



Lampiran 1. Surat Izin Observasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA
Jl. Udayana No 11 Singaraja Bali, Telp. 081999446444
Laman: <http://pasca.undiksha.ac.id>

Nomor : 1456/UN48.14.1/PT.02.05/2025
Perihal : Mohon Izin Observasi

1 Agustus 2025

Yth. Kepala SD No. 2 Abianbase
di...Tempat

Dengan hormat, dalam rangka pengumpulan data untuk Proposal Tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, bersama ini kami mohon kesedian Bapak/Ibu untuk dapat menerima dan mengizinkan mahasiswa kami dengan identitas:

Nama : Ni Kadek Ayulina Agustini
NIM : 2429041109
Program Studi : Pendidikan Dasar
Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Tri Hita Karana* untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Untuk mendapatkan data/informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam melakukan penelitian. Demikian disampaikan, atas berkenaan dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.



an Direktur,
Wakil Direktur I,

Bagus Putu Arnyana
NIDN 195812311986011005

Tembusan :

1. Kepala Subbagian Program Pascasarjana
2. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 2. Surat Telah Melakukan Observasi



PEMERINTAH KABUPATEN BADUNG
DINAS PENDIDIKAN, KEMUDAAN DAN OLAH RAGA
SEKOLAH DASAR NOMOR 2 ABIANBASE
 Br. Jeroan – Tangeb, Abianbase, Mengwi, Badung. Telp. 087839113321
 Gmail : sdno2abianbase@gmail.com , NPSN : 50103558



SURAT KETERANGAN

Nomor: 045/098/SDNo2Abbs/VIII/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD No. 2 Abianbase, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung:

Nama : Ni Made Supardi, SS
 NIP : 196912112009012002
 Pangkat/Gol : Pembina, IVa
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SD No. 2 Abianbase

Dengan ini menerangkan sebenarnya bahwa:

Nama : Ni Kadek Ayulina Agustini
 NIM : 2429041109
 Program Studi : S2 Pendidikan Dasar
 Universitas : Universitas Pendidikan Ganesha

Yang bersangkutan memang benar telah melaksanakan observasi penelitian dalam rangka melengkapi syarat-syarat penyusunan tesis Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha. Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Abianbase, 4 Agustus 2025
 Kepala SD No. 2 Abianbase

 Ni Made Supardi, SS
 NIP. 196912112009012002

Lampiran 3. Hasil Uji Judges Instrumen Ahli Media

IV. Butir Instrumen

ANGKET VALIDASI MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS

TRI HITA KARANA

(AHLI MEDIA)

A. Identitas Judges

Nama : _____
 NIP : _____
 Instansi : _____

B. Pengantar

1. Lembar validasi ahli media ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas multimedia interaktif yang sedang dikembangkan dari ahli media.
2. Informasi mengenai kelayakan multimedia interaktif ini didasarkan pada 7 aspek yaitu, teks, gambar, animasi, video, audio, tata letak dan penggunaan program.

C. Petunjuk Penilaian

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian tiap pernyataan dengan setiap jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 5= Sangat Baik (SB)
 4= Baik (B)
 3= Cukup (C)
 2= Kurang (K)
 1= Sangat Kurang (SK)
2. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar atau saran yang diberikan dapat dilakukan pada kolom yang sudah disediakan guna menyempurnakan produk yang dikembangkan.

D. Instrumen Penilaian

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Teks						
1	Teks yang ditampilkan tidak terlalu kecil atau terlalu besar sehingga tidak mengganggu tampilan					
2	Jenis huruf (<i>font</i>) yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah dibaca					
3	Warna teks pada multimedia interaktif sesuai dengan latar belakang, sehingga mudah dibaca					
4	Keterpaduan warna teks dan latar memberikan kenyamanan saat membaca konten ✓					
Gambar						
5	Gambar-gambar dalam multimedia interaktif ditampilkan dengan jelas dan tidak buram					
6	Resolusi gambar yang digunakan dalam multimedia ini sudah sesuai dan nyaman dilihat ✓					
7	Gambar-gambar yang ditampilkan dalam multimedia ini menarik perhatian					
8	Gambar yang ditampilkan memiliki warna dan desain yang membuat lebih fokus					
Animasi						
9	Animasi membantu meningkatkan daya tarik dan pemahaman terhadap isi multimedia					

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
10	Transisi antar animasi berjalan dengan lancar dan tidak mengganggu fokus pengguna <i>l</i>					
11	Animasi membantu menarik perhatian saya tanpa mengganggu fokus pada materi					
12	Animasi yang digunakan tidak berlebihan dan tetap relevan dengan tujuan pembelajaran <i>l</i>					
Video						
13	Video mendukung pemahaman terhadap materi yang disampaikan					
14	Kualitas resolusi video cukup jelas <i>X</i>					
Audio						
15	Musik sesuai dengan halaman yang ditampilkan					
16	Perpaduan antara musik dan efek suara mendukung pengalaman belajar secara keseluruhan.					
Tata Letak						
17	Penempatan teks sesuai dengan konteks gambar atau animasi yang ditampilkan					
18	Teks tidak menutupi elemen penting dalam tampilan multimedia <i>✓</i>					
19	Resolusi media (gambar, video, animasi) sesuai dan tidak mengganggu tampilan pada perangkat pengguna <i>✓</i>					
20	Media yang digunakan memiliki ukuran <i>✓</i>					

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
	yang proporsional dan tidak memakan ruang layar secara berlebihan					
21	Menu yang disusun sudah sesuai dengan urutan materi atau topik yang disajikan	✓				
22	Menu utama dan submenu ditampilkan secara jelas sesuai fungsinya masing-masing					
Penggunaan Program						
23	Multimedia interaktif nyaman digunakan, meskipun baru pertama kali mencobanya					
24	Petunjuk penggunaan multimedia interaktif ini disajikan dengan jelas dan mudah diikuti					
25	Multimedia interaktif dapat diakses kapan saja sesuai kebutuhan belajar siswa					
26	Materi dalam multimedia interaktif dapat diulang jika belum memahami isinya					

LEMBAR VALIDASI UJI JUDGES
INSTRUMEN VALIDASI MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS TRI HITA KARANA
(AHLI MEDIA)

A Identitas

Nama Instrumen : Instrumen Validasi Multimedia Interaktif Berbasis *Tri Hita Karana*
 Nama Penyusun : Ni Kadck Ayulina Agustini
 Pembimbing I : Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd.
 Pembimbing II : Prof. Dr. I Nyoman Sudiana, M.Pd.

B Identitas Judges

Nama : I Made Citra Wibawa
 NIP : 198307262009121064
 Instansi : Undiksha

C Petunjuk Validasi

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai.
 Penilaian terdiri dari dua alternatif.
 - a. Sangat relevan : Jika instrumen sesuai dengan aspek yang dinilai
 - b. Kurang relevan : Jika instrumen tidak sesuai dengan aspek yang dinilai
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi pada bagian catatan yang telah disediakan.

D Tabel Penilaian

Nomor Butir	Penilaian		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		

Nomor Butir	Penilaian		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		
21	✓		
22	✓		
23	✓		
24	✓		
25	✓		
26	✓		

Saran/Masukan:

Instrumen yang dikembangkan sudah bagus

Singaraja, 19 - 10 - 2025

Dosen/Pakar I

Imade Citra Wibawa
NIP 198307262009121009

IV. Butir Instrumen

ANGKET VALIDASI MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS

TRI HITA KARANA

(AHLI MEDIA)

A. Identitas Judges

Nama : _____
 NIP : _____
 Instansi : _____

B. Pengantar

1. Lembar validasi ahli media ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas multimedia interaktif yang sedang dikembangkan dari ahli media.
2. Informasi mengenai kelayakan multimedia interaktif ini didasarkan pada 7 aspek yaitu, teks, gambar, animasi, video, audio, tata letak dan penggunaan program.

C. Petunjuk Penilaian

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian tiap pernyataan dengan setiap jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 5= Sangat Baik (SB)
 4= Baik (B)
 3= Cukup (C)
 2= Kurang (K)
 1= Sangat Kurang (SK)
2. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar atau saran yang diberikan dapat dilakukan pada kolom yang sudah disediakan guna menyempurnakan produk yang dikembangkan.

D. Instrumen Penilaian

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Teks						
1	Teks yang ditampilkan tidak terlalu kecil atau terlalu besar sehingga tidak mengganggu tampilan					
2	Jenis huruf (<i>font</i>) yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah dibaca					
3	Warna teks pada multimedia interaktif sesuai dengan latar belakang, sehingga mudah dibaca					
4	Keterpaduan warna teks dan latar memberikan kenyamanan saat membaca konten					
Gambar						
5	Gambar-gambar dalam multimedia interaktif ditampilkan dengan jelas dan tidak buram					
6	Resolusi gambar yang digunakan dalam multimedia ini sudah sesuai dan nyaman dilihat					
7	Gambar-gambar yang ditampilkan dalam multimedia ini menarik perhatian					
8	Gambar yang ditampilkan memiliki warna dan desain yang membuat lebih fokus					
Animasi						
9	Animasi membantu meningkatkan daya tarik dan pemahaman terhadap isi multimedia					

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
10	Transisi antar animasi berjalan dengan lancar dan tidak mengganggu fokus pengguna					
11	Animasi membantu menarik perhatian saya tanpa mengganggu fokus pada materi					
12	Animasi yang digunakan tidak berlebihan dan tetap relevan dengan tujuan pembelajaran					
Video						
13	Video mendukung pemahaman terhadap materi yang disampaikan					
14	Kualitas resolusi video cukup jelas					
Audio						
15	Musik sesuai dengan halaman yang ditampilkan					
16	Perpaduan antara musik dan efek suara mendukung pengalaman belajar secara keseluruhan.					
Tata Letak						
17	Penempatan teks sesuai dengan konteks gambar atau animasi yang ditampilkan					
18	Teks tidak menutupi elemen penting dalam tampilan multimedia					
19	Resolusi media (gambar, video, animasi) sesuai dan tidak mengganggu tampilan pada perangkat pengguna					
20	Media yang digunakan memiliki ukuran					

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
	yang proporsional dan tidak memakan ruang layar secara berlebihan					
21	Menu yang disusun sudah sesuai dengan urutan materi atau topik yang disajikan					
22	Menu utama dan submenu ditampilkan secara jelas sesuai fungsinya masing-masing					
Penggunaan Program						
23	Multimedia interaktif nyaman digunakan, meskipun baru pertama kali mencobanya					
24	Petunjuk penggunaan multimedia interaktif ini disajikan dengan jelas dan mudah diikuti					
25	Multimedia interaktif dapat diakses kapan saja sesuai kebutuhan belajar siswa					
26	Materi dalam multimedia interaktif dapat diulang jika belum memahami isinya					

LEMBAR VALIDASI UJI JUDGES
INSTRUMEN VALIDASI MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS TRI HITA KARANA
(AHLI MEDIA)

A Identitas

Nama Instrumen : Instrumen Validasi Multimedia Interaktif Berbasis *Tri Hita Karana*
 Nama Penyusun : Ni Kadek Ayulina Agustini
 Pembimbing I : Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd.
 Pembimbing II : Prof. Dr. I Nyoman Sudiana, M.Pd.

B Identitas Judges

Nama : IGD Mangunarta
 NIP : 19850402200901009
 Instansi : UNDIKSHA

C Petunjuk Validasi

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai.
 Penilaian terdiri dari dua alternatif.
 - a. Sangat relevan : Jika instrumen sesuai dengan aspek yang dinilai
 - b. Kurang relevan : Jika instrumen tidak sesuai dengan aspek yang dinilai
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi pada bagian catatan yang telah disediakan.

D Tabel Penilaian

Nomor Butir	Penilaian		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		

Nomor Butir	Penilaian		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11		✓	kurang sesuai dengan indikator
12	✓		
13		✓	
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		
21	✓		
22	✓		
23	✓		
24	✓		
25	✓		
26	✓		

Saran/Masukan:

.....

.....

.....

.....

Singaraja,

2025

Dosen/Pakar I


 (160) Margunayasa.
 NIP 198504022009121009.

Lampiran 4. Hasil Uji Judges Instrumen Ahli Materi



IV. Butir Instrumen

ANGKET VALIDASI MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *TRI*

IHTA KARANA

(AHLI MATERI)

A. Identitas Judges

Nama : _____
 NIP : _____
 Instansi : _____

B. Pengantar

1. Lembar validasi ahli media ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas multimedia interaktif yang sedang dikembangkan dari ahli materi.
2. Informasi mengenai kelayakan multimedia interaktif ini didasarkan pada 4 aspek yaitu, struktur materi, isi materi, bahasa, evaluasi.

C. Petunjuk Penilaian

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian tiap pernyataan dengan setiap jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 5= Sangat Baik (SB)
 4= Baik (B)
 3= Cukup (C)
 2= Kurang (K)
 1= Sangat Kurang (SK)
2. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar atau saran yang diberikan dapat dilakukan pada kolom yang sudah disediakan guna menyempurnakan produk yang dikembangkan.

D. Instrumen Penilaian

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Struktur Materi						
1	Materi yang disajikan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara langsung dan relevan					
2	Setiap konten dalam multimedia interaktif disusun berdasarkan urutan logis sesuai dengan tujuan pembelajaran					
Isi Materi						
3	Kejelasan penyajian materi					
4	Kesesuaian gambar dan animasi dengan materi					
5	Penggunaan ilustrasi/contoh yang relevan					
6	Menyajikan video pembelajaran yang dapat mendukung kejelasan materi					
Bahasa						
7	Penggunaan kalimat yang jelas dan tepat					
8	Kesesuaian kata/kalimat dengan perkembangan siswa					
Evaluasi						
9	Kejelasan petunjuk soal					
10	Soal-soal latihan dalam multimedia sesuai dengan materi yang telah disampaikan					

LEMBAR VALIDASI UJI JUDGES
INSTRUMEN VALIDASI MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS TRI HITA KARANA
(AHLI MATERI)

A. Identitas

Nama Instrumen : Instrumen Validasi Multimedia Interaktif Berbasis *Tri Hita Karana*
 Nama Penyusun : Ni Kadek Ayulina Agustini
 Pembimbing I : Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd.
 Pembimbing II : Prof. Dr. I Nyoman Sudiana, M.Pd.

B. Identitas Judges

Nama : I Made Citra Wibawa
 NIP : 198307262009121009
 Instansi : Undiksha

C. Petunjuk Penilaian

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai.
 Penilaian terdiri dari dua alternatif.
 - a. Sangat relevan : Jika instrumen sesuai dengan aspek yang dinilai
 - b. Kurang relevan : Jika instrumen tidak sesuai dengan aspek yang dinilai
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi pada bagian catatan yang telah disediakan.

D. Tabel Penilaian

Nomor Butir	Penilaian		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		

Nomor Butir	Penilaian		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
9	✓		
10	✓		

Saran/Masukan:

instrumen yang dikembangkan sudah sesuai

Singaraja, 14 - 10 - 2025

Dosen/Pakar I

On
I Made Citra Wibawa
NIP 198307262009121004

IV. Butir Instrumen

ANGKET VALIDASI MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *TRI* HITA KARANA (AHLI MATERI)

A. Identitas Judges

Nama : _____
NIP : _____
Instansi : _____

B. Pengantar

1. Lembar validasi ahli media ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas multimedia interaktif yang sedang dikembangkan dari ahli materi.
2. Informasi mengenai kelayakan multimedia interaktif ini didasarkan pada 4 aspek yaitu, struktur materi, isi materi, bahasa, evaluasi.

C. Petunjuk Penilaian

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian tiap pernyataan dengan setiap jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
5= Sangat Baik (SB)
4= Baik (B)
3= Cukup (C)
2= Kurang (K)
1= Sangat Kurang (SK)
2. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar atau saran yang diberikan dapat dilakukan pada kolom yang sudah disediakan guna menyempurnakan produk yang dikembangkan.

D. Instrumen Penilaian

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Struktur Materi						
1	Materi yang disajikan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara langsung dan relevan					
2	Setiap konten dalam multimedia interaktif disusun berdasarkan urutan logis sesuai dengan tujuan pembelajaran					
Isi Materi						
3	Kejelasan penyajian materi					
4	Kesesuaian gambar dan animasi dengan materi					
5	Penggunaan ilustrasi/contoh yang relevan					
6	Menyajikan video pembelajaran yang dapat mendukung kejelasan materi					
Bahasa						
7	Penggunaan kalimat yang jelas dan tepat					
8	Kesesuaian kata/kalimat dengan perkembangan siswa					
Evaluasi						
9	Kejelasan petunjuk soal					
10	Soal-soal latihan dalam multimedia sesuai dengan materi yang telah disampaikan					

*Tp d. terdapat
dari cp.*

tp

✓

✓

✓

✓

✓

✓

✓

✓

LEMBAR VALIDASI UJI JUDGES
INSTRUMEN VALIDASI MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS TRI HITA KARANA
(AHLI MATERI)

A. Identitas

Nama Instrumen : Instrumen Validasi Multimedia Interaktif Berbasis *Tri Hita Karana*
 Nama Penyusun : Ni Kadek Ayulina Agustini
 Pembimbing I : Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd.
 Pembimbing II : Prof. Dr. I Nyoman Sudiana, M.Pd.

B. Identitas Judges

Nama : 160 Margunayasa
 NIP : 19850402200912009
 Instansi : LINDIKSHA

C. Petunjuk Penilaian

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai. Penilaian terdiri dari dua alternatif.
 - a. Sangat relevan : Jika instrumen sesuai dengan aspek yang dinilai
 - b. Kurang relevan : Jika instrumen tidak sesuai dengan aspek yang dinilai
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi pada bagian catatan yang telah disediakan.

D. Tabel Penilaian

Nomor Butir	Penilaian		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1			<i>Sesuai dengan indikator.</i>
2			
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		

Nomor Butir	Penilaian		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
9	✓		
10	✓		

Saran/Masukan:

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 20 Oktober 2025

Dosen/Pakar I


IGD Margunayasa
NIP 1985 04 02 2009 12 1009

Lampiran 5. Hasil Uji Judges Instrumen Kepraktisan

IV. Butir Instrumen

**ANGKET KEPRAKTISAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS TRI HITTA KARANA
PRAKTISI GURU**

A. Identitas Judges

Nama : _____

NIP : _____

Asal Sekolah : _____

Jabatan : _____

B. Pengantar

1. Lembar validasi praktisi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas multimedia interaktif yang sedang dikembangkan dari ahli media dan materi.
2. Informasi mengenai kelayakan multimedia interaktif ini didasarkan pada 5 aspek utama yaitu daya tarik, penggunaan multimedia interaktif, isi materi, bahasa, dan evaluasi.

C. Petunjuk Penilaian

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian tiap pernyataan dengan setiap jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut
5= Sangat Baik (SB)
4= Baik (B)
3= Cukup (C)
2= Kurang (K)
3= Sangat Kurang (SK)
2. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar atau saran yang diberikan dapat dilakukan pada kolom yang sudah disediakan guna menyempurnakan produk yang dikembangkan.

D. Instrumen Penilaian

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan desain multimedia interaktif terlihat menarik dan menyenangkan <i>g</i>					
2	Multimedia ini memiliki tata letak yang rapi dan enak dilihat					
3	Tulisan pada multimedia interaktif memiliki ukuran huruf yang sesuai sehingga mudah dibaca <i>g</i>					
4	Warna tulisan dan latar belakang pada multimedia interaktif memiliki kontras yang baik sehingga terbaca dengan jelas					
5	Gambar yang ditampilkan dalam multimedia interaktif menarik perhatian					
6	Gambar yang ditampilkan memiliki warna dan desain yang membuat lebih fokus <i>g</i>					
7	Animasi yang digunakan dalam multimedia interaktif memberikan kesan estetik yang menyenangkan					
8	Transisi antar animasi berjalan dengan lancar dan tidak mengganggu fokus pengguna <i>g</i>					
9	Multimedia interaktif mudah diakses					
10	Multimedia interaktif mudah digunakan dalam pembelajaran <i>g</i>					
11	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai					
12	Materi dalam multimedia disajikan secara runtut <i>g</i>					

LEMBAR VALIDASI UJI JUDGES
INSTRUMEN KEPRAKTISAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS TRI HITA KARANA
(GURU)

A. Identitas

Nama Instrumen : Instrumen Kepraktisan Multimedia Interaktif Berbasis *Tri Hita Karana*
 Nama Penyusun : Ni Kadek Ayulina Agustini
 Pembimbing I : Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd.
 Pembimbing II : Prof. Dr. I Nyoman Sudiana, M.Pd.

B. Identitas Judges

Nama : 1 Made Citra Wibawa
 NIP : 198307262009121004
 Instansi : Undiksha

C. Petunjuk Penilaian

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai.
 Penilaian terdiri dari dua alternatif.
 - a. Sangat relevan : Jika instrumen sesuai dengan aspek yang dinilai
 - b. Kurang relevan : Jika instrumen tidak sesuai dengan aspek yang dinilai
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi pada bagian catatan yang telah disediakan.

D. Tabel Penilaian

Nomor Butir	Penilaian		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
13	Penggunaan bahasa pada multimedia sudah jelas dan tepat					
14	Penggunaan kata/kalimat sudah sesuai dengan perkembangan siswa					
15	Petunjuk pengerjaan soal sudah jelas					
16	Soal-soal yang diberikan dalam multimedia interaktif relevan dengan materi yang dipelajari					

Nomor Butir	Penilaian		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		

Saran/Masukan:

instrumen sudah sesuai

Singaraja, 14 - 10 - 2025

Dosen/Pakar I

Or

I Made Citra Wibawa

NIP 198307262009121004

IV. Butir Instrumen

**ANGKET KEPRAKTISAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS TRI HITA KARANA
(RESPON SISWA)**

A. Identitas Judges

Nama : _____
Kelas/No. Absen : _____
Asal Sekolah : _____

B. Petunjuk Penilaian

- Mohon anak-anak memberikan penilaian tiap pernyataan dengan setiap jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
5= Sangat Baik (SB)
4= Baik (B)
3= Cukup (C)
2= Kurang (K)
1= Sangat Kurang (SK)
- Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
- Komentar atau saran yang diberikan dapat dilakukan pada kolom yang sudah disediakan guna menyempurnakan produk yang dikembangkan.

C. Instrumen Penilaian

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan desain multimedia interaktif terlihat menarik dan menyenangkan					
2	Multimedia ini memiliki tata letak yang rapi dan enak dilihat					
3	Tulisan pada multimedia interaktif memiliki <i>font</i> dan ukuran huruf yang sesuai sehingga mudah dibaca					
4	Warna tulisan dan latar belakang pada					

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
	multimedia interaktif memiliki kontras yang baik sehingga terbaca dengan jelas					
5	Gambar yang ditampilkan dalam multimedia interaktif menarik perhatian <i>ℓ</i>					
6	Gambar yang ditampilkan memiliki warna dan desain yang membuat saya lebih fokus					
7	Animasi yang digunakan dalam multimedia interaktif memberikan kesan estetis yang menyenangkan <i>ℓ</i>					
8	Transisi antar animasi berjalan dengan lancar dan tidak mengganggu fokus pengguna					
9	Multimedia interaktif mudah diakses <i>ℓ</i>					
10	Multimedia interaktif mudah digunakan dalam pembelajaran					
11	Penggunaan bahasa pada multimedia sudah jelas dan tepat <i>ℓ</i>					
12	Penggunaan kata/kalimat sudah sesuai dan mudah dimengerti <i>ℓ</i>					
13	Petunjuk pengerjaan soal sudah jelas <i>ℓ</i>					
14	Soal-soal yang diberikan dalam multimedia interaktif relevan dengan materi yang dipelajari					

LEMBAR VALIDASI UJI JUDGES
INSTRUMEN KEPRAKTISAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS TRI HITA KARANA
(SISWA)

A Identitas

Nama Instrumen : Instrumen Kepraktisan Multimedia Interaktif Berbasis *Tri Hita Karana*
 Nama Penyusun : Ni Kadek Ayulina Agustini
 Pembimbing I : Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd.
 Pembimbing II : Prof. Dr. I Nyoman Sudiana, M.Pd.

B Identitas Judges

Nama : IMade Citra Wibawa
 NIP : 198307262009121004
 Instansi : Undiksha

C Petunjuk Penilaian

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai. Penilaian terdiri dari dua alternatif.
 - a. Sangat relevan : Jika instrumen sesuai dengan aspek yang dinilai
 - b. Kurang relevan : Jika instrumen tidak sesuai dengan aspek yang dinilai
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi pada bagian catatan yang telah disediakan.

D Tabel Penilaian

Nomor Butir	Penilaian		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		

Nomor Butir	Penilaian		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		

Saran/Masukan:

instrumen yang disusun sudah bagus dan siap digunakan

Singaraja, 14-10-2025

Dosen/Pakar II

Op

Made Citra Wtbawa

NIP 198307262009121004

IV. Butir Instrumen

ANGKET KEPRAKTISAN MULTIMEDIA INTERAKTIF

BERBASIS TRI HITAKARANA

PRAKTIKSI GURU

A. Identitas Judges

Nama : _____
 NIP : _____
 Asal Sekolah : _____
 Jabatan : _____

B. Pengantar

1. Lembar validasi praktisi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas multimedia interaktif yang sedang dikembangkan dari ahli media dan materi.
2. Informasi mengenai kelayakan multimedia interaktif ini didasarkan pada 5 aspek utama yaitu daya tarik, penggunaan multimedia interaktif, isi materi, bahasa, dan evaluasi.

C. Petunjuk Penilaian

1. Mohon Bapak/Tbu memberikan penilaian tiap pernyataan dengan setiap jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut
 5= Sangat Baik (SB)
 4= Baik (B)
 3= Cukup (C)
 2= Kurang (K)
 1= Sangat Kurang (SK)
2. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda. rumpit pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar atau saran yang diberikan dapat dilakukan pada kolom yang sudah disediakan guna menyempurnakan produk yang dikembangkan.

D. Instrumen Penilaian

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan desain multimedia interaktif terlihat menarik dan menyenangkan ¹					
2	Multimedia ini memiliki tata letak yang rapi dan enak dilihat ¹					
3	Tulisan pada multimedia interaktif memiliki ukuran huruf yang sesuai sehingga mudah dibaca ¹					
4	Warna tulisan dan latar belakang pada multimedia interaktif memiliki kontras yang baik sehingga terbaca dengan jelas ¹					
5	Gambar yang ditampilkan dalam multimedia interaktif menarik perhatian ¹					
6	Gambar yang ditampilkan memiliki warna dan desain yang membuat lebih fokus ¹					
7	Animasi yang digunakan dalam multimedia interaktif memberikan kesan estetik yang menyenangkan ¹					
8	Transisi antar animasi berjalan dengan lancar dan tidak mengganggu fokus pengguna ¹					
9	Multimedia interaktif mudah diakses ¹					
10	Multimedia interaktif mudah digunakan dalam pembelajaran ¹					
11	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai ¹					
12	Materi dalam multimedia disajikan secara runtut ¹					

di kisi-kisi
masuk
no 7 & 8.

di kisi 2
di indikator
no soal ini
masuk no 5 & 6.

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
13	Penggunaan bahasa pada multimedia sudah jelas dan tepat <i>0</i>					
14	Penggunaan kata/kalimat sudah sesuai dengan perkembangan siswa <i>0</i>					
15	Petunjuk pengerjaan soal sudah jelas <i>0</i>					
16	Soal-soal yang diberikan dalam multimedia interaktif relevan dengan materi yang dipelajari <i>0</i>					

LEMBAR VALIDASI UJI JUDGES
INSTRUMEN KEPRAKTISAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS TRIHITA KARANA
(GURU)

A. Identitas

Nama Instrumen : Instrumen Kepraktisan Multimedia Interaktif Berbasis *Tri Hita Karana*
 Nama Penyusun : Ni Kadek Ayulina Agustini
 Pembimbing I : Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd.
 Pembimbing II : Prof. Dr. I Nyoman Sudiana, M.Pd.

B. Identitas Judges

Nama : IGD Margunayasa
 NIP : 19850405200912009
 Instansi : UNDIKSHA

C. Petunjuk Penilaian

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai. Penilaian terdiri dari dua alternatif.
 - a. Sangat relevan : Jika instrumen sesuai dengan aspek yang dinilai
 - b. Kurang relevan : Jika instrumen tidak sesuai dengan aspek yang dinilai
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi pada bagian catatan yang telah disediakan.

D. Tabel Penilaian

Nomor Butir	Penilaian		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		

Nomor Butir	Penilaian		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		

Saran/Masukan:

Cek pada naskah.

Singaraja, 21 Oktober 2025

Dosen/Pakar I


IED Margunayasa

NIP 198504022009126009

IV. Butir Instrumen

ANGKET KEPRAKTISAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *TRI HITTA KARANA* (RESPON SISWA)

A. Identitas Judges

Nama : _____
Kelas/No. Absen : _____
Asal Sekolah : _____

B. Petunjuk Penilaian

- Mohon anak-anak memberikan penilaian tiap pernyataan dengan setiap jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
5= Sangat Baik (SB)
4= Baik (B)
3= Cukup (C)
2= Kurang (K)
1= Sangat Kurang (SK)
- Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
- Komentar atau saran yang diberikan dapat dilakukan pada kolom yang sudah disediakan guna menyempurnakan produk yang dikembangkan.

C. Instrumen Penilaian

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan desain multimedia interaktif terlihat menarik dan menyenangkan ☺					
2	Multimedia ini memiliki tata letak yang rapi dan enak dilihat ☺					
3	Tulisan pada multimedia interaktif memiliki ukuran huruf yang sesuai sehingga mudah dibaca ☺					
4	Warna tulisan dan latar belakang pada					

Cek kiri-kiri

Cek kiri-kiri

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
	multimedia interaktif memiliki kontras yang baik sehingga terbaca dengan jelas. (D)					
5	Gambar yang ditampilkan dalam multimedia interaktif menarik perhatian. (D)					
6	Gambar yang ditampilkan memiliki warna dan desain yang membuat saya lebih fokus. (D)					
7	Animasi yang digunakan dalam multimedia interaktif memberikan kesan estetis yang menyenangkan. (D)					
8	Transisi antar animasi berjalan dengan lancar dan tidak mengganggu fokus pengguna. (D)					
9	Multimedia interaktif mudah diakses. (D)					
10	Multimedia interaktif mudah digunakan dalam pembelajaran. (D)					
11	Penggunaan bahasa pada multimedia sudah jelas dan tepat. (D)					
12	Penggunaan kata/kalimat sudah sesuai dan mudah dimengerti. (D)					
13	Petunjuk pengerjaan soal sudah jelas					
14	Soal-soal yang diberikan dalam multimedia interaktif relevan dengan materi yang dipelajari. (D)					

LEMBAR VALIDASI UJI JUDGES
INSTRUMEN KEPRAKTISAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS TRI HITA KARANA
(SISWA)

A Identitas

Nama Instrumen : Instrumen Kepraktisan Multimedia Interaktif Berbasis *Tri Hita Karana*
 Nama Penyusun : Ni Kadek Ayulina Agustini
 Pembimbing I : Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd.
 Pembimbing II : Prof. Dr. I Nyoman Sudiana, M.Pd.

B Identitas Judges

Nama : 16D Margunayasa
 NIP : 198504022009121009
 Instansi : LINDIKS.HA

C Petunjuk Penilaian

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai.
 Penilaian terdiri dari dua alternatif.
 - a. Sangat relevan : Jika instrumen sesuai dengan aspek yang dinilai
 - b. Kurang relevan : Jika instrumen tidak sesuai dengan aspek yang dinilai
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi pada bagian catatan yang telah disediakan.

D Tabel Penilaian

Nomor Butir	Penilaian		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		

Nomor Butir	Penilaian		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		

Saran/Masukan:

Cek kiri-kiri dengan baik

Singaraja, 21 Oktober 2025

Dosen/Pakar II


IBD Marquayasa.
NIP 19850402200912009

Lampiran 6. Hasil Uji Judges Instrumen Minat Belajar IPA

IV. Butir Instrumen

ANGKET MINAT BELAJAR IPA

I. PENGANTAR

1. Angket ini disebarakan kepada anda dengan maksud untuk mendapatkan informasi selhubungan dengan tentang minat belajar IPA.
2. Partisipasi anda memberikan informasi yang sangat kami harapkan.

II. PETUNJUK PENGISIAN

1. Sebelum pengisian pernyataan, bacalah petunjuk dengan cermat.
2. Angket ini terdiri dari 36 butir pernyataan.
3. Berikan tanda rumput (√) pada kolom yang anda pilih sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
4. Semua jawaban tidak ada yang salah dan tidak ada yang benar, dan pengisian angket ini tidak ada kaitannya dengan nilai anda di sekolah, maka dari itu jawablah semua pernyataan sesuai dengan keadaan anda dengan jujur.

III. KETERANGAN HURUF PILIHAN

SS	: Sangat Setuju
S	: Setuju
KS	: Kurang Setuju
TS	: Tidak Setuju
STS	: Sangat Tidak Setuju

IV. IDENTITAS SISWA

Nama : _____

No. Absen : _____

Asal Sekolah : _____

Kelas : _____

V. INSTRUMEN PENILAIAN

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	IPA sulit bagi saya karena terlalu banyak praktik dan berhitung					
2	Saya belajar IPA karena mengetahui kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari					
3	Pembelajaran IPA sangat menyenangkan <i>bagi saya</i>					
4	Saya merasa bosan saat pembelajaran IPA					
5	Saya mengikuti pembelajaran IPA dengan perasaan senang					
6	Saya kurang senang ketika pembelajaran IPA sudah dimulai					
7	Saya merasakan lelah jika belajar IPA					
8	Saya merasa pesimis dalam belajar IPA					
9	Guru monoton dalam mengajar, sehingga saya menjadi malas belajar IPA					
10	Saya bersemangat belajar IPA karena guru mengajar dengan menyenangkan					
11	Guru memberikan pembelajaran IPA yang susah dimengerti					
12	Pembelajaran IPA menyenangkan, karena guru memberikan hal-hal baru					
13	Ketika guru sedang menjelaskan materi saya tidak mencatat					
14	Saya memperhatikan guru saat sedang menjelaskan materi					
15	Saya mencatat hal-hal penting saat guru menjelaskan materi					
16	Saya tidak ramai sendiri ketika guru mengajar					
17	Saya selalu mengikuti diskusi di kelas					
18	Saya berdiskusi dengan teman kelompok terkait materi					
19	Saya memperhatikan hal lain, ketika teman mengajak saya untuk berdiskusi memecahkan masalah					
20	Ketika diskusi kelompok saya berbicara dengan teman diluar materi pelajaran					

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
21	Saya merasa putus asa ketika mengerjakan soal IPA					
22	Saya senang mencoba mengerjakan soal IPA					
23	Saya menunda dalam mengerjakan tugas/PR yang diberikan guru					
24	Saya kurang tertarik dengan IPA karena selalu diberi tugas/PR					
25	Tugas yang diberikan guru membuat saya semakin tertarik dengan IPA					
26	Apabila mengalami kesulitan dalam memahami materi, saya bertanya <i>ke guru</i>					
27	Saya merasa tertantang ketika diberi hal baru dalam belajar IPA					
28	Saya diam karena saya tidak tertarik belajar IPA					
29	Saya selalu memberikan pendapat selama diskusi pelajaran berlangsung					
30	Saya menjawab soal-soal dengan sebaik mungkin saat diskusi berlangsung					
31	Saya membiarkan teman memecahkan sendiri masalah saat diskusi berlangsung					
32	Saya aktif membantu teman saat diskusi					
33	Saya belajar IPA secara mandiri di rumah					
34	Saya sudah belajar IPA pada malam hari sebelum pelajaran esok hari berlangsung					
35	Lebih baik tidur, daripada mengulang pelajaran IPA di rumah					
36	Saya hanya belajar IPA ketika sedang menghadapi ujian					

**LEMBAR VALIDASI UJI JUDGES
INSTRUMEN MINAT BELAJAR IPA**

A Identitas

Nama Instrumen : Instrumen Minat Belajar IPA
 Nama Penyusun : Ni Kadek Ayulina Agustini
 Pembimbing I : Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd.
 Pembimbing II : Prof. Dr. I Nyoman Sudiana, M.Pd.

B Identitas Judges

Nama : _____
 NIP : _____
 Instansi : _____

C Petunjuk Penilaian

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai.
 Penilaian terdiri dari dua alternatif.
 - a. Sangat relevan : Jika instrumen sesuai dengan aspek yang dinilai
 - b. Kurang relevan : Jika instrumen tidak sesuai dengan aspek yang dinilai
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi pada bagian catatan yang telah disediakan.

D Tabel Penilaian

Nomor Butir	Penilaian		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		

Nomor Butir	Penilaian		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		
21	✓		
22	✓		
23	✓		
24	✓		
25	✓		
26	✓		
27	✓		
28	✓		
29	✓		
30	✓		
31	✓		
32	✓		
33	✓		
34	✓		
35	✓		
36	✓		

Saran/Masukan:

pernyataan yang dibuat mudah dipahami

Singaraja, 19 - 10 - 2025

Dosen Pakar I



Made Citra Wibawa

NIP. 198307262009121009

IV. Butir Instrumen

ANGKET MINAT BELAJAR IPA

I. PENGANTAR

1. Angket ini disebarkan kepada anda dengan maksud untuk mendapatkan informasi sehubungan dengan tentang minat belajar IPA.
2. Partisipasi anda memberikan informasi yang sangat kami harapkan.

II. PETUNJUK PENGISIAN

1. Sebelum pengisian pernyataan, bacalah petunjuk dengan cermat.
2. Angket ini terdiri dari 36 butir pernyataan.
3. Berikan tanda rumpuk ($\checkmark$) pada kolom yang anda pilih sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
4. Semua jawaban tidak ada yang salah dan tidak ada yang benar, dan pengisian angket ini tidak ada kaitannya dengan nilai anda di sekolah, maka dari itu jawablah semua pernyataan sesuai dengan keadaan anda dengan jujur.

III. KETERANGAN HURUF PILIHAN

SS	: Sangat Setuju
S	: Setuju
KS	: Kurang Setuju
TS	: Tidak Setuju
STS	: Sangat Tidak Setuju

IV. IDENTITAS SISWA

Nama : _____

No. Absen : _____

Asal Sekolah : _____

Kelas : _____

V. INSTRUMEN PENILAIAN

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	IPA sulit bagi saya karena terlalu banyak praktik dan berhitung.					
2	Saya belajar IPA karena mengetahui kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari.					
3	Pembelajaran IPA sangat menyenangkan.					
4	Saya merasa bosan saat pembelajaran IPA.					
5	Saya mengikuti pembelajaran IPA dengan perasaan senang.					
6	Saya kurang senang ketika pembelajaran IPA sudah dimulai.					
7	Saya merasakan lelah jika belajar IPA.					
8	Saya merasa pesimis dalam belajar IPA.					
9	Guru monoton dalam mengajar, sehingga saya menjadi malas belajar IPA.					
10	Saya bersemangat belajar IPA karena guru mengajar dengan menyenangkan.					
11	Guru memberikan pembelajaran IPA yang susah dimengerti.					
12	Pembelajaran IPA menyenangkan, karena guru memberikan hal-hal baru.					
13	Ketika guru sedang menjelaskan materi saya tidak mencatat.					
14	Saya memperhatikan guru saat sedang menjelaskan materi.					
15	Saya mencatat hal-hal penting saat guru menjelaskan materi.					
16	Saya tidak ramai sendiri ketika guru mengajar.					
17	Saya selalu mengikuti diskusi di kelas.					
18	Saya berdiskusi dengan teman kelompok terkait materi.					
19	Saya memperhatikan hal lain, ketika teman mengajak saya untuk berdiskusi memecahkan masalah.					
20	Ketika diskusi kelompok saya berbicara dengan teman diluar materi pelajaran.					

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
21	Saya merasa putus asa ketika mengerjakan soal IPA ☒					
22	Saya senang mencoba mengerjakan soal IPA ☒					
23	Saya menunda dalam mengerjakan tugas/PR yang diberikan guru ☒					
24	Saya kurang tertarik dengan IPA karena selalu diberi tugas/PR ☒					
25	Tugas yang diberikan guru membuat saya semakin tertarik dengan IPA ☒					
26	Apabila mengalami kesulitan dalam memahami materi, saya bertanya ☒					
27	Saya merasa tertantang ketika diberi hal baru dalam belajar IPA ☒					
28	Saya diam karena saya tidak tertarik belajar IPA ☒					
29	Saya selalu memberikan pendapat selama diskusi pelajaran berlangsung ☒					
30	Saya menjawab soal-soal dengan sebaik mungkin saat diskusi berlangsung ☒					
31	Saya membiarkan teman memecahkan sendiri masalah saat diskusi berlangsung ☒					
32	Saya aktif membantu teman saat diskusi ☒					
33	Saya belajar IPA secara mandiri di rumah ☒					
34	Saya sudah belajar IPA pada malam hari sebelum pelajaran esok hari berlangsung ☒					
35	Lebih baik tidur, daripada mengulang pelajaran IPA di rumah ☒					
36	Saya hanya belajar IPA ketika sedang menghadapi ujian ☒					

**LEMBAR VALIDASI UJI JUDGES
INSTRUMEN MINAT BELAJAR IPA**

A Identitas

Nama Instrumen : Instrumen Minat Belajar IPA
 Nama Penyusun : Ni Kadek Ayulina Agustini
 Pembimbing I : Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd.
 Pembimbing II : Prof. Dr. I Nyoman Sudiana, M.Pd.

B Identitas Judges

Nama : 160 Margunayasa
 NIP : 19850402200912009
 Instansi : LINDIKSHA

C Petunjuk Penilaian

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai.
 Penilaian terdiri dari dua alternatif.
 - a. Sangat relevan : Jika instrumen sesuai dengan aspek yang dinilai
 - b. Kurang relevan : Jika instrumen tidak sesuai dengan aspek yang dinilai
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi pada bagian catatan yang telah disediakan.

D Tabel Penilaian

Nomor Butir	Penilaian		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		

Nomor Butir	Penilaian		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		
21	✓		
22	✓		
23	✓		
24	✓		
25	✓		
26	✓		
27	✓		
28	✓		
29	✓		
30	✓		
31	✓		
32	✓		
33	✓		
34	✓		
35	✓		
36	✓		

Saran/Masukan:

Revisi sesuai catatan nastah.

Singaraja,

2025

Dosen/Pakar I

(160 Margunayasa)
NIP 19850402 2009121009

Lampiran 7. Surat Pengantar Pengambilan Data



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA
Jl. Udayana No 11 Singaraja Bali, Telp. 081999446444
Laman: <http://pascu.undiksha.ac.id>

Nomor : ~~220~~/UN48.14.1/PT.02.05/2025
Perihal : Mohon Izin Pengambilan Data

1 September 2025

Yth. Kepala SD No. 1 Abianbase
di..... Tempat

Dengan hormat, dalam rangka pengumpulan data untuk Penelitian Tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, bersama ini kami mohon kesedian Bapak/Ibu untuk dapat menerima dan mengizinkan mahasiswa kami dengan identitas:

Nama : Ni Kadek Ayulina Agustini
NIM : 2429041109
Program Studi : Pendidikan Dasar
Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Tri Hita Karana* untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Untuk mendapatkan data/informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam melakukan penelitian. Demikian disampaikan, atas berkenaan dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

a.n Direktur,
Wakil Direktur I,


Ida Bagus Putu Arnyana
NIP. 195812311986011005

Tembusan :

1. Kepala Subbagian Program Pascasarjana
2. Mahasiswa yang bersangkutan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA
Jl. Udayana No 11 Singaraja Bali, Telp. 081999446444
Laman: <http://pascu.undiksha.ac.id>

Nomor : ~~220~~/UN48.14.1/PT.02.05/2025
Perihal : Mohon Izin Pengambilan Data

1 September 2025

Yth. Kepala SD No. 2 Abianbase
di...Tempat

Dengan hormat, dalam rangka pengumpulan data untuk Penelitian Tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, bersama ini kami mohon kesedian Bapak/Ibu untuk dapat menerima dan mengizinkan mahasiswa kami dengan identitas:

Nama : Ni Kadek Ayulina Agustini
NIM : 2429041109
Program Studi : Pendidikan Dasar
Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Tri Hita Karana* untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Untuk mendapatkan data/informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam melakukan penelitian. Demikian disampaikan, atas berkenaan dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

a.n Direktur,
Wakil Direktur I,

Ida Bagus Putu Anyana
NIP. 195812311986011005

Tembusan :
1. Kepala Subbagian Program Pascasarjana
2. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 8. Surat Keterangan Telah Melakukan Pengambilan Data



PEMERINTAH KABUPATEN BADUNG
DINAS PENDIDIKAN, KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA
SD NO. 1 ABIANBASE
NPSN: 50103545 Alamat : Banjar Gede, Abianbase, Kecamatan Mengwi,
Kabupaten Badung - Telp. (0361) 9077894, Email: sdno1abianbase@yahoo.com



SURAT KETERANGAN
Nomor : 070/078/SD No. 1 Abbs/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: I Wayan Wira Kusumajaya, S.Pd.SD
NIP	: 19850214 201903 1 005
Pangkat / Gol. Ruang	: Penata Muda Tk. I / III/b
Jabatan	: Kepala Sekolah
Tempat Tugas	: SD No. 1 Abianbase

Dengan ini menerangkan sebenarnya bahwa :

Nama	: Ni Kadek Ayulina Agustini
NIM	: 2429041109
Program Studi	: S2 Pendidikan Dasar
Universitas	: Universitas Pendidikan Ganesha

Yang bersangkutan memang benar telah melaksanakan pengambilan data penelitian dalam rangka melengkapi syarat-syarat penyusunan tesis Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha. Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Abianbase, 6 Nopember 2025
Kepala SD No. 1 Abianbase



I Wayan Wira Kusumajaya, S.Pd.SD
NIP. 19850214 201903 1 005



**PEMERINTAH KABUPATEN BADUNG
DINAS PENDIDIKAN, KEMUDAAN DAN OLAH RAGA
SEKOLAH DASAR NOMOR 2 ABIANBASE**

Br. Jeroan – Tangeb, Abianbase, Mengwi, Badung. Telp. 087839113321
Gmail : sdno2abianbase@gmail.com , NPSN : 50103558



SURAT KETERANGAN

Nomor: 045/120/SDNo2Abbs/XII/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD No. 2 Abianbase, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung:

Nama : Ni Made Supardi, SS
NIP : 196912112009012002
Pangkat/Gol : Pembina, IVa
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD No. 2 Abianbase

Dengan ini menerangkan sebenarnya bahwa:

Nama : Ni Kadek Ayulina Agustini
NIM : 2429041109
Program Studi : S2 Pendidikan Dasar
Universitas : Universitas Pendidikan Ganesha

Yang bersangkutan memang benar telah melaksanakan pengambilan data penelitian dalam rangka melengkapi syarat-syarat penyusunan tesis Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha. Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Abianbase, 12 Desember 2025
Kepala SD No. 2 Abianbase

NIP. 196912112009012002



Lampiran 9. Hasil Uji Validitas Empirik Instrumen Minat Belajar IPA

Nomor Responden	Item Kuesioner Minat Belajar IPA (Pretest)																		Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
1	1	4	4	2	4	3	4	4	5	4	4	4	5	4	4	1	4	4	65
2	4	4	5	3	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	75
3	3	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	3	5	5	4	2	4	4	76
4	1	4	3	2	3	2	3	1	3	3	2	4	3	3	2	4	3	5	51
5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	3	5	2	5	3	75
6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	86
7	3	5	3	1	2	1	2	2	1	4	2	5	5	3	2	3	5	3	52
8	3	4	4	3	5	3	3	4	4	4	3	5	4	4	5	5	4	4	71
9	4	5	5	5	5	2	1	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	78
10	3	5	4	4	4	5	4	5	4	2	3	5	2	3	4	2	3	4	66
11	1	4	5	3	5	3	1	1	3	3	3	5	5	3	1	5	5	5	61
12	4	4	5	3	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	75
13	2	4	5	3	4	1	2	1	3	5	4	5	5	5	4	2	5	5	65
14	3	4	4	4	5	4	4	4	4	5	3	5	3	5	5	3	4	4	73
15	4	4	4	5	5	3	5	5	1	5	5	5	5	5	5	1	3	5	75
16	3	4	4	3	5	3	3	4	3	5	3	4	3	5	4	3	3	4	66
17	3	4	4	4	5	5	4	4	5	4	3	5	5	4	4	3	5	3	74
18	2	5	4	5	5	4	3	4	5	5	4	5	5	5	5	3	5	5	79
19	2	5	5	5	4	5	4	3	5	5	3	5	5	5	5	2	5	5	76
20	2	5	4	4	5	4	5	4	3	5	5	5	5	5	5	2	5	5	78
21	4	5	5	4	4	4	4	3	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	78
22	3	4	4	3	4	3	4	3	5	3	4	4	4	4	5	5	4	4	71
23	4	5	5	4	5	4	3	4	2	5	4	5	4	5	5	5	5	5	79
24	2	5	4	5	5	4	3	4	5	5	4	5	5	5	5	3	5	5	79
25	2	5	3	1	2	2	1	1	2	4	5	4	5	4	5	5	1	5	57
26	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	1	5	5	5	5	4	4	4	76
27	3	4	5	4	4	4	4	2	3	4	4	4	3	2	4	5	4	4	67
28	3	4	4	4	4	3	4	3	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	77
29	4	4	3	4	4	3	2	3	2	5	4	4	3	4	3	2	4	5	63
30	4	4	4	5	5	4	5	4	3	5	4	5	4	5	4	5	5	4	79
31	4	4	3	3	4	3	4	5	5	5	5	5	3	5	4	4	3	5	74
32	4	4	5	1	5	2	5	4	3	3	5	5	2	4	5	4	5	4	70
33	5	4	3	1	2	4	1	5	1	5	2	2	4	5	4	1	5	5	59
34	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	2	4	5	3	4	3	4	3	72
35	5	4	4	3	5	2	1	1	4	5	2	4	1	5	5	4	5	5	65
36	5	4	4	4	5	3	3	4	3	5	4	4	5	5	5	3	5	5	76
37	4	4	3	2	3	2	2	5	5	4	5	5	4	4	4	4	3	4	67
38	3	5	4	4	4	3	2	4	4	5	3	5	1	4	3	2	5	5	66
39	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	2	2	5	73
40	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	3	4	3	4	3	5	5	4	73
41	4	4	3	5	5	5	4	4	5	5	4	5	1	5	4	4	5	3	75
42	5	4	4	3	5	3	2	4	2	5	3	5	5	5	5	3	5	2	70
43	5	5	5	5	5	1	5	4	4	5	5	5	2	5	5	5	4	5	80
44	3	4	4	4	5	3	4	4	2	5	3	4	3	4	5	4	2	4	67
45	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	3	5	2	5	4	3	5	5	80
46	4	4	3	3	4	3	2	3	4	4	4	4	2	5	5	4	5	2	65
47	5	4	4	3	5	3	4	3	5	5	4	2	3	4	4	3	4	4	69
48	4	5	5	4	1	3	3	3	3	5	2	5	1	5	2	5	5	5	66
49	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	3	5	5	84
50	4	4	5	1	3	5	4	3	3	5	5	4	3	5	4	2	5	3	68
51	4	2	1	2	5	4	4	4	3	5	3	5	5	5	5	4	2	5	68
52	3	4	4	5	5	3	5	5	3	5	4	5	4	4	4	2	5	3	73
53	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	83
54	4	4	5	5	5	5	3	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	84
55	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	1	78
56	4	4	4	4	5	4	3	4	4	5	3	5	4	4	3	1	4	4	69
57	1	4	3	2	3	2	3	1	3	3	2	4	3	3	2	4	1	5	49
Jumlah	200	247	236	205	247	198	197	208	215	268	209	259	217	253	242	179	245	241	4066
r hitung	0,44	0,31	0,47	0,72	0,61	0,56	0,54	0,63	0,54	0,53	0,48	0,43	0,28	0,45	0,61	0,15	0,34	0,02	
r tabel	0,26	0,26	0,26	0,26	0,26	0,26	0,26	0,26	0,26	0,26	0,26	0,26	0,26	0,26	0,26	0,26	0,26	0,26	
Keterangan	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	dak val	valid	tidak valid	

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).



Nomor Responden	Item Kuesioner Minat Belajar IPA (Posttest)																		Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
1	5	3	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	3	5	3	80
2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	1	70
3	3	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	77
4	1	3	1	3	4	2	3	5	4	2	3	3	4	5	1	1	1	2	48
5	1	2	3	2	1	3	2	3	2	3	3	1	1	4	4	3	2	2	42
6	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	86
7	2	2	3	4	3	2	4	3	4	2	3	4	3	4	1	3	5	5	57
8	2	5	4	4	4	4	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	5	3	72
9	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	86
10	2	2	3	4	3	2	2	2	3	3	4	2	3	4	2	3	4	2	50
11	1	1	5	5	5	3	2	5	3	5	3	5	5	1	5	5	5	1	65
12	4	4	4	4	2	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	74
13	1	2	2	5	3	3	5	4	5	3	2	4	5	5	2	2	2	4	59
14	3	3	4	4	3	4	4	3	5	4	4	4	2	4	3	5	3	4	66
15	5	5	5	5	3	4	4	4	5	5	4	5	3	5	5	5	5	1	78
16	3	4	3	4	5	5	4	3	4	5	4	5	3	4	5	5	5	5	76
17	2	2	4	4	5	4	4	5	2	5	4	4	5	5	4	5	3	4	71
18	2	4	4	5	2	5	5	4	4	4	4	4	3	5	4	4	4	4	71
19	2	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	80
20	2	4	4	5	4	5	5	5	1	5	5	5	5	1	5	4	5	5	76
21	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	3	79
22	4	4	4	5	5	4	4	4	3	5	4	4	5	5	4	4	3	5	76
23	3	4	4	5	4	4	4	5	2	4	4	5	4	5	4	4	5	5	75
24	2	4	4	5	2	5	5	5	4	4	4	4	3	5	4	4	4	5	73
25	1	3	4	1	2	2	2	4	5	5	2	2	5	2	1	1	1	1	44
26	2	2	4	4	4	4	5	4	4	4	2	4	4	4	4	5	4	4	68
27	3	2	3	4	2	4	3	2	3	4	3	2	2	2	3	4	3	4	53
28	2	4	5	5	5	4	4	3	5	5	4	5	4	5	4	4	2	5	75
29	3	4	3	4	2	1	4	5	3	4	4	5	4	4	2	4	3	3	62
30	1	4	5	5	5	4	3	5	2	5	5	5	5	4	5	4	5	3	75
31	2	5	4	4	4	4	5	5	2	3	3	5	1	4	4	5	3	4	67
32	3	4	5	4	3	4	5	5	2	5	5	1	1	4	3	5	5	3	67
33	1	4	2	2	4	4	3	4	4	1	5	2	1	4	4	4	4	4	57
34	2	3	4	4	4	3	1	4	5	3	4	4	3	4	2	2	2	3	57
35	5	5	1	2	5	5	3	5	5	2	4	4	5	5	1	4	5	1	67
36	5	4	3	4	5	3	4	5	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	70
37	4	4	2	2	4	4	2	4	2	4	2	4	4	5	5	4	4	4	64
38	4	5	5	3	5	3	5	5	2	5	3	4	2	5	4	4	5	5	74
39	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	70
40	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	74
41	3	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	81
42	1	4	2	5	5	3	5	5	5	3	2	5	5	5	5	5	5	5	75
43	3	5	3	5	3	4	5	4	2	4	4	5	4	5	4	5	4	4	73
44	3	3	3	4	4	3	4	5	4	3	3	4	3	4	5	4	4	5	68
45	4	5	5	4	5	4	4	4	2	5	4	5	5	4	4	4	3	5	76
46	3	4	3	4	4	3	4	5	3	3	4	5	4	4	4	3	4	4	68
47	3	3	3	4	3	2	4	5	4	3	4	4	3	4	3	4	5	3	64
48	1	5	1	1	1	3	1	5	2	1	5	3	5	4	4	5	1	4	52
49	4	4	5	5	4	3	4	5	5	4	4	5	5	5	4	3	5	3	77
50	5	4	5	4	4	5	5	4	3	1	1	5	4	5	4	3	4	5	71
51	1	3	3	4	4	2	5	5	3	5	5	5	5	5	3	5	3	4	70
52	5	3	4	4	5	3	5	5	5	4	3	5	3	2	5	4	5	5	75
53	2	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	80
54	2	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	81
55	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	3	1	4	2	5	5	4	5	77
56	3	3	4	4	3	4	4	5	3	4	3	4	4	5	3	4	4	3	67
57	1	3	1	3	4	2	3	5	4	2	3	3	4	5	1	1	1	2	48
Jumlah	155	213	214	231	216	213	229	251	207	224	210	233	222	239	213	227	226	211	3934
r hitung	0,37	0,55	0,65	0,68	0,55	0,66	0,71	0,34	0,16	0,58	0,33	0,66	0,39	0,21	0,68	0,60	0,70	0,47	
r tabel	0,26	0,26	0,26	0,26	0,26	0,26	0,26	0,26	0,26	0,26	0,26	0,26	0,26	0,26	0,26	0,26	0,26	0,26	
Keterangan	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	dak vali	valid	valid	valid	valid	dak vali	valid	valid	valid	valid	

Lampiran 10. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Minat Belajar IPA

Nomor Responden	Item Kuesioner Minat Belajar IPA (Pretest)																Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1	1	4	4	2	4	3	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	60
2	4	4	5	3	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	67
3	3	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	3	5	5	4	4	70
4	1	4	3	2	3	2	3	1	3	3	2	4	3	3	2	3	42
5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	3	5	5	70
6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80
7	3	5	3	1	2	1	2	2	1	4	2	5	5	3	2	5	46
8	3	4	4	3	5	3	3	4	4	4	3	5	4	4	5	4	62
9	4	5	5	5	5	2	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	72
10	3	5	4	4	4	5	4	5	4	2	3	5	2	3	4	3	60
11	1	4	5	3	5	3	1	1	3	5	3	3	5	5	3	5	55
12	4	4	5	3	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	67
13	2	4	5	3	4	1	2	1	3	5	4	5	5	5	4	5	58
14	3	4	4	4	5	4	4	4	4	5	3	5	3	5	5	4	66
15	4	4	4	5	5	3	5	5	1	5	5	5	5	5	5	3	69
16	3	4	4	3	5	3	3	4	3	5	3	4	3	5	4	3	59
17	3	4	4	4	5	5	4	4	5	4	3	5	5	4	4	5	68
18	2	5	4	5	5	4	3	4	5	5	4	5	5	5	5	5	71
19	2	5	5	5	4	5	4	3	5	5	3	5	5	5	5	5	69
20	2	5	4	4	5	4	5	4	3	5	5	5	5	5	5	5	71
21	4	5	5	4	4	4	4	3	4	5	5	5	4	4	5	5	70
22	3	4	4	3	4	3	4	3	5	5	3	4	4	4	4	5	62
23	4	5	5	4	5	4	3	4	2	5	4	5	4	5	5	5	69
24	2	5	4	5	5	4	3	4	5	5	4	5	5	5	5	5	71
25	2	5	3	1	2	2	1	1	2	4	5	4	4	5	5	5	51
26	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	1	5	5	5	5	4	68
27	3	4	5	4	4	4	4	2	3	4	4	4	3	2	4	4	58
28	3	4	4	4	4	3	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	69
29	4	4	3	4	4	3	2	3	2	5	4	4	3	4	3	4	56
30	4	4	4	5	5	4	5	4	3	5	4	5	4	5	4	5	70
31	4	4	3	3	4	3	4	5	5	5	5	5	3	5	4	3	65
32	4	4	5	1	5	2	5	4	3	3	5	5	2	4	5	5	62
33	5	4	3	1	2	4	1	5	1	5	2	2	4	5	4	5	53
34	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	2	4	5	3	4	4	66
35	5	4	4	3	5	2	1	1	4	5	2	4	1	5	5	5	56
36	5	4	4	4	5	3	3	4	3	5	4	4	5	5	5	5	68
37	4	4	3	2	3	2	2	5	5	4	5	5	4	4	4	3	59
38	3	5	4	4	4	3	2	4	4	5	3	5	1	4	3	5	59
39	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	2	66
40	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	3	4	3	4	3	5	64
41	4	4	3	5	5	5	4	4	5	5	4	5	1	5	4	5	68
42	5	4	4	3	5	3	2	4	2	5	3	5	5	5	5	5	65
43	5	5	5	5	5	1	5	4	4	5	5	5	2	5	5	4	70
44	3	4	4	4	5	3	4	4	2	5	3	4	3	4	5	2	59
45	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	3	5	2	5	4	5	72
46	4	4	3	3	4	3	2	3	4	4	4	4	2	5	5	5	59
47	5	4	4	3	5	3	4	3	5	5	4	2	3	4	4	4	62
48	4	5	5	4	1	3	3	3	3	5	2	5	1	5	2	5	56
49	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	76
50	4	4	5	1	3	5	4	3	3	5	5	4	3	5	4	5	63
51	4	2	1	2	5	4	4	4	3	5	3	5	5	5	5	2	59
52	3	4	4	5	5	3	5	5	3	5	4	5	4	4	4	5	68
53	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	74
54	4	4	5	5	5	5	3	4	5	5	5	5	4	5	5	5	74
55	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	73
56	4	4	4	4	5	4	3	4	4	5	3	5	4	4	3	4	64
57	1	4	3	2	3	2	3	1	3	3	2	4	3	3	2	1	40
Jumlah	200	247	236	205	247	198	197	208	215	268	209	259	217	253	242	245	3646
Varian Total																	63,68
Varian Butir	1,22	0,33	0,69	1,46	0,90	1,18	1,36	1,34	1,39	0,43	1,05	0,54	1,55	0,57	0,83	0,96	15,82
Nilai Alpha C.																	0,80
Standar																	0,70
Keterangan																	Reliabel

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.802	16

Nomor Responden	Item Kuesioner Minat Belajar IPA (Posttest)																Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1	5	3	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	3	5	3	70
2	4	4	4	4	2	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	1	62
3	3	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	69
4	1	3	1	3	4	2	3	5	2	3	3	4	1	1	1	2	39
5	1	2	3	2	1	3	2	3	3	3	1	1	4	3	2	2	36
6	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	76
7	2	2	3	4	3	2	4	3	2	3	4	3	1	3	5	5	49
8	2	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	3	65
9	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	76
10	2	2	3	4	3	2	2	2	3	4	2	3	2	3	4	2	43
11	1	1	5	5	5	3	2	5	5	3	5	5	5	5	5	1	61
12	4	4	4	4	2	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	66
13	1	2	2	5	3	3	5	4	3	2	4	5	2	2	2	4	49
14	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	2	3	5	3	4	57
15	5	5	5	5	3	4	4	4	5	4	5	3	5	5	5	1	68
16	3	4	3	4	5	5	4	3	5	4	5	3	5	5	5	5	68
17	2	2	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	3	4	64
18	2	4	4	5	2	5	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	62
19	2	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	71
20	2	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74
21	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	3	69
22	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	3	5	68
23	3	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	68
24	2	4	4	5	2	5	5	5	4	4	4	3	4	4	4	5	64
25	1	3	4	1	2	2	2	4	5	2	2	5	1	1	1	1	37
26	2	2	4	4	4	4	5	4	4	2	4	4	4	5	4	4	60
27	3	2	3	4	2	4	3	2	4	3	2	2	3	4	3	4	48
28	2	4	5	5	5	4	4	3	5	4	5	4	4	4	2	5	65
29	3	4	3	4	2	1	4	5	4	4	5	4	2	4	3	3	55
30	1	4	5	5	5	4	3	5	5	5	5	5	5	4	5	3	69
31	2	5	4	4	4	4	5	5	3	3	5	1	4	5	3	4	61
32	3	4	5	4	3	4	5	5	5	5	1	1	3	5	5	3	61
33	1	4	2	2	4	4	3	4	1	5	2	1	4	4	4	4	49
34	2	3	4	4	4	3	1	4	3	4	4	3	2	2	2	3	48
35	5	5	1	2	5	5	3	5	2	4	4	5	1	4	5	1	57
36	5	4	3	4	5	3	4	5	4	4	4	3	4	4	3	3	62
37	4	4	2	2	4	4	2	4	4	2	4	4	5	4	4	4	57
38	4	5	5	3	5	3	5	5	3	4	2	4	4	4	5	5	67
39	4	4	4	4	4	4	4	5	4	2	4	4	4	4	4	4	62
40	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	66
41	3	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	73
42	1	4	2	5	5	3	5	5	3	2	5	5	5	5	5	5	65
43	3	5	3	5	3	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	66
44	3	3	3	4	4	3	4	5	3	3	4	3	5	4	4	5	60
45	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	3	5	70
46	3	4	3	4	4	3	4	5	3	4	5	4	4	3	4	4	61
47	3	3	3	4	3	2	4	5	3	4	4	3	3	4	5	3	56
48	1	5	1	1	1	3	1	5	1	5	3	5	4	5	1	4	46
49	4	4	5	5	4	3	4	5	4	4	5	5	4	3	5	3	67
50	5	4	5	4	4	5	5	4	1	1	5	4	4	3	4	5	63
51	1	3	3	4	4	2	5	5	5	5	5	5	3	5	3	4	62
52	5	3	4	4	5	3	5	5	4	3	5	3	5	4	5	5	68
53	2	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	72
54	2	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	72
55	5	5	5	4	5	5	5	5	5	3	1	4	5	5	4	5	71
56	3	3	4	4	3	4	4	5	4	3	4	4	3	4	4	3	59
57	1	3	1	3	4	2	3	5	2	3	3	4	1	1	1	2	39
Jumlah	155	213	214	231	216	213	229	251	224	210	233	222	213	227	226	211	3488
Varian Total																	100,48
Varian Butir	1,78	1,02	1,40	1,02	1,24	1,05	1,20	0,64	1,32	0,86	1,26	1,45	1,38	1,09	1,57	1,53	19,80
Nilai Alpha C.																	0,86
Standar																	0,70
Keterangan																	Reliabel

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.856	16

Lampiran 11. Hasil Uji Validitas Ahli Media

No	Butir Penilaian	Ahli	
		1	2
Teks			
1	Teks yang ditampilkan tidak terlalu kecil atau terlalu besar sehingga tidak mengganggu tampilan.	5	5
2	Jenis huruf (<i>font</i>) yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah dibaca.	4	5
3	Warna teks pada multimedia interaktif sesuai dengan latar belakang, sehingga mudah dibaca.	4	5
4	Keterpaduan warna teks dan latar memberikan kenyamanan saat membaca konten.	5	4
Gambar			
5	Gambar-gambar dalam multimedia interaktif ditampilkan dengan jelas dan tidak buram.	4	5
6	Resolusi gambar yang digunakan dalam multimedia ini sudah sesuai dan nyaman dilihat.	4	5
7	Gambar-gambar yang ditampilkan dalam multimedia ini menarik perhatian.	5	5
8	Gambar yang ditampilkan memiliki warna dan desain yang membuat lebih fokus.	5	5
Animasi			
9	Animasi membantu meningkatkan daya tarik dan pemahaman terhadap isi multimedia.	4	4
10	Transisi antar animasi berjalan dengan lancar dan tidak mengganggu fokus pengguna.	4	5
11	Animasi yang digunakan tidak berlebihan dan tetap relevan dengan tujuan pembelajaran.	5	4
Video			
12	Kualitas resolusi video jelas.	5	5
Audio			
13	Musik sesuai dengan halaman yang ditampilkan.	5	5
14	Perpaduan antara musik dan efek suara mendukung pengalaman belajar secara keseluruhan.	5	5
Tata Letak			
15	Penempatan teks sesuai dengan konteks gambar atau animasi yang ditampilkan.	5	5
16	Teks tidak menutupi elemen penting dalam tampilan multimedia.	5	5
17	Resolusi media (gambar, video, animasi) sesuai dan tidak mengganggu tampilan pada perangkat pengguna.	5	5

No	Butir Penilaian	Ahli	
		1	2
18	Media yang digunakan memiliki ukuran yang proporsional dan tidak memakan ruang layar secara berlebihan.	5	5
19	Menu yang disusun sudah sesuai dengan urutan materi atau topik yang disajikan.	5	5
20	Menu utama dan submenu ditampilkan secara jelas sesuai fungsinya masing-masing.	5	5
Penggunaan Program			
21	Multimedia interaktif nyaman digunakan, meskipun baru pertama kali mencobanya.	5	4
22	Petunjuk penggunaan multimedia interaktif ini disajikan dengan jelas dan mudah diikuti.	5	5
23	Multimedia interaktif dapat diakses kapan saja sesuai kebutuhan belajar siswa.	4	5
24	Materi dalam multimedia interaktif dapat diulang jika belum memahami isinya.	5	5
Jumlah (jawaban x bobot tiap pilihan)		113	116
Jumlah seluruh item angket x bobot tertinggi (24x5)		120	120
Presentase per-subjek (%)		94,17	96,67
Presentase keseluruhan subjek (%)		95,42	
Kategori keseluruhan		Sangat Baik	

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA
MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS TRI HITA KARANA

A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli media ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas multimedia interaktif yang sedang dikembangkan dari ahli media.
2. Informasi mengenai kelayakan multimedia interaktif ini didasarkan pada 7 aspek yaitu, teks, gambar, animasi, video, audio, tata letak dan penggunaan program.

B. Petunjuk Penilaian

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian tiap pernyataan dengan setiap jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 5= Sangat Baik (SB)
 4= Baik (B)
 3= Cukup (C)
 2= Kurang (K)
 1= Sangat Kurang (SK)
2. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar atau saran yang diberikan dapat dilakukan pada kolom yang sudah disediakan guna menyempurnakan produk yang dikembangkan.

C. Instrumen Penilaian

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Teks						
1	Teks yang ditampilkan tidak terlalu kecil atau terlalu besar sehingga tidak mengganggu tampilan.					✓
2	Jenis huruf (<i>font</i>) yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah dibaca.				✓	
3	Warna teks pada multimedia interaktif sesuai dengan latar belakang, sehingga mudah dibaca.				✓	

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
4	Keterpaduan warna teks dan latar memberikan kenyamanan saat membaca konten.					✓
Gambar						
5	Gambar-gambar dalam multimedia interaktif ditampilkan dengan jelas dan tidak buram.				✓	
6	Resolusi gambar yang digunakan dalam multimedia ini sudah sesuai dan nyaman dilihat.				✓	
7	Gambar-gambar yang ditampilkan dalam multimedia ini menarik perhatian.					✓
8	Gambar yang ditampilkan memiliki warna dan desain yang membuat lebih fokus.					✓
Animasi						
9	Animasi membantu meningkatkan daya tarik dan pemahaman terhadap isi multimedia.				✓	
10	Transisi antar animasi berjalan dengan lancar dan tidak mengganggu fokus pengguna.				✓	
11	Animasi yang digunakan tidak berlebihan dan tetap relevan dengan tujuan pembelajaran.					✓
Video						
12	Kualitas resolusi video jelas.					✓
Audio						
13	Musik sesuai dengan halaman yang ditampilkan.					✓
14	Perpaduan antara musik dan efek suara mendukung pengalaman belajar secara keseluruhan.					✓
Tata Letak						
15	Penempatan teks sesuai dengan konteks gambar atau animasi yang ditampilkan.					✓
16	Teks tidak menutupi elemen penting dalam tampilan multimedia.					✓
17	Resolusi media (gambar, video, animasi) sesuai dan tidak mengganggu tampilan pada perangkat pengguna.					✓

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
18	Media yang digunakan memiliki ukuran yang proporsional dan tidak memakan ruang layar secara berlebihan.					✓
19	Menu yang disusun sudah sesuai dengan urutan materi atau topik yang disajikan.					✓
20	Menu utama dan submenu ditampilkan secara jelas sesuai fungsinya masing-masing.					✓
Penggunaan Program						
21	Multimedia interaktif nyaman digunakan, meskipun baru pertama kali mencobanya.					✓
22	Petunjuk penggunaan multimedia interaktif ini disajikan dengan jelas dan mudah diikuti.					✓
23	Multimedia interaktif dapat diakses kapan saja sesuai kebutuhan belajar siswa.				✓	
24	Materi dalam multimedia interaktif dapat diulang jika belum memahami isinya.					✓

Catatan

- Materi yang ada pada media sudah sesuai
- ① Tambahkan informasi belah (misal kelas III)
 - ② Profil pengembang harus menyebutkan penanggungjawab

Kesimpulan

Multimedia interaktif berbasis *Tri Hita Karana*, dinyatakan* :

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

*) Lingkari salah satu

Singaraja, 12 November 2025
Ahli Media Pembelajaran



Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.
NIP 198307262009121004

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA
MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS TRI HITA KARANA

A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli media ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas multimedia interaktif yang sedang dikembangkan dari ahli media.
2. Informasi mengenai kelayakan multimedia interaktif ini didasarkan pada 7 aspek yaitu, teks, gambar, animasi, video, audio, tata letak dan penggunaan program.

B. Petunjuk Penilaian

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian tiap pernyataan dengan setiap jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 5= Sangat Baik (SB)
 4= Baik (B)
 3= Cukup (C)
 2= Kurang (K)
 1= Sangat Kurang (SK)
2. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar atau saran yang diberikan dapat dilakukan pada kolom yang sudah disediakan guna menyempurnakan produk yang dikembangkan.

C. Instrumen Penilaian

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Teks						
1	Teks yang ditampilkan tidak terlalu kecil atau terlalu besar sehingga tidak mengganggu tampilan.					√
2	Jenis huruf (<i>font</i>) yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah dibaca.					√
3	Warna teks pada multimedia interaktif sesuai dengan latar belakang, sehingga					√

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
	mudah dibaca.					
4	Keterpaduan warna teks dan latar memberikan kenyamanan saat membaca konten.					√
Gambar						
5	Gambar-gambar dalam multimedia interaktif ditampilkan dengan jelas dan tidak buram.					√
6	Resolusi gambar yang digunakan dalam multimedia ini sudah sesuai dan nyaman dilihat.					√
7	Gambar-gambar yang ditampilkan dalam multimedia ini menarik perhatian.					√
8	Gambar yang ditampilkan memiliki warna dan desain yang membuat lebih fokus.					√
Animasi						
9	Animasi membantu meningkatkan daya tarik dan pemahaman terhadap isi multimedia.				√	
10	Transisi antar animasi berjalan dengan lancar dan tidak mengganggu fokus pengguna.					√
11	Animasi yang digunakan tidak berlebihan dan tetap relevan dengan tujuan pembelajaran.				√	
Video						
12	Kualitas resolusi video jelas.					√
Audio						
13	Musik sesuai dengan halaman yang ditampilkan.					√
14	Perpaduan antara musik dan efek suara mendukung pengalaman belajar secara keseluruhan.					√

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Tata Letak						
15	Penempatan teks sesuai dengan konteks gambar atau animasi yang ditampilkan.					√
16	Teks tidak menutupi elemen penting dalam tampilan multimedia.					√
17	Resolusi media (gambar, video, animasi) sesuai dan tidak mengganggu tampilan pada perangkat pengguna.					√
18	Media yang digunakan memiliki ukuran yang proporsional dan tidak memakan ruang layar secara berlebihan.					√
19	Menu yang disusun sudah sesuai dengan urutan materi atau topik yang disajikan.					√
20	Menu utama dan submenu ditampilkan secara jelas sesuai fungsinya masing-masing.					√
Penggunaan Program						
21	Multimedia interaktif nyaman digunakan, meskipun baru pertama kali mencobanya.				√	
22	Petunjuk penggunaan multimedia interaktif ini disajikan dengan jelas dan mudah diikuti.					√
23	Multimedia interaktif dapat diakses kapan saja sesuai kebutuhan belajar siswa.					√
24	Materi dalam multimedia interaktif dapat diulang jika belum memahami isinya.					√

Catatan

Sudah sangat bagus tanpa revisi

Kesimpulan

Multimedia interaktif berbasis *Tri Hita Karana*, dinyatakan* :

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

*) Lingkari salah satu

Singaraja, 11 November 2025
Validator


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

Lampiran 12. Hasil Uji Validitas Ahli Materi

No	Butir Penilaian	Ahli	
		1	2
Struktur Materi			
1	Tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran kelas III SD.	5	5
2	Materi yang dimuat dalam multimedia interaktif sudah lengkap dan sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.	5	5
Isi Materi			
3	Kejelasan penyajian materi pada multimedia interaktif	4	5
4	Kesesuaian gambar dan animasi dengan materi.	4	5
5	Penggunaan ilustrasi/contoh yang relevan.	4	5
6	Menyajikan video pembelajaran yang dapat mendukung kejelasan materi.	5	5
Bahasa			
7	Penggunaan kalimat yang jelas dan tepat.	5	5
8	Kesesuaian kata/kalimat dengan perkembangan siswa.	5	5
Evaluasi			
9	Kejelasan petunjuk soal.	5	4
10	Soal-soal latihan dalam multimedia sesuai dengan materi yang telah disampaikan.	5	5
Jumlah (jawaban x bobot tiap pilihan)		47	49
Jumlah seluruh item angket x bobot tertinggi (10x5)		50	50
Presentase per-subjek (%)		94	98
Presentase keseluruhan subjek (%)		98	
Kategori keseluruhan		Sangat Baik	

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI
MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS TRI HITTA KARANA

A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas multimedia interaktif yang sedang dikembangkan dari ahli materi.
2. Informasi mengenai kelayakan multimedia interaktif ini didasarkan pada 4 aspek yaitu, struktur materi, isi materi, bahasa, evaluasi.

B. Petunjuk Penilaian

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian tiap pernyataan dengan setiap jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 5= Sangat Baik (SB)
 4= Baik (B)
 3= Cukup (C)
 2= Kurang (K)
 1= Sangat Kurang (SK)
2. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar atau saran yang diberikan dapat dilakukan pada kolom yang sudah disediakan guna menyempurnakan produk yang dikembangkan.

C. Instrumen Penilaian

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Struktur Materi						
1	Tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran kelas III SD.					✓
2	Materi yang dimuat dalam multimedia interaktif sudah lengkap dan sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.					✓
Isi Materi						
3	Kejelasan penyajian materi pada multimedia interaktif				✓	

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
4	Kesesuaian gambar dan animasi dengan materi.				✓	
5	Penggunaan ilustrasi/contoh yang relevan.				✓	
6	Menyajikan video pembelajaran yang dapat mendukung kejelasan materi.					✓
Bahasa						
7	Penggunaan kalimat yang jelas dan tepat.					✓
8	Kesesuaian kata/kalimat dengan perkembangan siswa.					✓
Evaluasi						
9	Kejelasan petunjuk soal.					✓
10	Soal-soal latihan dalam multimedia sesuai dengan materi yang telah disampaikan.					✓

Catatan

Materi pada media sudah disajikan dengan baik dan mudah dipahami.
 Saran: Perhatikan beberapa teks atau kata yang tidak sesuai dg gambar.

Kesimpulan

Multimedia interaktif berbasis *Tri Hita Karana*, dinyatakan* :

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

*) Lingkari salah satu

Singaraja, 12 November 2025

Ahli Materi



Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.

NIP 198307262009121004

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI
MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS TRI HITA KARANA

A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas multimedia interaktif yang sedang dikembangkan dari ahli materi.
2. Informasi mengenai kelayakan multimedia interaktif ini didasarkan pada 4 aspek yaitu, struktur materi, isi materi, bahasa, evaluasi.

B. Petunjuk Penilaian

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian tiap pernyataan dengan setiap jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 5= Sangat Baik (SB)
 4= Baik (B)
 3= Cukup (C)
 2= Kurang (K)
 1= Sangat Kurang (SK)
2. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar atau saran yang diberikan dapat dilakukan pada kolom yang sudah disediakan guna menyempurnakan produk yang dikembangkan.

C. Instrumen Penilaian

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Struktur Materi						
1	Tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran kelas III SD.					√
2	Materi yang dimuat dalam multimedia interaktif sudah lengkap dan sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.					√
Isi Materi						
3	Kejelasan penyajian materi pada multimedia interaktif					√

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
4	Kesesuaian gambar dan animasi dengan materi.					√
5	Penggunaan ilustrasi/contoh yang relevan.					√
6	Menyajikan video pembelajaran yang dapat mendukung kejelasan materi.					√
Bahasa						
7	Penggunaan kalimat yang jelas dan tepat.					√
8	Kesesuaian kata/kalimat dengan perkembangan siswa.					√
Evaluasi						
9	Kejelasan petunjuk soal.				√	
10	Soal-soal latihan dalam multimedia sesuai dengan materi yang telah disampaikan.					√

Catatan

Sudah sangat bagus media saudara

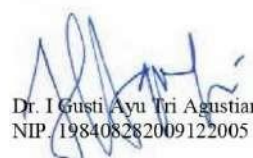
Kesimpulan

Multimedia interaktif berbasis *Tri Hita Karana*, dinyatakan* :

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

*) Lingkari salah satu

Singaraja, 11 November 2025
Validator


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

Lampiran 13. Hasil Uji Kepraktisan Praktisi Guru

No	Butir Penilaian	Praktisi			
		1	2	3	4
1	Tampilan desain multimedia interaktif terlihat menarik dan menyenangkan.	5	5	5	4
2	Multimedia ini memiliki tata letak yang rapi dan enak dilihat.	5	5	4	4
3	Tulisan pada multimedia interaktif memiliki ukuran huruf yang sesuai sehingga mudah dibaca.	4	5	5	5
4	Warna tulisan dan latar belakang pada multimedia interaktif memiliki kontras yang baik sehingga terbaca dengan jelas.	5	5	5	4
5	Animasi yang digunakan dalam multimedia interaktif memberikan kesan estetik yang menyenangkan.	5	4	4	5
6	Transisi antar animasi berjalan dengan lancar dan tidak mengganggu fokus pengguna.	5	5	5	5
7	Gambar yang ditampilkan dalam multimedia interaktif menarik perhatian.	5	5	5	4
8	Gambar yang ditampilkan memiliki warna dan desain yang membuat lebih fokus.	5	5	5	4
9	Multimedia interaktif mudah diakses.	4	5	4	5
10	Multimedia interaktif mudah digunakan dalam pembelajaran.	5	5	4	5
11	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.	5	5	5	5
12	Materi dalam multimedia disajikan secara runtut.	5	5	5	5
13	Penggunaan bahasa pada multimedia sudah jelas dan tepat.	5	5	5	4
14	Penggunaan kata/kalimat sudah sesuai dengan perkembangan siswa.	5	5	5	4
15	Petunjuk pengerjaan soal sudah jelas.	5	5	4	4
16	Soal-soal yang diberikan dalam multimedia interaktif relevan dengan materi yang dipelajari.	5	5	5	5
Jumlah (jawaban x bobot tiap pilihan)		78	79	75	72
Jumlah seluruh item angket x bobot tertinggi (16x5)		80	80	80	80
Presentase per-subjek (%)		97,50	98,75	93,75	90
Presentase keseluruhan subjek (%)		95			
Kategori keseluruhan		Sangat Baik			

**ANGKET KEPRAKTISAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS TRI HITA KARANA
PRAKTIKSI GURU**

A. Identitas Judges

Nama : Ni Made Rai Sutiasih, S.Pd-SD
 NIP : 198402182023212025
 Asal Sekolah : SD NO.2 Abianbase
 Jabatan : Guru kelas

B. Pengantar

1. Lembar validasi praktisi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas multimedia interaktif yang sedang dikembangkan dari ahli media dan materi.
2. Informasi mengenai kelayakan multimedia interaktif ini didasarkan pada 5 aspek utama yaitu daya tarik, penggunaan multimedia interaktif, isi materi, bahasa, dan evaluasi.

C. Petunjuk Penilaian

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian tiap pernyataan dengan setiap jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut
 5= Sangat Baik (SB)
 4= Baik (B)
 3= Cukup (C)
 2= Kurang (K)
 1= Sangat Kurang (SK)
2. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar atau saran yang diberikan dapat dilakukan pada kolom yang sudah disediakan guna menyempurnakan produk yang dikembangkan.

D. Instrumen Penilaian

No	Botir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan desain multimedia interaktif terlihat menarik dan menyenangkan.					✓
2	Multimedia ini memiliki tata letak yang rapi dan enak dilihat.					✓
3	Tulisan pada multimedia interaktif memiliki ukuran huruf yang sesuai sehingga mudah dibaca.				✓	
4	Warna tulisan dan latar belakang pada multimedia interaktif memiliki kontras yang baik sehingga terbaca dengan jelas.					✓
5	Animasi yang digunakan dalam multimedia interaktif memberikan kesan estetik yang menyenangkan.					✓
6	Transisi antar animasi berjalan dengan lancar dan tidak mengganggu fokus pengguna.					✓
7	Gambar yang ditampilkan dalam multimedia interaktif menarik perhatian.					✓
8	Gambar yang ditampilkan memiliki warna dan desain yang membuat lebih fokus.					✓
9	Multimedia interaktif mudah diakses.				✓	
10	Multimedia interaktif mudah digunakan dalam pembelajaran.					✓
11	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.					✓
12	Materi dalam multimedia disajikan secara runtut.					✓

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
13	Penggunaan bahasa pada multimedia sudah jelas dan tepat.					✓
14	Penggunaan kata/kalimat sudah sesuai dengan perkembangan siswa.					✓
15	Petunjuk pengerjaan soal sudah jelas.					✓
16	Soal-soal yang diberikan dalam multimedia interaktif relevan dengan materi yang dipelajari.					✓

Catatan

Media yang dikembangkan sangat interaktif dan sangat sesuai dengan perkembangan siswa

Kesimpulan

Multimedia interaktif berbasis *Tri Hita Karana*, dinyatakan*

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

*) Lingkari salah satu

Mangupura, 14 - 11 - 2025

Praktisi Guru



(Ni Made Rai Sutiasih, S.Pd. SP)

NIP. 198402182023212025

**ANGKET KEPRAKTISAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS TRI HITI KARANA
PRAKTIKSI GURU**

A. Identitas Judges

Nama : I Gusti Ayu Mas Indah Prabawati K., S. Pd
 NIP : 19931226 201903 2 017
 Asal Sekolah : SD No. 2 Abianbase
 Jabatan : Guru Kelas

B. Pengantar

1. Lembar validasi praktisi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas multimedia interaktif yang sedang dikembangkan dari ahli media dan materi.
2. Informasi mengenai kelayakan multimedia interaktif ini didasarkan pada 5 aspek utama yaitu daya tarik, penggunaan multimedia interaktif, isi materi, bahasa, dan evaluasi.

C. Petunjuk Penilaian

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian tiap pernyataan dengan setiap jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut
 5= Sangat Baik (SB)
 4= Baik (B)
 3= Cukup (C)
 2= Kurang (K)
 1= Sangat Kurang (SK)
2. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar atau saran yang diberikan dapat dilakukan pada kolom yang sudah disediakan guna menyempurnakan produk yang dikembangkan.

D. Instrumen Penilaian

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan desain multimedia interaktif terlihat menarik dan menyenangkan.					✓
2	Multimedia ini memiliki tata letak yang rapi dan enak dilihat.					✓
3	Tulisan pada multimedia interaktif memiliki ukuran huruf yang sesuai sehingga mudah dibaca.					✓
4	Warna tulisan dan latar belakang pada multimedia interaktif memiliki kontras yang baik sehingga terbaca dengan jelas.					✓
5	Animasi yang digunakan dalam multimedia interaktif memberikan kesan estetik yang menyenangkan.				✓	
6	Transisi antar animasi berjalan dengan lancar dan tidak mengganggu fokus pengguna.					✓
7	Gambar yang ditampilkan dalam multimedia interaktif menarik perhatian.					✓
8	Gambar yang ditampilkan memiliki warna dan desain yang membuat lebih fokus.					✓
9	Multimedia interaktif mudah diakses.					✓
10	Multimedia interaktif mudah digunakan dalam pembelajaran.					✓
11	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.					✓
12	Materi dalam multimedia disajikan secara runtut.					✓

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
13	Penggunaan bahasa pada multimedia sudah jelas dan tepat					✓
14	Penggunaan kata/kalimat sudah sesuai dengan perkembangan siswa					✓
15	Petunjuk pengerjaan soal sudah jelas					✓
16	Soal-soal yang diberikan dalam multimedia interaktif relevan dengan materi yang dipelajari					✓

Catatan

Media yang ditampilkan sudah sesuai dengan materi yang akan dipelajari peserta didik dan tampilannya menarik bagi peserta didik

Kesimpulan

Multimedia interaktif berbasis *Tri Hita Karana*, dinyatakan*

- ① Layak digunakan tanpa adanya revisi
- 2 Layak digunakan dengan revisi
- 3 Tidak layak digunakan

*) Lingkari salah satu

Mangupura, 14 - 11 - 2025

Praktisi Guru

(I Gusti Ayu Mas Indah Prabawati K., S.Pd.)

NIP. 19931226 201903 2 017

**ANGKET KEPRAKTISAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS TRI HITI KARANA
PRAKTISI GURU**

A. Identitas Judges

Nama : I Putu Denny Aditya Udayana, S.Pd
 NIP : 19991012 2024 21 1 005
 Asal Sekolah : SD No. 2 Abimbase
 Jabatan : Guru Kelas

B. Pengantar

1. Lembar validasi praktisi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas multimedia interaktif yang sedang dikembangkan dari ahli media dan materi.
2. Informasi mengenai kelayakan multimedia interaktif ini didasarkan pada 5 aspek utama yaitu daya tarik, penggunaan multimedia interaktif, isi materi, bahasa, dan evaluasi.

C. Petunjuk Penilaian

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian tiap pernyataan dengan setiap jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut
 5= Sangat Baik (SB)
 4= Baik (B)
 3= Cukup (C)
 2= Kurang (K)
 1= Sangat Kurang (SK)
2. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar atau saran yang diberikan dapat dilakukan pada kolom yang sudah disediakan guna menyempurnakan produk yang dikembangkan.

D. Instrumen Penilaian

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan desain multimedia interaktif terlihat menarik dan menyenangkan.				✓	
2	Multimedia ini memiliki tata letak yang rapi dan enak dilihat.				✓	
3	Tulisan pada multimedia interaktif memiliki ukuran huruf yang sesuai sehingga mudah dibaca.				✓	
4	Warna tulisan dan latar belakang pada multimedia interaktif memiliki kontras yang baik sehingga terbaca dengan jelas.				✓	
5	Animasi yang digunakan dalam multimedia interaktif memberikan kesan estetis yang menyenangkan.			✓		
6	Transisi antar animasi berjalan dengan lancar dan tidak mengganggu fokus pengguna.				✓	
7	Gambar yang ditampilkan dalam multimedia interaktif menarik perhatian.				✓	
8	Gambar yang ditampilkan memiliki warna dan desain yang membuat lebih fokus.				✓	
9	Multimedia interaktif mudah diakses.				✓	
10	Multimedia interaktif mudah digunakan dalam pembelajaran.				✓	
11	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.				✓	
12	Materi dalam multimedia disajikan secara runtut.				✓	

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
13	Penggunaan bahasa pada multimedia sudah jelas dan tepat.					✓
14	Penggunaan kata/kalimat sudah sesuai dengan perkembangan siswa.					✓
15	Petunjuk pengerjaan soal sudah jelas.				✓	
16	Soal-soal yang diberikan dalam multimedia interaktif relevan dengan materi yang dipelajari.					✓

Catatan

Media ini sangat menarik antusias siswa, siswa menjadi lebih fokus mengikuti pembelajaran.

Kesimpulan

Multimedia interaktif berbasis *Tri Hita Karana*, dinyatakan* :

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

*) Lingkari salah satu

Mangupura, 14 - 11 - 2025

Praktisi Guru



(1 Putu Deany Aditya Udayangs.Pd
NIP. 19991017 202421 1 005

**ANGKET KEPRAKTISAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS TRI HITA KARANA
PRAKTIKSI GURU**

A. Identitas Judges

Nama : Ni Putu Tina Dewi, S.Ag.
 NIP : 198708022023212028
 Asal Sekolah : SD NO 2 abianbase
 Jabatan : Guru Agama Hindu

B. Pengantar

1. Lembar validasi praktisi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas multimedia interaktif yang sedang dikembangkan dari ahli media dan materi.
2. Informasi mengenai kelayakan multimedia interaktif ini didasarkan pada 5 aspek utama yaitu daya tarik, penggunaan multimedia interaktif, isi materi, bahasa, dan evaluasi.

C. Petunjuk Penilaian

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian tiap pernyataan dengan setiap jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut
 5= Sangat Baik (SB)
 4= Baik (B)
 3= Cukup (C)
 2= Kurang (K)
 1= Sangat Kurang (SK)
2. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar atau saran yang diberikan dapat dilakukan pada kolom yang sudah disediakan guna menyempurnakan produk yang dikembangkan.

D. Instrumen Penilaian

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan desain multimedia interaktif terlihat menarik dan menyenangkan.				✓	
2	Multimedia ini memiliki tata letak yang rapi dan enak dilihat.				✓	
3	Tulisan pada multimedia interaktif memiliki ukuran huruf yang sesuai sehingga mudah dibaca.					✓
4	Warna tulisan dan latar belakang pada multimedia interaktif memiliki kontras yang baik sehingga terbaca dengan jelas.				✓	
5	Animasi yang digunakan dalam multimedia interaktif memberikan kesan estetik yang menyenangkan.					✓
6	Transisi antar animasi berjalan dengan lancar dan tidak mengganggu fokus pengguna.					✓
7	Gambar yang ditampilkan dalam multimedia interaktif menarik perhatian.				✓	
8	Gambar yang ditampilkan memiliki warna dan desain yang membuat lebih fokus.				✓	
9	Multimedia interaktif mudah diakses.					✓
10	Multimedia interaktif mudah digunakan dalam pembelajaran.					✓
11	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.					✓
12	Materi dalam multimedia disajikan secara runtut.					✓

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
13	Penggunaan bahasa pada multimedia sudah jelas dan tepat.				✓	
14	Penggunaan kata/kalimat sudah sesuai dengan perkembangan siswa.				✓	
15	Petunjuk pengerjaan soal sudah jelas.				✓	
16	Soal-soal yang diberikan dalam multimedia interaktif relevan dengan materi yang dipelajari.					✓

Catatan

Pencatapan pada media sudah memuat tentang konsep Tri Hita Karana

Kesimpulan

Multimedia interaktif berbasis *Tri Hita Karana*, dinyatakan* :

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

*) Lingkari salah satu

Mangupura, 14 - 11 - 2025

Praktisi Guru

(Ni Putu Tima Dwip. Ag.

NIP. 198708022023212028

Lampiran 14. Hasil Uji Kepraktisan Respon Siswa

Penilaian	Respon Siswa					
	S1	S2	S3	S4	S5	S6
Jumlah (jawaban x bobot tiap pilihan)	65	67	65	64	67	67
Jumlah seluruh item angket x bobot tertinggi (14x5)	70	70	70	70	70	70
Presentase per-subjek (%)	92,86	95,71	92,86	91,43	95,71	95,71
Presentase keseluruhan subjek (%)	94,05					
Kategori keseluruhan	Sangat Baik					



**ANGKET KEPRAKTISAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS TRI HITI KARANA
(RESPON SISWA)**

A. Identitas Siswa

Nama Korling Kasyafa Andyaswari
 Kelas/No Absen 3.13
 Asal Sekolah SD No. 2 Abianbase

B. Petunjuk Penilaian

1. Mohon anak-anak memberikan penilaian tiap pernyataan dengan setiap jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut
 5= Sangat Baik (SB)
 4= Baik (B)
 3= Cukup (C)
 2= Kurang (K)
 1= Sangat Kurang (SK)
2. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput ($\sqrt{}$) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar atau saran yang diberikan dapat dilakukan pada kolom yang sudah disediakan guna menyempurnakan produk yang dikembangkan.

C. Instrumen Penilaian

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan desain multimedia interaktif terlihat menarik dan menyenangkan.					✓
2	Multimedia ini memiliki tata letak yang rapi dan enak dilihat.					✓
3	Tulisan pada multimedia interaktif memiliki jenis dan ukuran huruf yang sesuai sehingga mudah dibaca.					✓
4	Warna tulisan dan latar belakang pada multimedia interaktif memiliki kontras				✓	

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
	yang baik sehingga terbaca dengan jelas.					
5	Animasi yang digunakan dalam multimedia interaktif memberikan kesan estetis yang menyenangkan.				✓	
6	Transisi antar animasi berjalan dengan lancar dan tidak mengganggu fokus pengguna.			✓		
7	Gambar yang ditampilkan dalam multimedia interaktif menarik perhatian.				✓	
8	Gambar yang ditampilkan memiliki warna dan desain yang membuat saya lebih fokus.			✓		
9	Multimedia interaktif mudah diakses.			✓		
10	Multimedia interaktif mudah digunakan dalam pembelajaran.				✓	
11	Penggunaan bahasa pada multimedia sudah jelas dan tepat.				✓	
12	Penggunaan kata/kalimat sudah sesuai dan mudah dimengerti.				✓	
13	Petunjuk pengerjaan soal sudah jelas.			✓		
14	Soal-soal yang diberikan dalam multimedia interaktif relevan dengan materi yang dipelajari.				✓	

Catatan

kuisnya bagus, banyak gambar

Mangupura, 14-11-2025



(komang kasgaira Anindyswari)

**ANGKET KEPRAKTISAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS TRI HITTA KARANA
(RESPON SISWA)**

A. Identitas Siswa

Nama : niuh gede pande Pradya Pramesti
Kelas/No. Absen : 3119
Asal Sekolah : Sd. Negeri Bano

B. Petunjuk Penilaian

1. Mohon anak-anak memberikan penilaian tiap pernyataan dengan setiap jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
5= Sangat Baik (SB)
4= Baik (B)
3= Cukup (C)
2= Kurang (K)
1= Sangat Kurang (SK)
2. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar atau saran yang diberikan dapat dilakukan pada kolom yang sudah disediakan guna menyempurnakan produk yang dikembangkan.

C. Instrumen Penilaian

No.	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan desain multimedia interaktif terlihat menarik dan menyenangkan.				✓	
2	Multimedia ini memiliki tata letak yang rapi dan enak dilihat.					✓
3	Tulisan pada multimedia interaktif memiliki jenis dan ukuran huruf yang sesuai sehingga mudah dibaca.					✓
4	Warna tulisan dan latar belakang pada multimedia interaktif memiliki kontras					✓

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
	yang baik sehingga terbaca dengan jelas.					
5	Animasi yang digunakan dalam multimedia interaktif memberikan kesan estetik yang menyenangkan.				✓	
6	Transisi antar animasi berjalan dengan lancar dan tidak mengganggu fokus pengguna.					✓
7	Gambar yang ditampilkan dalam multimedia interaktif menarik perhatian.					✓
8	Gambar yang ditampilkan memiliki warna dan desain yang membuat saya lebih fokus.					✓
9	Multimedia interaktif mudah diakses.					✓
10	Multimedia interaktif mudah digunakan dalam pembelajaran.					✓
11	Penggunaan bahasa pada multimedia sudah jelas dan tepat.				✓	
12	Penggunaan kata/kalimat sudah sesuai dan mudah dimengerti.					✓
13	Petunjuk pengerjaan soal sudah jelas.					✓
14	Soal-soal yang diberikan dalam multimedia interaktif relevan dengan materi yang dipelajari.					✓

Catatan

gambar nya menarik sekali.

Mangupura, 14-11-2025



Pradna Prangsti

**ANGKET KEPRAKTISAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS TRI HITI KARANA
(RESPON SISWA)**

A. Identitas Siswa

Nama Iqbal arund gap wisnu wardana
Kelas/No. Absen 312
Asal Sekolah SD no dua abimbese

B. Petunjuk Penilaian

- Mohon anak-anak memberikan penilaian tiap pernyataan dengan setiap jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
5= Sangat Baik (SB)
4= Baik (B)
3= Cukup (C)
2= Kurang (K)
1= Sangat Kurang (SK)
- Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
- Komentar atau saran yang diberikan dapat dilakukan pada kolom yang sudah disediakan guna menyempurnakan produk yang dikembangkan.

C. Instrumen Penilaian

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan desain multimedia interaktif terlihat menarik dan menyenangkan.					✓
2	Multimedia ini memiliki tata letak yang rapi dan enak dilihat.					✓
3	Tulisan pada multimedia interaktif memiliki jenis dan ukuran huruf yang sesuai sehingga mudah dibaca.					✓
4	Warna tulisan dan latar belakang pada multimedia interaktif memiliki kontras					✓

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
	yang baik sehingga terbaca dengan jelas					
5	Animasi yang digunakan dalam multimedia interaktif memberikan kesan estetis yang menyenangkan					✓
6	Transisi antar animasi berjalan dengan lancar dan tidak mengganggu fokus pengguna				✓	
7	Gambar yang ditampilkan dalam multimedia interaktif menarik perhatian				✓	
8	Gambar yang ditampilkan memiliki warna dan desain yang membuat saya lebih fokus					✓
9	Multimedia interaktif mudah diakses				✓	
10	Multimedia interaktif mudah digunakan dalam pembelajaran					✓
11	Penggunaan bahasa pada multimedia sudah jelas dan tepat				✓	
12	Penggunaan kata/kalimat sudah sesuai dan mudah dimengerti				✓	
13	Petunjuk pengerjaan soal sudah jelas					✓
14	Soal-soal yang diberikan dalam multimedia interaktif relevan dengan materi yang dipelajari					✓

Catatan

warna warni, bagus / menarik

Mangupura, 14-11-2025

Wismu

(18) Gusti Agung gede wisnu waktana

ANGKET KEPRAKTIKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF

BERBASIS TRI HITA KARANA

(RESPON SISWA)

A. Identitas Siswa

Nama

Imade aditya narain desyanwar

Kelas/No. Absen

03 (6)

Asal Sekolah

SDN 2 Apianbase

B. Petunjuk Penilaian

1. Mohon anak-anak memberikan penilaian tiap pernyataan dengan setiap jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
5= Sangat Baik (SB)
4= Baik (B)
3= Cukup (C)
2= Kurang (K)
1= Sangat Kurang (SK)
2. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar atau saran yang diberikan dapat dilakukan pada kolom yang sudah disediakan guna menyempurnakan produk yang dikembangkan.

C. Instrumen Penilaian

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan desain multimedia interaktif terlihat menarik dan menyenangkan.					✓
2	Multimedia ini memiliki tata letak yang rapi dan enak dilihat.					✓
3	Tulisan pada multimedia interaktif memiliki jenis dan ukuran huruf yang sesuai sehingga mudah dibaca.					✓
4	Warna tulisan dan latar belakang pada multimedia interaktif memiliki kontras				✓	

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
	yang baik sehingga terbaca dengan jelas.					
5	Animasi yang digunakan dalam multimedia interaktif memberikan kesan estetis yang menyenangkan.				✓	
6	Transisi antar animasi berjalan dengan lancar dan tidak mengganggu fokus pengguna.					✓
7	Gambar yang ditampilkan dalam multimedia interaktif menarik perhatian.				✓	
8	Gambar yang ditampilkan memiliki warna dan desain yang membuat saya lebih fokus.				✓	
9	Multimedia interaktif mudah diakses.					✓
10	Multimedia interaktif mudah digunakan dalam pembelajaran.				✓	
11	Penggunaan bahasa pada multimedia sudah jelas dan tepat.					✓
12	Penggunaan kata/kalimat sudah sesuai dan mudah dimengerti.				✓	
13	Petunjuk pengerjaan soal sudah jelas.					✓
14	Soal-soal yang diberikan dalam multimedia interaktif relevan dengan materi yang dipelajari.				✓	

Catatan Kuisnya bagus Sayasuka

Mangupura, 14 - 11 - 2025


Imade Aditya Narain Desyantara

**ANGKET KEPRAKTISAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS TRI HITA KARANA
(RESPON SISWA)**

A. Identitas Siswa

Nama I Gede Rai Nataraya DhaneSwata
Kelas/No. Absen 3 X No. 1
Asal Sekolah SDNO 2 abianbasa

B. Petunjuk Penilaian

- Mohon anak-anak memberikan penilaian tiap pernyataan dengan setiap jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
5= Sangat Baik (SB)
4= Baik (B)
3= Cukup (C)
2= Kurang (K)
1= Sangat Kurang (SK)
- Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan
- Komentar atau saran yang diberikan dapat dilakukan pada kolom yang sudah disediakan guna menyempurnakan produk yang dikembangkan.

C. Instrumen Penilaian

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan desain multimedia interaktif terlihat menarik dan menyenangkan.				✓	
2	Multimedia ini memiliki tata letak yang rapi dan enak dilihat.					✓
3	Tulisan pada multimedia interaktif memiliki jenis dan ukuran huruf yang sesuai sehingga mudah dibaca.					✓
4	Warna tulisan dan latar belakang pada multimedia interaktif memiliki kontras.				✓	

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
	yang baik sehingga terbaca dengan jelas.					
5	Animasi yang digunakan dalam multimedia interaktif memberikan kesan estetis yang menyenangkan.					✓
6	Transisi antar animasi berjalan dengan lancar dan tidak mengganggu fokus pengguna.					✓
7	Gambar yang ditampilkan dalam multimedia interaktif menarik perhatian.					✓
8	Gambar yang ditampilkan memiliki warna dan desain yang membuat saya lebih fokus.					✓
9	Multimedia interaktif mudah diakses.					✓
10	Multimedia interaktif mudah digunakan dalam pembelajaran.					✓
11	Penggunaan bahasa pada multimedia sudah jelas dan tepat.					✓
12	Penggunaan kata/kalimat sudah sesuai dan mudah dimengerti.					✓
13	Petunjuk pengerjaan soal sudah jelas.				✓	
14	Soal-soal yang diberikan dalam multimedia interaktif relevan dengan materi yang dipelajari.					✓

Catatan

materinya bagus kuisnya menarik

Mangupura, 14 - 11 - 2025

()

Bede Rai nararya Dhan Swara

**ANGKET KEPRAKTISAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS TRI HITTA KARANA**

(RESPON SISWA)

A. Identitas Siswa

Nama Ni Putu Arista Putri
Kelas/No. Absen 3 G7
Asal Sekolah SD No 2 Abian Base

B. Petunjuk Penilaian

- Mohon anak-anak memberikan penilaian tiap pernyataan dengan setiap jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
5= Sangat Baik (SB)
4= Baik (B)
3= Cukup (C)
2= Kurang (K)
1= Sangat Kurang (SK)
- Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
- Komentar atau saran yang diberikan dapat dilakukan pada kolom yang sudah disediakan guna menyempurnakan produk yang dikembangkan.

C. Instrumen Penilaian

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan desain multimedia interaktif terlihat menarik dan menyenangkan					✓
2	Multimedia ini memiliki tata letak yang rapi dan enak dilihat					✓
3	Tulisan pada multimedia interaktif memiliki jenis dan ukuran huruf yang sesuai sehingga mudah dibaca				✓	
4	Warna tulisan dan latar belakang pada multimedia interaktif memiliki kontras					✓

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
	yang baik sehingga terbaca dengan jelas.					
5	Animasi yang digunakan dalam multimedia interaktif memberikan kesan estetis yang menyenangkan.				✓	
6	Transisi antar animasi berjalan dengan lancar dan tidak mengganggu fokus pengguna.				✓	
7	Gambar yang ditampilkan dalam multimedia interaktif menarik perhatian.					✓
8	Gambar yang ditampilkan memiliki warna dan desain yang membuat saya lebih fokus.					✓
9	Multimedia interaktif mudah diakses.					✓
10	Multimedia interaktif mudah digunakan dalam pembelajaran.					✓
11	Penggunaan bahasa pada multimedia sudah jelas dan tepat.					✓
12	Penggunaan kata/kalimat sudah sesuai dan mudah dimengerti.					✓
13	Petunjuk pengerjaan soal sudah jelas.					✓
14	Soal-soal yang diberikan dalam multimedia interaktif relevan dengan materi yang dipelajari.					✓

Catatan

Gambarnya bagus, materinya lengkap

KAP

Mangupura, 14 - 11 - 2025



(Niputu Akipta)
Putri

Lampiran 15. Hasil Uji Efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis *Tri Hita Karana* terhadap Minat Belajar IPA

- a. Uji Prasyarat
1. Normalitas

Tests of Normality

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest	.114	28	.200 [*]	.957	28	.288
	Posttest	.112	28	.200 [*]	.953	28	.233

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

2. Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

Hasil		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	2.439	1	54	.124
	Based on Median	1.958	1	54	.167
	Based on Median and with adjusted df	1.958	1	50.120	.168
	Based on trimmed mean	2.373	1	54	.129

3. Uji t

Paired Samples Test									
		Paired Differences				Significance			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper	t	df	
Pair 1	Pretest - Posttest	-16.714	7.277	1.375	-19.536	-13.893	-12.154	27	
									One-Sided p Two-Sided p
									<.001 <.001

4. Effect Size

Paired Samples Effect Sizes

					95% Confidence Interval		
				Standardizer ^a	Point Estimate	Lower	Upper
Pair 1	Pretest- Posttest	Cohen's d	7.277	-2.297	-3.004	-1.578	
		Hedges' correction	7.487	-2.232	-2.919	-1.533	

a. The denominator used in estimating the effect sizes.

Cohen's d uses the sample standard deviation of the mean difference.

Hedges' correction uses the sample standard deviation of the mean difference, plus a correction factor.

Lampiran 16. Data Hasil Uji Efektivitas

a. *Pretest*

Nomor Respond	Efektivitas Item Kuesioner Minat Belajar IPA (Pretest)																Jumlah
1	4	3	4	3	3	3	3	1	4	5	3	2	4	4	3	5	54
2	2	2	3	3	4	3	4	1	3	2	2	4	1	2	5	3	44
3	4	3	4	1	2	2	2	2	2	4	3	4	3	1	3	2	42
4	1	1	1	1	3	2	3	1	3	2	2	1	2	1	2	4	30
5	4	3	2	3	3	2	4	2	1	3	2	1	3	2	3	2	40
6	2	4	4	3	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	2	4	59
7	2	3	2	1	4	3	4	3	3	2	3	3	5	1	4	2	45
8	4	2	1	3	3	1	3	2	3	4	4	2	4	3	2	5	46
9	3	2	5	5	5	4	3	3	5	5	4	5	5	4	3	3	64
10	1	2	2	1	1	3	4	3	2	1	1	2	3	2	2	2	32
11	3	4	2	5	4	2	4	5	4	2	1	3	3	4	1	3	50
12	1	2	3	4	4	3	4	1	4	2	5	5	1	2	4	3	48
13	4	4	5	5	3	3	2	5	4	3	3	3	4	4	3	3	58
14	1	4	2	5	5	3	1	5	5	3	4	5	4	2	5	4	58
15	1	2	3	3	2	2	3	2	1	3	3	2	2	4	3	2	38
16	3	2	2	2	3	2	3	1	3	2	1	2	1	2	2	1	32
17	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	3	4	1	4	3	4	55
18	2	3	4	5	1	1	4	4	5	3	2	3	4	5	4	4	54
19	1	4	5	2	4	5	5	3	4	2	2	3	4	3	3	4	54
20	5	2	4	4	5	3	3	4	1	5	1	2	5	2	3	2	51
21	3	1	3	2	3	2	2	4	4	3	4	1	4	1	2	1	40
22	3	2	4	3	4	3	4	5	1	3	2	3	4	4	4	3	52
23	2	1	4	1	2	3	1	3	3	3	4	2	2	1	4	3	39
24	2	1	2	2	3	1	2	1	1	3	3	3	1	2	1	1	29
25	2	5	3	3	2	4	2	3	3	2	5	5	3	2	4	5	53
26	4	5	4	5	5	4	4	2	3	4	3	4	1	3	4	3	58
27	5	2	3	1	5	4	2	3	3	3	4	3	4	3	2	1	48
28	2	1	4	4	4	3	3	5	5	2	5	3	2	3	2	2	50
Jumlah	75	74	89	84	95	78	85	80	88	85	83	84	84	75	83	81	1323

b. *Posttest*

Nomor Respond	Efektivitas Item Kuesioner Minat Belajar IPA (Posttest)																Jumlah
1	5	4	5	5	3	4	4	4	4	5	5	5	3	4	5	4	69
2	4	2	3	5	4	4	4	4	5	2	2	5	4	4	5	2	59
3	4	3	5	5	2	5	5	5	4	2	5	4	2	3	1	4	59
4	5	3	4	3	2	1	5	5	2	4	5	5	3	4	3	4	58
5	5	4	3	2	5	1	5	4	5	4	5	4	4	4	2	5	62
6	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	3	72
7	4	3	3	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	3	64
8	4	5	4	4	3	5	4	4	4	4	4	5	3	5	4	5	67
9	5	2	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	3	4	68
10	5	3	3	4	3	4	2	4	5	4	5	4	4	3	4	5	62
11	4	5	5	5	5	4	2	4	5	3	5	5	5	4	4	4	69
12	4	4	4	4	2	4	4	4	5	5	4	5	4	2	5	5	65
13	5	5	3	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	71
14	4	5	4	4	3	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	70
15	3	2	3	2	3	4	3	4	1	4	4	3	5	3	5	3	52
16	3	2	3	4	5	5	3	4	4	4	5	1	3	5	5	5	61
17	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	71
18	5	5	4	5	2	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	2	69
19	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	74
20	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	76
21	2	2	2	3	4	4	3	4	5	3	4	1	2	4	2	3	48
22	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	71
23	2	2	4	1	2	4	2	3	3	4	4	4	2	4	3	4	48
24	2	4	4	5	2	5	3	5	4	4	1	4	2	4	3	5	57
25	5	5	4	1	4	4	3	4	5	3	2	5	3	4	4	4	60
26	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	2	3	4	4	4	59
27	4	5	4	4	3	4	3	5	4	3	5	5	4	4	4	3	64
28	2	4	5	5	5	4	4	3	5	4	5	3	4	4	5	4	66
Jumlah	112	104	110	114	100	113	109	120	116	113	119	117	103	115	112	114	1791

Responden	Skor <i>Pretest</i>	Skor <i>Posttest</i>
R1	54	69
R2	44	59
R3	42	59
R4	30	58
R5	40	62
R6	59	72
R7	45	64
R8	46	67
R9	64	68
R10	32	62
R11	50	69
R12	48	65
R13	58	71
R14	58	70
R15	38	52
R16	32	61
R17	55	71
R18	54	69
R19	54	74
R20	51	76
R21	40	48
R22	52	71
R23	39	48
R24	29	57
R25	53	60
R26	58	59
R27	48	64
R28	50	66
Jumlah	1323	1791

Deskripsi data hasil *pretest* dan *posttest*

Hasil Analisis	Pretest	Posttest
Mean	47,25	63,96
Median	49	64,50
Standar Deviasi	9,52	7,31
Skor Maksimal	64	76
Skor Minimal	29	48

a. *Pretest*

No	Aspek	Indikator	Jumlah Item	Nomor Item	
				Positif	Negatif
1	Perasaan Senang	Pandangan/pendapat siswa tentang pembelajaran IPA	2	2	1
		Perasaan siswa selama mengikuti pembelajaran IPA	2	3	4
		Kesan siswa terhadap guru yang mengajar IPA	2	6	5
2	Perhatian Siswa	Perhatian siswa saat belajar di kelas	2	7,8	-
		Perhatian siswa saat diskusi mata pembelajaran IPA	2	9	10
3	Ketertarikan	Penerimaan siswa saat diberi tugas oleh guru	2	12	11
		Rasa ingin tahu siswa saat mengikuti pembelajaran IPA	2	13	14
4	Keterlibatan Siswa	Kegiatan siswa saat berdiskusi	2	-	15
		Kesadaran tentang belajar di rumah	2	16	-

ANGKET MINAT BELAJAR IPA

I. PENGANTAR

1. Angket ini disebarakan kepada anda dengan maksud untuk mendapatkan informasi sehubungan dengan minat belajar IPA.
2. Partisipasi anda memberikan informasi yang sangat kami harapkan.

II. PETUNJUK PENGISIAN

1. Sebelum pengisian pernyataan, bacalah petunjuk dengan cermat!
2. Angket ini terdiri dari pernyataan.
3. Berikan tanda rumput (√) pada kolom yang anda pilih sesuai dengan keadaan yang sebenarnya!
4. Semua jawaban tidak ada yang salah dan tidak ada yang benar, dan pengisian angket ini tidak ada kaitannya dengan nilai anda di sekolah, maka dari itu jawablah semua pernyataan sesuai dengan keadaan anda dengan jujur!

III. KETERANGAN HURUF PILIHAN

SS	: Sangat Setuju
S	: Setuju
KS	: Kurang Setuju
TS	: Tidak Setuju
STS	: Sangat Tidak Setuju

IV. IDENTITAS SISWA

Nama : GeDe Rai Nanyu Dhaneswara
 No. Absen : 1
 Asal Sekolah : SD No 2 abian base
 Kelas : 3

V. INSTRUMEN PENILAIAN

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	IPA sulit bagi saya karena terlalu banyak praktikum.				✓	
2	Saya merasa senang belajar IPA karena mengetahui kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari.			✓		
3	Saya mengikuti pembelajaran IPA dengan perasaan senang.		✓			
4	Saya kurang senang ketika pembelajaran IPA sudah dimulai.			✓		
5	Guru monoton dalam mengajar, sehingga saya menjadi malas belajar IPA.			✓		
6	Saya bersemangat belajar IPA karena guru mengajar dengan menyenangkan.			✓		
7	Saya memperhatikan guru saat sedang menjelaskan materi.			✓		
8	Saya mencatat hal-hal penting saat guru menjelaskan materi.					✓
9	Saya selalu mengikuti diskusi di kelas.		✓			
10	Saya memperhatikan hal lain, ketika teman mengajak saya untuk berdiskusi memecahkan masalah.					✓
11	Saya merasa putus asa ketika mengerjakan soal IPA.			✓		
12	Saya senang mencoba mengerjakan soal IPA.				✓	
13	Saya merasa tertantang ketika diberi hal baru dalam belajar IPA.		✓			
14	Saya diam karena saya tidak tertarik belajar IPA.				✓	
15	Saya membiarkan teman memecahkan sendiri masalah saat diskusi berlangsung.			✓		
16	Saya belajar IPA secara mandiri di rumah.	✓				

b. *Posttest*

No	Aspek	Indikator	Jumlah Item	Nomor Item	
				Positif	Negatif
1	Perasaan Senang	Pandangan/pendapat siswa tentang pembelajaran IPA	4	1	2
		Perasaan siswa selama mengikuti pembelajaran IPA	4	-	3,4
		Kesan siswa terhadap guru yang mengajar IPA	4	6	5
2	Perhatian Siswa	Perhatian siswa saat belajar di kelas	4	8	7
		Perhatian siswa saat diskusi mata pembelajaran IPA	4		9
3	Ketertarikan	Penerimaan siswa saat diberi tugas oleh guru	4	-	10,11
		Rasa ingin tahu siswa saat mengikuti pembelajaran IPA	4	12	-
4	Keterlibatan Siswa	Kegiatan siswa saat berdiskusi	4	13,14	-
		Kesadaran tentang belajar di rumah	4	15	16

ANGKET MINAT BELAJAR IPA

I. PENGANTAR

1. Angket ini disebarakan kepada anda dengan maksud untuk mendapatkan informasi sehubungan dengan minat belajar IPA.
2. Partisipasi anda memberikan informasi yang sangat kami harapkan.

II. PETUNJUK PENGISIAN

1. Sebelum pengisian pernyataan, bacalah petunjuk dengan cermat!
2. Angket ini terdiri dari pernyataan.
3. Berikan tanda rumpuk (✓) pada kolom yang anda pilih sesuai dengan keadaan yang sebenarnya!
4. Semua jawaban tidak ada yang salah dan tidak ada yang benar, dan pengisian angket ini tidak ada kaitannya dengan nilai anda di sekolah, maka dari itu jawablah semua pernyataan sesuai dengan keadaan anda dengan jujur!

III. KETERANGAN HURUF PILIHAN

SS	: Sangat Setuju
S	: Setuju
KS	: Kurang Setuju
TS	: Tidak Setuju
STS	: Sangat Tidak Setuju

IV. IDENTITAS SISWA

Nama : GeDe Rai Marrya Dhoneswara
 No. Absen : 01
 Asal Sekolah : SD No 2 abian base
 Kelas : 3

V. INSTRUMEN PENILAIAN

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Pembelajaran IPA sangat menyenangkan bagi saya.	✓				
2	Saya merasa bosan saat pembelajaran IPA.				✓	
3	Saya merasakan lelah jika belajar IPA.					✓
4	Saya merasa pesimis dalam belajar IPA.					✓
5	Guru memberikan pembelajaran IPA yang susah dimengerti.			✓		
6	Pembelajaran IPA menyenangkan, karena guru memberikan hal-hal baru.		✓			
7	Ketika guru sedang menjelaskan materi saya tidak mencatat.				✓	
8	Saya tidak ramai sendiri ketika guru mengajar.		✓			
9	Ketika diskusi kelompok saya berbicara dengan teman diluar materi pelajaran.				✓	
10	Saya menunda dalam mengerjakan tugas/PR yang diberikan guru.					✓
11	Saya kurang tertarik dengan IPA karena selalu diberi tugas/PR.					✓
12	Tugas yang diberikan guru membuat saya semakin tertarik dengan IPA.	✓				
13	Saya selalu memberikan pendapat selama diskusi pelajaran berlangsung.			✓		
14	Saya menjawab soal-soal dengan sebaik mungkin saat diskusi berlangsung.		✓			
15	Saya sudah belajar IPA pada malam hari sebelum pelajaran esok hari berlangsung.	✓				
16	Saya hanya belajar IPA ketika sedang menghadapi ujian.				✓	

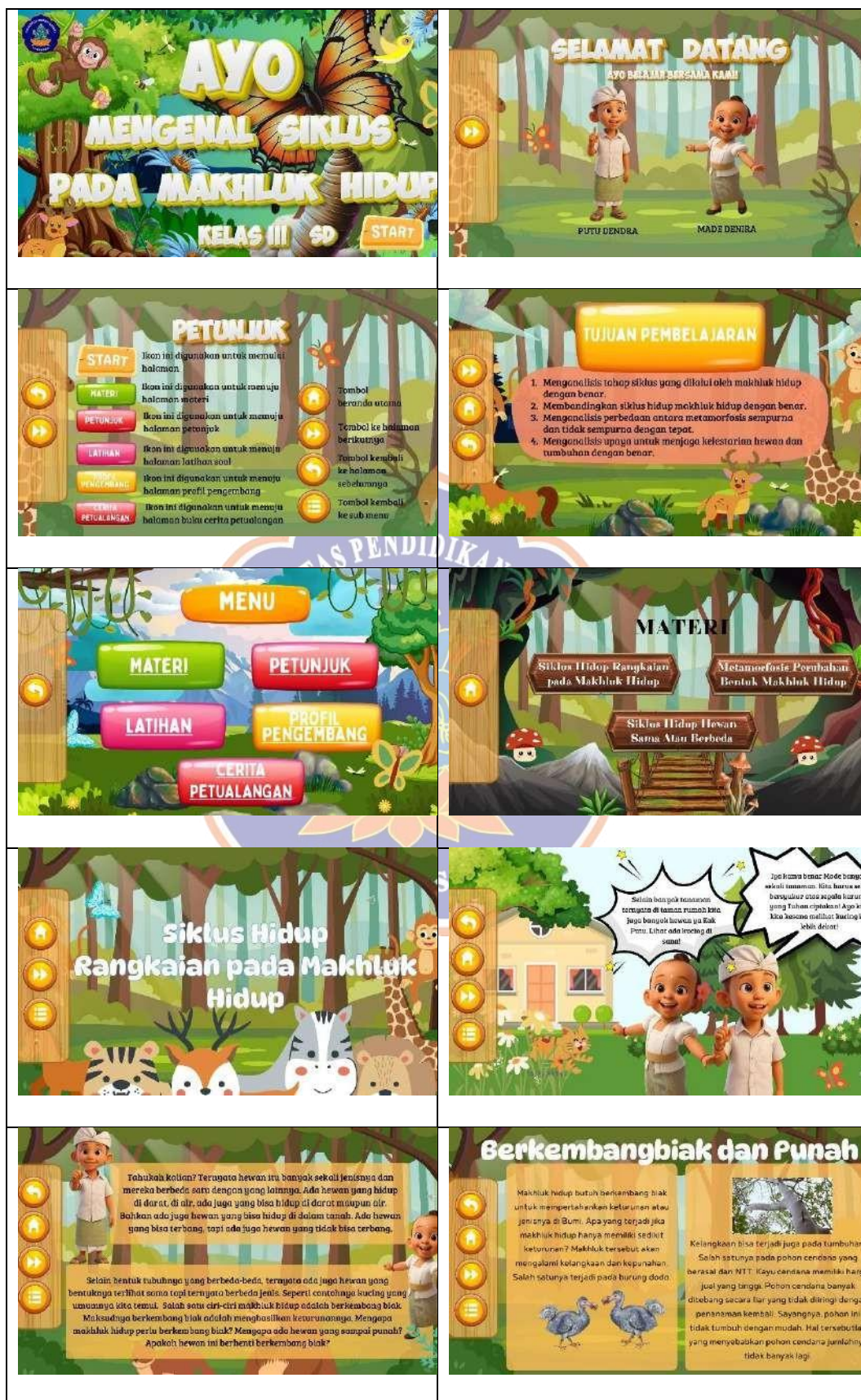
Lampiran 17. Tabel r Tabel Nilai-nilai r Product Moment

N	Taraf Signifikansi		N	Taraf Signifikansi	
	5 %	1 %		5 %	1 %
3	0,997	0,999	38	0,320	0,413
4	0,950	0,990	39	0,316	0,408
5	0,878	0,959	40	0,312	0,403
6	0,811	0,917	41	0,308	0,398
7	0,754	0,874	42	0,304	0,393
8	0,707	0,834	43	0,301	0,389
9	0,666	0,798	44	0,297	0,384
10	0,632	0,765	45	0,294	0,380
11	0,602	0,735	46	0,291	0,376
12	0,576	0,708	47	0,288	0,372
13	0,553	0,684	48	0,284	0,368
14	0,532	0,661	49	0,281	0,364
15	0,514	0,641	50	0,279	0,361
16	0,497	0,623	55	0,266	0,345
17	0,482	0,606	60	0,254	0,330
18	0,468	0,590	65	0,244	0,317
19	0,456	0,575	70	0,235	0,306
20	0,444	0,561	75	0,227	0,296
21	0,433	0,549	80	0,220	0,286
22	0,423	0,537	85	0,213	0,278
23	0,413	0,526	90	0,207	0,270
24	0,404	0,515	95	0,202	0,263
25	0,396	0,505	100	0,195	0,256
26	0,388	0,496	125	0,176	0,230
27	0,381	0,487	150	0,159	0,210
28	0,374	0,478	175	0,148	0,194
29	0,367	0,470	200	0,138	0,181
30	0,361	0,463	300	0,113	0,148
31	0,355	0,456	400	0,098	0,128
32	0,349	0,449	500	0,088	0,115
33	0,344	0,442	600	0,080	0,105
34	0,339	0,436	700	0,074	0,097
35	0,334	0,430	800	0,070	0,091
36	0,329	0,424	900	0,065	0,086
37	0,325	0,418	1000	0,062	0,081

Lampiran 18. Tabel t

dk	α untuk Uji Satu Pihak (<i>one tail test</i>)					
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
	α untuk Uji Dua Pihak (<i>two tail test</i>)					
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

Lampiran 19. Lampiran Hasil Akhir Produk



SIKLUS HIDUP MANUSIA

Semua makhluk hidup mengalami yang namanya siklus hidup. Siklus artinya putaran kejadian yang berulang. Oleh karena itu siklus digambarkan seperti sebuah lingkaran.

Bagaimana dengan siklus hidup tumbuhan?
Ayo, kita cari tahu melalui siklus hidup tomat!

Siklus Hidup Tumbuhan

Tanaman tomat adalah tumbuhan berbunga yang berkembang dari biji. Biji tomat adalah bagian dari tomat yang sudah matang. Biji tomat akan tumbuh menjadi tanaman tomat yang baru.

Bagaimana dengan siklus hidup hewan? Yuk, kita cari tahu melalui siklus hidup kucing!

Siklus Hidup Kucing

Kucing merupakan salah satu hewan yang paling sering ditemui di rumah. Kucing merupakan hewan mamalia atau pemakan daging. Dari telur, kucing akan berkembang menjadi kucing dewasa yang dapat melahirkan anak kucing.

Siklus Hidup Kucing

Kucing muda akan berkembang menjadi kucing dewasa. Kucing dewasa akan melahirkan anak kucing. Anak kucing akan berkembang menjadi kucing muda.

Apakah semua siklus hidup hewan sama?
Mari kita bahas di topik selanjutnya

Siklus Hidup Hewan, Sama atau Berbeda?

Siklus Hidup AYAM

Ayam merupakan jenis hewan unggas yang kerap dijadikan sebagai hewan ternak maupun hewan peliharaan. Hal tersebut karena ayam memiliki berbagai manfaat bagi kehidupan manusia, baik itu telur, bulu, dan dagingnya. Ayam berkembang biak dengan cara bertelur (ovipar).

Ciri-ciri hewan ovipar:

1. Berkembang biak dengan bertelur
2. Telur memiliki indra penglihat
3. Tidak memiliki plasenta
4. Anak hewan mandiri dari telur
5. Tidak menyusui

Siklus Hidup AYAM

AYAM MUDA akan berkembang menjadi AYAM DEWASA. AYAM DEWASA akan bertelur. Telur akan berkembang menjadi ANAK AYAM. ANAK AYAM akan berkembang menjadi AYAM MUDA.

Siklus Hidup Sapi

Sapi merupakan hewan mamalia dengan corak putih-hitam atau belang. Sapi merupakan hewan yang dimanfaatkan dagingnya yang lezat, dan tenaganya yang dapat dimanfaatkan sebagai tenaga kerja. Sapi adalah hewan mamalia karena melahirkan anaknya sebagai tumbuhan seperti manusia.

Ciri-ciri hewan mamalia:

1. Memiliki dua telinga
2. Memiliki otak
3. Memiliki kelenjar susu
4. Tidak bertelur

Siklus Hidup Sapi

Bayi Sapi

Anak Sapi

Sapi Dewasa

Siklus Hidup Kuda Laut

Kuda laut adalah jenis ikan yang hidup di laut. Ikan ini memiliki ukuran yang bervariasi, mulai dari 10 cm hingga 1 meter. Ikan ini memiliki bentuk yang unik, seperti kuda, dan memiliki kemampuan untuk berenang dengan cepat. Ikan ini juga memiliki kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan yang berubah-ubah.

1. Ikan Kuda Laut Dewasa
2. Ikan Kuda Laut Muda
3. Ikan Kuda Laut Kecil
4. Ikan Kuda Laut Sangat Kecil
5. Ikan Kuda Laut Sangat Kecil

Peran kuda laut jantan dan betina sangat unik. Betina meletakkan telurnya ke dalam kantong perut jantan, yang kemudian jantan akan memelihara, mengerami, dan akhirnya melahirkan anak-anaknya. Selain pada kuda laut, perkembangan lainnya seperti pada ikan-ikan lain juga terjadi pada hewan lainnya seperti kadal.

Telur

Embrio

Larva

Dewasa

Ovipar: Hewan yang menghasilkan telur di luar tubuh. Setelah telur dihasilkan, hewan tersebut akan meninggalkan telur tersebut.

Ovovivipar: Hewan yang menghasilkan telur di dalam tubuh. Setelah telur dihasilkan, hewan tersebut akan melahirkan anak-anaknya.

Vivipar: Hewan yang melahirkan anak-anaknya langsung dari dalam tubuh.

Metamorfosis, Perubahan Bentuk Makhluk Hidup

Metamorfosis bisa dibedakan menjadi 2 jenis, yaitu metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna. Pada metamorfosis sempurna, hewan mengalami 4 fase pertumbuhan. Sedangkan pada metamorfosis tidak sempurna, hewan hanya mengalami 3 fase pertumbuhan.

TAHAPAN METAMORFOSIS SEMPURNA

1. Telur: Tahap awal kehidupan, biasanya dihasilkan oleh betina setelah fertilisasi.
2. Larva: Tahap awal kehidupan, biasanya memiliki bentuk yang berbeda dengan fase sebelumnya.
3. Pupa: Tahap awal kehidupan, biasanya memiliki bentuk yang berbeda dengan fase sebelumnya.
4. Dewasa: Tahap akhir kehidupan, biasanya memiliki bentuk yang berbeda dengan fase sebelumnya.

TAHAPAN METAMORFOSIS TIDAK SEMPURNA

1. Telur: Tahap awal kehidupan, biasanya dihasilkan oleh betina setelah fertilisasi.
2. Nymfa: Tahap awal kehidupan, biasanya memiliki bentuk yang berbeda dengan fase sebelumnya.
3. Dewasa: Tahap akhir kehidupan, biasanya memiliki bentuk yang berbeda dengan fase sebelumnya.

METAMORFOSIS PADA HEWAN

Kupu-kupu

Katak

Belalang

Syamuk

Upaya Pelestarian Makhluk Hidup

Metamorfosis pada Kupu-Kupu

Telur

ULAT

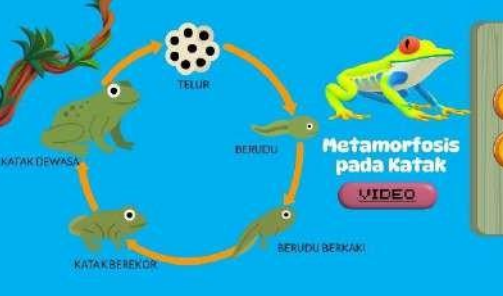
KEPOMPONG

KUPU-KUPU

VIDEO



Telur kupu-kupu biasanya sangat kecil.

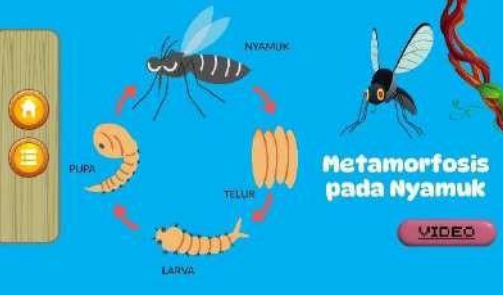


Metamorfosis pada Katak

VIDEO



Proses metamorfosis katak dimulai dari telur.

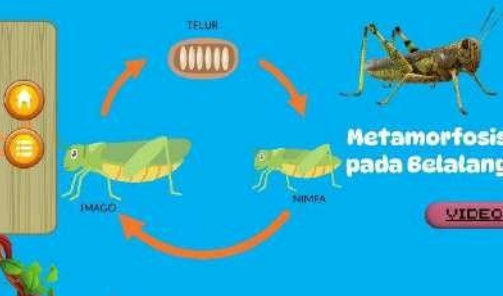


Metamorfosis pada Nyamuk

VIDEO



Nyamuk merupakan salah satu hewan yang mengalami metamorfosis sempurna.



Metamorfosis pada Belalang

VIDEO



Siklus hidup belalang dimulai dari tahap telur. Setelah beberapa minggu atau bulan, telur-telur tersebut akan menetas menjadi nimfa.



Mendak Kupu-kupu adalah sebuah kisah tentang perjalanan hidup kupu-kupu. Kisah ini mengajarkan tentang siklus hidup kupu-kupu, mulai dari telur, larva, pupa, hingga dewasa. Kisah ini juga mengajarkan tentang pentingnya menjaga lingkungan alam.

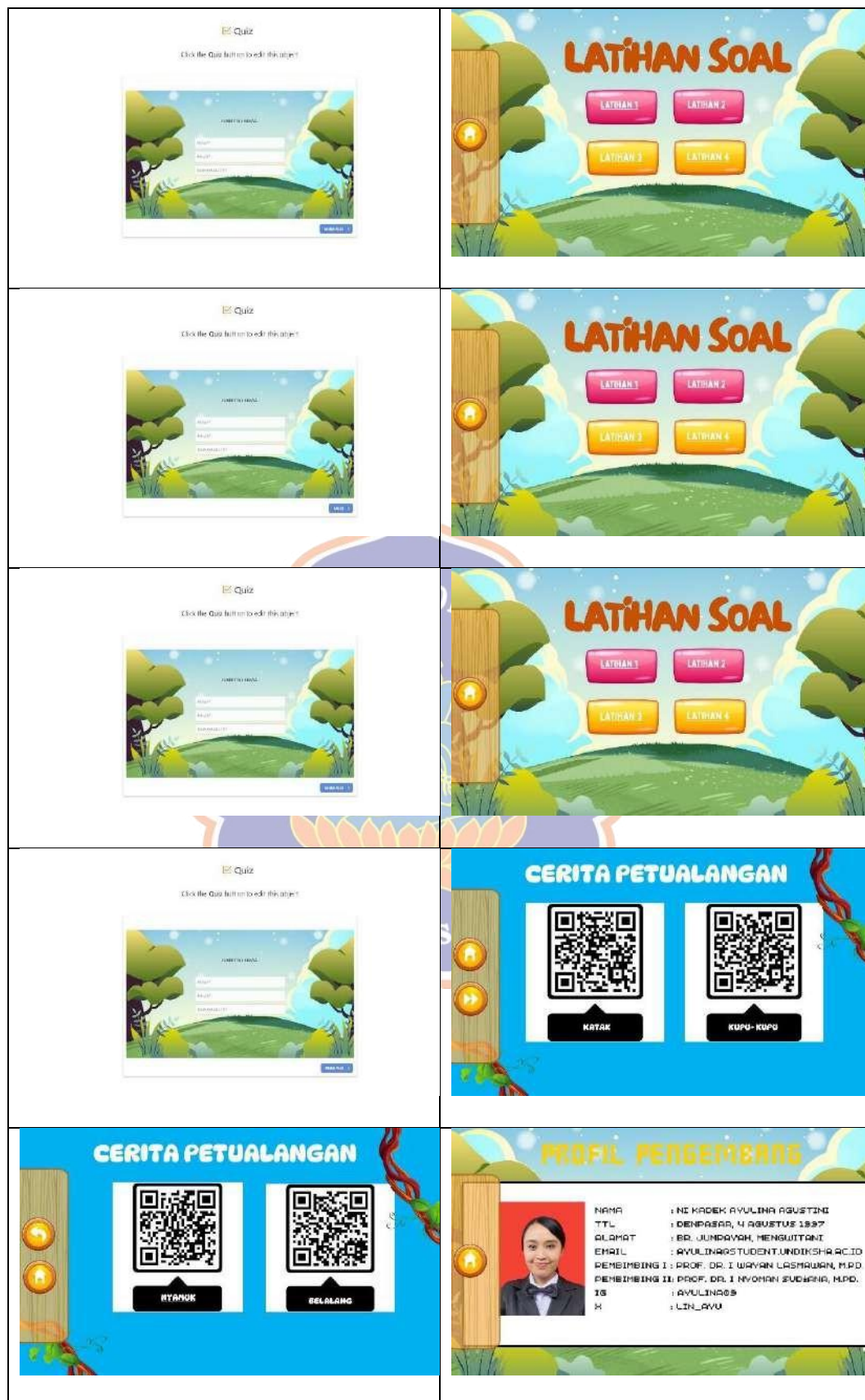


KONSERVASI HEWAN LANGKA **Upaya Pelestarian** **MEMBERI MAKAN HEWAN PELIHARAAN** **MERAWAI TUMBUHAN** **JENJAGA LINGKUNGAN EKOSISTEM**

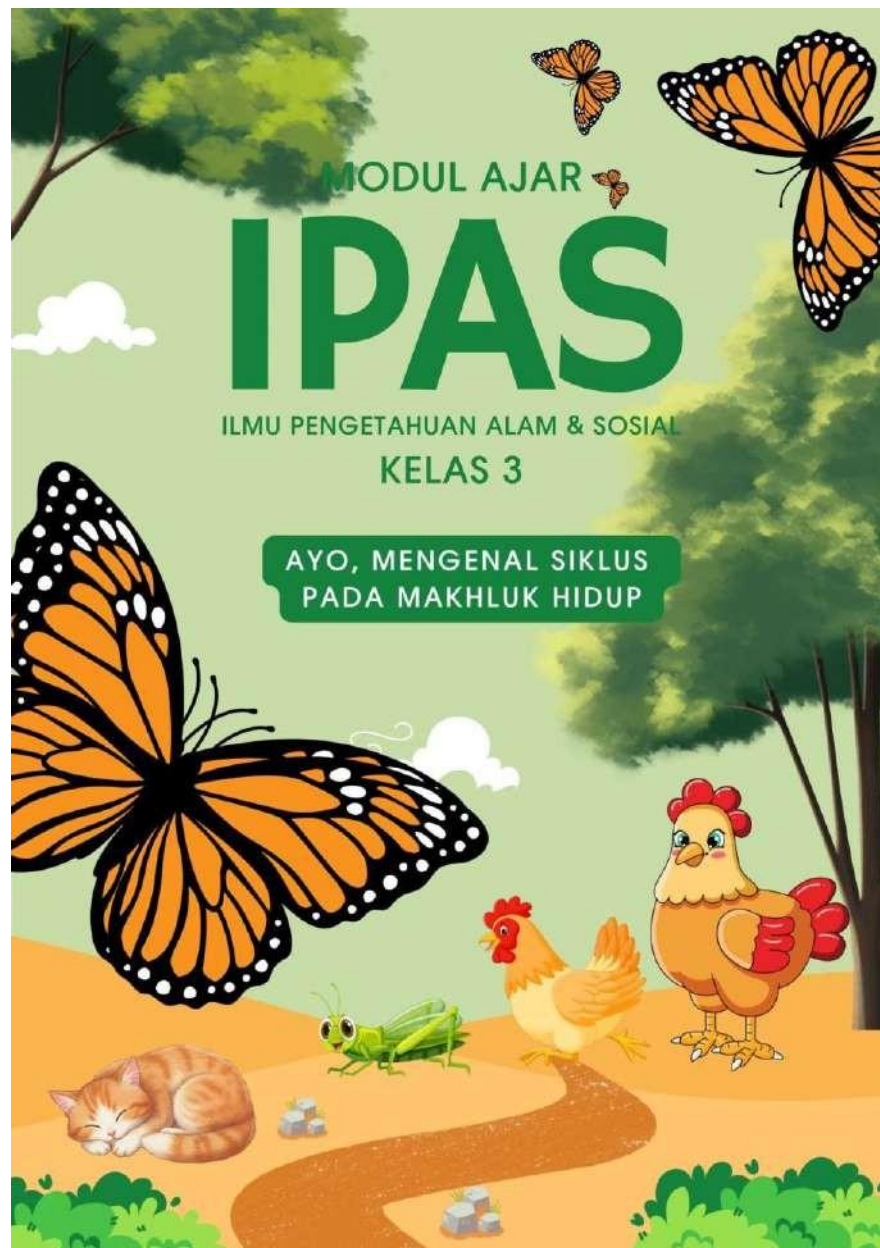


LATIHAN SOAL

LATIHAN 1 LATIHAN 2 LATIHAN 3 LATIHAN 4



Lampiran 20. Perencanaan Pembelajaran Mendalam (PM)



Modul PM
Siklus Hidup

Lampiran 21. Dokumentasi



Izin Observasi dan Pengambilan Data



Izin Pengambilan Data



Uji Empirik



Uji Empirik



Implementasi Multimedia Interaktif



Implementasi Multimedia Interaktif



Implementasi Multimedia Interaktif



Uji Kepraktisan (Respon Siswa)



Uji Kepraktisan (Respon Siswa)



Uji Kepraktisan (Praktisi Guru)



Uji Kepraktisan (Praktisi Guru)



Uji Kepraktisan (Praktisi Guru)



Uji Kepraktisan (Praktisi Guru)



Uji Efektivitas Multimedia Interaktif

RIWAYAT HIDUP



Ni Kadek Ayulina Agustini yang kerap disapa Lina, lahir di Denpasar, 4 Agustus 1997. Penulis merupakan anak kedua dari dua bersaudara dari pasangan I Made Sunirda dan Ni Made Sumartini. Saat ini penulis tinggal di Br. Jumpayah, Desa Mengwitani, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung, Provinsi Bali.

Riwayat pendidikan yang penulis tempuh, mulai dari TK di TK Setia Budi III Mengwitani, lalu melanjutkan di SD No. 5 Mengwitani, jenjang SMP di SMP Negeri 1 Mengwi, dan melanjutkan di SMA Negeri 1 Mengwi. Penulis menempuh pendidikan di perguruan tinggi pada tahun 2015 yaitu di Universitas Pendidikan Ganesha mengambil Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan menyelesaikan pada tahun 2019. Pada tahun 2020 penulis melanjutkan studi profesi, PPG Prajabatan di Universitas Pendidikan Ganesha dan menyelesaikannya pada tahun 2021. Saat ini penulis melanjutkan studi magister di Universitas Pendidikan Ganesha dengan Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana (S2).