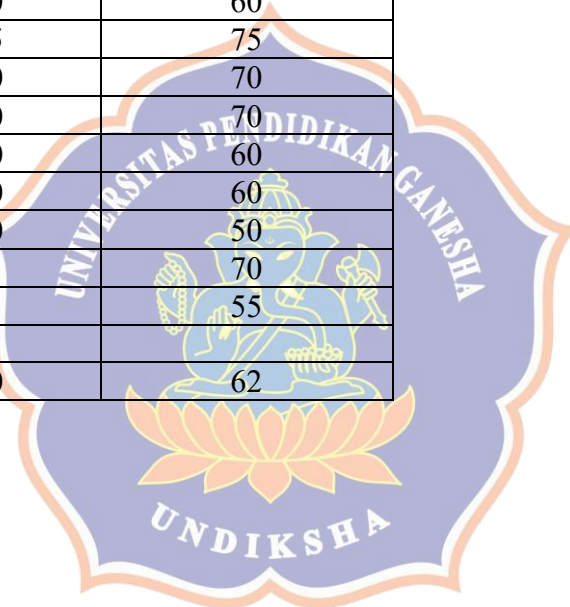


Lampiran 1. Hasil Penilaian Harian IPAS SDN 10 Sanur

No	Kelas IIIA	Kelas IIIB
1	45	50
2	50	55
3	45	50
4	50	55
5	45	50
6	55	60
7	40	45
8	60	65
9	55	60
10	85	70
11	80	80
12	80	80
13	75	75
14	60	60
15	75	75
16	70	70
17	70	70
18	50	60
19	60	60
20	50	50
21		70
22		55
Rerata	60	62



Lampiran 2. Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 10 Sanur

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
IIIA	.166	20	.149	.924	20	.118
IIIB	.174	20	.113	.936	20	.204

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas hasil belajar siswa kelas III SDN 10 Sanur diperoleh nilai signifikansi ke dua kolom baik Kolmogorov Smirnov dan Shapiro wilk memperoleh nilai signifikansi > 0.05 yang artinya data berdistribusi normal



Lampiran 3. Uji Kesetaraan Hasil Belajar Kelas III SDN 10 Sanur
Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar	Based on Mean	2.010	1	40	.164
	Based on Median	2.108	1	40	.154
	Based on Median and with adjusted df	2.108	1	38.642	.155
	Based on trimmed mean	2.021	1	40	.163

tampak bahwa hasil uji ANAVA satu jalur memiliki nilai *Sig.* 0,164 lebih besar dari $\alpha = 0,05$. Hal ini berarti bahwa nilai harian tidak berbeda signifikan. beserta kata lain, kelas-kelas pada populasi penelitian dikatakan **setara**.



INTRUMEN UJI VALIDITAS MEDIA



Judul Penelitian : Pengembangan E-LKPD *Project Based learning* dengan
 Inseri Tri Hita Karana dalam Meningkatkan Keaktifan dan
 Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Penyusun : Ni Luh Made Sriariani

Pembimbing : 1. Prof. Dr. I Wayan Kertih, M.Pd.
 2. Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd.

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

IDENTITAS AHLI/JUDGES

Nama :

NIP :

Instansi :

A. Definisi Operasional:

Pengembangan E-LKPD *Project Based Learning* (PjBL) dengan inseri nilai-nilai *Tri Hita Karana* merupakan upaya untuk menciptakan pengalaman belajar yang holistik dan kontekstual. Pada E-LKPD *Project Based Learning* (PjBL) dengan inseri nilai-nilai *Tri Hita Karana* terdapat Tahapan pembelajaran berbasis proyek meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian. Menganalisis hasil pembelajaran merupakan tahap awal perencanaan. Menemukan tema pembelajaran bagi siswa merupakan langkah kedua. Tema ini kemudian dapat diterapkan pada proyek yang sedang mereka kerjakan. Menyusun jadwal kegiatan dari awal hingga akhir merupakan langkah ketiga dalam menyusun rencana kegiatan (Arifin & Carolina, 2024).

B. Definisi Prosedural:

Agar memperoleh penilaian terhadap validitas E-LKPD *Project Based Learning* (PjBL) dengan inseri nilai-nilai *Tri Hita Karana* berikut ini kisi-kisi yang terdiri dari aspek pesan teks, desain pesan gambar, pengorganisasian, kurikulum, materi, evaluasi, dan bahasa.

Kisi-kisi Kuesioner Validitas E-LKPD *Project Based Learning*

Media Pembelajaran			
No	Aspek	Indikator	Nomor
1	Desain Pesan Teks	1. Ketepatan jenis/ukuran huruf dan tanda baca. 2. Keterbacaan teks 3. Ketepatan pemilihan kata 4. Ketepatan warna teks dengan <i>background</i>	1,2,3,4,5,6
2	Desain Pesan Gambar	1. Kesesuaian gambar dengan materi 2. Ketersediaan keterangan gambar 3. Gambar mudah dipahami 4. Ketepatan tata letak gambar	7,8,9,10

Media Pembelajaran			
No	Aspek	Indikator	Nomor
3	Pengorganisasian	1. E-LKPD <i>Project Based Learning</i> mudah digunakan 2. Kejelasan petunjuk penggunaan	11,12,13
Materi Pembelajaran			
4	Kurikulum	1. Indikator 2. Tujuan Pembelajaran	1,2,3,4
5	Materi	1. Kesesuaian isi materi 2. Sistematika materi 3. Tingkat kemudahan dan kedalaman materi	5,6,7
6	Evaluasi	1. Tingkat kesulitan soal 2. Kejelasan rumusan soal	8,9
Bahasa			
7	Bahasa	1. Kejelasan 2. Kemudahan 3. Penggunaan Tanda Baca 4. Kesesuaian gambar dengan teks	10,11,12,13

(Aldi et al., 2023; Wijayanti et al., 2022)

Instrumen Uji Validitas Media

Bagian I. Instrumen Uji Validitas E-LKPD *Project Based Learning*

Petunjuk:

1. Untuk dapat menilai tingkat kevalidan materi pada media E-LKPD *Project Based Learning* maka penguji ahli materi pada pengembangan e-modul dapat memberikan tanda centang (✓)
2. Penskoran sangat kurang (1), kurang (2), cukup (3), baik (4), sangat baik (5), pada kolom yang tersedia.
3. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon dapat ditulis pada kertas yang telah disediakan

No	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian					Komentar
		5	4	3	2	1	
UNDIKSHA							
DESAIN PESAN TEKS							
1	Kesesuaian jenis, warna, spasi dan ukuran huruf						
2	Tingkat keterbacaan teks						
3	Ketepatan sajian teks						
4	Ketepatan penggunaan simbol dan tanda baca						
5	Ketepatan pemilihan kata						
6	Ketepatan warna teks dengan warna <i>Background</i>						
DESAIN PESAN GAMBAR							
7	Kesesuaian gambar dengan materi						
8	Kesesuaian keterangan dengan gambar						
9	Ketepatan tata letak gambar dengan teks						

10	Gambar mduah dipahami						
PENGORGANISASIAN							
11	E-LKPD <i>Project Based Learning</i> mudah digunakan						
12	Navigasi pada E-LKPD <i>Project Based Learning</i> mudah digunakan						
13	Kejelasan petunjuk penggunaan						

Tujuan : Tujuan penggunaan instrumen penilaian ini adalah untuk mengukur validitas media berdasarkan respon para ahli.

C. Petunjuk:

1. Untuk dapat menilai tingkat kevalidan isi kuesioner maka penguji ahli media pembelajaran pada pengembangan E-LKPD *Project Based Learning* dapat memberikan tanda centang pada kolom dibawah ini.
2. Skor 1 (Relevan): Apabila pernyataan sudah sesuai dengan yang akan diteliti
Skor 0 (Kurang Relevan): Apabila pernyataan tidak sesuai dengan yang akan diteliti

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Kurang Relevan	
Desain Pesan Teks				
1	Kesesuaian jenis, warna, spasi dan ukuran huruf	✓		
2	Tingkat keterbacaan teks	✓		
3	Ketepatan sajian teks	✓		
4	Ketepatan penggunaan simbol dan tanda baca	✓		
5	Ketepatan pemilihan kata	✓		
6	Ketepatan warna teks dengan warna <i>Backround</i>	✓		
Desain Pesan gambar				
7	Kesesuaian gambar dengan materi	✓		
8	Kesesuaian keterangan dengan gambar	✓		
9	Ketepatan tata letak gambar dengan teks	✓		
10	Gambar mduah dipahami	✓		
Pengorganisasian				
11	E-LKPD Project Based Learning mudah digunakan	✓		
12	Navigasi pada E-LKPD Project Based Learning mudah digunakan	✓		
13	Kejelasan petunjuk penggunaan	✓		

Komentar:

layak digunakan



Singaraja
Validator

22-CO-25

Prof. Dwa Bagus Sampyo

NIP.

196112311987031013

LEMBAR UJI VALIDITAS AHLI BAHASA



**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR**

2025

Judul Penelitian : Pengembangan E-LKPD *Project Based learning* dengan
 Inseri Tri Hita Karana dalam Meningkatkan Keaktifan dan
 Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Penyusun : Ni Luh Made Sriariani

Pembimbing : 1. Prof. Dr. I Wayan Kertih, M.Pd.
 2. Prof. Dr. I Wayan Widianana, S.Pd., M.Pd.

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

IDENTITAS AHLI/JUDGES

Nama :
 NIP :
 Instansi :

A. Definisi Konseptual

Pengembangan E-LKPD *Project Based Learning* (PjBL) dengan inseri nilai-nilai *Tri Hita Karana* merupakan upaya untuk menciptakan pengalaman belajar yang holistik dan kontekstual. Pada E-LKPD *Project Based Learning* (PjBL) dengan inseri nilai-nilai *Tri Hita Karana* terdapat Tahapan pembelajaran berbasis proyek meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian. Menganalisis hasil pembelajaran merupakan tahap awal perencanaan. Menemukan tema pembelajaran bagi siswa merupakan langkah kedua. Tema ini kemudian dapat diterapkan pada proyek yang sedang mereka kerjakan. Menyusun jadwal kegiatan dari awal hingga akhir merupakan langkah ketiga dalam menyusun rencana kegiatan (Arifin & Carolina, 2024).

B. Definisi Operasional

Prinsip dalam pengembangan sebuah e-lkpd pembelajaran harus dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan kondisinya. Oleh sebab itu aspek yang diperlukan yakni: *self instructional*, *self contained*, *stand alone*, *adaptif*, dan *user friendly* (Jusuf dan Ahmad, 2021; Triyono, 2021). Berangkat dari prinsip tersebut diperoleh beberapa aspek yang perlu diperhatikan agar media dapat dikatakan layak digunakan yakni harus memerhatikan format Bahasa yaitu aspek kebahasaan, interaktif dan komunikatif media. Berangkat dari beberapa hal tersebut, diperoleh kisi-kisi instrumen validasi ahli Bahasa sebagai berikut.

Kisi-kisi Instrumen Validitas Media oleh Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
1	Kebahasaan	Pemilihan dan penggabungan kata	1	1
		Kesesuaian tanda baca	1	2
		Memakai istilah yang tepat sesuai dengan materi pembelajaran	1	3

		Memakai kalimat yang sesuai dengan Ejaan Bahasa Indonesia	1	4
		Keefektifan kalimat yang dipakai	1	5
		Bahasa yang digunakan tidak provokatif	1	6
2	Interaktif	Adanya interaksi dengan peserta didik	2	7, 8
3	Komunikatif dan Informatif	Bahasa yang mudah dipahami	1	9
		Pemilihan Bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik	2	10, 11
Total butir				11

C. PETUNJUK VALIDASI

1. Untuk dapat menilai tingkat kevalidan isi kuesioner maka penguji ahli bahasa dalam pengembangan E-LKPD *Project Based Learning* dapat memberikan tanda centang pada kolom dibawah ini.
2. Skor 1 (Valid): Apabila pernyataan sudah sesuai dengan yang akan diteliti
Skor 0 (Tidak Valid): Apabila pernyataan tidak sesuai dengan yang akan diteliti

D. BUTIR PENILAIAN

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian		Catatan
		Relevan Valid	Tidak Relevan Valid	
	Kebahasaan			
1	Kata yang dipilih dan digabungkan tepat dan efektif	✓		
2	Tanda baca yang digunakan sesuai fungsi	✓		
3	Istilah yang digunakan sesuai dengan materi yang sedang dipelajari	✓		
4	Ketepatan penulisan kalimat yang sesuai dengan Ejaan Bahasa Indonesia	✓		
5	Menggunakan kalimat-kalimat yang efektif	✓		
6	Bahasa yang digunakan tidak provokatif	✓		
	Interaktif			
7	Memberi kesempatan siswa terlibat dalam menjawab	✓		
8	Berisi instruksi agar siswa ada aktivitas	✓		
	Komunikatif			
9	Bahasa sajian materi mudah untuk dipahami	✓		
10	Kesesuaian bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan berbahasa siswa SD	✓		
11	Bahasa yang digunakan dalam media sesuai dengan Bahasa sehari-hari siswa	✓		

E. KOMENTAR DAN MASUKAN PERBAIKAN

layak signalisasi



Singaraja, 23-10-25

Validator

Prof. Dwa Bgt. Singaraja
NIP. 19611231 19870310 13

KUESIONER KEPRAKTISAN MEDIA



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR

2025

Judul Penelitian : Pengembangan E-LKPD *Project Based learning* dengan
Inseri Tri Hita Karana dalam Meningkatkan Keaktifan dan
Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Penyusun : Ni Luh Made Sriarani

Pembimbing : 1. Prof. Dr. I Wayan Kertih, M.Pd.
2. Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd.

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

IDENTITAS AHLI/JUDGES

Nama :

NIP :

Instansi :

A. Definisi Operasional

Pengembangan E-LKPD *Project Based Learning* (PjBL) dengan inseri nilai-nilai *Tri Hita Karana* merupakan upaya untuk menciptakan pengalaman belajar yang holistik dan kontekstual. Pada E-LKPD *Project Based Learning* (PjBL) dengan inseri nilai-nilai *Tri Hita Karana* terdapat Tahapan pembelajaran berbasis proyek meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian. Menganalisis hasil pembelajaran merupakan tahap awal perencanaan. Menemukan tema pembelajaran bagi siswa merupakan langkah kedua. Tema ini kemudian dapat diterapkan pada proyek yang sedang mereka kerjakan. Menyusun jadwal kegiatan dari awal hingga akhir merupakan langkah ketiga dalam menyusun rencana kegiatan (Arifin & Carolina, 2024).

B. Definisi Prosedural

Kuesioner kepraktisan oleh guru terdiri dari aspek daya tarik, penggunaan, isi materi, bahasa, dan evaluasi yang secara rinci dijelaskan pada tabel berikut.

Kisi-kisi Kuesioner Kepraktisan

No	Aspek	Indikator	Nomor
1	Daya Tarik	1. Tampilan media 2. Jenis, ukuran font, dan warna teks 3. Penggunaan gambar yang relevan dengan teks 4. Ukuran media yang sesuai	1,2,3,4
2	Penggunaan	1. Mudah digunakan 2. Membantu siswa memahami materi 3. Terdapat petunjuk penggunaan	5,6,7
3	Isi Materi	1. Terdapat identitas 2. Terdapat tujuan pembelajaran yang sesuai 3. Disajikan runtut	8,9,10
4	Bahasa	1. Penggunaan Bahasa yang layak dan tepat	11,12

No	Aspek	Indikator	Nomor
		2. Penggunaan tanda baca yang tepat	
5	Evaluasi	1. Kejelasan soal 2. Kesesuaian soal dengan materi	13,14

(L. M. Sari, 2023)

Adapun kisi-kisi uji kepraktisan terdiri dari aspek: daya tarik, penggunaan, isi materi, bahasa, dan evaluasi.

Tujuan : Tujuan penggunaan instrumen penilaian ini adalah untuk mengukur validitas kepraktisan oleh ahli pada e-lkpd PjBL dengan insersi Tri Hita Karan

C. Petunjuk:

1. Untuk dapat menilai tingkat kevalidan isi kuesioner maka penguji ahli kepraktisan media pada pengembangan E-LKPD *Project Based Learning* dapat memberikan tanda centang pada kolom dibawah ini.
2. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
5 = Sangat Praktis (SP)
4 = Praktis (P)
3 = Kurang Praktis (KP)
2 = Sangat Kurang Praktis (SKP)
1 = Tidak Praktis (TP)
3. Komentar atau saran dapat diberikan pada tempat yang sudah disediakan.

No	Aspek	Skala					Catatan
		5	4	3	2	1	
Daya Tarik							
1	Tampilan e-lkpd <i>project based learning</i> dengan insersi <i>Tri Hita Karana</i> bagus dan menarik						
2	Jenis, ukuran, font,dan warna teks sudah tepat						
3	Gambar yang digunakan relevan						
4	Ukuran media yang sesuai sehingga siswa tertarik dalam belajar						
Penggunaan							
5	E-LKPD <i>Project Based Learning</i> dengan insersi <i>Tri Hita Karana</i> mudah digunakan dalam bentuk elektronik						

6	E-LKPD <i>Project Based Learning</i> dengan insersi <i>Tri Hita Karana</i> membantu siswa dalam memahami materi					
7	E-LKPD <i>Project Based Learning</i> dengan insersi <i>Tri Hita Karana</i> memiliki petunjuk penggunaan					
Isi Materi						
8	E-LKPD <i>Project Based Learning</i> dengan insersi <i>Tri Hita Karana</i> terdapat identitas judul/topik materi dan kelas					
9	Terdapat tujuan pembelajaran yang sesuai					
10	E-LKPD <i>Project Based Learning</i> dengan insersi <i>Tri Hita Karana</i> disajikan secara runtut					
Bahasa						
11	Penggunaan bahasa yang layak dan tepat dalam E-LKPD <i>Project Based Learning</i> dengan insersi <i>Tri Hita Karana</i>					
12	Penggunaan tanda baca yang tepat					
Evaluasi						
13	Kejelasan soal pada E-LKPD <i>Project Based Learning</i> dengan insersi <i>Tri Hita Karana</i>					
14	Kesesuaian soal dengan materi					

Komentar:

Semua penyataan di atas relevan

Singaraja, 27 April 2023
Validator

Prof. Dewa Bagur Sulistyanto
NIP. 19611221 1987031013

**INSTRUMEN PENELITIAN
KEAKTIFAN BELAJAR SISWA**



**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
2025**

Judul Penelitian : Pengembangan E-LKPD *Project Based learning* dengan
Inseri Tri Hita Karana dalam Meningkatkan Keaktifan dan
Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas III Sekolah Dasar

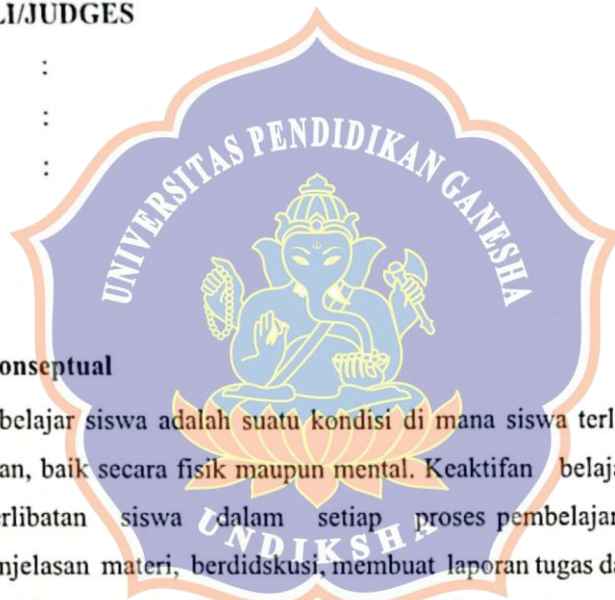
Penyusun : Ni Luh Made Sriariani

Pembimbing : 1. Prof. Dr. I Wayan Kertih, M.Pd.
2. Prof. Dr. I Wayan Widianana, S.Pd., M.Pd.

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

IDENTITAS AHLI/JUDGES

Nama :
NIP :
Instansi :



A. Definisi Konseptual

Keaktifan belajar siswa adalah suatu kondisi di mana siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, baik secara fisik maupun mental. Keaktifan belajar siswa dapat kita lihat dari keterlibatan siswa dalam setiap proses pembelajaran, seperti pada saat mendengarkan penjelasan materi, berdiskusi, membuat laporan tugas dan sebagainya (Hasanah & Himami, 2021). Siswa yang aktif cenderung lebih mudah memahami materi pelajaran, karena mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berinteraksi dengan materi dan teman-teman sekelas. Hal ini menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

B. Definisi Operasional

Indikator keaktifan belajar siswa dapat diukur melalui beberapa aspek, antara lain: (1) frekuensi partisipasi dalam diskusi kelas, di mana siswa secara aktif memberikan pendapat atau bertanya; (2) keterlibatan dalam kegiatan kelompok, seperti kerja sama dalam proyek atau tugas kelompok; dan (3) inisiatif untuk mencari informasi tambahan di luar materi yang diajarkan, seperti membaca buku atau artikel terkait (Haryati, 2023). Selain itu, observasi terhadap sikap siswa, seperti antusiasme dan rasa ingin tahu, juga dapat menjadi indikator penting dalam menilai keaktifan belajar. Dengan menggunakan indikator-indikator ini, pendidik dapat lebih mudah mengevaluasi tingkat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (Pardosi, 2024).

C. Kisi-kisi Instrumen Keaktifan Belajar Siswa

No	Aspek	Indikator	No Item Positif	No Item Negatif	Jumlah Item
1	Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya	Menyimak arahan guru dalam belajar	1,2	3	3
		Mengerjakan tugas dari guru	4,5	6	3
2	Terlibat dalam pemecahan masalah	Turut aktif dalam pemecahan masalah	7,8	9	3
		Mengemukakan pendapat dalam pemecahan masalah	10	11	2
3	Bertanya kepada siswa yang lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya	Aktif bertanya dalam kegiatan belajar	12,13	14	3
		Bertanya ketika mengalami kesulitan	15	16	2
4	Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah	Memanfaatkan sumber informasi lain untuk memecahkan masalah	17	18	2
		Membaca materi terkait pemecahan masalah dengan cermat	19	20	2
5	Melaksanakan diskusi kelompok dengan petunjuk yang telah disediakan	Melakukan kerja sama dalam diskusi kelompok	21,22	23	3
		Berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok	24	25	2
6	Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperoleh	Memberikan penilaian terhadap kemampuan dirinya	26	27,28	3
		Memberikan penilaian terhadap hasil-hasil yang diperoleh	29	30	2
7	Menggunakan dan	Menerapkan	31,32,34	33,35	5

No	Aspek	Indikator	No Item Positif	No Item Negatif	Jumlah Item
	menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya	pengetahuan yang diperoleh untuk menyelesaikan tugas atau permasalahan yang tengah dihadapi			
Total					35

Pedoman penskoran
Selalu = 5

Sering = 4

Kadang-kadang = 3

Jarang = 2

Tidak Pernah = 1



KUESIONER KEAKTIFAN BELAJAR SISWA

NAMA SISWA :

NOMOR ABSEN :

HARI / TANGGAL :

Petunjuk Pengisian Kuesioner:

1. Lengkapi identitas pada lembar koesioner!
2. Bacalah dengan cermat setiap pernyataan koesioner!
3. Berikan tanda $\checkmark$ pada kolom skala penilaian!
4. Keterangan skor:

Selalu = 5	Kadang-kadang = 3	Tidak pernah = 1
Sering = 4	Jarang = 2	

NO	ASPEK/PERNYATAAN	SKALA PENILAIAN					Catatan
		1	2	3	4	5	
1	Saya mendengarkan penjelasan guru dengan baik						
2	Saya ikut serta dalam diskusi dikelas						
3	Saya hanya diam ketika belajar dikelas						
4	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru						
5	Setiap ada tugas saya selalu mengerjakan sesuai petunjuk guru						
6	Tidak membuat tugas merupakan hal yang sering saya lakukan						
7	Saya ikut aktif mencari solusi terhadap masalah yang diberikan guru						
8	Saya membuka banyak buku untuk dapat memecahkan masalah yang diberikan guru						
9	Saya hanya menonton teman kelompok mencari solusi untuk masalah yang diberikan guru						
10	Saya ikut serta memberikan pendapat untuk pemecahan masalah						
11	Saya lebih baik diam dari pada berpendapat ketika ada kegiatan pemecahan masalah						
12	Bertanya sering saya lakukan untuk menambah pengetahuan						

No	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian					Catatan
		1	2	3	4	5	
13	Mengajukan pertanyaan ketika saya bingung adalah hal yang selalu saya lakukan						
14	Saya diam saja ketika diminta bertanya						
15	Saya sering bertanya dikelas jika ada yang tidak saya pahami						
16	Saya diam saja walaupun tidak mengerti						
17	Saya sering bertanya kepada orang tua untuk meneylaskan permasalahan yang di berikan guru						
18	Saya malas bertanya pada orang lain jika saya tidak mampu memecahkan masalah						
19	Saya membaca materi pembelajaran yang ada di buku dengan cermat untuk memecahkan masalah						
20	Saya tidak pernah membaca materi yang ada di buku untuk memecahn masalah						
21	Saya bekerja sama dengan baik dalam kegiatan diskusi kelompok						
22	Bekerjasama merupakan hal favorite bagi saya ketika bekajar kelompok						
23	Saya diam saja ketika bekerja kelompok						
24	Saya ikut serta secara aktif dalam kegiatan diskusi						
25	Saya membiarkan teman – teman bekerja sendiri ketika belajar kelompok						
26	Saya sering memebrikan penilaian terhadap diri saya menyelesaikan tugas						
27	Saya tidak pernah menilai kemampuan diri saya						
28	Menilai kemampuan diri tidak pernah saya lalukan						
29	Saya menilai hasil kerja saya sesuai dengan kenyataan						
30	Saya tidak pernah mengoreksi hasil kerja saya						

No	Aspek/ Pernyataan	Skala Penilaian					Catatan
		5	4	3	2	1	
31	Materi pembelajaran yang telah saya pahami saya gunakan untuk menyelesaikan tugas						
32	Ketika mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru saya selalu menggunakan materi yang saya pahami untuk memecahkan persoalan						
33	Saya mengerjakan tugas tidak menggunakan pengetahuan yang saya miliki						
34	Mampu mengetahui materi pelajaran yang cocok untuk menyelesaikan tugas dan soal yang diberikan guru						
35	Tidak mengetahui materi pelajaran yang cocok untuk menyelesaikan tugas dan soal yang diberikan guru						



Tujuan : Tujuan penggunaan instrumen penilaian ini adalah untuk mengukur validitas angket keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPAS di kelas III sekolah dasar berdasarkan respons ahli instrumen.

C. Petunjuk:

1. Untuk dapat menilai tingkat kevalidan isi kuesioner maka penguji ahli isi pada pengembangan instrumen keaktifan belajar siswa dapat memberikan tanda centang rumput (✓) pada kolom dibawah ini.
2. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 - Relevan
 - Kurang Relevan
3. Komentar atau saran dapat diberikan pada tempat yang sudah disediakan.

NO	ASPEK/PERNYATAAN	SKALA PENILAIAN		Catatan
		Relevan	Kurang Relevan	
1	Saya mendengarkan penjelasan guru dengan baik	✓		
2	Saya ikut serta dalam diskusi dikelas	✓		
3	Saya hanya diam ketika belajar dikelas	✓		
4	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru	✓		
5	Setiap ada tugas saya selalu mengerjakan sesuai petunjuk guru	✓		
6	Tidak membuat tugas merupakan hal yang sering saya lakukan	✓		
7	Saya ikut aktif mencari solusi terhadap masalah yang diberikan guru	✓		
8	Saya membuka banyak buku untuk dapat memecahkan masalah yang diberikan guru	✓		
9	Saya hanya menonton teman kelompok mencari solusi untuk masalah yang diberikan guru	✓		
10	Saya ikut serta memberikan pendapat untuk pemecahan masalah	✓		
11	Saya lebih baik diam dari pada berpendapat ketika ada kegiatan pemecahan masalah	✓		
12	Bertanya sering saya lakukan untuk menambah pengetahuan	✓		

No	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian		Catatan
		Relevan	Kurang Relevan	
13	Mengajukan pertanyaan ketika saya bingung adalah hal yang selalu saya lakukan	✓		
14	Saya diam saja ketika diminta bertanya	✓		
15	Saya sering bertanya dikelas jika ada yang tidak saya pahami	✓		
16	Saya diam saja walaupun tidak mengerti	✓		
17	Saya sering bertanya kepada orang tua untuk menyelesaikan permasalahan yang di berikan guru	✓		
18	Saya malas bertanya pada orang lain jika saya tidak mampu memecahkan masalah	✓		
19	Saya membaca materi pembelajaran yang ada di buku dengan cermat untuk memecahkan masalah	✓		
20	Saya tidak pernah membaca materi yang ada di buku untuk memecahkan masalah			
21	Saya bekerja sama dengan baik dalam kegiatan diskusi kelompok	✓		
22	Bekerjasama merupakan hal favorite bagi saya ketika belajar kelompok	✓		
23	Saya diam saja ketika bekerja kelompok	✓		
24	Saya ikut serta secara aktif dalam kegiatan diskusi	✓		
25	Saya membiarkan teman – teman bekerja sendiri ketika belajar kelompok	✓		
26	Saya sering memberikan penilaian terhadap diri saya menyelesaikan tugas	✓		
27	Saya tidak pernah menilai kemampuan diri saya	✓		
28	Menilai kemampuan diri tidak pernah saya lakukan	✓		
29	Saya menilai hasil kerja saya sesuai dengan kenyataan	✓		
30	Saya tidak pernah mengoreksi hasil kerja saya	✓		

No	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian		Catatan
		Relevan	Kurang Relevan	
31	Materi pembelajaran yang telah saya pahami saya gunakan untuk menyelesaikan tugas	✓		
32	Ketika mengerjakan saya selalu menggunakan materi yang saya pahami	✓		
33	Saya mengerjakan tugas tidak menggunakan pengetahuan yang saya miliki	✓		
34	Mampu mengetahui materi pelajaran yang cocok untuk menyelesaikan tugas dan soal yang diberikan guru	✓		
35	Tidak mengetahui materi pelajaran yang cocok untuk menyelesaikan tugas dan soal yang diberikan guru	✓		

Komentar :



Singaraja, 23-10-25
 Validator
 Prof. Dr. Bgs. Samsudin
 NIP. 19611231 1987031013

UJI INSTRUMEN HASIL BELAJAR



**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR**

2025

Judul Penelitian : Pengembangan E-LKPD *Project Based learning* dengan
Inseri Tri Hita Karana dalam Meningkatkan Keaktifan dan
Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Penyusun : Ni Luh Made Sriarani

Pembimbing : 1. Prof. Dr. I Wayan Kertih, M.Pd.
2. Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd.

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

IDENTITAS AHLI/JUDGES

Nama :
NIP :
Instansi :

A. Definisi Operasional Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan serangkaian kegiatan yang diperoleh siswa selama mengikuti pembelajaran, di dalam penelitian pengembangan ini hasil belajar diperoleh dalam bentuk ranah kognitif dengan materi pembelajaran membuat denah dan kenampakan alam serta kenampakan buatan. Adapun ranah kognitif ini meliputi ingatan, mengembangkan intelektual, dan keterampilan intelektual (Sholihah, 2024). Hasil belajar atau kompetensi yang dimiliki siswa setelah menjalani pengalaman belajar tertentu dikenal sebagai capaian pembelajaran. Kemampuan yang akan diperoleh anak setelah mengikuti proses pendidikan dikenal sebagai capaian pembelajaran siswa (Khoirinida *et al.*, 2024). Agar mencapai hasil yang diharapkan dari pembelajaran mengharuskan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, sains mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan kerja ilmiah dan guru memfasilitasi pengetahuan mereka sendiri (Sukmawati *et al.*, 2024).

B. Definisi Prosedural Hasil Belajar

indikator keberhasilan juga dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam situasi nyata. Misalnya, siswa yang mampu menyelesaikan masalah atau proyek yang relevan dengan materi pelajaran menunjukkan bahwa mereka tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga memahami dan dapat menggunakan pengetahuan tersebut. Keterampilan berpikir kritis dan kreatif juga menjadi bagian dari indikator keberhasilan. Ketercapaian hasil belajar peserta didik dapat berupa ranah kognitif yakni pengetahuan, mengingat, pemahaman, dan evaluasi. Ranah afektif terdiri dari pengenalan,

merespon, penghargaan, dan pengalaman. Sedangkan ranah psikomotorik meliputi kegiatan peniruan, penggunaan, ketepatan, perangkaian, dan naturalisasi (Ayu *et al.*, 2025). Hasil belajar dapat dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar dan kemampuan-kemampuan baru (Fatmawati & Diliarosta, 2025). Indikator keberhasilan belajar siswa dapat diperoleh melalui capaian hasil belajarnya, berikut ini capaian hasil belajar IPAS Kelas III SD.

Kisi-Kisi

No	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator	Tingkat Kognitif	Kunci Jawaban
1	Peserta didik mampu menunjukkan letak kota/ kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya pada peta konvensional/digital. Peserta didik mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya.	Menganalisis bagian-bagian denah	1. Berdasarkan pernyataan mengenai denah Lokasi tempat wisata sekitar siswa, siswa dapat menganalisis bagian-bagian dengan benar	C4	1C dan 2D
2		Membuat dan menggunakan denah sebagai penunjuk arah.	2. Berdasarkan ilustrasi siswa dapat menganalisis petunjuk arah pada denah dengan benar	C4	3A,4A,5A, 6B,7C,8D
3		Mempelajari peran penting denah untuk kehidupan	3. Berdasarkan ilustrasi pernyataan yang diberikan siswa mampu memilih peran penting denah untuk kehidupan	C5	9C,10D, 11B,12D
4		Menganalisis denah kenampakan	Berdasarkan ilustrasi dan gambar yang diberikan	C4	13,14,15,16

No	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator	Tingkat Kognitif	Kunci Jawaban
		Alam dan kenampakan buatan	siswa mampu menganalisis denah yang sesuai dengan kenampakan alam		
			Berdasarkan ilustrasi dan gambar yang diberikan siswa mampu menganalisis denah yang sesuai dengan kenampakan buatan	C4	17A,18C, 19B,20A
5		Membedakan gambar denah kenampakan alam dan buatan	Berdasarkan gambar siswa mampu membedakan kenampakan alam dan kenampakan buatan	C5	21C,22D

PEDOMAN PENSKORAN

Skor perbutir jika benar : 1

Skor perbutir jika salah : 0

Skor maksimal : 22

Nilai = jumlah skor benar x 4



SOAL IPAS KELAS III SEKOLAH DASAR

Nama : No :

Kelas : Hari/Tanggal :

1. Isilah identitas dengan lengkap!
2. Bacalah soal dengan teliti!
3. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan memilih salah satu a,b,c, dan d pada kolom yang disediakan!

1. Seorang siswa berasal dari Sanur Denpasar Selatan, ia ditugaskan untuk membuah denah kawasan Sanur. Pada denah kawasan Sanur, terdapat simbol jalan utama, dermaga, hotel, dan taman kota. Jika skala denah tidak dicantumkan, bagaimana hal ini dapat mempengaruhi penggunaan denah tersebut...
 - a. Pengguna denah tetap dapat mengukur jarak dengan tepat tanpa skal
 - b. Pengguna denah akan menganggap semua objek berjarak sama
 - c. Pengguna denah tidak memerlukan skala karena hanya melihat posisi objek
 - d. Pengguna denah akan kesulitan memperkirakan jarak sebenarnya antar objek di denah
2. Jika seseorang arsitek menggambar denah kenampakan buatan di Sanur untuk mempermudah wisatawan, ternyata simbol-simbol untuk hotel dan taman kota sangat mirip tanpa perbedaan warna atau bentuk, apa dampak yang paling mungkin terjadi?
 - a. Pengguna denah dapat dengan mudah membedakan kedua simbol tersebut
 - b. Pengguna denah akan mengabaikan simbol dan hanya fokus pada jalan utama
 - c. Pengguna denah mungkin bingung dan salah mengartikan lokasi hotel dan taman kota
 - d. Pengguna denah akan menganggap simbol tersebut tidak penting

Perhatikan denah sekolah berikut ini untuk menjawab soal no 3!

Pintu Gerbang berada di sebelah selatan.

Kelas A berada 3 langkah ke utara dari pintu gerbang.

Kelas B berada 4 langkah ke timur dari Kelas A.

Perpustakaan berada 2 langkah ke utara dari Kelas B.

Kantin berada 3 langkah ke barat dari Perpustakaan.

3. Jika Anda berdiri di pintu gerbang dan ingin pergi ke kantin, langkah mana yang benar untuk sampai ke kantin?
 - a. 3 langkah ke utara, 4 langkah ke timur, 2 langkah ke utara, 3 langkah ke barat
 - b. 3 langkah ke utara, 4 langkah ke barat, 2 langkah ke utara, 3 langkah ke timur
 - c. 3 langkah ke utara, 4 langkah ke timur, 3 langkah ke barat, 2 langkah ke utara
 - d. 3 langkah ke utara, 2 langkah ke utara, 4 langkah ke timur, 3 langkah ke barat

Perhatikan denah berikut, untuk menjawab soal no 4!

Pintu masuk berada di sebelah barat.

Lapangan bermain berada 5 langkah ke timur dari pintu masuk.

Kamar mandi berada 3 langkah ke utara dari lapangan bermain.

Ruang guru berada 4 langkah ke timur dari kamar mandi.

4. Jika Anda berdiri di pintu masuk dan ingin pergi ke ruang guru, langkah mana yang benar?
- 5 langkah ke timur, 3 langkah ke utara, 4 langkah ke timur
 - 3 langkah ke utara, 5 langkah ke timur, 4 langkah ke timur
 - 5 langkah ke timur, 4 langkah ke timur, 3 langkah ke utara
 - 4 langkah ke timur, 3 langkah ke utara, 5 langkah ke timur
5. Di sebuah denah, perpustakaan berada di sebelah utara kantin. Kantin berada 6 langkah ke timur dari lapangan. Jika Anda berdiri di lapangan dan ingin ke perpustakaan, langkah mana yang benar?
- 6 langkah ke timur, 1 langkah ke utara
 - 6 langkah ke timur, 6 langkah ke utara
 - 1 langkah ke utara, 6 langkah ke timur
 - 6 langkah ke utara, 6 langkah ke timur
6. Perhatikanlah pernyataan berikut ini, sebuah denah menunjukkan:
- Kelas 1 berada di sebelah selatan lapangan.
- Kelas 2 berada 4 langkah ke barat dari kelas 1.
- Kelas 3 berada 3 langkah ke utara dari kelas 2.
- Jika Anda berdiri di kelas 3 dan ingin ke kelas 1, langkah mana yang benar?
- 3 langkah ke selatan, 4 langkah ke timur
 - 4 langkah ke timur, 3 langkah ke Selatan
 - 3 langkah ke utara, 4 langkah ke barat
 - 4 langkah ke barat, 3 langkah ke utara
7. Di denah sekolah, kantin berada 5 langkah ke timur dari pintu gerbang. Ruang olahraga berada 3 langkah ke utara dari kantin. Jika Anda berdiri di ruang olahraga dan ingin ke pintu gerbang, langkah mana yang benar?
- 5 langkah ke barat, 3 langkah ke Selatan
 - 3 langkah ke utara, 5 langkah ke barat
 - 3 langkah ke selatan, 5 langkah ke barat

d. 5 langkah ke timur, 3 langkah ke Selatan

8. Perhatikanlah pernyataan berikut ini untuk menjawab soal no 8!

Pintu masuk berada di sebelah barat.

Taman bermain berada 7 langkah ke timur dari pintu masuk.

Ruang komputer berada 4 langkah ke utara dari taman bermain.

Ruang seni berada 3 langkah ke barat dari ruang komputer.

Jika Anda berdiri di pintu masuk dan ingin ke ruang seni, langkah mana yang benar?

- 7 langkah ke timur, 3 langkah ke barat, 4 langkah ke utara
- 4 langkah ke utara, 7 langkah ke timur, 3 langkah ke barat
- 3 langkah ke barat, 7 langkah ke timur, 4 langkah ke utara
- 7 langkah ke timur, 4 langkah ke utara, 3 langkah ke barat

Bacalah pernyataan berikut dengan cermat untuk menjawab soal no 9!

- Penghuni akan lebih mudah menemukan ruangan yang mereka cari
 - Penghuni bisa tersesat dan membuang waktu saat mencari ruangan penting
 - Gedung akan terlihat lebih menarik secara visual
 - Penghuni akan menghabiskan banyak tenaga untuk sampai pada tujuan
 - Penghuni akan lebih cepat keluar dari gedung saat darurat
9. Seorang arsitek di Bali ingin membuat denah sebuah gedung perkantoran yang sangat besar. Jika posisi denah tersebut tidak akurat, apa dampak negatif yang mungkin terjadi bagi penghuni gedung?
- 1 dan 2
 - 3 dan 4
 - 2 dan 4
 - 4 dan 5

Bacalah pernyataan berikut dengan cermat untuk menjawab soal no 10!

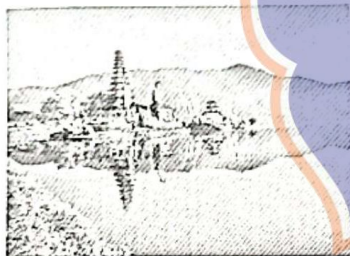
- Memudahkan tim penyelamat menemukan jalur tercepat
 - Membuat tim penyelamat lebih lama dalam mencari korban
 - Menyulitkan tim penyelamat karena terlalu banyak informasi
 - Membuat korban merasa takut dan panik
 - Memudahkan tim penyelamat untuk menemukan korban
10. Sebelum terjadinya sebuah bencana alam Banjir di Bali, tim penyelamat menggunakan denah wilayah untuk melakukan evakuasi. Dari pernyataan di atas, manakah peran denah yang detail dan tepat dapat meningkatkan efektivitas evakuasi?
- 2 dan 3
 - 3 dan 4
 - 2 dan 4
 - 1 dan 5

Bacalah pernyataan berikut ini dengan cermat untuk menjawab soal no 11!

- Membantu siswa menghafal nama jalan tanpa memahami arah
- Membantu siswa merencanakan rute tercepat dan menghindari jalan yang berbahaya

3. Membuat siswa bingung karena terlalu banyak detail
 4. Membuat siswa tidak perlu belajar peta digital
11. Seorang siswa diminta membuat denah rute perjalanan dari rumah ke sekolah. Bagaimanakah dari pernyataan di atas yang menunjukkan bahwa denah dapat membantu siswa dalam kehidupan sehari-hari siswa?
- a. 1
 - b. 2
 - c. 3
 - d. 4
12. Sebuah hotel di Bali ingin membangun hotel baru yang hanya terdiri dari lantai satu lantai dan bangunan tidak lebih tinggi dari Pura Besakih, maka arsitek hotel tersebut menggunakan denah lokasi untuk menentukan awal membangun pondasi. Mengapa penggunaan denah yang tepat sangat penting dalam perencanaan ini?
- a. Agar tidak terdapat pesaing di sekitar wilayah tersebut
 - b. Agar tidak membuat hotel rugi karena disekelilingnya tidak ada tempat wisata
 - c. Agar tidak membuat hotel sepi dan yang menginap ramai
 - d. Agar tidak merusak tata lingkungan di Bali yang berdasarkan *Tri Hita Karana*

Perhatikanlah gambar tabel berikut ini dengan cermat!



No	Daftar Kegiatan
1	Menggambar semua kenampakan alam dengan ukuran yang sama
2	Menggunakan simbol yang jelas dan konsisten untuk setiap kenampakan alam
3	Menggunakan warna yang cerah tanpa memperhatikan letak objek
4	Menulis nama semua hewan yang hidup di daerah tersebut
5	Menggambar kenampakan alam dengan warna yang sesuai dengan objek

13. Apabila ingin membuat denah Kawasan Danau Beratan Bali yang akan dipilih adalah kegiatan nomor?

- a. 1 dan 2
- b. 2 dan 3
- c. 3 dan 4
- d. 2 dan 5

Perhatikanlah pernyataan berikut dengan cermat untuk menjawab soal nomor 14!

- 1. Agar denah terlihat lebih menarik dan berwarna
 - 2. Agar orang yang melihat denah dapat memahami kondisi sebenarnya di lapangan
 - 3. Agar denah bisa digunakan sebagai peta jalan raya
 - 4. Agar denah bisa dipajang di sekolah sebagai hiasan
14. Saat guru mu memberikan tugas membuat denah kenampakan alam, sebagai seorang siswa yang diberikan tugas harus menentukan posisi objek dengan tepat. Berdasarkan pernyataan tersebut alasan yang akan dipilih mengapa penting menempatkan kenampakan alam sesuai posisi sebenarnya di lapangan adalah pernyataan nomor....
- a. 1
 - b. 2
 - c. 3
 - d. 4

Bacalah kegiatan berikut ini untuk menjawab soal nomor 15, agar dapat membuat denah kenampakan alam yang baik!

- 1. Menggunakan simbol dan legenda yang jelas untuk setiap kenampakan alam
 - 2. Menggambar kenampakan alam dengan ukuran yang sama tanpa keterangan
 - 3. Menggunakan warna yang berbeda-beda tanpa menjelaskan artinya
 - 4. Membuat denah dengan banyak tulisan panjang agar lengkap
15. Saat membuat denah kenampakan alam sebuah lembah yang memiliki sungai, hutan, dan bukit, Anda ingin memastikan denah tersebut mudah dimengerti oleh orang lain. Kegiatan manakah yang paling efektif untuk membantu orang memahami denah tersebut?
- a. 1
 - b. 2
 - c. 3
 - d. 4

Bacalah kegiatan berikut ini untuk menjawab soal no 16!

- 1. Mengandalkan cerita dari orang lain tanpa survei langsung
 - 2. Membuat denah berdasarkan peta lama tanpa memperbarui informasi
 - 3. Melakukan pengamatan langsung di lapangan dan mencatat posisi serta bentuk kenampakan alam
 - 4. Menggambar denah berdasarkan imajinasi tanpa data lapangan
16. Sebelum membuat denah kenampakan alam di sebuah daerah pegunungan, Anda perlu mengumpulkan data yang akurat. Kegiatan manakah yang paling tepat untuk mendapatkan data tersebut?
- a. 1
 - b. 2

- c. 3
- d. 4

Perhatikanlah gambar berikut ini dengan cermat!



17. Seorang siswa di Sanur Bali, diberikan tugas untuk membuat denah kenampakan buatan di daerah Sanur yang meliputi jalan utama dan Icon Mall Bali. Agar denah tersebut akurat dan mudah dipahami, langkah awal yang paling tepat adalah:
 - a. Melakukan pengamatan langsung di lapangan untuk mengukur posisi dan ukuran kenampakan buatan tersebut
 - b. Menggambar denah berdasarkan foto dari internet tanpa survei lapangan
 - c. Membuat denah berdasarkan ingatan tanpa data lapangan
 - d. Menggunakan warna-warna cerah agar denah terlihat menarik
18. Daerah Sanur Bali merupakan daerah pariwisata yang terus berkembang dengan pembangunan fasilitas wisata baru dan jalan-jalan tambahan. Agar denah kenampakan buatan yang Anda buat tetap relevan dan akurat, apa yang dapat dilakukan yakni....
 - a. Membuat denah sekali dan tidak perlu diperbarui
 - b. Menghapus denah lama dan membuat denah baru tanpa data lama
 - c. Melakukan survei ulang secara berkala dan memperbarui denah sesuai perubahan di lapangan
 - d. Menambahkan gambar dekoratif tanpa memperhatikan posisi sebenarnya

Perhatikanlah gambar berikut dengan cermat untuk menjawab soal no 19!



19. Di Sanur, terdapat kenampakan buatan jalan utama Jalan Danau Tamblingan yang disekelilingnya terdapat beberapa hotel dan restaurant. Seorang siswa diminta membuat denah yang menggambarkan kenampakan tersebut secara akurat. Langkah paling tepat yang harus Anda lakukan sebelum menggambar denah adalah:
 - a. Menggambar denah berdasarkan foto dari internet tanpa verifikasi di lapangan
 - b. Mengumpulkan data posisi dan ukuran kenampakan buatan dengan melakukan survei langsung di lokasi Sanur

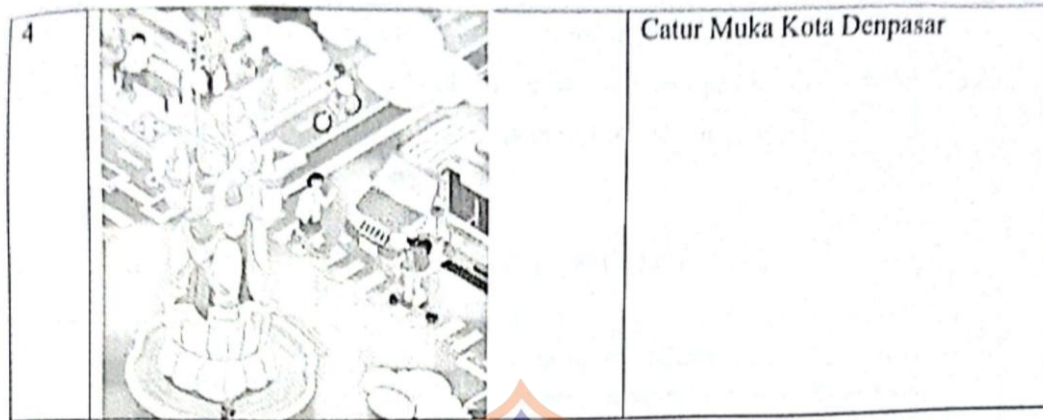
- c. Membuat denah berdasarkan ingatan tanpa data lapangan
- d. Menggambar semua kenampakan dengan ukuran sama agar denah terlihat rapi



20. Saat membuat denah kenampakan buatan di Sanur, seorang siswa ingin menampilkan lokasi dermaga kecil dan hotel-hotel di sekitar Pantai Sanur dengan jelas. Cara terbaik agar denah mudah dipahami oleh pengguna adalah...
- a. Menggunakan simbol khusus untuk dermaga dan hotel serta membuat legenda yang menjelaskan arti simbol tersebut
 - b. Menggambar semua objek dengan warna biru agar seragam dan mudah dikenali
 - c. Menulis nama dermaga dan hotel di seluruh bagian denah tanpa menggunakan symbol
 - d. Menggambar dermaga dan hotel dengan ukuran yang sama tanpa keterangan

Perhatikanlah gambar pada tabel berikut dengan cermat untuk menjawab soal no 21 dan 22!

No	Gambar Kenampakan	Nama
1		Danau Beratan
2		Icon Mall Bali
3		Tanah Lot



21. Pada gambar di atas yang merupakan gambar kenampakan alam yakni nomor...

- a. 1 dan 2
- b. 3 dan 4
- c. 1 dan 3
- d. 4 dan 5

22. Pada gambar di atas yang merupakan kenampakan buatan terdapat pada gambar nomor...

- a. 1 dan 2
- b. 2 dan 3
- c. 3 dan 4
- d. 2 dan 4



Tujuan

: Tujuan penggunaan instrumen penilaian ini adalah untuk mengukur validitas tes hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS di kelas III sekolah dasar berdasarkan respons ahli instrumen.

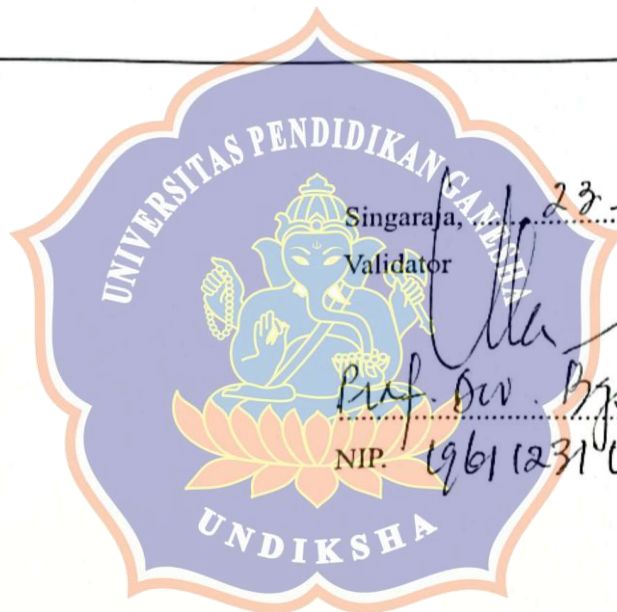
INSTRUMENT PENILAIAN

C. PETUNJUK PENILAIAN

1. Untuk dapat menilai tingkat kevalidan isi tes pilihan ganda hasil belajar siswa, maka penguji ahli isi pada pengembangan instrumen hasil belajar belajar siswa dapat memberikan tanda centang pada kolom dibawah ini.
2. Skor 1 (Relevan) : Apabila soal sudah sesuai dengan yang akan diteliti
3. Skor 0 (Kurang Relevan) : Apabila soal tidak sesuai dengan yang akan diteliti.

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

Komentar:



Singaraja,
Validator

23-10-25

Prof. Dr. Bps. Sanjaya
NIP. 196112311987031043

KUESIONER UJI COBA KELOMPOK KECIL



**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR**

2025

Judul Penelitian : Pengembangan E-LKPD *Project Based learning* dengan
 Inseri Tri Hita Karana dalam Meningkatkan Keaktifan dan
 Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Penyusun : Ni Luh Made Sriariani

Pembimbing : 1. Prof. Dr. I Wayan Kertih, M.Pd.
 2. Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd.

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

IDENTITAS AHLI/JUDGES

Nama :
 NIP :
 Instansi :

A. Definisi Operasional

Pengembangan E-LKPD *Project Based Learning* (PjBL) dengan inseri nilai-nilai *Tri Hita Karana* merupakan upaya untuk menciptakan pengalaman belajar yang holistik dan kontekstual. Pada E-LKPD *Project Based Learning* (PjBL) dengan inseri nilai-nilai *Tri Hita Karana* terdapat Tahapan pembelajaran berbasis proyek meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian. Menganalisis hasil pembelajaran merupakan tahap awal perencanaan. Menemukan tema pembelajaran bagi siswa merupakan langkah kedua. Tema ini kemudian dapat diterapkan pada proyek yang sedang mereka kerjakan. Menyusun jadwal kegiatan dari awal hingga akhir merupakan langkah ketiga dalam menyusun rencana kegiatan (Arifin & Carolina, 2024).

B. Definisi Prosedural

Uji kelompok kecil digunakan pada saat uji perorangan dan uji kelompok kecil kepada 10 orang siswa. Kuesioner /angket uji validasi yang dikembangkan terdiri atas pernyataan-pernyataan positif, dengan 5 alternatif jawaban, yaitu sangat baik (SB), baik (B), cukup baik (C), kurang baik (KB), dan sangat kurang baik (SKB) terdapat pada berikut. Uji kelompok kecil meliputi aspek: media, materi, dan manfaat dari e-lkpd *Project Based Learning* dengan inseri Tri Hita Karana.

Tabel Kisi-kisi Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Media pembelajaran	1. Kemudahan Penggunaan 2. Kemenarikan 3. Ketepatan media pembelajaran	1,2,3,4
2	Materi	1. Ketepatan isi materi 2. Bahasa 3. Evaluasi	5,6,7,8,9,10,11

3	Manfaat	1. Ketertarikan 2. Motivasi belajar	12,13
---	---------	--	-------

(Meliana *et al.*, 2022)

Tujuan : Tujuan penggunaan instrumen penilaian ini adalah untuk mengukur validitas kuesioner oleh ahli pada e-lkpd PjBl dengan insersi Tri Hita Kuran

C. Petunjuk:

1. Untuk dapat menilai tingkat kevalidan isi kuesioner maka penguji ahli media pembelajaran pada pengembangan E-LKPD *Project Based Learning* dapat memberikan tanda centang pada kolom dibawah ini.
2. Skor 1 (Relevan): Apabila pernyataan sudah sesuai dengan yang akan diteliti
Skor 0 (Kurang Relevan) : Apabila pernyataan tidak sesuai dengan yang akan diteliti

No	Aspek/pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Kurang Relevan	
1	E-LKPD <i>Project Based Learning</i> dengan Insersi THK dapat digunakan dengan mudah	✓		
2	Materi yang terdapat dalam mobile learning berbasis THK relevan untuk materi pembelajaran	✓		
3	Tampilan e-lkpd dengan insersi THK menarik dilihat oleh siswa/guru	✓		
4	E-LKPD <i>Project Based Learning</i> dengan Insersi THK dapat digunakan untuk mendukung belajar mandiri	✓		
5	Materi yang disediakan dalam E-LKPD <i>Project Based Learning</i> dengan Insersi THK sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓		
6	E-LKPD <i>Project Based Learning</i> dengan Insersi THK dapat menuntaskan materi pelajaran yang memiliki cakupan luas	✓		
7	Kesesuaian materi dengan Pokok bahasan	✓		
8	Bahasa yang digunakan dalam E-LKPD <i>Project Based Learning</i> dengan Insersi THK komunikatif	✓		
9	Bahasa dalam E-LKPD <i>Project Based Learning</i> dengan Insersi THK mudah	✓		

No	Aspek/pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
	dipahami			
10	Ketersediaan evaluasi dalam E-LKPD <i>Project Based Learning</i> dengan Inseri THK	✓		
11	Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran	✓		
12	E-LKPD <i>Project Based Learning</i> dengan Inseri THK membuat saya termotivasi dalam belajar	✓		
13	E-LKPD <i>Project Based Learning</i> dengan Inseri THK membuat saya tertarik untuk belajar	✓		

Komentar:



Singaraja, 27 April 2025
Validator

Prof. Dr. Dewa Arge. Sengul
NIP. 196112311987032013

**INSTRUMEN VALIDITAS MATERI
PEMBELAJARAN E-LKPD
PROJECT BASED LEARNING**



**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR**

2025

Judul Penelitian : Pengembangan E-LKPD *Project Based learning* dengan
Inseri Tri Hita Karana dalam Meningkatkan Keaktifan dan
Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Penyusun : Ni Luh Made Sriarani

Pembimbing : 1. Prof. Dr. I Wayan Kertih, M.Pd.
2. Prof. Dr. I Wayan Widian, S.Pd., M.Pd.

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

IDENTITAS AHLI/JUDGES

Nama :
NIP :
Instansi :

A. Definisi Operasional:

Pengembangan E-LKPD *Project Based Learning* (PjBL) dengan inseri nilai-nilai *Tri Hita Karana* merupakan upaya untuk menciptakan pengalaman belajar yang holistik dan kontekstual. Pada E-LKPD *Project Based Learning* (PjBL) dengan inseri nilai-nilai *Tri Hita Karana* terdapat Tahapan pembelajaran berbasis proyek meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian. Menganalisis hasil pembelajaran merupakan tahap awal perencanaan. Menemukan tema pembelajaran bagi siswa merupakan langkah kedua. Tema ini kemudian dapat diterapkan pada proyek yang sedang mereka kerjakan. Menyusun jadwal kegiatan dari awal hingga akhir merupakan langkah ketiga dalam menyusun rencana kegiatan (Arifin & Carolina, 2024).

B. Definisi Prosedural:

Agar memperoleh penilaian terhadap validitas E-LKPD *Project Based Learning* (PjBL) dengan inseri nilai-nilai *Tri Hita Karana* berikut ini kisi-kisi yang terdiri dari aspek pesan teks, desain pesan gambar, pengorganisasian, kurikulum, materi, evaluasi, dan bahasa.

Bagian I. Instrumen Validitas Materi Pembelajaran E-LKPD *Project Based Learning*

Petunjuk:

1. Untuk dapat menilai tingkat kevalidan materi pada media E-LKPD *Project Based Learning* maka penguji ahli materi pada pengembangan e-modul dapat memberikan tanda centang (✓)
2. Penskoran = sangat kurang (1), kurang (2), cukup (3), baik (4), sangat baik (5), pada kolom yang tersedia.
3. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon dapat ditulis pada kertas yang telah disediakan

No	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian					Komentar
		5	4	3	2	1	
Aspek Kurikulum							
1	Kesesuaian media E-LKPD Project Based Learning dengan indikator pembelajaran						
2	Kesesuaian media E-LKPD Project Based Learning dengan tujuan pembelajaran						
3	Tujuan pembelajaran sesuai dengan format ABCD						
Aspek Materi							
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran						
5	Materi bebas dari kesalahan konsep						
6	Kejelasan penyajian materi pembelajaran Pendidikan Pancasila						
7	Materi Pendidikan Pancasila yang disajikan mudah dipahami						
Aspek Evaluasi							
8	Relevansi soal dengan tujuan pembelajaran						
9	Soal mudah dimengerti						
Aspek Bahasa							
10	Kejelasan bahasa pada media E-LKPD Project Based Learning						
11	Bahasa pada media E-LKPD Project Based Learning mudah dimengerti						
12	Kesesuaian tanda baca pada E-LKPD Project Based Learning						
13	Kesesuaian gambar dengan teks pada E-LKPD Project Based Learning						

| aspek / dimensi | indikator | pernyataan |

Tujuan : Tujuan penggunaan instrumen penilaian ini adalah untuk mengukur validitas materi oleh ahli pada e-lkpd PjBL dengan insersi Tri Hita Karana

C. Petunjuk:

1. Untuk dapat menilai tingkat kevalidan isi kuesioner maka penguji ahli media pembelajaran pada pengembangan E-LKPD *Project Based Learning* dapat memberikan tanda centang pada kolom dibawah ini.
2. Skor 1 (Valid): Apabila pernyataan sudah sesuai dengan yang akan diteliti
Skor 0 (Tidak Valid: Apabila pernyataan tidak sesuai dengan yang akan diteliti

No	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian		Komentar
		Valid Relevan	Tidak Valid Relevan	
Aspek Kurikulum				
1	Kesesuaian media E-LKPD <i>Project Based Learning</i> dengan indikator pembelajaran			
2	Kesesuaian media E-LKPD <i>Project Based Learning</i> dengan tujuan pembelajaran			
3	Tujuan pembelajaran sesuai dengan format ABCD			
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran			
Aspek Materi				
5	Materi bebas dari kesalahan konsep			
6	Kejelasan penyajian materi pembelajaran Pendidikan Pancasila			
7	Materi Pendidikan Pancasila yang disajikan mudah dipahami			
Aspek Evaluasi				
8	Relevansi soal dengan tujuan pembelajaran			
9	Soal mudah dimengerti			
Aspek Bahasa				
10	Kejelasan bahasa pada media E-LKPD <i>Project Based Learning</i>			
11	Bahasa pada media E-LKPD <i>Project Based Learning</i> mudah dimengerti			
12	Kesesuaian tanda baca pada E-LKPD <i>Project Based Learning</i>			
13	Kesesuaian gambar dengan teks pada E-LKPD <i>Project Based Learning</i>			

Komentar:



23-10-25
Singaraja Validator

Prof. Dwi Bagus Sampaja
NIP. 19611231987036013

Lampiran 5. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Pilihan Ganda

1. Uji Validitas

Pengujian validitas pada penelitian ini dilakukan beserta bantuan Microsoft Excel. Nilai validitas setiap butir instrumen diperoleh melalui perbandingan antara nilai r hitung dan r tabel. Suatu item dinyatakan valid apabila r hitung $>$ r tabel, sedangkan apabila r hitung $<$ r tabel maka item tersebut dianggap tidak valid. Adapun nilai r tabel beserta jumlah responden 50 orang ($N-2$) adalah 0,278. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, diperoleh hasil sebagai berikut.

Butir	r -hitung	r -tabel	Keterangan	Butir	r -hitung	r -tabel	Keterangan
1	0,622	0,278	Valid	12	0,637	0,278	Valid
2	0,630	0,278	Valid	13	0,635	0,278	Valid
3	0,228	0,278	Tidak Valid	14	0,563	0,278	Valid
4	0,422	0,278	Valid	15	0,068	0,278	Tidak Valid
5	0,433	0,278	Valid	16	0,601	0,278	Valid
6	0,778	0,278	Valid	17	0,845	0,278	Valid
7	0,656	0,278	Valid	18	0,778	0,278	Valid
8	0,715	0,278	Valid	19	0,422	0,278	Valid
9	0,488	0,278	Valid	20	0,451	0,278	Valid
10	0,591	0,278	Valid	21	0,606	0,278	Valid
11	0,692	0,278	Valid	22	0,517	0,278	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas beserta nilai r -tabel sebesar 0,278, hampir seluruh butir pernyataan menunjukkan nilai r -hitung yang lebih besar daripada r -tabel, sehingga dinyatakan valid. Hanya terdapat dua butir yang tidak memenuhi kriteria validitas, yaitu butir nomor 3 (r -hitung = 0,228) dan butir nomor 15 (r -hitung = 0,068), karena nilai r -hitung keduanya berada di bawah r -tabel. Bersama demikian, instrumen penelitian ini dapat dinyatakan layak digunakan, namun butir yang tidak valid akan dieliminasi.

Lampiran 6. Hasil Uji Reliabilitas Tes Pilihan Ganda

Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen dihitung hanya untuk butir-butir yang dinyatakan valid. Selanjutnya koefisien reliabilitas yang telah diperoleh dari hasil analisis beserta bantuan menggunakan program *Microsoft Excel*. Berdasarkan analisis diperoleh hasil sebagai berikut.

Koefisien Reliabilitas	<i>N of Items</i>
0,913	20

Berdasarkan hasil analisis pada tabel di atas, diperoleh hasil nilai koefisien reliabilitas pada instrumen soal objektif dan soal essay lebih besar daripada alpha 0,60, hal ini menunjukkan instrumen tes yang digunakan sudah reliabel.



Lampiran 7. Hasil Uji Daya Beda Tes Pilihan Ganda

Uji Daya Beda Tes

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan bantuan program *Microsoft Excel for Windows*. Perhitungan daya beda instrumen tes secara lengkap disajikan pada tabel di bawah ini.

Butir Soal	Daya Beda		Butir Soal	Daya Beda	
	Nilai IDB	Kriteria		Nilai IDB	Kriteria
1	0,44	Baik	12	0,32	Cukup
2	0,44	Baik	13	0,56	Baik
4	0,32	Cukup	14	0,36	Cukup
5	0,4	Cukup	16	0,28	Cukup
6	0,4	Cukup	17	0,48	Baik
7	0,44	Baik	18	0,48	Baik
8	0,44	Baik	19	0,4	Cukup
9	0,68	Baik	20	0,32	Cukup
10	0,24	Cukup	21	0,56	Baik
11	0,36	Cukup	22	0,44	Baik

Berdasarkan tabel di atas, hasil analisis daya beda menunjukkan bahwa sebagian besar butir soal berada pada kategori baik maupun cukup. Butir soal yang termasuk dalam kategori baik adalah butir nomor 1, 2, 7, 8, 9, 13, 17, 18, 21, dan 22, karena memiliki nilai Indeks Daya Beda (IDB) di atas 0,40. Sementara itu, butir soal beserta kategori cukup adalah butir nomor 4, 5, 6, 10, 11, 12, 14, 16, 19, dan 20, yang memiliki nilai IDB berada pada rentang 0,20–0,39.

Lampiran 8. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Tes Pilihan Ganda

Uji Tingkat Kesukaran Tes

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan bantuan program *Microsoft Excel for Windows*. Perhitungan tingkat kesukaran instrumen tes secara lengkap disajikan pada tabel di bawah ini.

Butir Soal	Tingkat Kesukaran		Butir Soal	Tingkat Kesukaran	
	Nilai P	Kriteria		Nilai P	Kriteria
1	0,7	Mudah	12	0,84	Mudah
2	0,66	Sedang	13	0,56	Sedang
4	0,28	Sukar	14	0,62	Sedang
5	0,56	Sedang	16	0,86	Mudah
6	0,8	Mudah	17	0,76	Mudah
7	0,78	Mudah	18	0,72	Mudah
8	0,7	Mudah	19	0,28	Sukar
9	0,54	Sedang	20	0,24	Sukar
10	0,8	Mudah	21	0,56	Sedang
11	0,74	Mudah	22	0,66	Sedang

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa sebagian besar butir soal termasuk dalam kategori mudah. Butir soal yang memiliki tingkat kesukaran mudah adalah nomor 1, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 16, 17, dan 18, beserta nilai P berada di atas 0,70. Selanjutnya, butir soal yang berada pada kategori sedang adalah nomor 2, 5, 9, 13, 14, 21, dan 22, karena nilai P berada pada rentang 0,31–0,70. Sementara itu, terdapat tiga butir soal yang termasuk kategori sukar, yaitu nomor 4, 19, dan 20, beserta nilai P kurang dari 0,30. Secara keseluruhan, distribusi tingkat kesukaran menunjukkan komposisi yang proporsional, beserta mayoritas soal berada pada kategori mudah dan sedang, serta sebagian kecil berada pada kategori sukar.

Lampiran 9. Hasil Uji Tingkat Pengecoh Tes Pilihan Ganda

Uji Tingkat Pengecoh

Uji efektivitas pengecoh dilakukan untuk menilai sejauh mana opsi pengecoh dalam setiap butir soal pilihan ganda mampu berfungsi beserta baik dalam menarik pilihan peserta didik yang belum memahami materi secara memadai. Suatu pengecoh dianggap berfungsi efektif apabila dipilih oleh sejumlah peserta, khususnya dari kelompok peserta penguasaan materi rendah. Sebaliknya, pengecoh dinilai tidak efektif dan perlu diperbaiki apabila tidak ada atau hanya sedikit peserta yang memilihnya, karena hal tersebut menunjukkan bahwa pengecoh tidak mampu menjalankan perannya sebagai alternatif jawaban yang menyesatkan.

Butir	A	B	C	D
1	Diterima	Diterima	Diterima	Diterima
2	Diterima	Diterima	Diterima	Diterima
4	Diterima	Diterima	Diterima	Diterima
5	Diterima	Diterima	Diterima	Diterima
6	Diterima	Diterima	Diterima	Diterima
7	Diterima	Diterima	Diterima	Diterima
8	Diterima	Diterima	Diterima	Diterima
9	Diterima	Diterima	Diterima	Diterima
10	Diterima	Diterima	Diterima	Diterima
11	Diterima	Diterima	Diterima	Diterima
12	Direvisi	Diterima	Diterima	Diterima
13	Diterima	Diterima	Diterima	Diterima
14	Diterima	Diterima	Diterima	Diterima
16	Diterima	Diterima	Direvisi	Diterima
17	Diterima	Diterima	Diterima	Diterima
18	Diterima	Diterima	Diterima	Diterima
19	Diterima	Diterima	Diterima	Diterima
20	Diterima	Diterima	Diterima	Diterima
21	Diterima	Diterima	Diterima	Diterima
22	Diterima	Diterima	Diterima	Diterima

Berdasarkan hasil analisis efektivitas pengecoh pada setiap butir soal, terlihat bahwa secara keseluruhan hampir seluruh opsi pengecoh berfungsi beserta

baik, ditandai beserta status “Diterima” pada sebagian besar alternatif jawaban di setiap butir. Kondisi ini menunjukkan bahwa pengecoh mampu menarik respon dari peserta yang memiliki tingkat penguasaan materi rendah, sehingga berkontribusi pada peningkatan daya pembeda soal.

Namun demikian, terdapat dua pengecualian yang perlu diperhatikan. Pada butir nomor 12, opsi A dinyatakan “Direvisi”, sedangkan pada butir nomor 16, opsi C juga memperoleh status “Direvisi”. Kedua pengecoh tersebut tidak bekerja secara optimal sebagai alternatif jawaban yang menjebak peserta beserta pemahaman kurang tepat. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan atau penggantian pada opsi-opsi tersebut agar seluruh pengecoh pada butir soal terkait dapat berfungsi secara efektif.



Lampiran 10. Hasil Validitas Instrumen Keaktifan Belajar Siswa

Responden	Beri Partisipasi																																			Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	
1	26	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	139
2	27	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	167	
3	28	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	157	
4	29	3	4	3	5	3	5	4	3	5	5	4	4	4	3	5	5	3	3	3	4	4	5	5	3	5	4	3	4	3	3	4	3	3	4	133
5	30	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	139	
6	31	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	142	
7	32	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	171	
8	33	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	147	
9	34	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	5	5	5	143	
10	35	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	5	4	4	5	119	
11	36	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	2	4	5	4	5	157	
12	37	4	5	2	5	5	5	5	4	5	5	4	4	2	4	4	3	4	3	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	150	
13	38	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	142	
14	39	3	4	3	4	3	3	4	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	143	
15	40	4	3	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	5	4	4	5	4	4	5	4	3	4	4	4	5	4	4	3	140	
16	41	4	5	1	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	156
17	42	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	5	1	158	
18	43	4	4	4	4	3	3	4	4	5	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	157	
19	44	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	117	
20	45	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	140	
21	46	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	5	164		
22	47	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	144
23	48	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	144	
24	49	4	4	1	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	1	143
25	50	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	5	116		
26	51	5	5	5	5	3	3	3	5	5	1	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	2	2	1	3	142	
27	52	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	137	
28	53	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	138	
29	54	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	138	
30	55	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	2	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	2	2	2	146	
31	56	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	5	5	2	137	
32	57	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	2	160		
33	58	4	4	1	3	4	4	4	4	5	5	2	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	2	4	4	3	143
34	59	4	3	5	3	4	3	3	3	3	3	3	5	5	3	3	3	4	5	3	5	4	3	4	3	3	3	4	1	5	4	4	4	3	127	
35	60	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	5	5	5	141	
36	r hitung	0,124	0,151	0,114	0,169	0,12	0,664	0,67	0,691	0,658	0,709	0,235	0,76	0,625	0,150	0,669	0,684	0,124	0,148	0,733	0,614	0,162	0,634	0,636	0,635	0,736	0,753	0,66	0,639	0,202	0,465	0,51	0,145	0,583	0,46	0,183
37	r tabel	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	
38	Keterangan	Valid	Valid	Drop	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Drop	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Drop	Valid	Drop	Valid	Valid	Drop	



[illegible]

Lampiran 12. Hasil Validitas E-LKPD Ahli I dan Ahli II

INTRUMEN UJI VALIDITAS MEDIA

Bagian I. Instrumen Uji Validitas E-LKPD *Project Based Learning*

Petunjuk:

1. Untuk dapat menilai tingkat kevalidan materi pada media E-LKPD *Project Based Learning* maka penguji ahli materi pada pengembangan e-modul dapat memberikan tanda centang (✓)
2. Penskoran sangat kurang (1), kurang (2), cukup (3), baik (4), sangat baik (5), pada kolom yang tersedia.
3. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon dapat ditulis pada kertas yang telah disediakan

No	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian					Komentar
		5	4	3	2	1	
DESAIN PESAN TEKS							
1	Kesesuaian jenis, warna, spasi dan ukuran huruf	✓					
2	Tingkat keterbacaan teks	✓					
3	Ketepatan sajian teks		✓				
4	Ketepatan penggunaan simbol dan tanda baca		✓				
5	Ketepatan pemilihan kata		✓				
6	Ketepatan warna teks dengan warna Background		✓				
DESAIN PESAN GAMBAR							
7	Kesesuaian gambar dengan materi	✓					
8	Kesesuaian keterangan dengan gambar	✓					
9	Ketepatan tata letak gambar dengan teks	✓					
10	Gambar mudah dipahami	✓					
PENGORGANISASIAN							
11	E-LKPD <i>Project Based Learning</i> mudah digunakan	✓					

No	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian					Komentar
		5	4	3	2	1	
12	Navigasi pada E-LKPD <i>Project Based Learning</i> mudah digunakan	✓					
13	Kejelasan petunjuk penggunaan	✓					

Komentar dan saran

E-LKPD yang dikembangkan mudah digunakan, navigasi tidak rumit.
 Saran: Sertakan pembimbing pada profil pengembang.
 Sertakan sumber gambar/bahan.
 Buatlah versi cetak, jika internet tidak tersedia.

Singaraja, 12 November 2025
 Ahli Media


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

No	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian					Komentar
		5	4	3	2	1	
Aspek Kurikulum							
1	Kesesuaian media E-LKPD Project Based Learning dengan indikator pembelajaran	✓					
2	Kesesuaian media E-LKPD Project Based Learning dengan tujuan pembelajaran		✓				
3	Tujuan pembelajaran sesuai dengan format ABCD	✓					
Aspek Materi							
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓					
5	Materi bebas dari kesalahan konsep		✓				
6	Kejelasan penyajian materi pembelajaran Pendidikan Pancasila		✓				
7	Materi Pendidikan Pancasila yang disajikan mudah dipahami		✓				
Aspek Evaluasi							
8	Relevansi soal dengan tujuan pembelajaran	✓					
9	Soal mudah dimengerti	✓					
Aspek Bahasa							
10	Kejelasan bahasa pada media E-LKPD Project Based Learning	✓					
11	Bahasa pada media E-LKPD Project Based Learning mudah dimengerti		✓				
12	Kesesuaian tanda baca pada E-LKPD Project Based Learning		✓				
13	Kesesuaian gambar dengan teks pada E-LKPD Project Based Learning		✓				

Komentar dan saran perbaikan

Materi yang disajikan sudah bagus, walaupun
mungkin ada beberapa (tapi tidak perlu ditambahkan)

Singaraja, 12 November 2025
Ahli Materi

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

Intrumen Uji Validitas Media

Bagian I. Instrumen Uji Validitas E-LKPD *Project Based Learning*

Petunjuk:

1. Untuk dapat menilai tingkat kevalidan materi pada media E-LKPD *Project Based Learning* maka penguji ahli materi pada pengembangan e-modul dapat memberikan tanda centang (✓)
2. Penskoran sangat kurang (1), kurang (2), cukup (3), baik (4), sangat baik (5), pada kolom yang tersedia.
3. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon dapat ditulis pada kertas yang telah disediakan

No	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian					Komentar
		5	4	3	2	1	
DESAIN PESAN TEKS							
1	Kesesuaian jenis, warna, spasi dan ukuran huruf	√					
2	Tingkat keterbacaan teks	√					
3	Ketepatan sajian teks	√					
4	Ketepatan penggunaan simbol dan tanda baca		√				
5	Ketepatan pemilihan kata	√					
6	Ketepatan warna teks dengan warna Background	√					
DESAIN PESAN GAMBAR							
7	Kesesuaian gambar dengan materi	√					
8	Kesesuaian keterangan dengan gambar	√					
9	Ketepatan tata letak gambar dengan teks	√					
10	Gambar mudah dipahami	√					

PENGORGANISASIAN							
11	E-LKPD <i>Project Based Learning</i> mudah digunakan	✓					
12	Navigasi pada E-LKPD <i>Project Based Learning</i> mudah digunakan	✓					
13	Kejelasan petunjuk penggunaan	✓					

Komentar:

E-LKPD mudah digunakan namun tidak bisa langsung dikerjakan pada E-LKPD seandainya Like Worksheet malah lebih bagus.

Singaraja, 11 November 2025
Validator



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

No	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian					Komentar
		5	4	3	2	1	
Aspek Kurikulum							
1	Kesesuaian media E-LKPD Project Based Learning dengan indikator pembelajaran	N					

No	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian					Komentar
		5	4	3	2	1	
2	Kesesuaian media E-LKPD Project Based Learning dengan tujuan pembelajaran	N					
3	Tujuan pembelajaran sesuai dengan format ABCD		N				Audiens, dan Condition tidak ditulis
Aspek Materi							
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	N					
5	Materi bebas dari kesalahan konsep	N					
6	Kejelasan penyajian materi pembelajaran Pendidikan Pancasila	N					Tidak ada konsep Pendidikan Pancasila di E-LKPD
7	Materi Pendidikan Pancasila yang disajikan mudah dipahami	N					
Aspek Evaluasi							
8	Relevansi soal dengan tujuan pembelajaran	N					
9	Soal mudah dimengerti	N					
Aspek Bahasa							
10	Kejelasan bahasa pada media E-LKPD Project Based Learning	N					
11	Bahasa pada media E-LKPD Project Based Learning mudah dimengerti	N					
12	Kesesuaian tanda baca pada E-LKPD Project Based Learning	N					
13	Kesesuaian gambar dengan teks pada E-LKPD Project Based Learning	N					

Komentar:

Soal tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran C4 Menganalisis, karena hanya menjodohkan

Singaraja, 11 November 2025
Validator


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

Lampiran 13. Skor Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

No.	Kelompok	Hasil Belajar	Keaktifan
1	Eksperimen	85	140
2	Eksperimen	80	130
3	Eksperimen	70	135
4	Eksperimen	80	130
5	Eksperimen	100	125
6	Eksperimen	75	125
7	Eksperimen	85	135
8	Eksperimen	80	125
9	Eksperimen	90	125
10	Eksperimen	75	150
11	Eksperimen	95	100
12	Eksperimen	100	100
13	Eksperimen	85	135
14	Eksperimen	85	120
15	Eksperimen	85	115
16	Eksperimen	70	135
17	Eksperimen	100	110
18	Eksperimen	60	145
19	Eksperimen	65	105
20	Eksperimen	100	100
21	Eksperimen	65	150
22	Eksperimen	60	150
23	Kontrol	70	150
24	Kontrol	40	110
25	Kontrol	80	55
26	Kontrol	65	70
27	Kontrol	65	65
28	Kontrol	60	70
29	Kontrol	75	45
30	Kontrol	70	60
31	Kontrol	60	81
32	Kontrol	40	125
33	Kontrol	55	75
34	Kontrol	55	80
35	Kontrol	50	75
36	Kontrol	50	90

No.	Kelompok	Hasil Belajar	Keaktifan
37	Kontrol	60	110
38	Kontrol	40	95
39	Kontrol	45	75
40	Kontrol	55	79
41	Kontrol	45	90
42	Kontrol	75	62



Lampiran 14. Hasil Uji Prasyarat Analisis

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
keaktifan eksperimen	belajar.	.170	20	.133	.938	20	.217
hasil belajar eksperimen		.142	20	.200*	.942	20	.264
keaktifan belajar kontrol		.183	20	.077	.924	20	.120
hasil belajar kontrol		.098	20	.200*	.951	20	.383

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

a. Lilliefors Significance Correction

Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Keaktifan belajar	Based on Mean	2.137	1	40	.152
	Based on Median	1.248	1	40	.271
	Based on Median and with adjusted df	1.248	1	29.373	.273
	Based on trimmed mean	1.699	1	40	.200
Hasil belajar	Based on Mean	.009	1	40	.924
	Based on Median	.009	1	40	.925
	Based on Median and with adjusted df	.009	1	39.537	.925
	Based on trimmed mean	.009	1	40	.925

Box's Test of Equality of Covariance Matrices^a

Box's M	7.361
F	2.320
df1	3
df2	420219.242
Sig.	.073

Tests the null hypothesis that the observed covariance matrices of the dependent variables are equal across groups.

a. Design: Intercept + kelas

Correlations

		Keaktifan belajar	Hasil belajar
Keaktifan belajar	Pearson Correlation	1	.241
	Sig. (2-tailed)		.124
	N	42	42
Hasil belajar	Pearson Correlation	.241	1
	Sig. (2-tailed)	.124	
	N	42	42

Lampiran 15. Hasil Uji Hipotesis I

ANOVA

		Sum Squares	of df	Mean Square	F	Sig.
Keaktifan belajar	Between Groups	19815.287	1	19815.287	45.155	.000
	Within Groups	17553.118	40	438.828		
	Total	37368.405	41			
Hasil belajar	Between Groups	5841.564	1	5841.564	36.323	.000
	Within Groups	6432.841	40	160.821		
	Total	12274.405	41			



Lampiran 16. Hasil Uji Hipotesis II

ANOVA

		Sum Squares	of df	Mean Square	F	Sig.
Keaktifan belajar	Between Groups	19815.287	1	19815.287	45.155	.000
	Within Groups	17553.118	40	438.828		
	Total	37368.405	41			
Hasil belajar	Between Groups	5841.564	1	5841.564	36.323	.000
	Within Groups	6432.841	40	160.821		
	Total	12274.405	41			



Lampiran 17. Hasil Uji Hipotesis III

Multivariate Tests^a

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	.992	2376.921 ^b	2.000	39.000	.000
	Wilks' Lambda	.008	2376.921 ^b	2.000	39.000	.000
	Hotelling's Trace	121.893	2376.921 ^b	2.000	39.000	.000
	Roy's Largest Root	121.893	2376.921 ^b	2.000	39.000	.000
kelas	Pillai's Trace	.811	83.776 ^b	2.000	39.000	.000
	Wilks' Lambda	.189	83.776 ^b	2.000	39.000	.000
	Hotelling's Trace	4.296	83.776 ^b	2.000	39.000	.000
	Roy's Largest Root	4.296	83.776 ^b	2.000	39.000	.000

a. Design: Intercept + kelas

b. Exact statistic

Tests of Between-Subjects Effects

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	Keaktifan belajar	19815.287 ^a	1	19815.287	45.155	.000
	Hasil belajar	5841.564 ^b	1	5841.564	36.323	.000
Intercept	Keaktifan belajar	460641.001	1	460641.001	1049.708	.000
	Hasil belajar	202741.564	1	202741.564	1260.666	.000
kelas	Keaktifan belajar	19815.287	1	19815.287	45.155	.000
	Hasil belajar	5841.564	1	5841.564	36.323	.000
Error	Keaktifan belajar	17553.118	40	438.828		
	Hasil belajar	6432.841	40	160.821		
Total	Keaktifan belajar	508221.000	42			
	Hasil belajar	218775.000	42			
Corrected Total	Keaktifan belajar	37368.405	41			
	Hasil belajar	12274.405	41			

a. R Squared = .530 (Adjusted R Squared = .519)

b. R Squared = .476 (Adjusted R Squared = .463)

Lampiran 18. Surat Pengumpulan Data Penelitian



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

Nomor *2018* UN48.14.1/PT.02.05/2025
Perihal : Mohon Izin Pengambilan Data

1 September 2025

Yth.....
di.....

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 mengijinkan mahasiswa kami dengan identitas:

Nama : Ni Luh Made Sriariani
NIM : 2429041042
Program studi : Pendidikan Dasar
Judul Penelitian : Pengembangan *E-I KPD Project Based Learning* Dengan Inseri *Tri Hita Karana* Dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas III Sekolah Dasar.

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



Wakil Direktur,
Wakil Direktur I.

Ida Bagus Putu Arnyana
NIM 195812311986011005

Tembusan :

1. Kepala Subbagian Program Pascasarjana
2. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 19. Surat Melaksanakan 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 : 080/UN48.14.1/PT.02.05/2025
Perihal : Mohon Izin Observasi

1 Agustus 2025

Yth.....
di.....

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 Luh Made Sriariani
NIM : 2429041042
Program studi : Pendidikan Dasar
Judul Penelitian : Pengembangan E-LKPD *Project Based Learning* Dengan Inseri *Tri Hita Karana* Dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas III Sekolah Dasar.

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



an Direktur,
Wakil Direktur I,

Ida Bagus Putu Amyana
NIP. 195812311986011005

Tembusan :

1. Kepala Subbagian Program Pascasarjana
2. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 20. Surat Balasan Telah Melaksanakan Observasi Penelitian



PEMERINTAH KOTA DENPASAR
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 10 SANUR

Jl. Sekuta No. 9 Sanur, Telp. (0361) 271162, email: sdnsepuluhsanur@gmail.com



Surat Keterangan
Nomor : 400.3.5.3/032/sdn10snr/2025

Yang bertandatangan di bawah ini Plt.Kepala SD Negeri 10 Sanur Kecamatan Denpasar Selatan, Kota Denpasar :

Nama : Made Satriani, S.Pd.SD,M.Pd.

NIP : 196701012006042031

Jabatan : Plt.Kepala SD Negeri 10 Sanur

Unit Kerja : SD Negeri 10 Sanur

Beserta ini menerangkan beserta sebenarnya bahwa :

Nama : Ni Luh Made Sriariani, S.Pd

NIM : 2429041042

Prodi : S2 Pendidikan Dasar

Judul Tesis : Pengembangan E-LKPD *Project Based Learning* beserta
Inseri *Tri Hita Karana* Dalam Meningkatkan Keaktifan
dan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Yang bersangkutan memang benar telah melaksanakan observasi dalam rangka penyusunan tugas akhir (tesis) Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha di SD Negeri 10 Sanur.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 9 September 2025
Plt.Kepala SD Negeri 10 Sanur



Made Satriani, S.Pd.SD,M.Pd.
NIP . 196701012006042031

Lampiran 21. Surat Balasan Telah Mengadakan Penelitian



PEMERINTAH KOTA DENPASAR
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 10 SANUR

Jl. Sekuta No. 9 Sanur, Telp. (0361) 271162, email: sdnsepuluhsanur@gmail.com



Surat Keterangan

Nomor : 400.3.5.3/033/sdn10snr/2025

Yang bertandatangan di bawah ini Plt.Kepala SD Negeri 10 Sanur Kecamatan Denpasar Selatan, Kota Denpasar :

Beserta ini menerangkan beserta sebenarnya bahwa :

Nama : Made Satriani, S.Pd.SD,M.Pd.

NIP : 196701012006042031

Jabatan : Plt.Kepala SD Negeri 10 Sanur

Unit Kerja : SD Negeri 10 Sanur

Beserta ini menerangkan beserta sebenarnya bahwa :

Nama : Ni Luh Made Sriariani, S.Pd

NIM : 2429041042

Prodi : S2 Pendidikan Dasar

Judul Tesis : Pengembangan E-LKPD *Project Based Learning* beserta
Inseri *Tri Hita Karana* Dalam Meningkatkan Keaktifan
dan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Yang bersangkutan memang benar telah melaksanakan pengumpulan data penelitian dalam rangka penyusunan tugas akhir (tesis) Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha di SD Negeri 10 Sanur.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 10 Desember 2025

Plt.Kepala SD Negeri 10 Sanur

Made Satriani, S.Pd.SD,M.Pd.

NIP . 196701012006042031

Lampiran 22. Dokumentasi Penelitian



Gambar Izin Penelitian beserta Kepala Sekolah dan Guru Kelas



Gambar Pengambilan Data-Data Penelitian



Gambar Kegiatan Penerapan E-LKPD

Lampiran 23. Riwayat Hidup Penulis



Ni Luh Made Sriariani, lahir di Br. Padangaling, Cau Belayu, Marga, Tabanan 13 Juni 1986. Memiliki suami bernama Putu Alit Sukariasia dan anak Putu Gandhi Bawatenaya.

Adapun riwayat pendidikan:

1. SD : SD Negeri No.2 Cau Belayu Lulus dari Tahun 1993 Tahun 1999
2. SMP : SMP Negeri 2 Baturiti dari Tahun 1999 Lulus Tahun 2002
3. SMA : SMA Negeri 1 Mengwi dari Tahun 2002 Lulus Tahun 2005
4. DII : UNIVERSITAS GANESHA dari Tahun 2006 Tahun Lulus 2008
5. S1 : UNIVERSITAS TERBUKA dari Tahun 2013 Lulus Tahun 2015
6. S2 : UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

Pekerjaan saat ini adalah aktif sebagai PNS Guru di SD Negeri 10 Sanur Denpasar

