungan antar komponen ekosistem serta menilai dampak ketidakseimbangan ekosistem secara logis dan ilmiah.

4. Kreativitas

Peserta didik dapat mengekspresikan pemahamannya tentang ekosistem melalui karya kreatif, seperti menggambar, membuat mini ekosistem, yang menggambarkan hubungan antara makhluk hidup dan lingkungannya. Melalui kegiatan ini, siswa menunjukkan pemahaman mereka tentang peran setiap komponen ekosistem secara imajinatif dan bermakna.

5. Kolaborasi

Dalam kegiatan kelompok, peserta didik bekerja sama untuk mengidentifikasi komponen biotik dan abiotik, menganalisis hubungan antar makhluk hidup, serta menyimpulkan cara menjaga keseimbangan ekosistem. Kolaborasi ini membantu mereka belajar menghargai pendapat teman dan mencapai kesepakatan bersama melalui diskusi dan kerja tim.

6. Kemandirian

Peserta didik belajar mengambil inisiatif dalam menjaga kelestarian lingkungan sekitar. Mereka dilatih untuk bertanggung jawab secara mandiri, misalnya menyiram tanaman, serta menjaga kebersihan lingkungan rumah dan sekolah. Melalui kegiatan ini, siswa memahami bahwa tindakan kecil dapat berperan besar dalam menjaga keseimbangan ekosistem.

7. Kesehatan

Dengan memahami pentingnya keseimbangan ekosistem, peserta didik menyadari bahwa lingkungan yang bersih dan sehat akan berdampak positif pada kesehatan manusia dan makhluk hidup lainnya. Mereka dibimbing untuk menjaga kebersihan diri dan lingkungan sebagai bagian dari perilaku hidup sehat dan peduli terhadap kelestarian alam.

8. Komunikasi

Peserta didik mengembangkan kemampuan menyampaikan ide, hasil pengamatan, dan pemahaman mereka tentang ekosistem secara lisan

maupun tertulis. Mereka berlatih mengemukakan pendapat melalui kegiatan diskusi, presentasi kelompok, atau laporan hasil pengamatan di lingkungan sekitar. Dengan demikian, kemampuan berpikir ilmiah dan komunikasi mereka berkembang secara seimbang.

E. DASAIN PEMBELAJARAN

Komponen	Deskripsi
Capaian Pembelajaran (CP) Fase B	Peserta didik dapat mengidentifikasi komponen biotik dan abiotik yang ada dalam suatu ekosistem beserta perannya melalui kegiatan eksplorasi lingkungan.
Lintas Ilmu Disiplin	Bahasa Indonesia Membaca pemahaman, menceritakan kembali pengalaman, menulis kalimat sederhana. Seni Rupa Menggambar dan mewarnai
Tujuan Pembelajaran (TP)	1. Peserta didik dapat mengidentifikasi komponen biotik dan abiotik dalam suatu ekosistem. 2. Peserta didik dapat mengetahui peran setiap komponen dalam suatu ekosistem. 3. Peserta didik dapat menganalisis keterkaitan dan hubungan yang terjadi antarkomponen pada suatu ekosistem.
Praktik Pedagogis (Pendekatan Deep Learning)	Model Pembelajaran: Problem Based Learning (PBL). Sintaks: 1. Orientasi siswa pada Masalah 2. Mengorganisasi Siswa untuk Belajar 3. Membimbing Penyelidikan Individual/Kelompok 4. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil 5. Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah Medote: Ceramah, Tanya Jawab, dan Disuksi Kelompok

Pemanfaatan Digital	Pemanfaatan video dan media pembelajaran dari platform daring untuk menunjukkan materi terkait setiap komponen memiliki peran.
Lingkungan Pembelajaran	Lingkungan Fisik ➤ Kelas ditata fleksibel: meja bisa digabung untuk diskusi kelompok dan percobaan. ➤ Jika memungkinkan, guru menampilkan video dan media melalui LCD/TV untuk mengaitkan dengan kehidupan nyata. ➤ Alat Penunjang: LCD, Proyektor, dan Laptop ➤ Sumber Belajar: Amalia Fitri, dkk. (2022). <i>Buku Guru dan Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial SD/MI Kelas III</i>. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan. ➤ Media Pembelajaran: https://ayuwidiantari25.itch.io/media-interaktif-berbantuan-articulate-storyline-three
Kemitraan Pembelajaran	Berkoordinasi dan meminta izin kepada orang tua siswa untuk mengizinkan anaknya membawa barang-barang yang diperlukan saat belajar ke sekolah guna menunjang proses pembelajaran.

PENGALAMAN BELAJAR

PERTEMUAN 1

Tujuan Pembelajaran:

1. Peserta didik dapat mengidentifikasi komponen biotik dan abiotik dalam suatu ekosistem.
2. Peserta didik dapat mengetahui peran setiap komponen dalam suatu ekosistem.

❖ Kegiatan Awal (Pembuka)

1. Peserta didik memberikan salam kepada guru sebagai pembuka kelas.
2. Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama sesuai agama dan kepercayaan masing-masing yang dipimpin oleh ketua kelas.
3. Guru mengecek kehadiran peserta didik.
4. Guru menanyakan kabar dan kesiapan peserta didik.
5. Peserta didik dan guru bersama-sama menyanyikan salah satu lagu wajib nasional.
6. Peserta didik diajak untuk melakukan *warming up* dengan mengikuti tayangan video untuk menambah semangat mereka dalam belajar.
https://youtu.be/5gckoJP9HZ4?si=QEjfcH_rk8owYg8
 (Menggembirakan).
7. Peserta didik dan guru membuat kesepakatan kelas dalam belajar.
8. Guru menyampaikan pertanyaan kontekstual:
 - Coba perhatikan lingkungan sekitar sekolahmu, apa saja yang ada di lingkungan tersebut?
 - Mengapa manusia dan hewan membutuhkan tumbuhan untuk hidup?
9. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini secara eksplisit dan bermakna yaitu:
 - Melalui kegiatan diskusi, peserta didik dapat mengidentifikasikan komponen biotik dan abiotik dalam suatu ekosistem.
 - Melalui kegiatan berbagi pengalaman, peserta didik dapat mengetahui peran setiap komponen dalam suatu ekosistem.

❖ Kegiatan Inti (Penyelidikan)

1. Orientasi Siswa pada Masalah

- Guru menunjukkan video pendek mengenai fenomena siswa yang berkaitan dengan lingkungan.
https://youtu.be/7nlUT1SGL6E?si=8xelMkIl_yZ1eF0u

(Memahami)

- Guru memberikan pertanyaan berupa masalah: **(Berkesadaran)**
 - o Apa yang akan terjadi jika manusia terus menebang pohon sembarangan dan membuang sampah sembarangan ke sungai?
 - o Bagaimana perasaanmu saat melihat lingkungan yang rusak di video tersebut?

2. Mengorganisasi Siswa untuk Belajar

- Guru meminta peserta didik membentuk kelompok kecil yang berjumlah 4-5 orang secara heterogen.
- Setiap kelompok diberi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
- Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang langkah kerja dalam mengerjakan LKPD yang telah dibagikan

3. Membimbing Penyelidikan Individu/Kelompok

- Peserta didik bersama anggota kelompoknya membagi tugas yang akan dikerjakan.
- Peserta didik bersama anggota kelompoknya diberikan waktu selama 25 menit untuk mengerjakan LKPD yang telah diberikan.
- Peserta didik bersama kelompoknya melakukan investigasi dari berbagai sumber misalnya buku, diskusi dan dari arahan guru untuk menyelesaikan LKPD yang diberikan.
- Peserta didik berdiskusi dengan guru, jika terdapat permasalahan yang kurang dipahami dalam mengerjakan LKPD.
- Guru mengawasi jalannya diskusi

4. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil

- Peserta didik bersama kelompoknya menulis hasil kerja pada LKPD dari informasi yang telah didapat dari diskusi, bacaan, serta arahan guru.
- Peserta didik dibimbing oleh guru dalam mengisi LKPD sehingga karya setiap kelompok siap untuk dipresentasikan.
- Peserta didik bersama guru melakukan Ice breaking berupa game udara darat laut.

- Setiap perwakilan kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil kerja pada LKPD di depan kelas secara bergantian.

5. Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah

- Guru memberikan penguatan terkait hasil diskusi yang dilakukan oleh peserta didik.

❖ Kegiatan Penutup

1. Guru dan peserta didik menyimpulkan pembelajaran
2. Refleksi singkat (*Merefleksi*)
 - Guru memandu refleksi bersama dengan pertanyaan:
 - ✓ Ada saja contoh komponen biotik dan abiotik?
 - ✓ Apa saja peran komponen tersebut dalam suatu ekosistem?
3. Guru memberikan evaluasi singkat untuk mengukur pemahaman tentang macam-macam aturan di sekolah. (*Bermakna*)
4. Guru menyampaikan rencana kegiatan untuk pembelajaran berikutnya
5. Guru dan peserta didik bersama-sama menyanyikan salah satu lagu daerah Bali.
6. Kegiatan ditutup dengan doa dan salam penutup.

PERTEMUAN 2

Tujuan Pembelajaran:

1. Peserta didik dapat menganalisis hubungan yang terjadi antarkomponen pada suatu ekosistem serta jenis-jenis ekosistem.

❖ Kegiatan Awal (Pembuka)

1. Peserta didik memberikan salam kepada guru sebagai pembuka kelas.
2. Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama sesuai agama dan kepercayaan masing-masing yang dipimpin oleh ketua kelas.
3. Guru mengecek kehadiran peserta didik.
4. Guru menanyakan kabar dan kesiapan peserta didik.

5. Peserta didik dan guru bersama-sama menyanyikan salah satu lagu wajib nasional.
6. Peserta didik diajak untuk melakukan *warming up* dengan mengikuti tayangan video untuk menambah semangat mereka dalam belajar.
https://youtu.be/5gckoJP9HZ4?si=QEjfcH_rk8owYg8
(Menggembirakan).
7. Peserta didik dan guru membuat kesepakatan kelas dalam belajar.
8. Guru menyampaikan pertanyaan kontekstual:
 - Coba perhatikan lingkungan sekitar sekolahmu, apa saja yang ada di lingkungan tersebut? Apakah semuanya itu saling berhubungan?
 - Apa jenis ekosistem pada lingkungan sekolahmu?
9. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini secara eksplisit dan bermakna yaitu:
 - Melalui kegiatan tanya jawab, peserta didik dapat menganalisis hubungan yang terjadi antarkomponen pada suatu ekosistem serta jenis-jenis ekosistem.

❖ Kegiatan Inti (Penyelidikan)

1. Orientasi Siswa pada Masalah

- Guru menunjukkan video pendek mengenai fenomena siswa yang berkaitan dengan lingkungan. <https://youtube.com/shorts/i-cCcX28ppE?si=KmQYXQ6uxt8GwDb> **(Memahami)**
- Guru memberikan pertanyaan berupa masalah: **(Berkesadaran)**
 - o Apa yang akan terjadi jika manusia sampah sembarangan ke sungai?
 - o Apakah hal yang dilakukan pada video tersebut akan mengganggu hubungan setiap antarkomponen ekosistem?

2. Mengorganisasi Siswa untuk Belajar

- Guru meminta peserta didik membentuk kelompok kecil yang berjumlah 4-5 orang secara heterogen.
- Setiap kelompok diberi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

- Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang langkah kerja dalam mengerjakan LKPD yang telah dibagikan

3. Membimbing Penyelidikan Individu/Kelompok

- Peserta didik bersama anggota kelompoknya membagi tugas yang akan dikerjakan.
- Peserta didik bersama anggota kelompoknya diberikan waktu selama 25 menit untuk mengerjakan LKPD yang telah diberikan.
- Peserta didik bersama kelompoknya melakukan investigasi dari berbagai sumber misalnya buku, diskusi dan dari arahan guru untuk menyelesaikan LKPD yang diberikan.
- Peserta didik berdiskusi dengan guru, jika terdapat permasalahan yang kurang dipahami dalam mengerjakan LKPD.
- Guru mengawasi jalannya diskusi

4. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil

- Peserta didik bersama kelompoknya menulis hasil kerja pada LKPD dari informasi yang telah didapat dari diskusi, bacaan, serta arahan guru.
- Peserta didik dibimbing oleh guru dalam mengisi LKPD sehingga karya setiap kelompok siap untuk dipresentasikan.
- Peserta didik bersama guru melakukan Ice breaking berupa game udara darat laut.
- Setiap perwakilan kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil kerja pada LKPD di depan kelas secara bergantian.

5. Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah

- Guru memberikan penguatan terkait hasil diskusi yang dilakukan oleh peserta didik.

❖ Kegiatan Penutup

1. Guru dan peserta didik menyimpulkan pembelajaran
2. Refleksi singkat (*Merefleksi*)
 - Guru memandu refleksi bersama dengan pertanyaan:
 - ✓ Bagaimana hubungan dari setiap komponen dalam suatu ekosistem?

✓ Sebutkan jenis-jenis ekosistem yang ada?

3. Guru memberikan evaluasi singkat untuk mengukur pemahaman tentang macam-macam aturan di sekolah. **(Bermakna)**
4. Guru menyampaikan rencana kegiatan untuk pembelajaran berikutnya
5. Guru dan peserta didik bersama-sama menyanyikan salah satu lagu daerah Bali.
6. Kegiatan ditutup dengan doa dan salam penutup.

ASESMEN

1. Asesmen Diagnostik (Awal Bab):

Tujuan: Menggali pengetahuan awal siswa tentang macam-macam aturan di sekolah

Teknik: Tanya jawab lisan dan observasi

Instrumen: Pertanyaan pemantik seperti

- ❖ Mengapa kita harus memakai seragam sekolah yang rapi dan bersih setiap hari?
- ❖ Apa contoh aturan sederhana yang menurutmu paling penting di sekolah? Mengapa?

Observasi Guru:

- ❖ Perhatikan siswa yang aktif menjawab, menunjukkan rasa ingin tahu, dan mengaitkan jawaban dengan pengalaman sehari-hari.
- ❖ Catat siswa yang terlihat masih bingung atau salah konsep sebagai bahan diferensiasi dalam pembelajaran berikutnya.

2. Asesmen Formatif (Selama Proses Pembelajaran)

Tujuan: Memantau pemahaman dan keterampilan peserta didik saat melakukan tanya jawab berkaitan dengan aturan disekolah dan presentasi hasil.

Teknik: Observasi dan penilaian produk (LKPD), Tes Tulis

Instrumen: Lembar Observasi, LKPD, dan 5 soal pilihan ganda

a. Rubrik Penilaian Observasi

Aspek	Indikator	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Pemahaman materi Komponen	Dapat menyebutkan n dan	Menyebutkan ≥ 3 kompone	Menyebutkan 2–3 kompone	Menyebutkan 1–2	Belum dapat menyebutkan

Biotik dan Abiotik	menjelaskan contoh komponen biotik dan abiotik	n biotik dan abiotic	n biotik dan abiotik	komponen biotik dan abiotik	kan kompone n biotik dan abiotik
Sikap	Menunjukkan sikap sopan, menghargai guru dan teman, serta menjaga kebersihan lingkungan	Selalu sopan, peduli, dan menjaga lingkungan	Sopan dan ramah, kadang lupa menjaga kebersihan	Kadang bersikap kurang sopan, perlu diingatkan	Sering bersikap tidak sopan atau mengganggu teman
Partisipasi dalam Kegiatan Kelas	Berperan aktif dalam diskusi atau permainan yang terkait materi yang disampaikan.	Sangat aktif Aktif bertanya/ menjawab sesuai topik	Aktif bertanya/ menjawab sesuai topik	Kurang aktif, hanya ikut bila diminta	Tidak mau terlibat dalam kegiatan

Keterangan Skor

- ❖ 4 = Sangat Baik (SB)
- ❖ 3 = Baik (B)
- ❖ 2 = Cukup (C)
- ❖ 1 = Perlu Bimbingan (PB)

Nilai Akhir (NA) :
$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh} \times 100}{\text{Jumlah skor maksimal}}$$

Konversi nilai

Skor	Nilai (0-100)	Predikat
11-12	90-100	Sangat Baik (SB)
9-10	75-89	Baik (B)
6-8	60-72	Cukup (C)
5	< 60	Perlu Bimbingan (PB)

Format Penilaian

No	Nama Siswa	Pemahaman (1-4)	Sikap (1-4)	Partisipasi (1-4)	Ket

b. Rubrik Penilaian Presentasi Hasil LKPD:

Aspek	Indikator	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Kerapian	Mengerjakan LKPD dengan rapi, bersih, dan sesuai instruksi.	Tulisan terbaca jelas, jawaban diisi sesuai instruksi. Semua bagian LKPD diisi lengkap dan teratur.	Tulisan cukup rapi dan bersih, terbaca dengan baik, sebagian besar jawaban diisi sudah lengkap dan tersusun rapi.	Tulisan kurang jelas, sedikit susah dibaca bagian jawaban belum selesai atau tidak sesuai petunjuk.	Tulisan sulit dibaca, banyak bagian kosong atau tidak dikerjakan sesuai instruksi.
Ketepatan Isi	Menjawab dengan jawaban tepat dan benar.	Tepat dan lengkap	Sebagian benar	Kurang tepat	Tidak sesuai
Penyampaian	Menyampaikan hasil	Menyampaikan jelas, runtut, dan menarik	Menyampaikan cukup jelas	Menyampaikan sangat singkat	Tidak menyampaikan
Partisipasi	Melibatkan anggota kelompok	Semua anggota terlibat	2 orang bicara	Hanya 1 orang bicara	Tidak melibatkan

Keterangan Skor

- ❖ 4 = Sangat Baik (SB)
- ❖ 3 = Baik (B)
- ❖ 2 = Cukup (C)

❖ 1 = Perlu Bimbingan (PB)

Nilai Akhir (NA) : $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh} \times 100}{\text{Jumlah skor maksimal}}$

Konversi nilai

Skor	Nilai (0-100)	Predikat
15-16	90-100	Sangat Baik (SB)
12-14	75-89	Baik (B)
8-11	60-72	Cukup (C)
7	< 60	Perlu Bimbingan (PB)

Format Penilaian

No	Nama Siswa	Pemahaman (1-4)	Sikap (1-4)	Partisipasi (1-4)	Ket

3. Sumatif/Asessmen Akhir Pembelajaran

No	Indikator	Level Kognitif	Bentuk Soal	Nomor Soal	Kunci Jawaban
1	Siswa dapat mengidentifikasi pengertian komponen biotik dalam ekosistem.	C1 (Mengingat)	Pilihan Ganda	1	B
2	Siswa dapat menyebutkan contoh komponen abiotik dalam ekosistem.	C1 (Mengingat)	Pilihan Ganda	2	A
3	Siswa dapat menjelaskan peran tumbuhan dalam suatu ekosistem.	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	3	B
4	Siswa dapat menentukan komponen abiotik sebagai sumber energi utama bagi tumbuhan.	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	4	D
5	Siswa dapat mengidentifikasi contoh ekosistem buatan.	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	5	C

6	Siswa dapat menjelaskan fungsi air bagi makhluk hidup.	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	6	D
7	Siswa dapat menentukan tindakan manusia yang menjaga keseimbangan ekosistem.	C3 (Menerapkan)	Pilihan Ganda	7	C
8	Siswa dapat mengidentifikasi jenis ekosistem berdasarkan gambar.	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	8	B
9	Siswa dapat menentukan jenis ekosistem dari ciri-ciri yang tampak pada gambar.	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	9	B
10	Siswa dapat mengelompokkan ekosistem berdasarkan gambar.	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	10	A
11	Siswa dapat menyebutkan contoh jenis ekosistem yang ada di lingkungan sekitar.	C1 (Mengingat)	Pilihan Ganda	11	D
12	Siswa dapat menentukan nilai kearifan lokal <i>Tri Hita Karana</i> yang dilanggar oleh perilaku tidak menjaga lingkungan.	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	12	C
13	Siswa dapat menjelaskan hubungan antara komponen biotik dan abiotik dalam ekosistem.	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	13	B
14	Siswa dapat menjelaskan fungsi jamur dalam ekosistem.	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	14	A
15	Siswa dapat mengidentifikasi contoh ekosistem air.	C1 (Mengingat)	Pilihan Ganda	15	B

- **Rubrik Penskoran**

Keterangan Bobot Skor:

1. Jika dijawab benar skor 1
2. Jika dijawab salah/ tidak dijawab skor 0
3. Jumlah skor total adalah 5

Kriteria		Skor
Jawaban Benar		1
Jawaban Salah		0

- Teknik Penskoran

$$Skor = \frac{Skor \text{ Perolehan}}{Skor \text{ Maksimal}} \times 100$$

- Kriteria Penilaian:

- 0 - 65 : Perlu Bimbingan
- 66 - 75 : Cukup
- 76 - 85 : Baik
- 86 - 100 : Sangat Baik

Format Penilaian

No	Nama Siswa	Pemahaman (1-4)	Sikap (1-4)	Partisipasi (1-4)	Ket

PENGAYAAN DAN REMEDIAL

❖ **Pengayaan:** Bagi peserta didik yang sudah memahami konsep komponen biotik dan abiotik dengan cepat, guru dapat memberikan kegiatan pengayaan untuk melatih berpikir kritis dan memahami hubungan antar makhluk hidup dengan lingkungannya. Misalnya, siswa diminta melihat gambar atau video tentang ekosistem yang rusak, seperti sungai kotor atau hutan gundul, lalu menjelaskan bagian mana yang terganggu dan akibatnya bagi makhluk hidup lain. Setelah itu, siswa dapat membuat solusi atau tindakan nyata untuk memperbaiki lingkungan. Siswa juga bisa membuat proyek sederhana, seperti menggambar atau membuat mini ekosistem di botol dengan menunjukkan komponen biotik dan abiotik serta peran masing-masing. Kegiatan ini membantu siswa memahami saling ketergantungan dalam ekosistem dan menumbuhkan sikap peduli terhadap alam.

- ❖ **Remedial:** Peserta didik yang masih kesulitan memahami komponen biotik dan abiotik perlu mendapat bimbingan dengan cara yang lebih nyata dan mudah dipahami. Guru dapat menggunakan gambar atau kartu bergambar makhluk hidup dan benda tak hidup, seperti pohon, kelinci, air, tanah, dan batu. Siswa diminta mengelompokkan gambar mana yang termasuk biotik dan mana yang abiotik. Setelah itu, guru bisa mengajak mereka bermain peran sederhana, misalnya menjadi matahari, air, tumbuhan, atau hewan, lalu berdiskusi bagaimana semua saling membutuhkan. Guru juga dapat membawa siswa mengamati lingkungan sekolah untuk mengenali benda hidup dan tak hidup serta menjelaskan perannya. Dengan kegiatan nyata seperti ini, siswa akan lebih mudah memahami perbedaan dan hubungan antara komponen biotik dan abiotik dalam ekosistem.

REFLEKSI DIRI

Untuk Peserta didik :

1. Ada saja contoh komponen biotik dan abiotik?
2. Apa saja peran komponen tersebut dalam suatu ekosistem?
3. Bagaimana hubungan dari setiap komponen dalam suatu ekosistem?
4. Sebutkan jenis-jenis ekosistem yang ada?

Untuk Pendidik:

1. Apakah pendekatan *Deep Learning* (bermakna, menyenangkan, sadar) berhasil membuat peserta didik lebih terlibat dalam proses pembelajaran?
2. Kegiatan mana yang paling efektif dalam membantu peserta didik memahami konsep materi Setiap Komponen Memiliki Peran yang ada disekolah?
3. Kesulitan apa yang saya hadapi saat memfasilitasi pembelajaran bab ini? Bagaimana saya bisa memperbaikinya di kesempatan berikutnya?
4. Apakah asesmen yang saya lakukan sudah cukup untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran peserta didik?

Mengetahui
Guru,



I Ket. Agus Kresnadi, S.Pd
NIP. 1995 07 22 2 02 52 11059

Singaraja, 15 November 2025
Penyusun,



Gusti Ayu Putu Widiyanti
NIM. 2211031110

Mengetahui

Kepala Sekolah
SD Negeri 3 Madenan,



Widyan Sumartha, S.Pd. SD.
NIP. 196907062003121005

Lampiran 24. Dokumentasi Penelitian

Dokumentasi Penelitian



(Membawa surat izin penelitian)



(Uji butir pernyataan di SDN 1 Madenan)



(Penarikan respons guru)



(Penarikan respons siswa)



(Pemberian Pretest)



(Pemberian pretest bagi siswa yang tidak sekolah)



(Bimbingan Modul)



(Bimbingan terkait revisi modul)



(Implementasi Media Hari Pertama)



(Implementasi Media Hari Kedua)



(Implementasi Media Hari Ketiga)



(Implementasi Media Hari Keempat)



(Pemberian Posttest)

Lampiran 25. Riwayat Hidup

RIWAYAT HIDUP



Gusti Ayu Putu Widianteri lahir di Sarikuning TA pada tanggal 26 Januari 2004. Penulis lahir dari pasangan suami istri yang bernama bapak I Gusti Komang Antara dan ibu I Gusti Ayu Komang Sutarmuni. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Penulis beralamat di Banjar Sarikuning Tulung Agung, Desa Tukadaya, Kecamatan Melaya, Kabupaten Jembrana, Provinsi Bali. No HP 0881038727616. Menyelesaikan pendidikan di TK Griya Sastra pada tahun 2010. Selanjutnya menyelesaikan pendidikan di SD Negeri 5 Tukadaya pada tahun 2016. Kemudian melanjutkan di SMP Negeri 2 Melaya dan lulus pada tahun 2019. Pada tahun 2022, lulus dari SMK Negeri 1 Negara dan melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 penulis telah menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Berbantuan *Articulate Storyline Three* Untuk Menstimulasi *Learning Engagement* Pada IPAS Kelas III Sekolah Dasar”.

Lampiran 26. Surat Pernyataan

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul "Pengembangan Media Interaktif Berbantuan *Articulate Storyline Three* Untuk Menstimulasi *Learning Engagement* Pada IPAS Kelas III Sekolah Dasar" beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 29 Januari 2026
Yang membuat pernyataan,



METERAN
TAMBAH
RICANX212961506

Gusti Ayu Putu Widianjari