
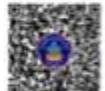






LAMPIRAN

LAMPIRAN


Lampiran 1. Surat Observasi

	<p>KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI</p> <p>UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA</p> <p>FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN</p> <p>Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Laman : https://fip.undiksha.ac.id Surel : fip@undiksha.ac.id</p>	
Nomor	: 4143/UN48.10.6/LT/2024	Singaraja, 12 Maret 2025
Lampiran	: -	
Hal	: Observasi Awal	
<p>Yth.</p> <p>Kepala Sekolah SD Negeri 1 Kaliuntu, Kepala Sekolah SD Negeri 3 Kaliuntu, Kepala Sekolah SD Negeri 4 Kaliuntu, Kepala Sekolah SD Negeri 1 Kampung Anyar, Kepala Sekolah SD Negeri 3 Kampung Anyar, Kepala Sekolah SD Negeri 1 Kampung Bugis di tempat</p>		
<p>Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Proposal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.</p>		
Nama	: I Gusti Ayu Ketut Nadiyahari	
NIM	: 2211031139	
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
<p>Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.</p>		
<p>Ketua Jurusan</p>  <p>Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. NIP. 198408202012121004</p>		
 <p>http://fip.undiksha.ac.id Fakultas Ilmu Pendidikan fipundiksha FIP Undiksha 0877 8811 8905</p>		

Lampiran 2. Surat Balasan Observasi



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 4 KALIUNTU
 Alamat : Jalan Dewi Sarika Utara No. 37, Telp. (0362) 27006 Singaraja 81116
 Email : sorkakutara@gmail.com



Nomor : 045.2 / 040 / TU / 2025
 Perihal : Surat Balasan

Singaraja, 14 Maret 2025
 Kepada Yth,
 Ketua Prodi PGSD
 di Tempat,

Dengan hormat,
 Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Gede Sujana, S.Pd.SD
 NIP : 19750725 200312 1 003
 Jabatan : Plt. Kepala Sekolah


Menerangkan bahwa:

Nama : I Gusti Ayu Ketut Nadiahari
 NIM : 2211031139
 Prodi : PGSD

Telah kami terima untuk melaksanakan observasi awal dan pengambilan data pada instansi kami sebagai syarat perlengkapan dalam penyusunan proposal skripsi.

Demikian surat ini kami sampaikan dan atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Mengetahui
 Kepala SD Negeri 4 Kaliuntu



SD Negeri 4 Kaliuntu
 Gede Sujana, S.Pd.SD
 NIP: 19750725 200312 1 003

Lampiran 3. Hasil Wawancara Wali Kelas V SDN 4 Kaliuntu

LEMBAR WAWANCARA

Hari/tanggal : Kamis, 13 Maret 2025
Nama Bapak/Ibu : Desak Made Sri Handayani,S.Pd.SD
Wali kelas : V (Lima)
Nama SD : SD Negeri 4 Kaliuntu

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kurikulum apa yang Bapak/Ibu gunakan di sekolah?	Kurikulum Merdeka.
2.	Menurut Bapak/Ibu, apakah motivasi belajar penting dimiliki oleh peserta didik?	Sangat penting, karena motivasi belajar memengaruhi keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Namun, di kelas saya masih terlihat sebagian siswa kurang termotivasi, terutama dalam mengikuti pelajaran yang bersifat teoritis atau kurang menarik penyajiannya.
3.	Apa kendala yang Bapak/Ibu hadapi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya dalam pembelajaran IPAS?	Kendalanya terletak pada kurangnya variasi media pembelajaran yang interaktif. Media yang tersedia masih sebatas <i>PowerPoint</i> atau gambar yang kurang mampu menarik perhatian siswa secara maksimal. Hal ini berdampak pada rendahnya antusiasme dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.
4.	Menurut Bapak/Ibu, apakah pembelajaran IPAS membuat siswa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran?	Pembelajaran IPAS bisa menyenangkan, tetapi apabila tidak didukung dengan media yang menarik, siswa cenderung cepat bosan. Jadi, semuanya sangat tergantung pada bagaimana penyampaian materi dan media yang digunakan.
5.	Media apa yang Bapak/Ibu gunakan pada saat	Selama ini media yang saya gunakan masih terbatas, seperti media visual berupa <i>PowerPoint</i>

No.	Pertanyaan	Jawaban
	melaksanakan pembelajaran IPAS?	dan gambar. Media konkret dan lingkungan juga sesekali digunakan, tetapi belum maksimal karena keterbatasan waktu dan fasilitas.
6.	Apakah sudah ada penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Genially</i> pada saat proses pembelajaran IPAS?	Belum. Namun saya pernah melihat media tersebut melalui media sosial.
7.	Apakah ada sarana dan prasarana yang dapat digunakan oleh guru untuk mengakses media pembelajaran digital (LCD/Proyektor)?	Ada, di sekolah sudah tersedia LCD/proyektor, namun penggunaannya masih terbatas dan belum maksimal.
8.	Apakah Bapak/Ibu setuju apabila dikembangkan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Genially</i> untuk meningkatkan motivasi belajar siswa?	Sangat setuju.
9.	Apakah Bapak/Ibu memiliki strategi khusus untuk mendorong siswa yang kurang termotivasi untuk lebih aktif dan bersemangat dalam belajar?	Ya, strategi yang saya terapkan seperti melibatkan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, memberikan pujian atau umpan balik positif, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba menyampaikan pendapat mereka. Namun tetap, dukungan media yang menarik juga sangat membantu.
10.	Apabila dikembangkan media pembelajaran berbasis <i>Genially</i> untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, media pembelajaran seperti apa yang Bapak/Ibu harapkan?	Saya mengharapkan media pembelajaran berbasis <i>Genially</i> yang interaktif dan mampu menarik perhatian siswa. Dengan tampilan visual yang menarik dan fitur yang responsif, siswa akan lebih terlibat aktif dalam proses belajar sehingga motivasi mereka meningkat.

Lampiran 4. Surat Pengantar Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

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

Nomor : 1159/UN48.10.1/PK.01.03/2026 Singaraja, 22 Januari 2026
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
Kepala SD Negeri 4 Kaliuntu
di tempat

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

Nama : I Gusti Ayu Ketut Nadiahari
NIM : 2211031139
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Wakil Dekan I,



Kadek Suranata
NIP. 198208162008121002



Catatan:

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

Lampiran 5. Surat Balasan Penelitian


PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 4 KALIUNTU
Alamat : Jalan Dewi Sarika Utara No. 37, Telp. (0362) 27006 Singaraja, 81116
E-mail : sarkitubiro@gmail.com


Nomor : 045.2 / 047 / SDN4KLT / II / 2026
Perihal : Surat Balasan

Singaraja, 04 Pebruari 2026
Kepada Yth,
Ketun Prodi PGSD Universitas
Pendidikan Ganesha Singaraja
di Tempat,

Dengan hormat,
Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Gusti Ayu Osi Hardiyanti, S.Pd
NIPPPK : 198809292022212010
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa:

Nama : I Gusti Ayu Ketut Nadiahari
NIM : 2211031139
Prodi : PGSD
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar mahasiswa/mahasiswi di atas telah melakukan pengumpulan data di SD Negeri 4 Kaliuntu, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, sehubungan dengan penelitian skripsi yang dilakukan


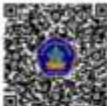

Demikian surat ini kami sampaikan dan atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Mengetahui
Kepala SD Negeri 4 Kaliuntu


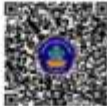



Gusti Ayu Osi Hardiyanti, S.Pd
NIPPPK. 198809292022212010

Lampiran 6. Surat Pengantar Uji *Judges* I

	<p>KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116 Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id Laman: www.fip.undiksha.ac.id</p>										
<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 30%;">Nomor</td> <td style="width: 40%;">: 12161/UN48.10.6/PK.01.03/2025</td> <td style="width: 30%; text-align: right;">Singaraja, 18 September 2025</td> </tr> <tr> <td>Lampiran</td> <td>: -</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Hal</td> <td>: Uji Judges</td> <td></td> </tr> </table>		Nomor	: 12161/UN48.10.6/PK.01.03/2025	Singaraja, 18 September 2025	Lampiran	: -		Hal	: Uji Judges		
Nomor	: 12161/UN48.10.6/PK.01.03/2025	Singaraja, 18 September 2025									
Lampiran	: -										
Hal	: Uji Judges										
<p>Yth. Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd. di tempat</p> <p>Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.</p> <table border="0" style="width: 100%; margin-top: 10px;"> <tr> <td style="width: 20%;">Nama</td> <td>: I Gusti Ayu Ketut Nadiyahari</td> </tr> <tr> <td>NIM</td> <td>: 2211031139</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>: Pendidikan Guru Sekolah Dasar</td> </tr> <tr> <td>Jurusan</td> <td>: Pendidikan Dasar /PENDAS</td> </tr> <tr> <td>Fakultas</td> <td>: Ilmu Pendidikan</td> </tr> </table> <p>Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.</p>		Nama	: I Gusti Ayu Ketut Nadiyahari	NIM	: 2211031139	Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Jurusan	: Pendidikan Dasar /PENDAS	Fakultas	: Ilmu Pendidikan
Nama	: I Gusti Ayu Ketut Nadiyahari										
NIM	: 2211031139										
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar										
Jurusan	: Pendidikan Dasar /PENDAS										
Fakultas	: Ilmu Pendidikan										
<p>Ketua Jurusan,</p>  <p>I Gede Astawan. NIP. 198408202012121004</p>											
	<p><small>Catatan :</small></p> <ul style="list-style-type: none"> • UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah" • Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan Bafel • Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan <i>qr code</i> yang telah tersedia 										

Lampiran 7. Surat Pengantar Uji *Judges* II

	<p>KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116 Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id Laman: www.fip.undiksha.ac.id</p>															
<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 30%;">Nomor</td> <td style="width: 40%;">: 12161/UN48.10.6/PK.01.03/2025</td> <td style="width: 30%; text-align: right;">Singaraja, 18 September 2025</td> </tr> <tr> <td>Lampiran</td> <td>: -</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Hal</td> <td>: Uji Judges</td> <td></td> </tr> </table>		Nomor	: 12161/UN48.10.6/PK.01.03/2025	Singaraja, 18 September 2025	Lampiran	: -		Hal	: Uji Judges							
Nomor	: 12161/UN48.10.6/PK.01.03/2025	Singaraja, 18 September 2025														
Lampiran	: -															
Hal	: Uji Judges															
<p>Yth. Adrianus I Wayan Iliya Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd. di tempat</p> <p>Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar hasil, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.</p> <table border="0" style="width: 100%; margin-top: 10px;"> <tr> <td style="width: 30%;">Nama</td> <td style="width: 40%;">: I Gusti Ayu Ketut Nadiyahari</td> <td></td> </tr> <tr> <td>NIM</td> <td>: 2211031139</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>: Pendidikan Guru Sekolah Dasar</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Jurusan</td> <td>: Pendidikan Dasar /PENDAS</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Fakultas</td> <td>: Ilmu Pendidikan</td> <td></td> </tr> </table> <p>Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.</p>		Nama	: I Gusti Ayu Ketut Nadiyahari		NIM	: 2211031139		Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar		Jurusan	: Pendidikan Dasar /PENDAS		Fakultas	: Ilmu Pendidikan	
Nama	: I Gusti Ayu Ketut Nadiyahari															
NIM	: 2211031139															
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar															
Jurusan	: Pendidikan Dasar /PENDAS															
Fakultas	: Ilmu Pendidikan															
<p>Ketua Jurusan,</p>  <p>I Gede Astawan. NIP. 198408202012121004</p>																
	<p><small>Catatan :</small></p> <ul style="list-style-type: none"> • UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah" • Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BerE • Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan <i>qr code</i> yang telah tersedia 															

Lampiran 8. Instrumen Validitas Ahli Materi

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *GENIALLY* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR**

- Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar
- Sasaran Program : Siswa Kelas V Sekolah Dasar
- Peneliti : I Gusti Ayu Ketut Nadiyahari
- Pembimbing : Nice Maylani Asril, S.Psi., M.Psi., Ph.D. (Pembimbing 1)
- Instansi : Ni Made Dainivritri Sinta Sari, M.Pd. (Pembimbing 2)
- Nama Validator : Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
- Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dilaksanakannya penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Kelas V Sekolah Dasar”. Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap produk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* ini.

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang produk Media Interaktif Berbasis *Genially* yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya produk tersebut untuk muatan pelajaran IPAS terkhusus pada materi Transfer Energi Antar Makhluk Hidup.

Penilaian, komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan sangat berguna sebagai indikator kualitas dan bahan pertimbangan untuk perbaikan produk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially*. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Pengantar

- 1) Lembar validasi materi pada produk ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli materi pembelajaran.
- 2) Informasi kelayakan media ini didasarkan pada tiga komponen yakni desain pembelajaran, kualitas soal evaluasi dan kebahasaan.

B. Petunjuk Pengisian

1. Pemberian jawaban pada instrument penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (\checkmark) pada kolom yang telah disediakan untuk masing-masing indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan:

4 = Sangat Baik (SB)

3 = Baik (B)

2 = Cukup (C)

1 = Kurang (K)

2. Komentar dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan

C. Penilaian

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
A. Desain Pembelajaran					
1.	Tujuan pembelajaran dalam media disajikan dengan jelas dan sesuai dengan capaian pembelajaran.				
2.	Materi yang ditampilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.				
3.	Penggunaan media mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.				
4.	Materi dalam media disusun secara runtut.				
5.	Penyajian materi dalam media dirancang secara ringkas untuk mempermudah pemahaman peserta didik.				
B. Kualitas Soal Evaluasi					

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
6.	Soal evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran.				
7.	Soal evaluasi sesuai dengan materi pembelajaran.				
8.	Soal evaluasi sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa.				
9.	Petunjuk soal evaluasi jelas dan mudah dipahami				
10.	Soal evaluasi disajikan dengan bahasa yang jelas dan mudah dipahami.				
C. Kebahasaan					
11.	Bahasa yang digunakan sederhana, jelas dan mudah dipahami.				
12.	Istilah/kosakata konsisten serta sesuai konteks pembelajaran.				
13.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.				
14.	Teks dalam media menggunakan ejaan dan tanda baca yang benar.				
15.	Bahasa yang digunakan komunikatif.				

D. Komentar dan Saran Perbaikan

Untuk kepentingan revisi media pembelajaran berbasis *Genially* ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/perbaikan di bawah ini.

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan produk Media Interaktif Berbasis *Genially* ini dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan

Singaraja,.....
Validator

Nama
NIP



Lampiran 9. Instrumen Validitas Ahli Media

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *GENIALLY* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR**

- Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar
- Sasaran Program : Siswa Kelas V Sekolah Dasar
- Peneliti : I Gusti Ayu Ketut Nadiahari
- Pembimbing : Nice Maylani Asril, S.Psi., M.Psi., Ph.D. (Pembimbing 1)
- Instansi : Ni Made Dainivetri Sinta Sari, M.Pd. (Pembimbing 2)
- Nama Validator : Prof.Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
- Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dilaksanakannya penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Kelas V Sekolah Dasar”. Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap produk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* ini.

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang produk Media Interaktif Berbasis *Genially* yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya produk tersebut untuk muatan pelajaran IPAS terkhusus pada materi Transfer Energi Antar Makhluk Hidup.

Penilaian, komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan sangat berguna sebagai indikator kualitas dan bahan pertimbangan untuk perbaikan produk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially*. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Pengantar

- 1) Lembar validasi media pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli media pembelajaran.
- 2) Informasi kelayakan media ini didasarkan pada kualitas media, penyajian media, minat/perhatian dan dampak bagi peserta didik.

B. Petunjuk Pengisian

1. Pemberian jawaban pada instrument penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (\checkmark) pada kolom yang telah disediakan untuk masing-masing indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan:

4 = Sangat Baik (SB)

3 = Baik (B)

2 = Cukup (C)

1 = Kurang (K)

2. Komentar dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan

C. Penilaian

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
A. Kualitas Media					
1.	Media <i>Genially</i> dapat diakses dan digunakan dengan mudah oleh pengguna.				
2.	Navigasi tombol atau menu dalam media jelas dan mudah digunakan.				
3.	Instruksi penggunaan media ditampilkan dengan jelas.				
4.	Musik atau efek suara mendukung suasana belajar.				
5.	Audio dalam video pembelajaran mendukung pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.				
B. Penyajian Media					
6.	Gambar atau ilustrasi ditampilkan dengan resolusi baik dan jelas.				

7.	Visual atau gambar membantu siswa memahami materi.				
8.	Animasi pada media menarik tanpa mengganggu isi materi.				
9.	Tata letak tampilan rapi dan konsisten.				
10.	Pemilihan warna, ikon, dan desain membantu keterbacaan.				
11.	Ilustrasi relevan dengan materi pembelajaran.				
D. Minat/Perhatian					
12.	Media mampu menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar.				
13.	Media mampu menarik perhatian siswa sepanjang pembelajaran.				
F. Dampak bagi Peserta Didik					
14.	Media pembelajaran membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah.				
15.	Media memberikan pengalaman belajar interaktif dan menyenangkan.				

D. Komentar dan Saran Perbaikan

Untuk kepentingan revisi media pembelajaran berbasis *Genially* ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/perbaikan di bawah ini.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan produk Media Interaktif Berbasis *Genially* ini dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan

Singaraja,
Validator

Nama
NIP



Lampiran 10. Instrumen Kepraktisan Respon Guru

**LEMBAR INSTRUMEN UJI PRAKTISI RESPON GURU
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *GENIALLY* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR**

- Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar
- Sasaran Program : Siswa Kelas V Sekolah Dasar
- Peneliti : I Gusti Ayu Ketut Nadiahari
- Pembimbing : Nice Maylani Asril, S.Psi., M.Psi., Ph.D. (Pembimbing 1)
- Instansi : Ni Made Dainivritri Sinta Sari, M.Pd. (Pembimbing 2)
- Nama Validator :
- Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dilaksanakannya penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Kelas V Sekolah Dasar”. Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap produk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* ini.

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang produk Media Interaktif Berbasis *Genially* yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya produk tersebut untuk muatan pelajaran IPAS terkhusus pada materi Transfer Energi Antar Makhluk Hidup.

Penilaian, komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan sangat berguna sebagai indikator kualitas dan bahan pertimbangan untuk perbaikan produk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially*. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keberagaman budaya Indonesia kelas V SD.

B. Petunjuk Pengisian

- 1) Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially*.
- 2) Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan untuk masing-masing indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan:

4 = Sangat Baik (SB)

3 = Baik (B)

2 = Cukup (C)

1 = Kurang (K)

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

C. Penilaian

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
A. Konten					
1.	Media sesuai dengan materi IPAS yang diajarkan di kelas.				
2.	Media sesuai dengan kompetensi dasar/kompetensi capaian pembelajaran.				
3.	Media sesuai dengan indikator pembelajaran.				
4.	Media membantu tercapainya tujuan pembelajaran di kelas.				
B. Bahasa					

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
5.	Bahasa yang digunakan dalam media sederhana dan mudah dipahami peserta didik.				
6.	Kalimat yang digunakan jelas dan tidak membingungkan.				
C. Penggunaan Media					
7.	Media mudah digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.				
8.	Panduan penggunaan media jelas dan mudah dipahami oleh guru.				
9.	Media <i>Genially</i> dapat dibuka/diakses tanpa kendala.				
10.	Media dapat dijalankan tanpa harus menggunakan perangkat khusus yang rumit.				

D. Komentar dan Saran Perbaikan

Untuk kepentingan revisi media pembelajaran berbasis *Genially* ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/perbaikan di bawah ini.

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan produk Media Interaktif Berbasis *Genially* ini dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan

Singaraja,.....

Nama
NIP



Lampiran 11. Instrumen Kepraktisan Respon Siswa

**LEMBAR INSTRUMEN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *GENIALLY* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR**

Nama :

No.Absen :

Kelas :

A. Petunjuk

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda (√) pada kolom penilaian.
3. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan:

4 = Sangat Baik (SB)

3 = Baik (B)

2 = Cukup (C)

1 = Kurang (K)

B. Penilaian

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
A. Visual					
1.	Tampilan media <i>Genially</i> menarik untuk digunakan dalam pembelajaran				
2.	Teks dalam media <i>Genially</i> jelas dan mudah dibaca				
3.	Gambar dan video dalam media <i>Genially</i> terlihat jelas				
4.	Warna pada media <i>Genially</i> serasi dan tidak mengganggu				
B. Motivasi					
5.	Media <i>Genially</i> membuat siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran				
6.	Media <i>Genially</i> menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu siswa untuk belajar.				
C. Materi					

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
7.	Materi dalam media <i>Genially</i> disajikan dengan jelas				
8.	Materi yang ditampilkan mudah dipahami siswa				
9.	Kalimat dalam media <i>Genially</i> jelas dan tersusun runtut				
D. Kemanfaatan					
10.	Media <i>Genially</i> memudahkan siswa memahami materi pelajaran				
11.	Media <i>Genially</i> dapat digunakan siswa untuk belajar secara mandiri				
E. Penggunaan					
12.	Media <i>Genially</i> mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran				
13.	Petunjuk penggunaan media <i>Genially</i> jelas dan mudah dipahami				
14.	Media <i>Genially</i> mudah diakses melalui perangkat digital (Laptop/HP)				

D. Komentar dan Saran Perbaikan

Untuk kepentingan revisi media pembelajaran berbasis *Genially* ini, saya mohon kepada peserta didik menuliskan saran/perbaikan di bawah ini.

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi peserta didik di atas, maka secara umum penilaian kelayakan produk Media Interaktif Berbasis *Genially* ini dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan

Singaraja.,.....

Nama



Lampiran 12. Instrumen Uji Efektivitas

KUESIONER PENGALAMAN BELAJAR SISWA**A. IDENTITAS**

Nama :
 No. Absen :
 Kelas :

B. TUJUAN

Angket/kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui pengalaman belajar siswa.

C. PETUNJUK PENGISIAN

1. Angket ini terdiri dari 10 pernyataan.
2. Berikan tanda centang rumput (\checkmark) pada kolom yang anda pilih sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
3. Isilah sesuai dengan pengalaman belajar anda.
4. Semua jawaban tidak ada yang salah dan tidak ada benar.
5. Pengisian angket ini tidak ada kaitannya dengan nilai siswa di sekolah, maka dari itu jawablah semua pertanyaan dengan jujur sesuai keadaan yang sebenarnya (Kejujuran yang utama).

KETERANGAN HURUF PILIHAN

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

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya tetap menyelesaikan tugas IPAS meskipun memerlukan waktu yang cukup lama.				
2.	Saya mencari sumber belajar lain untuk memahami materi IPAS yang belum saya kuasai.				
3.	Saya mencoba mengerjakan soal IPAS yang dianggap sulit.				
4.	Saya berdiskusi dengan teman atau guru apabila terdapat materi IPAS yang belum saya pahami.				
5.	Saya merasa antusias saat guru memberikan				

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
	eksperimen atau praktik dalam pelajaran IPAS.				
6.	Saya sering mengajukan pertanyaan kepada guru saat pelajaran IPAS berlangsung.				
7.	Saya menjadwalkan waktu khusus untuk mengerjakan latihan soal IPAS secara rutin.				
8.	Saya menggunakan waktu luang di sekolah untuk belajar materi IPAS.				
9.	Saya percaya diri saat menyampaikan pendapat dalam pembelajaran IPAS.				
10.	Saya berusaha menyelesaikan tugas IPAS secara mandiri sebelum meminta bantuan orang lain.				



Lampiran 13. Hasil Uji *Judges* I

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
INSTRUMEN VALIDITAS AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *GENIALLY* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrument sesuai penilaian yang diberikan.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

No.	Indikator/ Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Desain Pembelajaran				
1.	Tujuan pembelajaran dalam media disajikan dengan jelas dan mudah dipahami.	✓		Sesuai / relevan dengan CP
2.	Materi yang ditampilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.	✓		
3.	Penggunaan media mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.	✓		
4.	Materi dalam media disusun secara runtut.	✓		
5.	Penyajian materi dalam media dilengkapi dengan rangkuman untuk memudahkan pemahaman.	✓		
B. Kualitas Soal Evaluasi				
6.	Soal evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓		

No.	Indikator/ Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
7.	Soal evaluasi sesuai dengan materi pembelajaran.	✓		
8.	Soal evaluasi sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa.	✓		
9.	Petunjuk soal evaluasi jelas dan mudah dipahami	✓		
10.	Soal evaluasi disajikan dengan bahasa yang jelas dan mudah dipahami.	✓		
C. Kebahasaan				
11.	Bahasa yang digunakan sederhana, jelas dan mudah dipahami.	✓		
12.	Istilah/kosakata konsisten serta sesuai konteks pembelajaran.	✓		
13.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan <u>tingkat perkembangan</u> siswa.	✓		Tingkat perkembangan?
14.	Teks dalam media menggunakan ejaan dan tanda baca yang benar.	✓		
15.	Gaya bahasa yang digunakan komunikatif.	✓		

Singaraja, 29 September 2025
Validator



Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198912132015042003

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
INSTRUMEN VALIDITAS AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *GENIALLY* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrument sesuai penilaian yang diberikan.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media

No.	Indikator/ Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Kualitas Media				
1.	Media <i>Genially</i> dapat diakses dan digunakan dengan mudah oleh pengguna.	✓		
2.	Navigasi tombol atau menu dalam media jelas dan mudah digunakan.	✓		
3.	Instruksi penggunaan media ditampilkan dengan jelas.	✓		
4.	Musik atau efek suara mendukung suasana belajar.	✓		
5.	Audio yang digunakan tidak mengganggu pemahaman siswa.	✓		Audio yang bagaimana?
B. Penyajian Media				
6.	Gambar atau ilustrasi ditampilkan dengan resolusi baik dan jelas.	✓		
7.	Visual atau gambar membantu siswa memahami materi.	✓		

No.	Indikator/ Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
8.	Animasi pada media menarik tanpa mengganggu isi materi.	✓		
9.	Tata letak tampilan rapi dan konsisten.	✓		
10.	Pemilihan warna, ikon, dan desain membantu keterbacaan.	✓		
11.	Ilustrasi relevan dengan materi pembelajaran.	✓		
D. Minat/Perhatian				
12.	Media mampu menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar.	✓		
13.	Media mampu menarik perhatian siswa sepanjang pembelajaran.	✓		
F. Dampak bagi Peserta Didik				
14.	Media pembelajaran membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah	✓		
15.	Media memberikan pengalaman belajar interaktif dan menyenangkan.	✓		

Singaraja, 29 September 2025

Validator

Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198912132015042003

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN VALIDITAS RESPON GURU
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *GENIALLY* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR**

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrument sesuai penilaian yang diberikan.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Respon Guru

No.	Indikator/ Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Konten				
1.	Media sesuai dengan materi IPAS yang diajarkan di kelas.	✓		
2.	Media sesuai dengan kompetensi dasar/kompetensi capaian pembelajaran.	✓		
3.	Media <i>Genially</i> disusun secara sistematis dan lengkap.	✓		
4.	Media membantu tercapainya tujuan pembelajaran di kelas.	✓		
B. Bahasa				
5.	Bahasa yang digunakan dalam media sederhana dan mudah dipahami peserta didik.	✓		
6.	Kalimat yang digunakan jelas dan tidak membingungkan.	✓		

No.	Indikator/ Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
C. Penggunaan Media				
7.	Media mudah digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.	✓		
8.	Panduan penggunaan media jelas dan mudah dipahami oleh guru.	✓		
9.	Media <i>Genially</i> dapat dibuka/diakses tanpa kendala.	✓		
10.	Media dapat dijalankan tanpa harus menggunakan perangkat khusus yang rumit.	✓		

Singaraja, 29 September 2025
Validator



Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198912132015042003

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
INSTRUMEN VALIDITAS RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *GENIALLY* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrument sesuai penilaian yang diberikan.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Respon Siswa

No.	Indikator/ Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Visual				
1.	Tampilan media <i>Genially</i> menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.	✓		
2.	Teks pada media <i>Genially</i> jelas dan mudah dibaca.	✓		
3.	Gambar dan video dalam media <i>Genially</i> terlihat jelas.	✓		
4.	Warna pada media <i>Genially</i> serasi dan tidak mengganggu.	✓		
B. Motivasi				
5.	Media <i>Genially</i> membuat siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran.	✓		
6.	Media <i>Genially</i> menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu siswa untuk belajar.	✓		

No.	Indikator/ Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
C. Materi				
7.	Materi dalam media <i>Genially</i> disajikan dengan jelas.	✓		
8.	Materi yang ditampilkan mudah dipahami siswa.	✓		
9.	Kalimat dalam media <i>Genially</i> jelas dan tersusun runtut.	✓		
D. Kemanfaatan				
10.	Media <i>Genially</i> memudahkan siswa memahami materi pelajaran.	✓		
11.	Media <i>Genially</i> dapat digunakan siswa untuk belajar secara mandiri.	✓		
E. Penggunaan				
12.	Media <i>Genially</i> mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran.	✓		
13.	Petunjuk penggunaan media <i>Genially</i> jelas dan mudah dipahami.	✓		
14.	Media <i>Genially</i> mudah diakses melalui perangkat digital (Laptop/HP).	✓		

Singaraja, 29 September 2025

Validator



Dr. Ni Ketut Desia Trisfantari, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198912132015042003

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI EFEKTIVITAS
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *GENALLY* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Efektivitas

No.	Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
1.	Saya tetap menyelesaikan tugas IPAS meskipun memerlukan waktu yang cukup lama.	✓		
2.	Saya mencari sumber belajar lain untuk memahami materi IPAS yang belum saya kuasai.	✓		
3.	Saya mencoba mengerjakan soal IPAS yang dianggap sulit.	✓		
4.	Saya berdiskusi dengan teman atau guru apabila terdapat materi IPAS yang belum saya pahami.	✓		
5.	Saya merasa antusias saat guru memberikan eksperimen atau praktik dalam pelajaran IPAS.	✓		
6.	Saya sering mengajukan pertanyaan kepada guru saat pelajaran IPAS berlangsung.	✓		
7.	Saya menjadwalkan waktu khusus untuk mengerjakan latihan soal IPAS secara rutin.	✓		

No.	Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
8.	Saya menggunakan waktu luang di sekolah untuk belajar materi IPAS.	✓		
9.	Saya percaya diri saat menyampaikan pendapat dalam pembelajaran IPAS.	✓		
10.	Saya berusaha menyelesaikan tugas IPAS secara mandiri sebelum meminta bantuan orang lain.	✓		

Singaraja, 29 September 2025

Validator



Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198912132015042003

Lampiran 14. Hasil Uji *Judges* II

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
INSTRUMEN VALIDITAS AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *GENIALLY* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrument sesuai penilaian yang diberikan.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

No.	Indikator/ Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Desain Pembelajaran				
1.	Tujuan pembelajaran dalam media disajikan dengan jelas dan sesuai dengan capaian pembelajaran.	✓		
2.	Materi yang ditampilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.	✓		
3.	Penggunaan media mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.	✓		
4.	Materi dalam media disusun secara runtut.	✓		
5.	Penyajian materi dalam media dirancang secara	✓		

No.	Indikator/ Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
	ringkas untuk mempermudah pemahaman peserta didik.	✓		
B. Kualitas Soal Evaluasi				
6.	Soal evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓		
7.	Soal evaluasi sesuai dengan materi pembelajaran.	✓		
8.	Soal evaluasi sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa.	✓		
9.	Soal evaluasi disajikan secara sistematis dan mudah dikerjakan oleh peserta didik.	✓		
10.	Soal evaluasi disajikan dengan bahasa yang jelas dan mudah dipahami.	✓		
C. Kebahasaan				
11.	Bahasa yang digunakan sederhana, jelas dan mudah dipahami.	✓		
12.	Istilah/kosakata konsisten serta sesuai konteks pembelajaran.	✓		
13.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik.	✓		
14.	Teks dalam media menggunakan ejaan dan tanda baca yang benar.	✓		

No.	Indikator/ Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
15.	Bahasa yang digunakan komunikatif.	✓		

Singaraja, 29 September 2025

Validator



Adrianus I Wayan Ila Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd.
NIP. 198807082014041003

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
INSTRUMEN VALIDITAS AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *GENIALLY* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrument sesuai penilaian yang diberikan.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media

No.	Indikator/ Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Kualitas Media				
1.	Media <i>Genially</i> dapat diakses dan digunakan dengan mudah oleh pengguna.	✓		
2.	Navigasi tombol atau menu dalam media jelas dan mudah digunakan.	✓		
3.	Instruksi penggunaan media ditampilkan dengan jelas.	✓		
4.	Musik atau efek suara mendukung suasana belajar.	✓		
5.	Audio dalam video pembelajaran mendukung pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.	✓		
B. Penyajian Media				
6.	Gambar atau ilustrasi ditampilkan dengan resolusi baik dan jelas.	✓		
7.	Visual atau gambar membantu siswa memahami materi.	✓		

No.	Indikator/ Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
8.	Animasi pada media menarik tanpa mengganggu isi materi.	✓		
9.	Tata letak tampilan rapi dan konsisten.	✓		
10.	Pemilihan warna, ikon, dan desain membantu keterbacaan.	✓		
11.	Ilustrasi relevan dengan materi pembelajaran.	✓		
D. Minat/Perhatian				
12.	Media mampu menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar.	✓		
13.	Media mampu menarik perhatian siswa sepanjang pembelajaran.	✓		
F. Dampak bagi Peserta Didik				
14.	Media pembelajaran membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah	✓		
15.	Media memberikan pengalaman belajar interaktif dan menyenangkan.	✓		

Singaraja, 29 September 2025
Validator



Adrianus I Wyan Illia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd.
NIP. 198807082014041003

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN VALIDITAS RESPON GURU
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *GENIALLY* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR**

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrument sesuai penilaian yang diberikan.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Respon Guru

No.	Indikator/ Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Konten				
1.	Media sesuai dengan materi IPAS yang diajarkan di kelas.	✓		
2.	Media sesuai dengan kompetensi dasar/kompetensi capaian pembelajaran.	✓		
3.	Media <i>Genially</i> disusun secara sistematis dan lengkap.	✓		
4.	Media membantu tercapainya tujuan pembelajaran di kelas.	✓		
B. Bahasa				
5.	Bahasa yang digunakan dalam media sederhana dan mudah dipahami peserta didik.	✓		
6.	Kalimat yang digunakan jelas dan tidak membingungkan.	✓		

No.	Indikator/ Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
C. Penggunaan Media				
7.	Media mudah digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.	✓		
8.	Panduan penggunaan media jelas dan mudah dipahami oleh guru.	✓		
9.	Media <i>Genially</i> dapat dibuka/diakses tanpa kendala.	✓		
10.	Media dapat dijalankan tanpa harus menggunakan perangkat khusus yang rumit.	✓		

Singaraja, 29 September 2025
Validator



Adrianus I Wayan Ili Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd.
NIP. 198807082014041003

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
INSTRUMEN VALIDITAS RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *GENIALLY* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrument sesuai penilaian yang diberikan.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Respon Siswa

No.	Indikator/ Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Visual				
1.	Tampilan media <i>Genially</i> menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.	✓		
2.	Teks pada media <i>Genially</i> jelas dan mudah dibaca.	✓		
3.	Gambar dan video dalam media <i>Genially</i> terlihat jelas.	✓		
4.	Warna pada media <i>Genially</i> serasi dan tidak mengganggu.	✓		
B. Motivasi				
5.	Media <i>Genially</i> membuat siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran.	✓		
6.	Media <i>Genially</i> menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu siswa untuk belajar.	✓		

No.	Indikator/ Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
C. Materi				
7.	Materi dalam media <i>Genially</i> disajikan dengan jelas.	✓		
8.	Materi yang ditampilkan mudah dipahami siswa.	✓		
9.	Kalimat dalam media <i>Genially</i> jelas dan tersusun runtut.	✓		
D. Kemanfaatan				
10.	Media <i>Genially</i> memudahkan siswa memahami materi pelajaran.	✓		
11.	Media <i>Genially</i> dapat digunakan siswa untuk belajar secara mandiri.	✓		
E. Penggunaan				
12.	Media <i>Genially</i> mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran.	✓		
13.	Petunjuk penggunaan media <i>Genially</i> jelas dan mudah dipahami.	✓		
14.	Media <i>Genially</i> mudah diakses melalui perangkat digital (Laptop/HP).	✓		

Singaraja, 29 September 2025

Validator



Adrianus I Wawan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd.
NIP. 198807082014041003

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI EFEKTIVITAS
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *GENALLY* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Efektivitas

No.	Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
1.	Saya tetap menyelesaikan tugas IPAS meskipun memerlukan waktu yang cukup lama.	✓		
2.	Saya mencari sumber belajar lain untuk memahami materi IPAS yang belum saya kuasai.	✓		
3.	Saya mencoba mengerjakan soal IPAS yang dianggap sulit.	✓		
4.	Saya berdiskusi dengan teman atau guru apabila terdapat materi IPAS yang belum saya pahami.	✓		
5.	Saya merasa antusias saat guru memberikan eksperimen atau praktik dalam pelajaran IPAS.	✓		
6.	Saya sering mengajukan pertanyaan kepada guru saat pelajaran IPAS berlangsung.	✓		
7.	Saya menjadwalkan waktu khusus untuk mengerjakan latihan soal IPAS secara rutin.	✓		

No.	Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
8.	Saya menggunakan waktu luang di sekolah untuk belajar materi IPAS.	✓		
9.	Saya percaya diri saat menyampaikan pendapat dalam pembelajaran IPAS.	✓		
10.	Saya berusaha menyelesaikan tugas IPAS secara mandiri sebelum meminta bantuan orang lain.	✓		

Singaraja, 29 September 2025

Validator



Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd.
NIP. 198807082014041003

Lampiran 15. Perhitungan Validitas Instrumen

Hasil Analisis Uji Validitas**1. Instrumen Validitas Materi Pembelajaran**

Uji validitas instrumen (ahli materi pembelajaran) telah diuji oleh dua pakar (*judges*) yang ahli dalam bidangnya. Pakar I adalah Ibu Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd. dan pakar II adalah Bapak Adrianus I Wayan Iliya Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd. Uji instrumen ahli materi bertujuan untuk memvalidasi isi instrumen yang telah dirancang untuk menguji kelayakan dari media pembelajaran berbasis *Genially* pada materi transfer energi antar makhluk hidup yang telah dikembangkan. Hasil penilaian dari kedua pakar, selanjutnya akan dikonversi ke dalam tabulasi silang berdasarkan rumus *Gregory* yang disajikan dalam tabel berikut.

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian <i>Judges</i>	Kurang Relevan	Sangat Relevan
<i>Judges II</i>	Kurang Relevan	A (0)	B (0)
	Sangat Relevan	C (0)	D (15)

Berdasarkan tabulasi silang di atas, maka dapat dihitung validitas isi instrument materi pembelajaran sebagai berikut.

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

$$CV = \frac{15}{A + B + C + 15}$$

$$CV = \frac{15}{15}$$

$$CV = 1,00$$

Hasil perhitungan validitas isi instrumen (instrumen ahli materi) menggunakan rumus *Gregory* di atas memperoleh skor 1,00. Berdasarkan kategori tabulasi silang menurut *Gregory*, skor 1,00 berada pada kategori sangat tinggi. Dapat disimpulkan bahwa instrumen validitas materi dinyatakan valid dan sangat layak untuk digunakan sebagai panduan penilaian kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada materi transfer energi antar makhluk hidup yang dikembangkan.

2. Instrumen Validitas Media Pembelajaran

Uji validitas instrumen (ahli media pembelajaran) telah diuji oleh dua pakar (*judges*) yang ahli dalam bidangnya. Pakar I adalah Ibu Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd. dan pakar II adalah Bapak Adrianus I Wayan Iliya Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd. Uji instrumen ahli media pembelajaran bertujuan untuk memvalidasi isi instrumen yang telah dirancang untuk menguji kelayakan dari media pembelajaran berbasis *Genially* pada materi transfer energi antar makhluk hidup yang telah dikembangkan. Hasil penilaian dari kedua pakar, selanjutnya akan dikonversi ke dalam tabulasi silang 2 x 2 menurut *Gregory* yang disajikan dalam tabel berikut.

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian <i>Judges</i>	Kurang Relevan	Sangat Relevan
<i>Judges II</i>	Kurang Relevan	A (0)	B (0)
	Sangat Relevan	C (0)	D (15)

Berdasarkan tabulasi silang di atas, maka dapat dihitung validitas isi instrument materi pembelajaran sebagai berikut.

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

$$CV = \frac{15}{A + B + C + 15}$$

$$CV = \frac{15}{15}$$

$$CV = 1,00$$

Hasil perhitungan validitas isi instrumen (instrumen ahli media) menggunakan rumus *Gregory* di atas memperoleh skor 1,00. Berdasarkan kategori tabulasi silang menurut *Gregory*, skor 1,00 berada pada kategori sangat tinggi. Dapat disimpulkan bahwa instrumen validitas media dinyatakan valid dan sangat layak untuk digunakan sebagai panduan penilaian kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada materi transfer energi antar makhluk hidup yang dikembangkan.

3. Instrumen Validitas Respon Guru

Uji validitas instrumen (instrument respon guru) telah diuji oleh dua pakar (*judges*) yang ahli dalam bidangnya. Pakar I adalah Ibu Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd. dan pakar II adalah Bapak Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd. Uji instrumen respon guru bertujuan untuk memvalidasi isi instrumen yang telah dirancang untuk menguji kepraktisan dari media pembelajaran berbasis *Genially* pada materi transfer energi antar makhluk hidup yang telah dikembangkan. Hasil penilaian dari kedua pakar, selanjutnya akan dikonversi ke dalam tabulasi silang 2 x 2 menurut *Gregory* yang disajikan dalam tabel berikut.

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian <i>Judges</i>	Kurang Relevan	Sangat Relevan
<i>Judges II</i>	Kurang Relevan	A (0)	B (0)
	Sangat Relevan	C (0)	D (10)

Berdasarkan tabulasi silang di atas, maka dapat dihitung validitas isi instrumen materi pembelajaran sebagai berikut.

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

$$CV = \frac{10}{A + B + C + 10}$$

$$CV = \frac{10}{10}$$

$$CV = 1,00$$

Hasil perhitungan validitas isi instrumen (instrumen respon guru) menggunakan rumus *Gregory* di atas memperoleh skor 1,00. Berdasarkan kategori tabulasi silang menurut *Gregory*, skor 1,00 berada pada kategori sangat tinggi. Dapat disimpulkan bahwa instrumen validitas respon guru dinyatakan valid dan sangat layak untuk digunakan sebagai panduan penilaian kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada materi transfer energi antar makhluk hidup yang dikembangkan.

4. Instrumen Validitas Respon Siswa

Uji validitas instrumen (instrument respon siswa) telah diuji oleh dua pakar (*judges*) yang ahli dalam bidangnya. Pakar I adalah Ibu Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd. dan pakar II adalah Bapak Adrianus I Wayan Iliya Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd. Uji instrumen respon siswabertujuan untuk memvalidasi isi instrumen yang telah dirancang untuk menguji kepraktisan dari media pembelajaran berbasis *Genially* pada materi transfer energi antar makhluk hidup yang telah dikembangkan. Hasil penilaian dari kedua pakar, selanjutnya akan dikonversi ke dalam tabulasi silang 2 x 2 menurut *Gregory* yang disajikan dalam tabel berikut.

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian <i>Judges</i>	Kurang Relevan	Sangat Relevan
<i>Judges II</i>	Kurang Relevan	A (0)	B (0)
	Sangat Relevan	C (0)	D (14)

Berdasarkan tabulasi silang di atas, maka dapat dihitung validitas isi instrument materi pembelajaran sebagai berikut.

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

$$CV = \frac{14}{A + B + C + 14}$$

$$CV = \frac{14}{14}$$

$$CV = 1,00$$

Hasil perhitungan validitas isi instrumen (instrumen respon siswa) menggunakan rumus *Gregory* di atas memperoleh skor 1,00. Berdasarkan kategori tabulasi silang menurut *Gregory*, skor 1,00 berada pada kategori sangat tinggi. Dapat disimpulkan bahwa instrumen validitas respon siswa dinyatakan valid dan sangat layak untuk digunakan sebagai panduan penilaian kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada materi transfer energi antar makhluk hidup yang dikembangkan.

5. Instrumen Validitas Efektivitas Hasil Belajar

Uji validitas instrumen (instrument efektivitas motivasi belajar) telah diuji oleh dua pakar (*judges*) yang ahli dalam bidangnya. Pakar I adalah Ibu Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd. dan pakar II adalah Bapak Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd. Uji instrumen efektivitas bertujuan untuk memvalidasi isi instrument berupa kuesioner. Instrumen efektivitas terdiri dari 10 pernyataan kuesioner. Uji efektivitas bertujuan untuk mengukur motivasi belajar peserta didik sebelum menggunakan media *Genially* dan setelah menggunakan media *Genially*. Hasil penilaian dari kedua pakar, selanjutnya akan dikonversi ke dalam tabulasi silang 2 x 2 menurut *Gregory* yang disajikan dalam tabel berikut.

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian <i>Judges</i>	Kurang Relevan	Sangat Relevan
<i>Judges II</i>	Kurang Relevan	A (0)	B (0)
	Sangat Relevan	C (0)	D (10)

Berdasarkan tabulasi silang di atas, maka dapat dihitung validitas isi instrument materi pembelajaran sebagai berikut.

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

$$CV = \frac{10}{A + B + C + 10}$$

$$CV = \frac{10}{10}$$

$$CV = 1,00$$

Hasil perhitungan validitas isi instrumen (instrumen efektivitas) menggunakan rumus *Gregory* di atas memperoleh skor 1,00. Berdasarkan kategori tabulasi silang menurut *Gregory*, skor 1,00 berada pada kategori sangat tinggi. Dapat disimpulkan bahwa instrumen validitas efektivitas dinyatakan valid dan sangat layak untuk digunakan sebagai panduan penilaian keefektivan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada materi transfer energi antar makhluk hidup yang dikembangkan.

Lampiran 16. Hasil Uji Validitas Butir Kuesioner Motivasi Belajar

Butir Pernyataan											
No. Resp	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Total
R1	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	35
R2	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	34
R3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	34
R4	1	3	2	2	3	1	2	3	3	2	20
R5	1	4	2	2	3	3	3	1	4	4	23
R6	3	1	2	2	3	2	2	2	3	3	20
R7	3	3	3	3	3	2	3	3	2	4	25
R8	2	1	1	1	2	2	3	2	2	2	16
R9	4	3	4	4	4	3	4	3	3	2	32
R10	4	3	3	4	4	4	3	3	2	2	30
R11	3	3	1	3	3	1	1	2	3	2	20
R12	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	35
R13	4	4	4	4	3	4	4	3	4	2	34
R14	4	4	2	4	4	3	2	3	4	3	30
R15	4	4	4	4	2	3	2	3	4	4	30
R16	4	4	3	2	1	2	3	2	2	2	23
R17	3	1	2	4	1	2	2	2	4	4	21
R18	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	26
R19	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	34
R20	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	33
R21	3	3	3	3	3	2	3	3	4	2	27
R22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
R23	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	31
R24	3	3	2	3	3	3	4	3	4	4	28
R25	2	2	4	2	3	3	4	2	1	3	23
R26	3	3	2	1	3	2	2	2	3	2	21
R27	4	4	4	3	4	4	4	1	3	3	31
R28	3	3	3	1	3	2	3	3	3	2	24
R29	3	3	2	3	2	2	2	1	3	2	21
R30	3	1	4	4	3	2	2	2	1	2	22
R31	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	32
R32	4	4	2	4	4	4	3	3	4	4	32
R33	4	2	4	3	4	4	4	4	4	2	33
R34	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	33
Jumlah	114	108	105	106	111	96	105	94	110	102	949
r Hitung	0,754691	0,675273	0,729104	0,678446	0,72763	0,822462	0,661557	0,69491	0,545342	0,453719	
r Tabel	0,339	0,339	0,339	0,339	0,339	0,339	0,339	0,339	0,339	0,339	
Keterangan	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	

Perhitungan validitas butir pernyataan kuesioner pada gambar di atas, dianalisis dengan berbantuan *Microsoft Excel*. Berdasarkan perhitungan validitas butir dengan menggunakan teknik korelasi *point biserial (rpbi)* dan didasarkan pada kriteria pengambilan keputusan jika nilai *rhitung* > *rtabel* maka, butir pernyataan dinyatakan valid. Namun jika nilai *rhitung* < *rtabel* maka, butir pernyataan dinyatakan tidak valid. Jumlah responden dalam uji validitas ini sebanyak 34 orang (N = 34). Berdasarkan jumlah responden tersebut dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$), diperoleh nilai *rtabel* sebesar 0,339. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan kuesioner yang berjumlah 10 butir memiliki nilai *rhitung* lebih besar daripada *rtabel* (*rhitung* > 0,339). Dengan demikian, secara keseluruhan butir pernyataan kuesioner dinyatakan valid. Validitas pada seluruh butir pernyataan menunjukkan bahwa setiap pernyataan memiliki ketepatan isi serta konsistensi konstruksi yang baik, sehingga seluruh instrumen kuesioner layak digunakan dalam penelitian tanpa perlu dilakukan revisi.

Lampiran 17. Hasil Uji Realibilitas Kuesioner

Butir Pernyataan											
No. Resp	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Total
R1	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	35
R2	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	34
R3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	34
R4	1	3	2	2	3	1	2	3	3	2	20
R5	1	4	2	2	3	3	3	1	4	4	23
R6	3	1	2	2	3	2	2	2	3	3	20
R7	3	3	3	3	3	2	3	3	2	4	25
R8	2	1	1	1	2	2	3	2	2	2	16
R9	4	3	4	4	4	3	4	3	3	2	32
R10	4	3	3	4	4	4	3	3	2	2	30
R11	3	3	1	3	3	1	1	2	3	2	20
R12	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	35
R13	4	4	4	4	3	4	4	3	4	2	34
R14	4	4	2	4	4	3	2	3	4	3	30
R15	4	4	4	4	2	3	2	3	4	4	30
R16	4	4	3	2	1	2	3	2	2	2	23
R17	3	1	2	4	1	2	2	2	4	4	21
R18	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	26
R19	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	34
R20	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	33
R21	3	3	3	3	3	2	3	3	4	2	27
R22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
R23	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	31
R24	3	3	2	3	3	3	4	3	4	4	28
R25	2	2	4	2	3	3	4	2	1	3	23
R26	3	3	2	1	3	2	2	2	3	2	21
R27	4	4	4	3	4	4	4	1	3	3	31
R28	3	3	3	1	3	2	3	3	3	2	24
R29	3	3	2	3	2	2	2	1	3	2	21
R30	3	1	4	4	3	2	2	2	1	2	22
R31	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	32
R32	4	4	2	4	4	4	3	3	4	4	32
R33	4	2	4	3	4	4	4	4	4	2	33
R34	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	33
Jumlah	114	108	105	106	111	96	105	94	110	102	949
Varian Item	0,720143	0,998217	0,991979	0,955437	0,745989	0,816399	0,749554	0,730838	0,791444	0,848485	32,81016
Jumlah Varian	8,348484848										
Varian Total	32,81016043										
Reliabilitas	0,828390937										
Keterangan	Reliabel										

Perhitungan reliabilitas butir instrumen pada gambar di atas, dianalisis dengan berbantuan *Microsoft Excel*. Berdasarkan perhitungan dengan teknik *Alpha Cronbach*, diperoleh hasil bahwa secara keseluruhan instrumen tes memiliki **reliabilitas sangat tinggi yaitu sebesar 0,83**. Berdasarkan kriteria batasan koefisien reliabilitas, $0,80 < r_{11} \leq 1,00$ memiliki kriteria reliabilitas sangat tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen kuesioner yang digunakan memiliki reliabilitas sangat tinggi dalam mengukur motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, instrumen kuesioner dapat diterapkan dalam penelitian tanpa revisi lebih lanjut.



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

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

Nomor : 279/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 07 Januari 2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

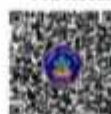
Yth.
Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
di tempat

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

Nama : I Gusti Ayu Ketut Nadiyahari
NIM : 2211031139
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Pt. Ketua Jurusan,



I Gede Margunayasa
NIP. 198504022009121009



Catatan :

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

Lampiran 19. Surat Pengantar Uji Ahli Media



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

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

Nomor : 279/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 07 Januari 2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

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

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

Nama : I Gusti Ayu Ketut Nadiyahari
NIM : 2211031139
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Plt. Ketua Jurusan,



I Gede Margunayasa
NIP. 198504022009121009



Catatan :

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

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

Nomor : 279/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 07 Januari 2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.
Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd.
di tempat

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

Nama : I Gusti Ayu Ketut Nadiyahari
NIM : 2211031139
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Plt. Ketua Jurusan,



I Gede Margunayasa
NIP. 198504022009121009



Catatan :

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

Lampiran 20. Hasil Uji Ahli Materi

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *GENIALLY* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Genially Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS
Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Sasaran Program : Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Peneliti : I Gusti Ayu Ketut Nadihari

Pembimbing : Nice Maylani Asril, S.Psi., M.Psi., Ph.D. (Pembimbing 1)

Instansi : Ni Made Dainivetri Sinta Sari, M.Pd. (Pembimbing 2)

Nama Validator : Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dilaksanakannya penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Kelas V Sekolah Dasar". Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap produk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* ini.

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang produk Media Interaktif Berbasis *Genially* yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya produk tersebut untuk muatan pelajaran IPAS terkhusus pada materi Transfer Energi Antar MakhluK Hidup.

Penilaian, komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan sangat berguna sebagai indikator kualitas dan bahan pertimbangan untuk perbaikan produk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially*. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Pengantar

- 1) Lembar validasi materi pada produk ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli materi pembelajaran.
- 2) Informasi kelayakan media ini didasarkan pada tiga komponen yakni desain pembelajaran, kualitas soal evaluasi dan kebahasaan.

B. Petunjuk Pengisian

1. Pemberian jawaban pada instrument penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan untuk masing-masing indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan:

4 = Sangat Baik (SB)

3 = Baik (B)

2 = Cukup (C)

1 = Kurang (K)

2. Komentar dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan

C. Penilaian

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
A. Desain Pembelajaran					
1.	Tujuan pembelajaran dalam media disajikan dengan jelas dan sesuai dengan capaian pembelajaran.				✓
2.	Materi yang ditampilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.				✓
3.	Penggunaan media mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.				✓
4.	Materi dalam media disusun secara runtut.				✓
5.	Penyajian materi dalam media dirancang secara ringkas untuk mempermudah pemahaman peserta didik.			✓	
B. Kualitas Soal Evaluasi					
6.	Soal evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
7.	Soal evaluasi sesuai dengan materi pembelajaran.				✓
8.	Soal evaluasi sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa.				✓
9.	Petunjuk soal evaluasi jelas dan mudah dipahami				✓
10.	Soal evaluasi disajikan dengan bahasa yang jelas dan mudah dipahami.				✓
C. Kebahasaan					
11.	Bahasa yang digunakan sederhana, jelas dan mudah dipahami.				✓
12.	Istilah/kosakata konsisten serta sesuai konteks pembelajaran.				✓
13.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.				✓
14.	Teks dalam media menggunakan ejaan dan tanda baca yang benar.			✓	
15.	Bahasa yang digunakan komunikatif.			✓	

D. Komentar dan Saran Perbaikan

Untuk kepentingan revisi media pembelajaran berbasis *Genially* ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/perbaikan di bawah ini.

-
- Tambahkan identitas pengisi
- Gambar revisi gunakan yg lebih jelas
-
-
-

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan produk Media Interaktif Berbasis *Genially* ini dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan

Singaraja, 27-01-2026
Validator



Dr. Ni Wawan Rati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197612142009122002

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *GENIALLY* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Genially Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS
Siswa Kelas V Sekolah Dasar
Sasaran Program : Siswa Kelas V Sekolah Dasar
Peneliti : I Gusti Ayu Ketut Nadiahari
Pembimbing : Nice Maylani Asril, S.Psi., M.Psi., Ph.D. (Pembimbing 1)
Instansi : Ni Made Dainivetri Sinta Sari, M.Pd. (Pembimbing 2)
Nama Validator : Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dilaksanakannya penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Kelas V Sekolah Dasar". Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap produk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* ini.

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang produk Media Interaktif Berbasis *Genially* yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya produk tersebut untuk muatan pelajaran IPAS terkhusus pada materi Transfer Energi Antar Makhluk Hidup.

Penilaian, komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan sangat berguna sebagai indikator kualitas dan bahan pertimbangan untuk perbaikan produk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially*. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Pengantar

- 1) Lembar validasi materi pada produk ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli materi pembelajaran.
- 2) Informasi kelayakan media ini didasarkan pada tiga komponen yakni desain pembelajaran, kualitas soal evaluasi dan kebahasaan.

B. Petunjuk Pengisian

1. Pemberian jawaban pada instrument penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan untuk masing-masing indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan:

4 = Sangat Baik (SB)

3 = Baik (B)

2 = Cukup (C)

1 = Kurang (K)

2. Komentar dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan

C. Penilaian

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
A. Desain Pembelajaran					
1.	Tujuan pembelajaran dalam media disajikan dengan jelas dan sesuai dengan capaian pembelajaran.				✓
2.	Materi yang ditampilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.				✓
3.	Penggunaan media mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.				✓
4.	Materi dalam media disusun secara runtut.				✓
5.	Penyajian materi dalam media dirancang secara ringkas untuk mempermudah pemahaman peserta didik.				✓
B. Kualitas Soal Evaluasi					
6.	Soal evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran.			✓	

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
7.	Soal evaluasi sesuai dengan materi pembelajaran.				✓
8.	Soal evaluasi sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa.			✓	
9.	Petunjuk soal evaluasi jelas dan mudah dipahami				✓
10.	Soal evaluasi disajikan dengan bahasa yang jelas dan mudah dipahami.				✓
C. Kebahasaan					
11.	Bahasa yang digunakan sederhana, jelas dan mudah dipahami.				✓
12.	Istilah/kosakata konsisten serta sesuai konteks pembelajaran.				✓
13.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.				✓
14.	Teks dalam media menggunakan ejaan dan tanda baca yang benar.				✓
15.	Bahasa yang digunakan komunikatif.				✓

D. Komentar dan Saran Perbaikan

Untuk kepentingan revisi media pembelajaran berbasis *Genially* ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/perbaikan di bawah ini.

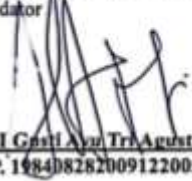
1) Perlu tambahkan gambar dan referensi
 2) Soal acuan dan Typa, kalun ada soal menganalisis

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan produk Media Interaktif Berbasis *Genially* ini dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
 Layak digunakan dengan revisi
 Tidak layak digunakan

Singaraja, 27 Januari 2026
Validator



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

Lampiran 21. Hasil Uji Ahli Media

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *GENIALLY* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Genially Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS
Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Sasaran Program : Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Peneliti : I Gusti Ayu Ketut Nadiahari

Pembimbing : Nice Maylani Asril, S.Psi., M.Psi., Ph.D. (Pembimbing 1)

Instansi : Ni Made Dainivetri Sinta Sari, M.Pd. (Pembimbing 2)

Nama Validator : Prof.Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dilaksanakannya penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Kelas V Sekolah Dasar". Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap produk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* ini.

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang produk Media Interaktif Berbasis *Genially* yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya produk tersebut untuk muatan pelajaran IPAS terkhusus pada materi Transfer Energi Antar MakhluK Hidup.

Penilaian, komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan sangat berguna sebagai indikator kualitas dan bahan pertimbangan untuk perbaikan produk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially*. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Pengantar

- 1) Lembar validasi media pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli media pembelajaran.
- 2) Informasi kelayakan media ini didasarkan pada kualitas media, penyajian media, minat/perhatian dan dampak bagi peserta didik.

B. Petunjuk Pengisian

1. Pemberian jawaban pada instrument penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan untuk masing-masing indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan:

4 = Sangat Baik (SB)

3 = Baik (B)

2 = Cukup (C)

1 = Kurang (K)

2. Komentar dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan

C. Penilaian

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
A. Kualitas Media					
1.	Media <i>Genially</i> dapat diakses dan digunakan dengan mudah oleh pengguna.				✓
2.	Navigasi tombol atau menu dalam media jelas dan mudah digunakan.				✓
3.	Instruksi penggunaan media ditampilkan dengan jelas.			✓	
4.	Musik atau efek suara mendukung suasana belajar.				✓
5.	Audio dalam video pembelajaran mendukung pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.				✓
B. Penyajian Media					
6.	Gambar atau ilustrasi ditampilkan dengan resolusi baik dan jelas.				✓

7.	Visual atau gambar membantu siswa memahami materi.				✓
8.	Animasi pada media menarik tanpa mengganggu isi materi.				✓
9.	Tata letak tampilan rapi dan konsisten.				✓
10.	Pemilihan warna, ikon, dan desain membantu keterbacaan.				✓
11.	Ilustrasi relevan dengan materi pembelajaran.				✓
D. Minat/Perhatian					
12.	Media mampu menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar.				✓
13.	Media mampu menarik perhatian siswa sepanjang pembelajaran.				✓
F. Dampak bagi Peserta Didik					
14.	Media pembelajaran membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah.				✓
15.	Media memberikan pengalaman belajar interaktif dan menyenangkan.				✓

D. Komentar dan Saran Perbaikan

Untuk kepentingan revisi media pembelajaran berbasis *Genially* ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/perbaikan di bawah ini.

1. Tambahkan pada petunjuk penggunaan, tahap 3 penggunaan media.
2. Pada evaluasi tambahkan nomor soal

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan produk Media Interaktif Berbasis *Genially* ini dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan

Singaraja, 27 Januari 2026
Validator



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

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *GENIALLY* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Genially Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS
Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Sasaran Program : Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Peneliti : I Gusti Ayu Ketut Nadiahari

Pembimbing : Nice Maylani Asril, S.Psi., M.Psi., Ph.D. (Pembimbing 1)

Instansi : Ni Made Dainivetri Sinta Sari, M.Pd. (Pembimbing 2)

Nama Validator : Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dilaksanakannya penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Kelas V Sekolah Dasar". Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap produk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* ini.

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang produk Media Interaktif Berbasis *Genially* yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya produk tersebut untuk muatan pelajaran IPAS terkhusus pada materi Transfer Energi Antar Makhluk Hidup.

Penilaian, komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan sangat berguna sebagai indikator kualitas dan bahan pertimbangan untuk perbaikan produk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially*. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Pengantar

- 1) Lembar validasi media pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli media pembelajaran.
- 2) Informasi kelayakan media ini didasarkan pada kualitas media, penyajian media, minat/perhatian dan dampak bagi peserta didik.

B. Petunjuk Pengisian

1. Pemberian jawaban pada instrument penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan untuk masing-masing indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan:

4 = Sangat Baik (SB)

3 = Baik (B)

2 = Cukup (C)

1 = Kurang (K)

2. Komentar dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan

C. Penilaian

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
A. Kualitas Media					
1.	Media <i>Genially</i> dapat diakses dan digunakan dengan mudah oleh pengguna.				✓
2.	Navigasi tombol atau menu dalam media jelas dan mudah digunakan.				✓
3.	Instruksi penggunaan media ditampilkan dengan jelas.				✓
4.	Musik atau efek suara mendukung suasana belajar.				✓
5.	Audio dalam video pembelajaran mendukung pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.				✓
B. Penyajian Media					
6.	Gambar atau ilustrasi ditampilkan dengan resolusi baik dan jelas.				✓

7.	Visual atau gambar membantu siswa memahami materi.				✓
8.	Animasi pada media menarik tanpa mengganggu isi materi.				✓
9.	Tata letak tampilan rapi dan konsisten.			✓	
10.	Pemilihan warna, ikon, dan desain membantu keterbacaan.			✓	
11.	Ilustrasi relevan dengan materi pembelajaran.				✓
D. Minat/Perhatian					
12.	Media mampu menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar.				✓
13.	Media mampu menarik perhatian siswa sepanjang pembelajaran.				✓
F. Dampak bagi Peserta Didik					
14.	Media pembelajaran membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah.				✓
15.	Media memberikan pengalaman belajar interaktif dan menyenangkan.				✓

D. Komentar dan Saran Perbaikan

Untuk kepentingan revisi media pembelajaran berbasis *Genially* ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/perbaikan di bawah ini.

- 1) Tata letak beberapa ikon perlu dirapikan lagi.
- 2) berikan penekanan pol teks yg dianggap penting.
- 3) lengkapi lagi petunjuk mediana.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan produk Media Interaktif Berbasis *Genially* ini dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan

Singaraja, 27 Januari 2026
Validator



Adrianus I Wayan Ila Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd.
NIP. 198807082014041003

Lampiran 22. Hasil Perhitungan Validitas Kelayakan Media

Media yang telah dibuat, selanjutnya dilakukan uji validitas oleh ahli materi dan ahli media. Validitas media bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan sebelum diimplementasikan pada penelitian. Uji ahli materi dan media dilakukan oleh masing-masing 2 pakar ahli, untuk menguji isi media, desain media, dan kelayakan media dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar. Penilaian validitas media dilakukan dengan pengisian kuesioner menggunakan skala likert 4. Adapun perhitungan dari kelayakan media berdasarkan ahli materi dengan menggunakan rumus *mean* yaitu sebagai berikut.

No	Judges I	Judges II
1	4	4
2	4	4
3	4	4
4	4	4
5	3	4
6	4	3
7	4	4
8	4	3
9	4	4
10	4	4
11	4	4
12	4	4
13	4	4
14	3	4
15	3	4

Judges I

Diketahui:

$$n = 15$$

$$\sum X = (4 \times 12) + (3 \times 3) = 57$$

$$M = \frac{\sum X}{n}$$

$$M = \frac{57}{15}$$

$$M = 3,80 \text{ (Sangat Baik)}$$

Judges II

Diketahui:

$$n = 15$$

$$\sum X = (4 \times 13) + (3 \times 2) = 58$$

$$M = \frac{\sum X}{n}$$

$$M = \frac{58}{15}$$

$$M = 3,87 \text{ (Sangat Baik)}$$

Adapun perhitungan dari kelayakan media berdasarkan ahli media dengan menggunakan rumus mean yaitu sebagai berikut.

No	Judges I	Judges II
1	4	4
2	4	4
3	3	4
4	4	4
5	4	4
6	4	4
7	4	4
8	4	4
9	4	3
10	4	3
11	4	4
12	4	4
13	4	4
14	4	4
15	4	4

Judges I

Diketahui:

$$n = 15$$

$$\sum X = (4 \times 14) + (3 \times 1) = 59$$

$$M = \frac{\sum X}{n}$$

$$M = \frac{59}{15}$$

$$M = 3,93 \text{ (Sangat Baik)}$$

Judges II

Diketahui:

$$n = 15$$

$$\sum X = (4 \times 13) + (3 \times 2) = 58$$

$$M = \frac{\sum X}{n}$$

$$M = \frac{58}{15}$$

$$M = 3,87 \text{ (Sangat Baik)}$$

Berdasarkan hasil perhitungan validitas media di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media memperoleh skor rata-rata dari ahli materi I yaitu 3,80, dari ahli materi II yaitu 3,87, dari ahli media I 3,93, dan dari ahli media II yaitu 3,87, sehingga media dinyatakan sangat baik/sangat valid untuk digunakan dalam penelitian.



Lampiran 23. Hasil Uji Kepraktisan Respons Guru

Guru I

**LEMBAR INSTRUMEN UJI PRAKTISI RESPON GURU
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *GENIALLY* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Genially Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS
Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Sasaran Program : Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Peneliti : I Gusti Ayu Ketut Nadiyahari

Pembimbing : Nice Maylani Asril, S.Psi., M.Psi., Ph.D. (Pembimbing 1)

Instansi : Ni Made Dainivetri Sinta Sari, M.Pd. (Pembimbing 2)

Nama Validator :

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dilaksanakannya penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Kelas V Sekolah Dasar". Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap produk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* ini.

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang produk Media Interaktif Berbasis *Genially* yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya produk tersebut untuk muatan pelajaran IPAS terkhusus pada materi Transfer Energi Antar Makhluk Hidup.

Penilaian, komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan sangat berguna sebagai indikator kualitas dan bahan pertimbangan untuk perbaikan produk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially*. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keberagaman budaya Indonesia kelas V SD.

B. Petunjuk Pengisian

- 1) Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially*.
- 2) Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan untuk masing-masing indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan:

4 = Sangat Baik (SB)

3 = Baik (B)

2 = Cukup (C)

1 = Kurang (K)

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

C. Penilaian

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
A. Konten					
1.	Media sesuai dengan materi IPAS yang diajarkan di kelas.				✓
2.	Media sesuai dengan kompetensi dasar/kompetensi capaian pembelajaran.				✓
3.	Media sesuai dengan indikator pembelajaran.				✓
4.	Media membantu tercapainya tujuan pembelajaran di kelas.				✓
B. Bahasa					
5.	Bahasa yang digunakan dalam media sederhana dan mudah dipahami peserta didik.				✓

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
6.	Kalimat yang digunakan jelas dan tidak membingungkan.				✓
C. Penggunaan Media					
7.	Media mudah digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.				✓
8.	Panduan penggunaan media jelas dan mudah dipahami oleh guru.				✓
9.	Media <i>Genially</i> dapat dibuka/diakses tanpa kendala.				✓
10.	Media dapat dijalankan tanpa harus menggunakan perangkat khusus yang rumit.				✓

D. Komentar dan Saran Perbaikan

Untuk kepentingan revisi media pembelajaran berbasis *Genially* ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/perbaikan di bawah ini.

Bentuk soal lebih bervariasi

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan produk Media Interaktif Berbasis *Genially* ini dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
 Layak digunakan dengan revisi
 Tidak layak digunakan

Singaraja, 3 Februari 2026



Desak Made Sri Handayani, s.Pd. SD
 NIP 19840628 200501 2 003

Guru II

**LEMBAR INSTRUMEN UJI PRAKTISI RESPON GURU
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *GENIALLY* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Genially Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS
Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Sasaran Program : Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Peneliti : I Gusti Ayu Ketut Nadiahari

Pembimbing : Nice Maylani Asril, S.Psi., M.Psi., Ph.D. (Pembimbing 1)

Instansi : Ni Made Dainivritri Sinta Sari, M.Pd. (Pembimbing 2)

Nama Validator :

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dilaksanakannya penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Kelas V Sekolah Dasar". Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap produk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* ini.

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang produk Media Interaktif Berbasis *Genially* yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya produk tersebut untuk muatan pelajaran IPAS terkhusus pada materi Transfer Energi Antar Makhluk Hidup.

Penilaian, komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan sangat berguna sebagai indikator kualitas dan bahan pertimbangan untuk perbaikan produk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially*. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keberagaman budaya Indonesia kelas V SD.

B. Petunjuk Pengisian

- 1) Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially*.
- 2) Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan untuk masing-masing indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan:

4 = Sangat Baik (SB)

3 = Baik (B)

2 = Cukup (C)

1 = Kurang (K)

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

C. Penilaian

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
A. Konten					
1.	Media sesuai dengan materi IPAS yang diajarkan di kelas.				✓
2.	Media sesuai dengan kompetensi dasar/kompetensi capaian pembelajaran.				✓
3.	Media sesuai dengan indikator pembelajaran.				✓
4.	Media membantu tercapainya tujuan pembelajaran di kelas.				✓
B. Bahasa					
5.	Bahasa yang digunakan dalam media sederhana dan mudah dipahami peserta didik.				✓

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
6.	Kalimat yang digunakan jelas dan tidak membingungkan.				✓
C. Penggunaan Media					
7.	Media mudah digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.				✓
8.	Panduan penggunaan media jelas dan mudah dipahami oleh guru.				✓
9.	Media <i>Genially</i> dapat dibuka/diakses tanpa kendala.				✓
10.	Media dapat dijalankan tanpa harus menggunakan perangkat khusus yang rumit.				✓

D. Komentar dan Saran Perbaikan

Untuk kepentingan revisi media pembelajaran berbasis *Genially* ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/perbaikan di bawah ini.

Media yang dibuat sudah bagus, cocok untuk diterapkan di kelas V SD sesuai dengan karakteristik anak. Jenis soal mungkin bisa lebih bervariasi.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan produk Media Interaktif Berbasis *Genially* ini dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
 Layak digunakan dengan revisi
 Tidak layak digunakan

Singaraja, 3 Februari 2026

Afmy P.

I. Gusti Kadek Astini, S.Pd.SD
 NIP 19831001 201001 2018

Lampiran 24. Hasil Perhitungan Kepraktisan Respon Guru

Kepraktisan respons guru dilakukan oleh dua orang guru yang mengajar pada bidang yang sama. Kepraktisan media berdasarkan respons guru bertujuan untuk mengukur kemudahan mengoperasikan media dari sudut pandang guru. Selain itu, juga untuk mengukur kesesuaian media terhadap tujuan dan materi pembelajaran untuk menambah pemahaman peserta didik. Penilaian kepraktisan respons guru dilakukan dengan mengisi kuesioner kepraktisan respons guru menggunakan skala liker 4 dengan jumlah 10 butir pernyataan. Hasil kepraktisan respons guru dianalisis dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut.

No	Guru I	Guru II
1	4	4
2	4	4
3	4	4
4	4	4
5	4	4
6	4	4
7	4	4
8	4	4
9	4	4
10	4	4



Guru I

Diketahui:

$$n = 10$$

$$\Sigma \text{ bobot pilihan} = 4 \times 10 = 40$$

$$\text{Persentase} = \frac{\Sigma(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{40}{40} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 100\% \text{ (Sangat Baik)}$$

Guru II

Diketahui:

$$n = 10$$

$$\Sigma \text{ bobot pilihan} = 4 \times 10 = 40$$

$$\text{Persentase} = \frac{\Sigma(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{40}{40} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 100\% \text{ (Sangat Baik)}$$

Berdasarkan hasil perhitungan respons guru di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media memperoleh skor 100% dari guru I dan 100% dari guru II, sehingga media dinyatakan sangat baik untuk digunakan dalam penelitian.

Lampiran 25. Hasil Uji Kepraktisan Respon Siswa

**LEMBAR INSTRUMEN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *GENIALLY* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR**

Nama : Desak Made Devi Citra Shanti
No. Absen : 1
Kelas : 5

A. Petunjuk

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda (√) pada kolom penilaian.
3. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan:

4 = Sangat Baik (SB)

3 = Baik (B)

2 = Cukup (C)

1 = Kurang (K)

B. Penilaian

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
A. Visual					
1.	Tampilan media <i>Genially</i> menarik untuk digunakan dalam pembelajaran				√
2.	Teks dalam media <i>Genially</i> jelas dan mudah dibaca				√
3.	Gambar dan video dalam media <i>Genially</i> terlihat jelas				√
4.	Warna pada media <i>Genially</i> serasi dan tidak mengganggu				√
B. Motivasi					
5.	Media <i>Genially</i> membuat siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran				√
6.	Media <i>Genially</i> menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu siswa untuk belajar.				√
C. Materi					
7.	Materi dalam media <i>Genially</i> disajikan dengan jelas				√
8.	Materi yang ditampilkan mudah dipahami siswa				√

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
9.	Kalimat dalam media <i>Genially</i> jelas dan tersusun runtut				✓
D. Kemanfaatan					
10.	Media <i>Genially</i> memudahkan siswa memahami materi pelajaran				✓
11.	Media <i>Genially</i> dapat digunakan siswa untuk belajar secara mandiri			✓	
E. Penggunaan					
12.	Media <i>Genially</i> mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran				✓
13.	Petunjuk penggunaan media <i>Genially</i> jelas dan mudah dipahami				✓
14.	Media <i>Genially</i> mudah diakses melalui perangkat digital (Laptop/HP)				✓

D. Komentar dan Saran Perbaikan

Untuk kepentingan revisi media pembelajaran berbasis *Genially* ini, saya mohon kepada peserta didik menuliskan saran/perbaikan di bawah ini.

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi peserta didik di atas, maka secara umum penilaian kelayakan produk Media Interaktif Berbasis *Genially* ini dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan

Singaraja,.....


.....
Desak

**LEMBAR INSTRUMEN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *GENIALLY* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR**

Nama : dewi wade vendarmananta

No. Absen : 5

Kelas : 5

A. Petunjuk

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda (√) pada kolom penilaian.
3. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan:

4 = Sangat Baik (SB)

3 = Baik (B)

2 = Cukup (C)

1 = Kurang (K)

B. Penilaian

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
A. Visual					
1.	Tampilan media <i>Genially</i> menarik untuk digunakan dalam pembelajaran			√	
2.	Teks dalam media <i>Genially</i> jelas dan mudah dibaca				√
3.	Gambar dan video dalam media <i>Genially</i> terlihat jelas				√
4.	Warna pada media <i>Genially</i> serasi dan tidak mengganggu				√
B. Motivasi					
5.	Media <i>Genially</i> membuat siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran				√
6.	Media <i>Genially</i> menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu siswa untuk belajar.				√
C. Materi					
7.	Materi dalam media <i>Genially</i> disajikan dengan jelas				√
8.	Materi yang ditampilkan mudah dipahami siswa				√

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
9.	Kalimat dalam media <i>Genially</i> jelas dan tersusun runtut				✓
D. Kemanfaatan					
10.	Media <i>Genially</i> memudahkan siswa memahami materi pelajaran			✓	
11.	Media <i>Genially</i> dapat digunakan siswa untuk belajar secara mandiri			✓	
E. Penggunaan					
12.	Media <i>Genially</i> mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran				✓
13.	Petunjuk penggunaan media <i>Genially</i> jelas dan mudah dipahami				✓
14.	Media <i>Genially</i> mudah diakses melalui perangkat digital (Laptop/HP)				✓

D. Komentar dan Saran Perbaikan

Untuk kepentingan revisi media pembelajaran berbasis *Genially* ini, saya mohon kepada peserta didik menuliskan saran/perbaikan di bawah ini.

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi peserta didik di atas, maka secara umum penilaian kelayakan produk Media Interaktif Berbasis *Genially* ini dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan

Singaraja,.....



Dea Made Novita Kuntoro

**LEMBAR INSTRUMEN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *GENIALLY* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR**

Nama : *El Ni Alifrahma*

No. Absen : *9*

Kelas : *V/5*

A. Petunjuk

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda (√) pada kolom penilaian.
3. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan:

4 = Sangat Baik (SB)

3 = Baik (B)

2 = Cukup (C)

1 = Kurang (K)

B. Penilaian

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
A. Visual					
1.	Tampilan media <i>Genially</i> menarik untuk digunakan dalam pembelajaran				√
2.	Teks dalam media <i>Genially</i> jelas dan mudah dibaca				√
3.	Gambar dan video dalam media <i>Genially</i> terlihat jelas				√
4.	Warna pada media <i>Genially</i> serasi dan tidak mengganggu				√
B. Motivasi					
5.	Media <i>Genially</i> membuat siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran				√
6.	Media <i>Genially</i> menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu siswa untuk belajar.			√	
C. Materi					
7.	Materi dalam media <i>Genially</i> disajikan dengan jelas				√
8.	Materi yang ditampilkan mudah dipahami siswa				√

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
9.	Kalimat dalam media <i>Genially</i> jelas dan tersusun runtut				✓
D. Kemanfaatan					
10.	Media <i>Genially</i> memudahkan siswa memahami materi pelajaran				✓
11.	Media <i>Genially</i> dapat digunakan siswa untuk belajar secara mandiri				✓
E. Penggunaan					
12.	Media <i>Genially</i> mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran				✓
13.	Petunjuk penggunaan media <i>Genially</i> jelas dan mudah dipahami			✓	
14.	Media <i>Genially</i> mudah diakses melalui perangkat digital (Laptop/HP)			✓	

D. Komentar dan Saran Perbaikan

Untuk kepentingan revisi media pembelajaran berbasis *Genially* ini, saya mohon kepada peserta didik menuliskan saran/perbaikan di bawah ini.

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi peserta didik di atas, maka secara umum penilaian kelayakan produk Media Interaktif Berbasis *Genially* ini dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan

Singaraja, 04 Juli 2024
Muhammad Pratiama

ABJ

Lampiran 26. Hasil Perhitungan Kepraktisan Respon Siswa

Kepraktisan respons peserta didik terhadap penggunaan media dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada 6 peserta didik yang dipilih secara acak. Kuesioner kepraktisan respons peserta didik menggunakan skala likert 4. Hasil dari perhitungan kepraktisan respons peserta didik, disajikan sebagai berikut.

No. Item	No. Responden					
	R1	R2	R3	R4	R5	R6
1	4	4	4	4	3	4
2	3	4	4	4	4	3
3	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4
5	4	4	4	4	4	4
6	4	4	4	3	4	4
7	4	4	4	4	4	3
8	4	4	4	4	4	4
9	4	4	4	4	4	4
10	4	4	4	4	3	4
11	4	4	3	4	3	4
12	3	4	4	4	4	4
13	4	4	4	3	4	4
14	4	4	4	3	4	4
Jumlah	54	56	55	53	53	54
Persentase	96,43%	100%	98,21%	94,64%	94,64%	96,43%
Persentase Total	96,73%					
Kategori	Sangat Baik					

Diketahui:

$$F = 580,4\%$$

$$N = 6$$

$$\text{Persentase} = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{580,4}{6} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 96,73\%$$

$$MI = \frac{1}{2} (\text{skor max} + \text{skor min})$$

$$MI = \frac{1}{2} (56 + 14)$$

$$MI = 35$$

$$SDI = \frac{1}{6} (\text{skor max} + \text{skor min})$$

$$SDI = \frac{1}{6} (56 - 14)$$

$$SDI = 7$$

$$X = 96,7$$

No	Kriteria	Interprestasi
1	$MI + 1,5 SDI \leq X$ $= 35 + 1,5 (7) \leq 96,7$ $= 45 \leq 96,7$	Sangat Baik
2	$MI + 0,5 SDI \leq X < MI + 1,5 SDI$ $= 35 + 0,5 (7) \leq 96,7 < 35 + 1,5 (7)$ $= 38,5 \leq 96,7 < 45$	Baik
3	$MI - 0,5 SDI \leq X < MI + 0,5 SDI$ $= 35 - 0,5 (7) \leq 96,7 < 35 + 0,5 (7)$ $= 31,5 \leq 96,7 < 45$	Cukup Baik
4	$MI - 1,5 SDI \leq X < MI - 0,5 SDI$ $= 35 - 1,5 (7) \leq 96,7 < 35 - 0,5 (7)$ $= 24,5 \leq 96,7 < 31,5$	Kurang
5	$X < MI - 1,5 SDI$ $= 96,7 < 35 - 1,5 (7)$ $= 96,7 < 24,5$	Sangat Kurang

Berdasarkan hasil perhitungan kepraktisan respons peserta didik pada perhitungan di atas menunjukkan bahwa rata-rata keseluruhan skor respons peserta didik berada pada perhitungan $45 \leq 96,7$. Hasil perhitungan tersebut menandakan bahwa media memperoleh nilai respons yang sangat baik dari peserta didik.

Lampiran 27. Hasil *Pre-test* Peserta Didik

No	Nama	Butir Pernyataan										Skor	Nilai
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10		
1	Desak Made Devi Citra Shanti	1	2	2	3	2	2	3	2	3	4	24	60
2	Dewa Ayu Devia Maharani Nida	3	1	2	3	2	1	2	2	3	2	21	52
3	Dewa Ketut Raka Prianggadana	3	2	3	2	3	2	2	3	2	4	26	65
4	Dewa Made Abi Gandiva Bramastha	1	2	1	3	2	2	2	3	1	2	19	47
5	Dewa Made Nanda Keenantara	3	1	2	2	3	1	2	3	2	1	20	50
6	Dewa Nyoman Rio Satria Pradipta	2	1	2	2	3	2	2	1	3	3	21	52
7	Dewa Nyoman Triyana Ananda Dinata	2	2	1	3	2	2	2	3	1	2	20	50
8	Dewa Putu Riky Pringgadana	3	2	2	2	1	3	2	2	2	3	22	55
9	Gede Adi Pratama	1	2	2	1	2	2	3	2	2	1	18	45
10	I Gede Ngurah Pranata Putra	2	1	2	2	3	1	2	3	2	1	19	47
11	I Gusti Ayu Kaila Gautari	2	2	3	2	2	2	3	1	2	2	21	52
12	I Kadek Dicky Dwipanara Andira Natha	3	1	2	3	2	2	2	2	3	3	23	57
13	I Made Alexander Sumartana	1	2	2	1	2	3	2	1	2	1	17	42
14	I Putu Raditya Maha Arta	2	2	1	2	3	2	2	1	3	2	20	50
15	Ida Ayu Komang Radha Pradnyani	1	2	2	3	2	1	2	2	2	1	18	45
16	Kadek Devani Sena Nathania	2	1	3	2	2	2	1	2	3	2	20	50
17	Kadek Dwi Kharisma Amertha	1	2	1	2	2	2	1	3	2	1	17	42
18	Kadek Eri Widhi Adnyana	2	1	2	1	3	2	2	1	2	2	18	45
19	Kadek Krisna Wisnawa	1	2	1	1	3	3	2	1	3	3	20	50
20	Kadek Nia Dwi Anjani	2	1	2	3	3	1	2	2	3	1	20	50
21	Kadek Putra Candrawinata	1	1	2	2	1	2	2	3	1	1	16	40
22	Ketut Andhika Kumara	2	3	2	2	1	1	2	2	1	2	18	45
23	Komang Ananta Wiguna	1	2	1	3	2	2	2	2	1	2	18	45
24	Komang Anindya Kusuma Arya	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	17	42
25	Komang Arya Ghana Suputra	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	14	35
26	Komang Mirah Tri Handayani	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	22	55
27	Komang Sudanta	1	1	2	1	2	2	3	2	1	2	17	42
28	Komang Wira Satya Wijaksana	3	2	1	2	2	3	1	2	1	1	18	45
29	Luh Meyda Natalia Dewi	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	17	42
30	Made Aryasatya Kayana	2	1	2	2	3	1	2	3	2	1	19	47
31	Putu Alexi Pranaja	1	2	2	3	2	2	1	2	1	1	17	42
32	Putu Kirana Larasati	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	20	50
33	Putu Rama Adi Darmawan	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	18	45

Lampiran 28. Hasil *Post-test* Peserta Didik

No	Nama	Butir Pernyataan										Skor	Nilai
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10		
1	Desak Made Devi Citra Shanti	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
2	Dewa Ayu Devia Maharani Nida	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	37	92
3	Dewa Ketut Raka Prianggadana	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	38	95
4	Dewa Made Abi Gandiva Bramastha	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	36	90
5	Dewa Made Nanda Keenantara	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	97
6	Dewa Nyoman Rio Satria Peadipta	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	34	85
7	Dewa Nyoman Triyana Ananda Dinata	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	35	87
8	Dewa Putu Riky Pringgadana	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	36	90
9	Gede Adi Pratama	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	33	82
10	I Gede Ngurah Pranata Putra	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	38	95
11	I Gusti Ayu Kaila Gautari	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	36	90
12	I Kadek Dicky Dwipanara Andira Natha	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	35	87
13	I Made Alexander Sumartana	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	36	90
14	I Putu Raditya Maha Arta	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	38	95
15	Ida Ayu Komang Radha Pradnyani	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	37	92
16	Kadek Devani Sena Nathania	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	35	87
17	Kadek Dwi Kharisma Amertha	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	34	85
18	Kadek Eri Widhi Adnyana	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	38	95
19	Kadek Krisna Wisnawa	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	36	90
20	Kadek Nia Dwi Anjani	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	35	87
21	Kadek Putra Candrawinata	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	38	95
22	Ketut Andhika Kumara	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
23	Komang Ananta Wiguna	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	34	85
24	Komang Anindya Kusuma Arya	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	35	87
25	Komang Arya Ghana Suputra	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	38	95
26	Komang Mirah Tri Handayani	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	35	87
27	Komang Sudanta	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	34	85
28	Komang Wira Satya Wijaksana	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	36	90
29	Luh Meyda Natalia Dewi	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	37	92
30	Made Aryasatya Kayana	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	36	90
31	Putu Alexi Pranaja	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
32	Putu Kirana Larasati	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	38	95
33	Putu Rama Adi Darmawan	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	37	92

Lampiran 29. Hasil Uji Efektivitas

1. Hasil Perhitungan Analisis Deskriptif

Descriptives					
	Kelompok		Statistic	Std. Error	
Varians	Pretest	Mean		47.9091	1.06721
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	45.7352	
			Upper Bound	50.0829	
		5% Trimmed Mean		47.6768	
		Median		47.0000	
		Variance		37.585	
		Std. Deviation		6.13068	
		Minimum		35.00	
		Maximum		65.00	
		Range		30.00	
		Interquartile Range		7.50	
		Skewness		.640	.409
		Kurtosis		.942	.798
		Posttest	Mean		91.0303
	95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	89.3449	
			Upper Bound	92.7157	
	5% Trimmed Mean		90.9680		
	Median		90.0000		
	Variance		22.593		
	Std. Deviation		4.75319		
	Minimum		82.00		
	Maximum		100.00		
	Range		18.00		
	Interquartile Range		8.00		
Skewness		.249	.409		
Kurtosis		-.647	.798		

2. Hasil Uji Normalitas Sebaran Data

Tests of Normality							
	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Varians	Pretest	.137	33	.120	.953	33	.168
	Posttest	.135	33	.133	.948	33	.117

a. Lilliefors Significance Correction

3. Hasil Uji Homogenitas Varian

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Varians	Based on Mean	1.296	1	64	.259
	Based on Median	1.134	1	64	.291
	Based on Median and with adjusted df	1.134	1	59.340	.291
	Based on trimmed mean	1.233	1	64	.271

4. Hasil Uji t Berkolerasi

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Post test - Pre test	43.12121	7.58600	1.32055	40.43133	45.81109	32.654	32	.001

Lampiran 30. Rencana Pembelajaran

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2026**ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL SD KELAS V**

A. INFORMASI UMUM	
Nama Penyusun	: I Gusti Ayu Ketut Nadiahari
Instansi	: SD Negeri 4 Kaliuntu
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Topik	: Topik B Transfer Energi Antar Makhluk Hidup
Materi Pokok	: Bab 2 Harmoni Dalam Ekosistem
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Fase/Kelas	: C/V
Tahun Pelajaran	: 2025/2026
Semester	: 1 (Ganjil)
Alokasi Waktu	: 3 x 35 Menit (3 JP)
Jumlah Pertemuan	: 1 Pertemuan
B. KOMPETENSI AWAL	
Peserta didik mampu memahami bahwa energi berpindah antar makhluk hidup melalui proses makan dalam suatu ekosistem.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, 2. Berkebhinekaan global, 3. Bergotong-royong, 4. Mandiri, 5. Bernalar kritis, 6. Kreatif. 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
Sarana: <ol style="list-style-type: none"> 1. Bahan bacaan peserta didik: Buku siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas V Kurikulum Merdeka Belajar. 2. Bahan bacaan guru: Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas V Kurikulum Merdeka Belajar 3. Media pembelajaran: <i>Genially</i> 4. Laptop 5. LCD proyektor/<i>Interaktif Plat Fanel</i> Prasana: Ruang Kelas	

E. TARGET PESERTA DIDIK
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. 2. Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berpikir tingkat tinggi yang melibatkan pemikiran kritis, kreatif, dan analitis (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.
F. PENDEKATAN, MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN
<p>Pendekatan : Saintifik</p> <p>Model : <i>Problem Based Learning</i> (PBL)</p> <p>Metode : Ceramah, tanya jawab, penugasan dan diskusi</p>
G. KOMPETENSI INTI
CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)
Di akhir fase ini, peserta didik mampu menjelaskan peran rantai makanan dan transformasi energi dalam suatu ekosistem serta kaitannya dengan keseimbangan alam.
TUJUAN PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik dapat menganalisis hubungan antar makhluk hidup dalam suatu ekosistem melalui rantai makanan dengan benar. (C4) ➤ Peserta didik dapat mendeskripsikan proses transformasi energi antar makhluk hidup dalam suatu ekosistem dengan tepat. (C2) ➤ Peserta didik dapat mendeskripsikan peran transformasi energi dalam menjaga keseimbangan alam dengan benar. (C2)
PEMAHAMAN BERMAKNA
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik memahami hubungan antar makhluk hidup dalam suatu ekosistem melalui rantai makanan. ➤ Peserta didik mengetahui alur perpindahan energi dari satu makhluk hidup ke makhluk hidup lainnya dalam suatu ekosistem. ➤ Peserta didik memahami proses transformasi energi yang terjadi dalam rantai makanan. ➤ Peserta didik memahami peran rantai makanan dan transformasi energi dalam menjaga keseimbangan alam.
PERTANYAAN PEMANTIK
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Apa yang dimaksud dengan rantai makanan dalam suatu ekosistem?

- Kapan makhluk hidup saling membutuhkan satu sama lain dalam ekosistem?
- Mengapa makhluk hidup saling bergantung untuk mendapatkan makanan dan energi?
- Bagaimana energi dapat berpindah dari tumbuhan ke hewan dalam rantai makanan?

KEGIATAN PEMBELAJARAN

TP 1: Peserta didik dapat menganalisis hubungan antar makhluk hidup dalam suatu ekosistem melalui rantai makanan dengan benar. **(C4)**

Kegiatan Awal (10 Menit)

1. Guru dan mahasiswa mengucapkan salam untuk membuka pembelajaran.
2. Gur, mahasiswa dan peserta didik berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran (*religius/PPP*).
3. Guru menanyakan kabar siswa dan mengecek kehadiran peserta didik.
4. Guru, mahasiswa dan peserta didik menyanyikan lagu kebangsaan “Garuda Pancasila” (*nasionalis*).
5. Guru melakukan apersepsi : Anak-anak, apakah kalian sudah sarapan sebelum berangkat sekolah?
6. Guru mendampingi mahasiswa saat memberikan pertanyaan pemantik yang merangsang peserta didik untuk mengaitkan materi. (*Bernalar kritis*)
 - a. Apa yang dimaksud dengan rantai makanan dalam suatu ekosistem?
 - b. Kapan makhluk hidup saling membutuhkan satu sama lain dalam ekosistem?
7. Mahasiswa menginformasikan materi yang akan dipelajari hari ini.
8. Peserta didik menyimak mahasiswa saat menyampaikan tujuan pembelajaran.
9. Peserta didik dapat menyiapkan alat-alat yang akan digunakan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Kegiatan Inti (45 Menit)

1. Peserta didik menyimak permasalahan tentang gambar sawah yang di dalamnya berisi makhluk hidup. (*Saintifik/mengamati*)
2. Peserta didik bersama mahasiswa yang didampingi oleh guru melakukan tanya jawab terkait hal tersebut.
“Perhatikan gambar ini! Mengapa semua makhluk hidup di sini saling berhubungan?” atau “Apa yang terjadi jika salah satu makhluk hidup pada gambar ini hilang?” (*Bernalar Kritis*)
3. Peserta didik menggali informasi melalui media interaktif berbasis *Genially* materi Transfer Energi Antar Makhluk Hidup pada menu

“Uraian Materi”:

<https://view.genially.com/698349146bbd1683ca1bb6b6/presentation-harmoni-dalam-ekosistem-fix-rev-1>

4. Mahasiswa yang didampingi oleh guru membimbing peserta didik untuk merumuskan masalah yang akan didiskusikan bersama kelompok.
(Bernalar Kritis)
5. Peserta didik diarahkan untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 orang dalam satu kelompok. *(Collaboration)*
6. Peserta didik dapat mengatur tempat duduknya agar nyaman saat berdiskusi.
7. Peserta didik menerima LKPD yang dibagikan mahasiswa.
8. Peserta didik menyimak mahasiswa mengenai cara mengerjakan LKPD.
9. Peserta didik berdiskusi untuk menyelesaikan masalah yang terdapat pada LKPD.
10. Guru dan mahasiswa mengamati peserta didik saat diskusi kelompok mengenai pemahaman dan pengetahuan mereka tentang materi diberikan.
11. Peserta didik mengerjakan LKPD secara berkelompok. *(Collaboration, Communication, Critical Thinking)*
12. Peserta didik yang belum paham diberikan kesempatan untuk bertanya.
13. Setelah selesai mengerjakan LKPD, masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi terkait LKPD yang telah dikerjakan.
(Collaboration, Creativity and Communication)
14. Kelompok lainnya mengamati kelompok yang sedang presentasi dan memberikan tanggapan *(Communication, Bernalar Kritis)*
15. Guru memberikan penilaian presentasi.
16. Guru mengapresiasi penyajian setiap kelompok.
17. Peserta didik diberikan penguatan materi oleh guru.
18. Peserta didik diberikan *ice breaking* berupa joget ayam.

Kegiatan Penutup (15 Menit)

1. Peserta didik dan guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran dengan memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari.
2. Peserta didik melakukan kegiatan evaluasi **(Mandiri)**
3. Peserta didik melakukan refleksi dengan bimbingan guru.
 - Hal apa yang membuatmu bersemangat saat belajar hari ini?
 - Apa saja yang kesulitanmu dalam menyelesaikan tugas ini?
4. Guru melakukan tindak lanjut mengenai pertemuan selanjutnya.
5. Peserta didik menyanyikan salah satu lagu daerah.
6. Kegiatan pembelajaran di akhiri dengan doa bersama. *(Religius/PPP)*

TP 2 & 3:

- Peserta didik dapat mendeskripsikan proses transformasi energi antar makhluk hidup dalam suatu ekosistem dengan tepat. (C2)
- Peserta didik dapat mendeskripsikan peran transformasi energi dalam menjaga keseimbangan alam dengan benar. (C2)

Kegiatan Awal (10 Menit)

1. Guru dan mahasiswa mengucapkan salam untuk membuka pembelajaran.
2. Guru, mahasiswa dan peserta didik berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran (*religius/PPP*).
3. Guru menanyakan kabar siswa dan mengecek kehadiran peserta didik.
4. Guru, mahasiswa dan peserta didik menyanyikan lagu kebangsaan “Garuda Pancasila” (*nasionalis*).
5. Guru melakukan apersepsi : Anak-anak, apakah kalian sudah sarapan sebelum berangkat sekolah?
6. Mahasiswa didampingi oleh guru memberikan pertanyaan pemantik yang merangsang peserta didik untuk mengaitkan materi. (*Bernalar kritis*)
 - a. Mengapa makhluk hidup saling bergantung untuk mendapatkan makanan dan energi?
 - b. Bagaimana energi dapat berpindah dari tumbuhan ke hewan dalam rantai makanan?
7. Mahasiswa menginformasikan materi yang akan dipelajari hari ini.
8. Peserta didik menyimak mahasiswa yang didampingi guru saat menyampaikan tujuan pembelajaran.
9. Peserta didik dapat menyiapkan alat-alat yang akan digunakan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Kegiatan Inti (45 Menit)

1. Peserta didik menyimak gambar piramida makanan yang menunjukkan produsen hingga konsumen tingkat tinggi serta aliran energi dari matahari. (*Saintifik/mengamati*)
2. Peserta didik bersama mahasiswa melakukan tanya jawab mengenai gambar piramida makanan dan sumber energi makhluk hidup.
 - a. “Dari mana sumber energi pertama dalam ekosistem?”
 - b. “Bagaimana energi dapat berpindah dari tumbuhan ke hewan?”
 - c. “Mengapa jika salah satu tingkat dalam piramida makanan terganggu dapat memengaruhi keseimbangan alam?” (*Bernalar Kritis*)
3. Peserta didik menggali informasi melalui media interaktif berbasis *Genially* materi Transfer Energi Antar Makhluk Hidup pada video pembelajaran serta pemberian evaluasi interaktif di akhir:

<https://view.genially.com/698349146bbd1683ca1bb6b6/presentation->

[harmoni-dalam-ekosistem-fix-rev-1](#)

4. Guru membimbing peserta didik untuk merumuskan masalah yang akan didiskusikan bersama kelompok. (*Bernalar Kritis*)
5. Peserta didik diarahkan untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 orang dalam satu kelompok. (*Collaboration*)
6. Peserta didik dapat mengatur tempat duduknya agar nyaman saat berdiskusi.
7. Peserta didik menerima LKPD yang dibagikan mahasiswa.
8. Peserta didik menyimak mahasiswa mengenai cara mengerjakan LKPD.
9. Peserta didik berdiskusi untuk menyelesaikan masalah yang terdapat pada LKPD.
10. Guru dan mahasiswa mengamati peserta didik saat diskusi kelompok mengenai pemahaman dan pengetahuan mereka tentang materi diberikan.
11. Peserta didik mengerjakan LKPD secara berkelompok. (*Collaboration, Communication, Critical Thinking*)
12. Peserta didik yang belum paham diberikan kesempatan untuk bertanya.
13. Setelah selesai mengerjakan LKPD, masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi terkait LKPD yang telah dikerjakan. (*Collaboration, Creativity and Communication*)
14. Kelompok lainnya mengamati kelompok yang sedang presentasi dan memberikan tanggapan (*Communication, Bernalar Kritis*)
15. Guru memberikan penilaian presentasi.
16. Guru mengapresiasi penyajian setiap kelompok.
17. Peserta didik diberikan penguatan materi oleh guru.
18. Peserta didik diberikan *ice breaking* berupa joget pacu jalur.
19. Peserta didik diberikan *quiz interaktif* yang terdapat pada *genially* untuk menguji pemahaman materi yang telah dipaparkan sebelumnya serta melihat keaktifan peserta didik dalam berpartisipasi.
20. Peserta didik menyimak aturan atau sistem permainannya, bahwa setiap kelompok akan mengumpulkan poin, kelompok yang memiliki point terbanyak akan mendapatkan *reward*. (*untuk menambah motivasi siswa*).

Kegiatan Penutup (15 Menit)

1. Peserta didik dan guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran dengan memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari.
2. Peserta didik melakukan kegiatan evaluasi (**Mandiri**)
3. Peserta didik melakukan refleksi dengan bimbingan guru.
4. Hal apa yang membuatmu bersemangat saat belajar hari ini?
5. Apa saja yang kesulitanmu dalam menyelesaikan tugas ini?
6. Guru melakukan tindak lanjut mengenai pertemuan selanjutnya.
7. Peserta didik menyanyikan salah satu lagu daerah.
8. Kegiatan pembelajaran di akhiri dengan doa bersama. (*Religius/PPP*)

REFLEKSI PESERTA DIDIK

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana perasaanmu saat melaksanakan pembelajaran hari ini?	
2.	Bagian mana dari materi yang kalian rasa paling sulit?	
3.	Apa kesulitan yang dialami selama pembelajaran?	

REFLEKSI GURU

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah pemilihan media pembelajaran telah sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar peserta didik?	
2.	Apakah gaya penyampaian materi mampu ditangkap oleh peserta didik?	
3.	Apakah pemilihan model pembelajaran sudah efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran?	
4.	Apakah kesulitan yang dialami peserta didik selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran?	
5.	Apakah terdapat peserta didik yang tidak fokus dalam pembelajaran?	
6.	Apakah pelaksanaan pembelajaran hari ini dapat memberikan semangat kepada peserta didik untuk lebih antusias dalam pembelajaran selanjutnya?	

PENGAYAAN & REMEDIAL
<p>1. Kegiatan Remedial</p> <p>Peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai tujuan pembelajaran, mendapatkan bimbingan guru untuk melakukan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih individual dan memberikan tugas individual tambahan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang bersangkutan.</p> <p>2. Kegiatan Pengayaan</p> <p>Peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai ketuntasan materi, diarahkan untuk mengkaji kembali pembelajaran terkait pengambilan sumber daya alam secara berlebihan. Serta, diberikan penugasan membuat produk atau mengamati permasalahan secara langsung.</p>
TINDAK LANJUT
<p>1. Peserta didik menyimak guru saat menyampaikan topik untuk pertemuan selanjutnya.</p> <p>2. Peserta didik diminta guru untuk membaca materi yang akan dipelajari untuk pertemuan selanjutnya.</p>
H. ASESMEN
<p>a. Jenis Asesmen</p> <p>1) Asesmen Diagnostik Skala untuk sikap disiplin dan percaya diri Teknik: non tes Instrumen: rubrik Kisi-kisi penilaian: sikap disiplin dan percaya diri (lampiran)</p> <p>2) Asesmen Formatif Skala untuk penialain sikap saat pengerjaan LKPD dan presentasi Teknik: non tes Instrumen: rubrik Kisi-kisi penilaian: sikap kolaborasi dan komunikasi (lampiran)</p> <p>3) Asesmen Sumatif Peserta didik mengerjakan soal evaluasi Teknik: Tes .Instrumen: rubrik Kisi-kisi penilaian: (lampiran)</p> <p>b. Bentuk Asesmen</p> <p>1) Sikap berupa observasi. 2) Proses pengerjaan LKPD. 3) Tertulis berupa soal objekif/pilihan ganda.</p>

GLOSARIUM

Rantai makanan adalah hubungan makan dan dimakan antar makhluk hidup dalam suatu ekosistem yang menunjukkan perpindahan energi dari satu makhluk hidup ke makhluk hidup lainnya.

Energi adalah kemampuan yang dimiliki makhluk hidup untuk tumbuh, bergerak, dan bertahan hidup yang diperoleh dari makanan dan cahaya matahari.

DAFTAR PUSTAKA

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial: untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.

Mengetahui
Guru Kelas V,

Singaraja, 3 Februari 2025
Mahasiswi Undiksha

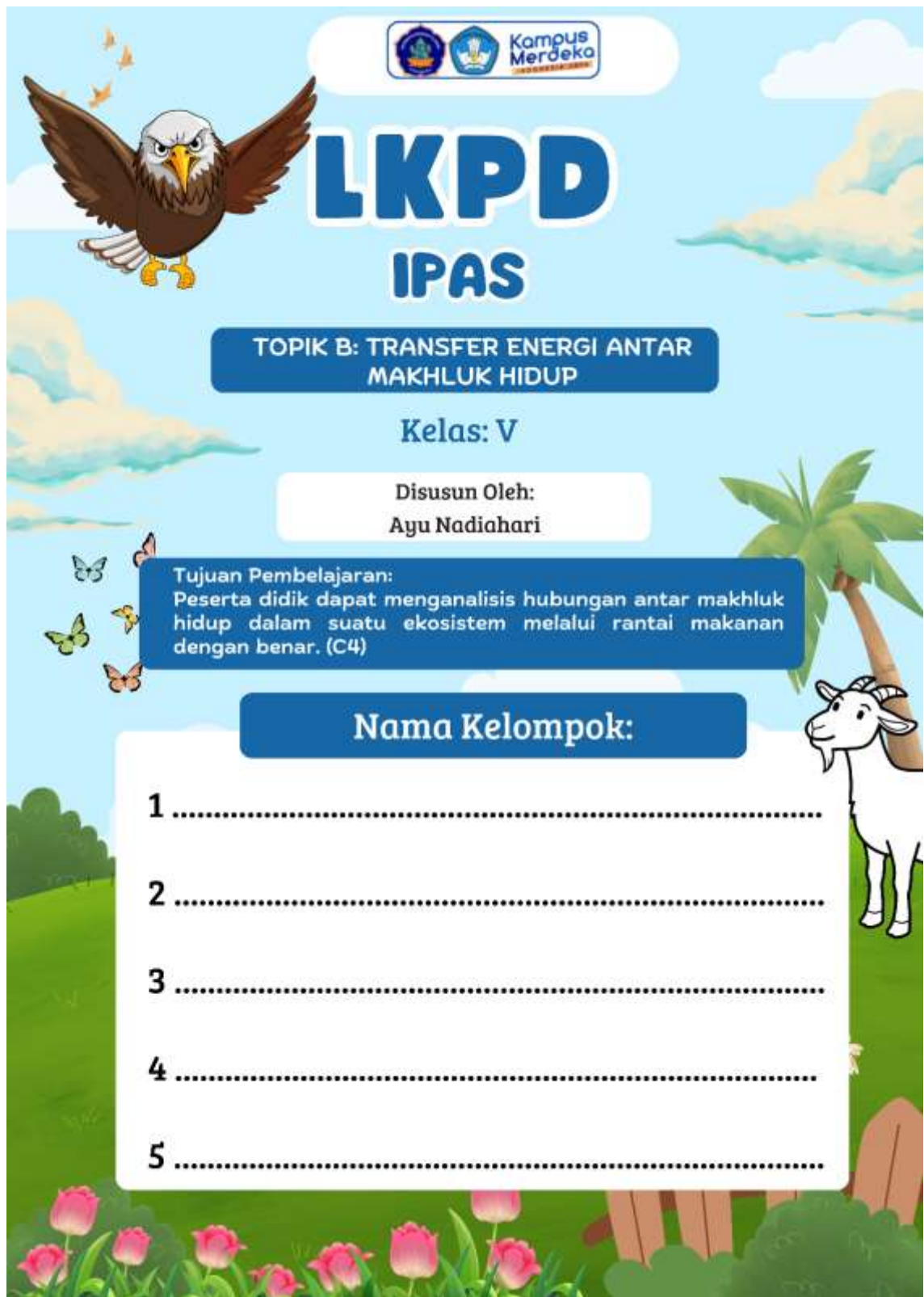
Desak Made Sri Handayani, S.Pd. SD


I Gusti Ayu Ketut Nadiahari



Lampiran 1. LKPD

Pertemuan 1



 **Kampus Merdeka**

LKPD

IPAS

TOPIK B: TRANSFER ENERGI ANTAR MAKHLUK HIDUP

Kelas: V

Disusun Oleh:
Ayu Nadiyahari

Tujuan Pembelajaran:
Peserta didik dapat menganalisis hubungan antar makhluk hidup dalam suatu ekosistem melalui rantai makanan dengan benar. (C4)

Nama Kelompok:

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Rantai Makanan dalam Ekosistem

Perhatikan gambar di bawah ini!



1

Susunlah urutan rantai makanan dengan menggunakan kode huruf yang tepat berdasarkan gambar di atas, mulai dari sumber energi hingga hewan pemangsa tertinggi! Jelaskan aliran energinya!


Jawab:

2

Analisislah apa yang akan terjadi jika jumlah katak berkurang dalam ekosistem tersebut! Bagaimana pengaruhnya terhadap belalang dan ular?

Jawab:

Pertemuan 2



LKPD IPAS

**TOPIK B: TRANSFER ENERGI ANTAR
MAKHLUK HIDUP**

Kelas: V

Disusun Oleh:
Ayu Nadiahari

Tujuan Pembelajaran:

1. Peserta didik dapat mendeskripsikan proses transformasi energi antar makhluk hidup dalam suatu ekosistem dengan tepat. (C2)
2. Peserta didik dapat mendeskripsikan peran transformasi energi dalam menjaga keseimbangan alam dengan benar. (C2)

Nama Kelompok:

1

2

3

4

5

KEGIATAN 1

RANTAI MAKANAN

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini!

1. Perhatikan gambar rantai makanan berikut ini!



Tuliskan peran dan hubungan antar makhluk hidup pada rantai makanan di atas!

a. Rumput:

.....

b. Kelinci:

.....

c. Ular:

.....

d. Jamur:

.....

2. Perhatikan gambar rantai makanan berikut ini!



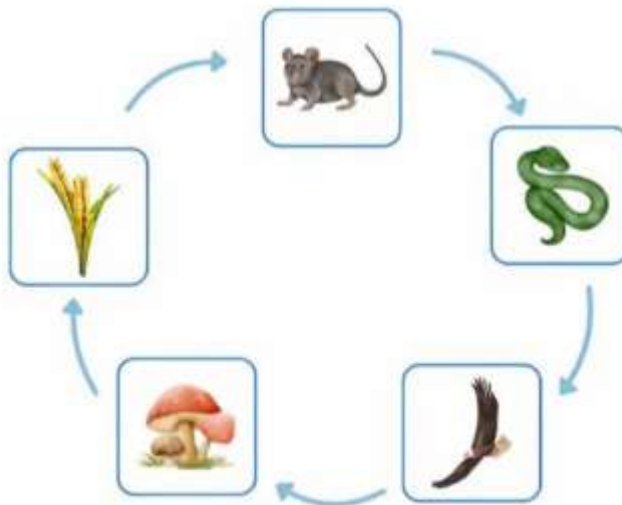
Tulislah urutan rantai makanan dari gambar di atas ini!

a. → b. → c. → d. → e.

KEGIATAN 2

Rantai Makanan

Perhatikan gambar! tuliskan nama makhluk hidup dan perannya dalam ekosistem pada tabel di bawah!



Ekosistem di Sawah

No.	Makhluk Hidup	Peran dalam Ekosistem

Lampiran 2. Asessmen/Penilaian

1. Penilaian Sikap

Rubrik Penilaian Sikap

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Disiplin	Selalu membawa perlengkapan belajar lengkap dan selalu memperhatikan penjelasan guru.	Membawa perlengkapan belajar lengkap, namun kadang kurang fokus memperhatikan guru.	Kadang tidak membawa perlengkapan belajar dan sering tidak fokus mendengarkan guru.	Sering tidak membawa perlengkapan belajar dan tidak memperhatikan penjelasan guru.
Percaya Diri	Mau mencoba dan terlihat tidak ragu-ragu	Mau mencoba, sedikit terlihat ragu-ragu	Mau mencoba, namun memerlukan bantuan guru	Tidak pernah mau mencoba

Instrumen Penilaian Sikap

No	Nama	Aspek penilaian		Jumlah Skor	Nilai Akhir
		Disiplin	Percaya Diri		
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.	Dst....				

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Total Skor Peserta Didik}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

2. Penilaian Keterampilan

Rubrik Penilaian Keterampilan (Presentasi)

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Komunikasi	Peserta didik dapat menyampaikan ide atau informasi dengan jelas, padat, dan menarik perhatian pendengar. Mampu menggunakan bahasa yang tepat dan berkomunikasi secara efektif.	Peserta didik dapat menyampaikan ide atau informasi dengan cukup jelas dan padat, namun terkadang membutuhkan sedikit bantuan untuk menjelaskan dengan lebih baik.	Peserta didik terkadang mengalami kesulitan dalam menyampaikan ide atau informasi secara jelas dan padat. Memerlukan bantuan untuk menyusun kalimat atau mengungkapkan ide dengan lebih baik.	Peserta didik seringkali kesulitan dalam menyampaikan ide atau informasi dengan jelas dan padat. Membutuhkan bimbingan intensif untuk meningkatkan kemampuan komunikasinya.
Kolaborasi	Peserta didik mampu bekerja sama dengan anggota tim dengan sangat baik. Aktif dalam berkontribusi, mendengarkan ide-ide orang lain, dan bekerja menuju tujuan bersama.	Peserta didik mampu bekerja sama dengan anggota tim, namun terkadang memerlukan dorongan tambahan untuk berkontribusi atau mendengarkan ide dari anggota tim lainnya.	Peserta didik memiliki kesulitan dalam bekerja sama dengan anggota tim. Memerlukan bimbingan untuk memahami pentingnya kolaborasi dan kontribusi aktif.	Peserta didik kesulitan untuk berkolaborasi dengan anggota tim. Membutuhkan bimbingan intensif untuk mengembangkan keterampilan kolaborasinya.

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Total Skor Peserta Didik}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Instrumen Penilaian Keterampilan

No	Nama	Aspek Penilaian		Jumlah Skor	Nilai Akhir
		Komunikasi	Kolaborasi		
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.	Dst....				

3. Penilaian Pengetahuan Pertemuan 1

Kisi-kisi Soal

No.	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	Nomor Soal
1.	Disajikan suatu rantai makanan, peserta didik dapat menganalisis dampak berkurangnya salah satu makhluk hidup terhadap makhluk hidup lainnya	C4	PG	1
2.	Disajikan gambar rantai makanan, peserta didik dapat menentukan hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem	C4	PG	2
3.	Disajikan permasalahan ekosistem, peserta didik dapat menganalisis akibat hilangnya produsen terhadap konsumen	C4	PG	3
4.	Disajikan suatu rantai makanan, peserta didik dapat menganalisis perubahan jumlah hewan jika salah satu populasi meningkat	C4	PG	4

Rubrik Penilaian

No	Kunci Jawaban	Jenis Soal	Kriteria	
			Benar	Salah
1.	B	Pilihan Ganda	25	0
2.	B	Pilihan Ganda	25	0
3.	C	Pilihan Ganda	25	0
4.	C	Pilihan Ganda	25	0

Skor tiap butir soal = 25

Jawaban salah skor = 0

Banyak soal = 4

Skor maksimal = 100

Nilai Akhir : $\frac{\text{Total Skor Peserta Didik}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$

Pertemuan 2

Kisi-kisi Soal

No.	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	Nomor Soal
1.	Disajikan suatu rantai makanan, peserta didik dapat menjelaskan dampak berkurangnya salah satu makhluk hidup terhadap makhluk hidup lainnya dalam ekosistem	C2	PG	1
2.	Disajikan gambar rantai makanan, peserta didik dapat mendeskripsikan hubungan antar makhluk hidup dalam suatu ekosistem	C2	PG	2
3.	Disajikan permasalahan dalam ekosistem, peserta didik dapat menjelaskan akibat hilangnya produsen terhadap konsumen	C2	PG	3
4.	Disajikan suatu rantai makanan, peserta didik dapat menjelaskan perubahan jumlah hewan apabila salah satu populasi dalam ekosistem meningkat	C2	PG	4

Rubrik Penilaian

No	Kunci Jawaban	Jenis Soal	Kriteria	
			Benar	Salah
1.	B	Pilihan Ganda	25	0
2.	B	Pilihan Ganda	25	0
3.	C	Pilihan Ganda	25	0
4.	C	Pilihan Ganda	25	0

Skor tiap butir soal = 25

Jawaban salah skor = 0
Banyak soal = 4
Skor maksimal = 100
Nilai Akhir : $\frac{\text{Total Skor Peserta Didik}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$



Lampiran 31. Dokumentasi Kegiatan

Dokumentasi Observasi



Penyerahan Surat di
SD Negeri 1 Kaliuntu



Penyebaran Kuesioner di
SD Negeri 1 Kaliuntu



Penyerahan Surat di
SD Negeri 3 Kaliuntu



Penyebaran Kuesioner di
SD Negeri 3 Kaliuntu



Penyerahan Surat dan Wawancara
di SD Negeri 4 Kaliuntu



Penyebaran Kuesioner & observasi
di SD Negeri 4 Kaliuntu



Penyerahan Surat di SD Negeri 1 Kampung Anyar



Penyebaran Kuesioner di SD Negeri 1 Kampung Anyar



Penyerahan Surat di SD Negeri 3 Kampung Anyar



Penyebaran Kuesioner di SD Negeri 3 Kampung Anyar



Penyerahan Surat di SD Negeri 1 Kampung Bugis



Penyebaran Kuesioner di SD Negeri 1 Kampung Bugis



Dokumentasi Penelitian



Uji Coba Kuesioner di Kelas VI



Kepraktisan Respon Guru



Kepraktisan Respon Siswa



Pemberian *Pre-test*



Implementasi Media



Pemberian *Post-test*

Lampiran 32. Produk Akhir

Media pembelajaran interaktif berbasis *Genially*:

<https://view.genially.com/698349146bbd1683ca1bb6b6/presentation-harmoni-dalam-ekosistem-fix-rev-1>



Lampiran 33. Lembar Persetujuan Ujian Skripsi

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN
MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPAI
GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

Menyetujui

Pembimbing I,



Nice Maylani Asril, S.Psi., M.Psi., Ph.D.
NIP. 198705082012122001

Pembimbing II,



Ni Made Dainivitri Sinta Sari, M.Pd.
NIP. 198411172024212001

RIWAYAT HIDUP



I Gusti Ayu Ketut Nadiahari lahir di Klungkung pada tanggal 16 Juni 2004. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak I Gusti Ngurah Purwana dan Ibu I Dewa Ayu Adiani. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Kini penulis beralamat di Desa Manduang, Kecamatan Klungkung, Kabupaten Klungkung, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri Manduang dan lulus pada tahun 2016. Kemudian, penulis melanjutkan sekolah menengah pertama di SMP Negeri 2 Semarapura dan lulus pada tahun 2019. Pada tahun 2022, penulis lulus dari SMA Negeri 2 Semarapura, jurusan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (MIPA). Kemudian, penulis melanjutkan studi ke Perguruan Tinggi Negeri Universitas Pendidikan Ganesha, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Mulai tahun 2022 sampai dengan penulisan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Kelas V Sekolah Dasar” Pada Semester Genap Tahun Ajaran 2025/2026.



PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Kelas V Sekolah Dasar" beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 3 Maret 2026
Yang membuat pernyataan,



I Gusti Ayu Ketut Nadiyahari
NIM. 2211031139