

Lampiran 01. Surat Permohonan Ijin Observasi Awal

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
	Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Laman : https://fip.undiksha.ac.id Surel : fip@undiksha.ac.id

Nomor : 3661/UN48.10.6/LT/2024 Singaraja, 13 Maret 2025
 Lampiran : -
 Hal : Observasi Awal

Yth,
 Kepala Sekolah SD Negeri 6 Sesetan
 di tempat

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.

Nama : Dewa Ayu Keisha Ardhia Daewi Ratih
 NIM : 2211031219
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Ketua Jurusan



Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 198408202012121004

 <http://fip.undiksha.ac.id>

 Fakultas Ilmu Pendidikan

 fipundiksha

 FIP Undiksha

 0877 8811 6905

Lampiran 02. Surat Ijin 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 : 1220/UN48.10.1/PK.01.03/2026 Singaraja, 23 Januari 2026
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

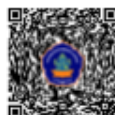
Yth.
Kepala SD Negeri 6 Sesetan
di tempat

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 : Dewa Ayu Keisha Ardhia Daewi Ratih
NIM : 2211031219
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 03. Surat Keterangan Ijin Penelitian



SURAT KETERANGAN
Nomor : 800.1.11./20/1/GSST/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : I Made Sukawitara, S.Pd.SD
 NIP : 19810716 200804 1 002
 Pangkat/Gol : Penata Tk. I, III/d
 Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa nama yang tercantum dibawah ini :

Nama : Dewa Ayu Keisha Ardhia Daewi Ratih
 NIM : 2211031219
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar/PENDAS
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
 Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi Pada Materi Perkalian Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Negeri 6 Sesetan Tahun Ajaran 2025/2025

Memang benar telah melakukan pengumpulan data dan penelitian kepada siswa kelas III di SD Negeri 6 Sesetan, Kecamatan Denpasar Selatan, Kota Denpasar.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 4 Pebruari 2026
 Kepala SD Negeri 6 Sesetan

 I Made Sukawitara, S.Pd.SD
 NIP. 19810716 200804 1 002

Lampiran 04. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



SURAT KETERANGAN Nomor : 800.1.11./20/1/GSST/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : I Made Sukawitara, S.Pd.SD
 NIP : 19810716 200804 1 002
 Pangkat/Gol : Penata Tk. I, III/d
 Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa nama yang tercantum dibawah ini :

Nama : Dewa Ayu Keisha Ardhia Daewi Ratih
 NIM : 2211031219
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar/PENDAS
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
 Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi Pada Materi Perkalian Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Negeri 6 Sesetan Tahun Ajaran 2025/2025

Memang benar telah melakukan pengumpulan data dan penelitian kepada siswa kelas III di SD Negeri 6 Sesetan, Kecamatan Denpasar Selatan, Kota Denpasar.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 4 Pebruari 2026
 Kepala SD Negeri 6 Sesetan

 I Made Sukawitara, S.Pd.SD
 NIP. 19810716 200804 1 002

Lampiran 05. Hasil Wawancara dengan Wali Kelas

HASIL WAWANCARA

Nama Sekolah : SD Negeri 6 Sesetan

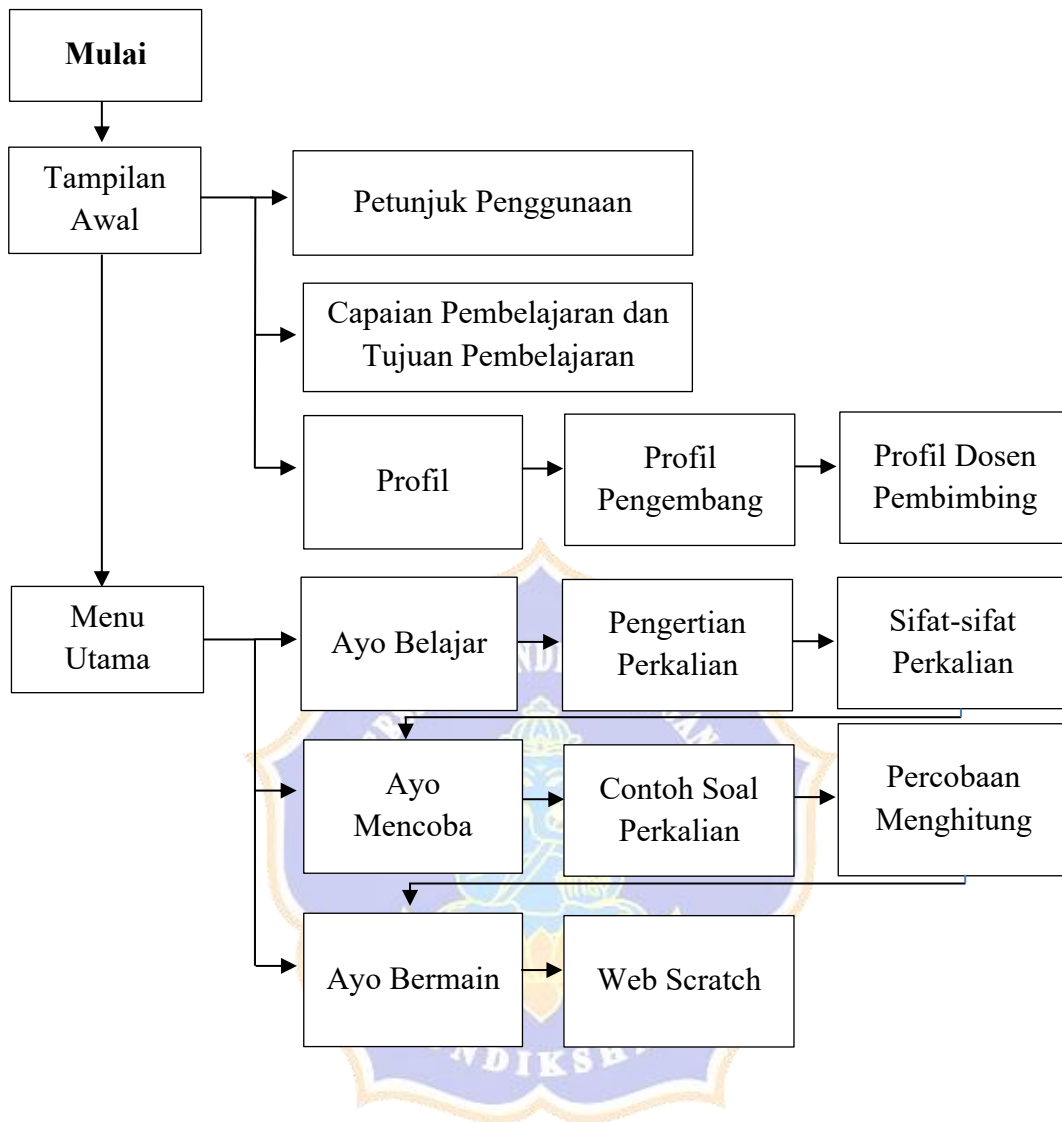
Nama Guru : I Gusti Agung Ayu Ratih, S.Pd. SD

Kelas : III (Tiga)


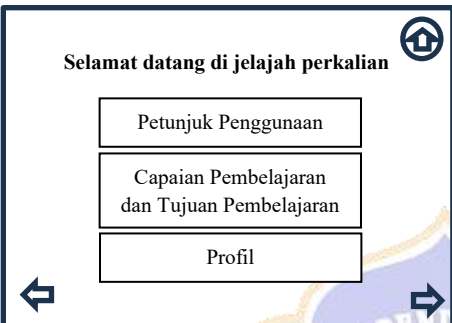
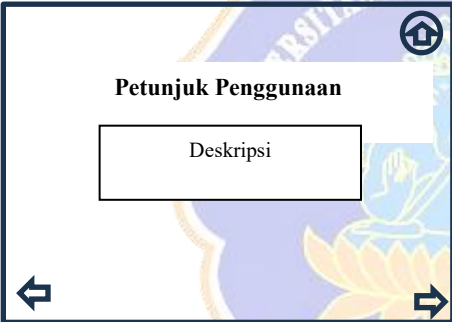
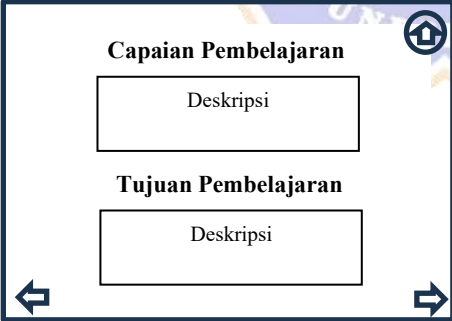
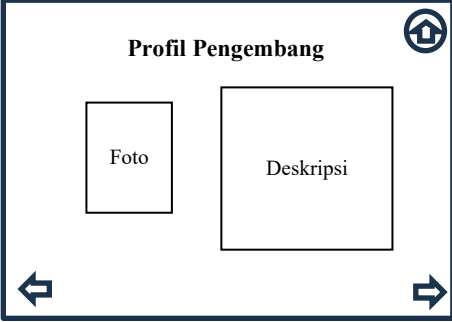
No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana metode pembelajaran yang biasanya Bapak/Ibu gunakan dalam mengajar di kelas?	Metode yang paling sering digunakan yaitu ceramah dan tanya jawab. Sesekali <i>Problem Based Learning (PBL)</i> , namun penerapannya belum optimal.
2.	Apakah Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran dalam mengajar? Jika ya, media apa saja yang digunakan?	Media yang digunakan dalam pembelajaran masih terbatas pada buku, papan tulis, serta sesekali menggunakan <i>PowerPoint</i> . Jika penggunaan media berbasis digital belum pernah diterapkan.
3.	Menurut Bapak/Ibu, bagaimana tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan?	Kalau tingkat pemahaman siswa bervariasi. Sebagian siswa mampu memahami konsep dengan baik, namun masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan terutama mata pelajaran matematika dalam memahami konsep perkalian, padahal sudah diberikan materi perkalian dari kelas 2.
4.	Apa saja tantangan atau kendala yang sering Bapak/Ibu hadapi dalam proses belajar mengajar?	Kendala yang dihadapi dalam pembelajaran antara lain kurangnya minat belajar siswa, siswa sulit untuk fokus belajar, dan cepat bosan. Mereka lebih tertarik diajak belajar sambil bermain.
5.	Bagaimana cara Bapak/Ibu mengatasi siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi?	Guru memberikan penjelasan ulang dengan bahasa yang lebih sederhana dan memberi latihan soal. Sesekali diajak <i>ice breaking</i> atau ajak belajar sambil bermain.
6.	Berapa rata-rata nilai UTS dan UAS siswa di mata pelajaran Matematika?	Rata-rata nilai UTS dan UAS Matematika berada pada kategori cukup, namun masih terdapat beberapa siswa yang nilainya berada di bawah KKTP.
7.	Menurut Bapak/Ibu, faktor apa saja yang mempengaruhi nilai siswa dalam mata pelajaran Matematika?	Faktor yang mempengaruhi nilai siswa yaitu kurangnya minat belajar, kurang pemahaman konsep, dan kurang latihan.

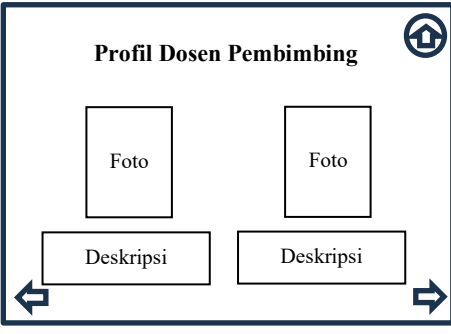

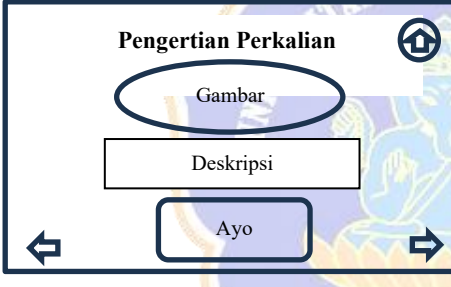
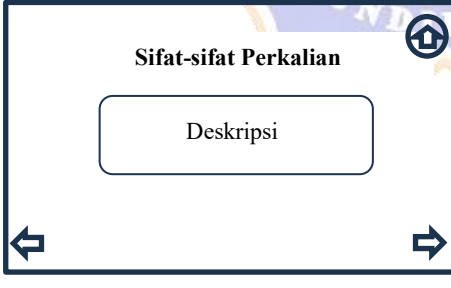
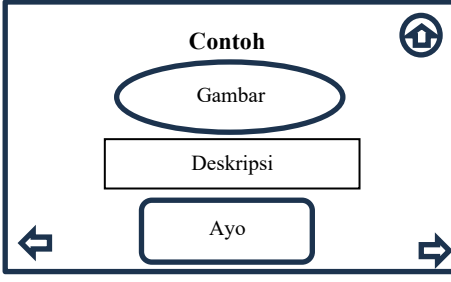
8.	Apakah ada program remedial atau tambahan bagi siswa yang nilainya di bawah rata-rata?	Ada, di sekolah ini memberikan program remedial bagi siswa yang nilainya di bawah rata-rata sehingga bisa mencapai tujuan pembelajaran.
9.	Menurut Bapak/Ibu, apakah ada aspek dalam pembelajaran yang perlu ditingkatkan?	Aspek yang perlu ditingkatkan itu media pembelajarannya, karena siswa mudah merasa bosan dan kurang fokus saat belajar kalau menggunakan media buku.
10.	Apa harapan Bapak/Ibu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah?	Saya merasa perlu adanya media pembelajaran yang lebih menarik minat belajar siswa sekaligus membantu mereka paham akan konsep yang dipelajari.

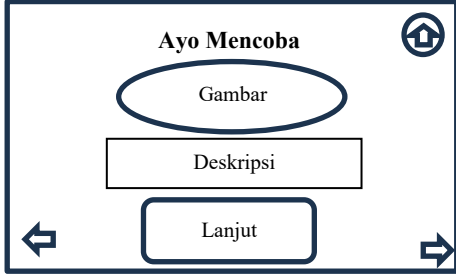
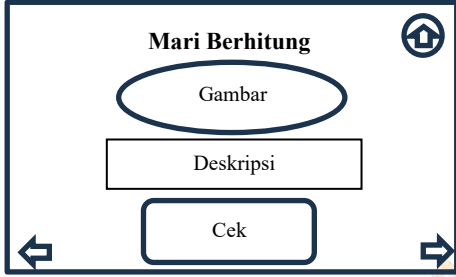


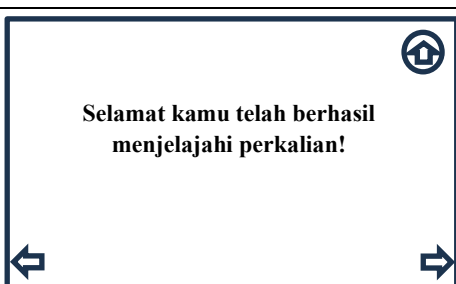


Lampiran 07. Flowchart Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi

Lampiran 08. Storyboard Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi

No.	Visual	Keterangan
1.		<p>Section ini menampilkan halaman pembuka media pembelajaran. Tombol <i>Mulai</i> digunakan untuk masuk ke halaman utama media.</p>
2.		<p>Section ini menampilkan halaman utama yang berisi navigasi menuju petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, serta profil pengembang serta dosen pembimbing.</p>
3.		<p>Section ini menampilkan langkah-langkah penggunaan media agar peserta didik memahami cara mengoperasikan multimedia pembelajaran.</p>
4.		<p>Section ini menampilkan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran sebagai acuan kegiatan belajar peserta didik.</p>
5.		<p>Section ini menampilkan identitas pengembang media pembelajaran.</p>

No.	Visual	Keterangan
6.	 <p>The screenshot shows a section titled "Profil Dosen Pembimbing". It contains two rectangular boxes labeled "Foto" (Photo) and two rectangular boxes labeled "Deskripsi" (Description) below them. There are navigation arrows on the left and right sides and a home icon in the top right corner.</p>	<p>Section ini menampilkan informasi dosen pembimbing dalam pengembangan media.</p>
7.	 <p>The screenshot shows a section titled "Menu Utama". It contains three vertically stacked rectangular buttons labeled "Ayo Belajar", "Ayo Mencoba", and "Ayo Bermain". There are navigation arrows on the left and right sides and a home icon in the top right corner.</p>	<p>Section ini menampilkan menu utama yang berisi navigasi menuju menu ayo belajar, ayo mencoba, dan ayo bermain.</p>
8.	 <p>The screenshot shows a section titled "Pengertian Perkalian". It features a diagram with an oval labeled "Gambar" (Image) and a rectangular box labeled "Deskripsi" (Description) below it. At the bottom, there is a rounded rectangular button labeled "Ayo". There are navigation arrows on the left and right sides and a home icon in the top right corner.</p>	<p>Section ini menampilkan konsep dasar perkalian yang disajikan secara kontekstual untuk membantu pemahaman peserta didik.</p>
9.	 <p>The screenshot shows a section titled "Sifat-sifat Perkalian". It contains a single rounded rectangular box labeled "Deskripsi". There are navigation arrows on the left and right sides and a home icon in the top right corner.</p>	<p>Section ini menampilkan materi sifat-sifat perkalian.</p>
10.	 <p>The screenshot shows a section titled "Contoh". It features a diagram with an oval labeled "Gambar" (Image) and a rectangular box labeled "Deskripsi" (Description) below it. At the bottom, there is a rounded rectangular button labeled "Ayo". There are navigation arrows on the left and right sides and a home icon in the top right corner.</p>	<p>Section ini menyajikan contoh soal kontekstual sebelum peserta didik melakukan latihan interaktif.</p>

No.	Visual	Keterangan
11.		Section ini menampilkan aktivitas interaktif di mana peserta didik memindahkan objek untuk memahami konsep perkalian secara konkret.
12.		Section ini digunakan untuk mengecek pemahaman peserta didik melalui soal evaluasi sederhana.
13.		Section ini mengarahkan peserta didik menuju permainan edukatif berbasis Scratch sebagai penguatan pembelajaran.
14.		Section ini menampilkan multimedia berbasis gamifikasi melalui web Scratch
15.		Section ini menampilkan pesan penutup setelah peserta didik menyelesaikan seluruh aktivitas pembelajaran.

Lampiran 09. Perangkat Pembelajaran

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

MATEMATIKA SD KELAS III

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
1. Nama Penyusun	: Dewa Ayu Keisha Ardhia Daewi Ratih
2. Instansi	: SD Negeri 6 Sesetan
3. Tahun Pelajaran	: 2025/2026
4. Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD)
5. Fase/Kelas	: B/III (Tiga)
6. Semester	: II (Genap)
7. Mata Pelajaran	: Matematika
8. Materi	: Perkalian
9. Alokasi Waktu	: 1 x Pertemuan
B. KOMPETENSI AWAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat memecahkan operasi hitung penjumlahan 2. Peserta didik dapat memecahkan operasi hitung pengurangan 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia 2. Berkebhinekaan Global 3. Mandiri 4. Bernalar Kritis 5. Bergotong Royong 6. Kreatif 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku Matematika yang relevan 2. Media Jelajah Perkalian 	

https://www.canva.com/design/DAGvkPtk3CE/81PWot2CQ13cm7YBP2Jh3Q/edit?utm_content=DAGvkPtk3CE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

3. Laptop, LCD, Proyektor
4. Alat tulis
5. Papan tulis
6. Spidol

E. TARGET PESERTA DIDIK

1. Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
2. Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.
3. Jumlah peserta didik 35 orang.

F. MODEL PEMBELAJARAN

1. Model Pembelajaran : *Model Problem Based Learning*
2. Metode Pembelajaran : Ceramah, Diskusi, Tanya Jawab, dan Penugasan
3. Moda Pembelajaran : Tatap Muka (Luring)

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Capaian Pembelajaran
Pada akhir fase B, peserta didik dapat melakukan operasi perkalian dan pembagian bilangan cacah sampai 100 menggunakan benda-benda konkret, gambar dan simbol matematika.
2. Tujuan Pembelajaran

- a. Melalui diskusi, peserta didik mampu menguraikan konsep dasar perkalian menjadi penjumlahan berulang dengan benar. (C2)
- b. Melalui media jelajah perkalian, peserta didik mampu menghitung perkalian sederhana dengan benar. (C3)
- c. Melalui permainan perkalian, peserta didik mampu memecahkan permasalahan pada operasi hitung perkalian dengan benar. (C4)

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Peserta didik mampu memahami konsep dasar perkalian. Melalui pemahaman materi, peserta didik mampu untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari berkaitan dengan konsep dasar perkalian.

C. MATERI PEMBELAJARAN

Reguler	Remedial	Pengayaan
Konsep Dasar Perkalian	Konsep Dasar Perkalian	Operasi Hitung Perkalian Susun Puluhan x Satuan

D. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Pada sebuah toko mainan milik Bu Rani terdapat dua buah rak besar. Setiap rak terdiri dari lima tingkatan. Pada setiap tingkatan tersusun lima mobil-mobilan. Bu Rani harus mendata stok mainan tersebut dengan cepat. Kira-kira bagaimana cara Bu Rani menghitung seluruh mobil-mobilan di toko itu?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Kelas dimulai dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar siswa, dan berdoa bersama yang dipimpin oleh salah satu siswa.
2. Guru mengecek kehadiran siswa dan kelengkapan alat-alat untuk kegiatan pembelajaran.
3. Siswa diajak untuk menyanyikan lagu wajib nasional.

4. Siswa diajak untuk mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan materi sebelumnya. (*Apersepsi*)
5. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari dan tujuan pembelajaran tentang konsep dasar perkalian.

Kegiatan Inti

Fase 1 Orientasi Peserta Didik Pada Masalah

1. Siswa diberikan pertanyaan pemantik (*Mengkomunikasikan, 4C-Critical Thinking and Problem Solving*)
 - a. Pada sebuah toko mainan milik Bu Rani terdapat dua buah rak besar. Setiap rak terdiri dari lima tingkatan. Pada setiap tingkatan tersusun lima mobil-mobilan. Bu Rani harus mendata stok mainan tersebut dengan cepat. Kira-kira bagaimana cara Bu Rani menghitung seluruh mobil-mobilan di toko itu?
2. Siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapat berdasarkan pertanyaan yang diberikan oleh guru. (*Mengkomunikasikan, 4C-Critical Thinking*)
3. Siswa diajak untuk menghubungkan pertanyaan pemantik dengan materi yang akan dipelajari mengenai perkalian. (*Mengkomunikasikan, 4C-Critical Thinking*)
4. Siswa menyimak penguatan materi oleh guru dengan menguraikan konsep dasar perkalian menjadi penjumlahan berulang. (*Menyimak, 4C-Communication*)
5. Siswa diberikan kesempatan menggunakan media jelajah perkalian untuk menghitung perkalian sederhana dengan benar (*Menyimak, 4C-Communication*)

Fase 2 Mengorganisasikan Peserta Didik Untuk Belajar

6. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan anggota 7 orang pada masing-masing kelompok. (*4C-Collaboration*)
7. Masing-masing kelompok dibagikan LKPD oleh guru.
8. Siswa menyimak petunjuk pengerjaan LKPD yang disampaikan oleh

guru.

Fase 3 Membimbing Penyelidikan Individu maupun Kelompok

9. Siswa bersama dengan kelompoknya melakukan diskusi dalam pengerjaan LKPD untuk memecahkan permasalahan pada operasi hitung perkalian (Menalar, 4C-*Collaboration*)
10. Siswa melakukan diskusi kecil dengan bertanya kepada guru mengenai kendala-kendala yang dialami dalam pengerjaan LKPD. (Mengkomunikasikan, 4C-*Critical Thinking*)
11. Siswa dan guru melakukan *ice breaking*.

Fase 4 Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya

12. Setiap kelompok atau salah satu kelompok sebagai perwakilan mempresentasikan hasil diskusi LKPD yang telah dibuat (Mengkomunikasikan, 4C-*Communication*).
13. Siswa dari kelompok lain dan guru menanggapi hasil diskusi kelompok yang presentasi. (Menalar, 4C-*Critical Thinking and Problem Solving*).
14. Siswa diberikan penilaian hasil diskusi dan *reward* oleh guru kepada setiap kelompok yang mempresentasikan hasil diskusinya (*Reinforcement*).

Fase 5 Menganalisis dan Mengevaluasi Pemecahan Masalah

15. Siswa bersama guru melakukan refleksi dari hasil diskusi yang telah dikerjakan. (*Communication*)
16. Siswa mengamati penguatan dari guru mengenai materi berdasarkan LKPD yang telah dikerjakan.

Kegiatan Penutup

1. Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari mengenai perkalian.
2. Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru secara individu.

3. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung.
4. Tindak lanjut berupa petunjuk belajar materi selanjutnya.
5. Siswa bersama guru menyanyikan lagu daerah.
6. Pembelajaran ditutup dengan doa dan mengucapkan salam.

F. REFLEKSI

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagian mana dari materi yang kalian rasa paling sulit?	
2	Apakah kalian sudah memahami materi dari pembelajaran hari ini dengan baik?	
3	Bagaimana perasaan kalian selama mengikuti pembelajaran hari ini?	
4	Jika diminta untuk memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa banyak bintang yang akan kalian berikan pada pembelajaran yang sudah kalian lakukan hari ini?	

Tabel Refleksi Strategi Pembelajaran

No.	Pendekatan/Strategi	Selalu	Kadang-kadang	Tidak Pernah
1	Saya menyiapkan media yang akan digunakan sebelum memulai			
2	Saya melakukan kegiatan pendahuluan dan mengajak siswa untuk berdiskusi agar lebih mudah memahami tema yang akan dibahas			
3	Saya meminta siswa untuk menyimak pemaparan materi			

	menggunakan media yang telah disediakan			
4	Saya mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam kegiatan diskusi agar melatih kemampuan berpikir kritis siswa			
5	Saya mengelaborasi tanggapan seluruh siswa dalam kegiatan diskusi			
6	Saya menggunakan tips pembelajaran dan inspirasi kegiatan sehingga dapat mengajar siswa dengan kemampuan yang berbeda secara efektif dan efisien			
7	Saya telah melibatkan siswa dalam semua kegiatan pembelajaran dengan memperhatikan kebutuhan siswa			
8	Saya memperhatikan reaksi siswa dan menyesuaikan dengan strategi pembelajaran			
9	Saya memilih dan menggunakan media dan alat peraga pembelajaran yang relevan, di luar yang disarankan Buku Guru ini			
10	Saya telah menyesuaikan materi pembelajaran, penggunaan audio, permainan dengan materi yang tersedia di daerah saya			
11	Saya telah menggunakan pengetahuan siswa, termasuk			

	Bahasa daerah yang dikuasai untuk menjembatani pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dan kosakata dalam Bab ini			
12	Saya mengumpulkan hasil pekerjaan siswa sebagai Asesmen Formatif siswa			
13	Saya mengajak siswa untuk merefleksikan pemahaman dan keterampilan siswa pada akhir pembelajaran			

G. ASESMEN/PENILAIAN

1. Penilaian Kognitif (Pengetahuan)

Teknik penilaian : tes (soal evaluasi)

Alat penilaian : tes tulis

H. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

1. Pengayaan

Materi pengayaan yaitu operasi hitung perkalian susun puluhan x satuan. Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah memahami materi konsep perkalian.

2. Remedial

Materi remedial yaitu konsep dasar perkalian. Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum menguasai materi atau belum mencapai tujuan pembelajaran konsep dasar perkalian dengan memberikan pendampingan dan tugas tambahan berupa bentuk soal yang sama dengan soal evaluasi namun dengan angka yang berbeda.

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK



LKPD
Matematika
Materi Perkalian

Use this sheet regularly!

Tujuan Pembelajaran:

1. Mengetahui tentang perkalian sebagai bentuk penjumlahan berulang.
2. Mengetahui cara membaca dan menulis perkalian.
3. Mengetahui cara membaca dan menulis perkalian.
4. Mengetahui cara membaca dan menulis perkalian.
5. Mengetahui cara membaca dan menulis perkalian.

Alat dan Bahan: **Waktu Pengerjaan:**

1. Kertas
2. Pensil
3. Alat tulis lainnya.

30 Menit

Petunjuk Pengerjaan LKPD:

1. Baca dan kerjakan soal-soal yang ada di dalam LKPD.
2. Kerjakan soal-soal yang ada di dalam LKPD.
3. Diskusikan dengan teman sekelompokmu.
4. Jika ada kesulitan, jangan ragu untuk bertanya kepada gurumu.
5. Jika selesai mengerjakan, serahkan LKPD kepada gurumu.

Kegiatan 1
Menguraikan Perkalian

1. Bandingkan gambar di bawah ini. Apa yang kamu perhatikan? Tuliskan di bawah ini!

Contoh: $3 \times 2 = 2 + 2 + 2 = 6$

Soal:

$4 \times 2 =$	_____
$5 \times 3 =$	_____
$2 \times 9 =$	_____
$4 \times 8 =$	_____
$7 \times 2 =$	_____
$3 \times 7 =$	_____
$8 \times 1 =$	_____
$5 \times 10 =$	_____
$7 \times 6 =$	_____
$8 \times 4 =$	_____

Kegiatan 2
Ayo Bermain

Permainan ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui cara membaca dan menulis perkalian.
2. Mengetahui cara membaca dan menulis perkalian.
3. Mengetahui cara membaca dan menulis perkalian.
4. Mengetahui cara membaca dan menulis perkalian.
5. Mengetahui cara membaca dan menulis perkalian.

Contoh:

$3 \times 2 = 6$
 $3 \times 2 = 6$

C. INSTRUMEN PENILAIAN						
1. Kisi-kisi Soal Evaluasi						
No	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal	Bobot Setiap No. Soal
1	Siswa dapat menguraikan konsep dasar perkalian menjadi penjumlahan berulang dengan benar.	Disajikan konsep dasar perkalian, siswa mampu menguraikan konsep dasar perkalian menjadi penjumlahan berulang dengan benar.	C2	Pilihan Ganda	1,2,3, 4,5,6, 7,8,9, dan 10	1
2	Siswa dapat menghitung perkalian sederhana dengan benar.	Disajikan operasi hitung perkalian, siswa mampu menghitung perkalian sederhana	C3	Pilihan Ganda	11,12, 13,14, 15,16, 17,18, 19, dan 20	1

		dengan benar.				
3	Siswa dapat memecahkan permasalahan pada operasi hitung perkalian dengan benar	Disajikan permasalahan, siswa mampu memecahkan permasalahan pada operasi hitung perkalian dengan benar	C4	Pilihan Ganda	21,22, 23,24, 25,26, 27,28, 29, dan 30	1

Keterangan:

- 1) Peserta didik mampu menjawab dengan benar memperoleh skor 1
- 2) Peserta didik tidak mampu menjawab dengan benar memperoleh skor 0

KKTP = 86**Skor Maksimal = 30****Nilai Maksimal = 100****Petunjuk Penilaian:**

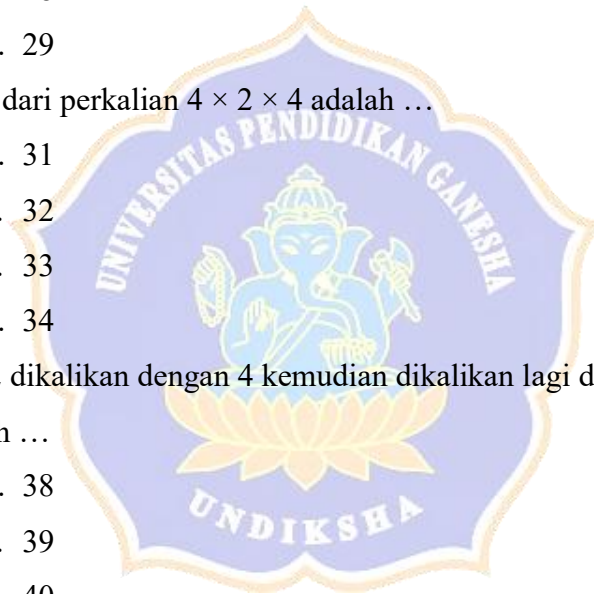
$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor maksimal} \times 10}{3}$$

2. Soal Evaluasi**Jawablah pertanyaan berikut dengan benar!**1. 6×3 dapat diuraikan menjadi ...

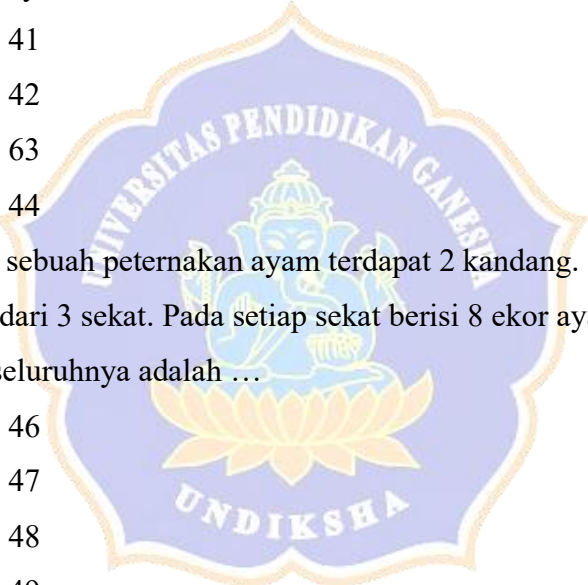
- A. $3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3$
- B. $6 + 6 + 6$
- C. $6 + 3$
- D. $3 + 6$

2. 4×7 dapat diuraikan menjadi ...
- A. $7 + 7 + 7 + 7$
 - B. $4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4$
 - C. $7 + 4$
 - D. $4 + 7$
3. 10×3 dapat diuraikan menjadi ...
- A. $3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3$
 - B. $10 + 10 + 10$
 - C. $10 + 3$
 - D. $3 + 10$
4. 8×4 dapat diuraikan menjadi ...
- A. $4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4$
 - B. $8 + 8 + 8 + 8$
 - C. $4 + 8$
 - D. $8 + 4$
5. Hasil dari perkalian $3 \times 2 \times 6$ adalah ...
- A. 35
 - B. 36
 - C. 37
 - D. 38
6. Jika 2 dikalikan dengan 4 lalu dikalikan lagi dengan 3, hasilnya adalah ...
- A. 23
 - B. 24
 - C. 25
 - D. 26
7. Hasil dari perkalian $5 \times 2 \times 4$ adalah ...
- A. 38
 - B. 39
 - C. 40
 - D. 41

- E.
8. Hasil dari perkalian $2 \times 5 \times 3$ adalah ...
- A. 28
 - B. 29
 - C. 30
 - D. 31
9. Jika 3 dikalikan dengan 3 kemudian dikalikan lagi dengan 3, hasilnya adalah ...
- A. 26
 - B. 27
 - C. 28
 - D. 29
10. Hasil dari perkalian $4 \times 2 \times 4$ adalah ...
- A. 31
 - B. 32
 - C. 33
 - D. 34
11. Jika 2 dikalikan dengan 4 kemudian dikalikan lagi dengan 5, hasilnya adalah ...
- A. 38
 - B. 39
 - C. 40
 - D. 41
12. Hasil dari perkalian $3 \times 2 \times 5$ adalah ...
- A. 29
 - B. 30
 - C. 31
 - D. 32
13. Di toko mainan Bu Rani terdapat dua rak besar. Setiap rak terdiri atas lima tingkatan. Pada setiap tingkatan disusun lima mobil-mobilan. Jumlah seluruh mobil-mobilan di toko itu adalah ...



- A. 58
B. 59
C. 50
D. 61
14. Dalam ruang kelas terdapat 2 rak buku. Setiap rak memiliki 3 tingkat. Pada setiap tingkat tersusun 5 buku. Jumlah buku seluruhnya adalah ...
- A. 28
B. 29
C. 30
D. 31
15. Pada kebun rumah Pak Budi terdapat 4 baris pohon jeruk. Setiap baris terdiri dari 2 pohon. Setiap pohon jeruk berbuah sebanyak 6 buah. Jumlah jeruk seluruhnya adalah ...
- A. 46
B. 47
C. 48
D. 49
16. Pada kebun belakang rumah terdapat 2 lajur pohon jambu. Setiap lajur terdiri atas 3 pohon. Pada setiap pohon berbuah sebanyak 4 jambu. Jumlah jambu seluruhnya adalah ...
- A. 23
B. 24
C. 25
D. 26
17. Pada sebuah rumah makan terdapat 2 rak gelas. Setiap rak memiliki 3 baris. Pada setiap baris tersusun 7 gelas. Jumlah gelas seluruhnya adalah ...
- A. 41
B. 42
C. 43

- D. 44
18. Dalam ruang kelas terdapat 1 lemari. Setiap lemari memiliki 5 tingkatan. Pada setiap tingkatan tersusun 5 buku. Jumlah buku seluruhnya adalah ...
- A. 28
B. 25
C. 60
D. 31
19. Pada toko mainan terdapat 3 rak boneka. Setiap rak terdiri atas 3 tingkat. Pada setiap tingkat terdapat 7 boneka. Jumlah boneka seluruhnya adalah ...
- A. 41
B. 42
C. 63
D. 44
20. Dalam sebuah peternakan ayam terdapat 2 kandang. Setiap kandang terdiri dari 3 sekat. Pada setiap sekat berisi 8 ekor ayam. Jumlah ayam seluruhnya adalah ...
- A. 46
B. 47
C. 48
D. 49
- 

3. Kunci Jawaban

1. A
2. A
3. A
4. A
5. B
6. B
7. C

- 8. C
- 9. B
- 10. B
- 11. B
- 12. B
- 13. C
- 14. C
- 15. C
- 16. B
- 17. B
- 18. B
- 19. C
- 20. C

4. Tabel Lembar Penilaian Pengetahuan Soal Evaluasi

No	Nama Peserta Didik	Skor	Nilai
1			
2			
dst.			

Keterangan:

- 1) 90 – 100 = Sangat Baik
- 2) 80 – 89 = Baik
- 3) 65 – 79 = Cukup
- 4) 40 – 64 = Kurang
- 5) 00 – 39 = Sangat Kurang

D. GLOSARIUM

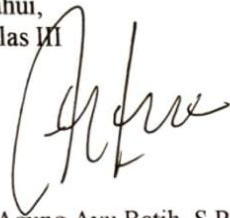
Perkalian	: Bentuk penjumlahan berulang dari bilangan yang sama.
Penjumlahan	: Operasi dasar matematika untuk menggabungkan dua bilangan atau lebih untuk mendapatkan jumlah total yang baru

E. DAFTAR PUSTAKA

Hobri. dkk. 2022. Matematika Untuk SD/MI Kelas III. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Jakarta Selatan.

Hobri. dkk. 2022. Buku Panduan Guru Matematika Untuk SD/MI Kelas III. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Jakarta Selatan.

Mengetahui,
Wali Kelas III



I Gusti Agung Ayu Ratih, S.Pd.SD
NIP. 198410242006042003

Denpasar, 4.. Februari 2026
Mahasiswa



Dewa Ayu Keisha Ardhia Daewi Ratih
NIM 2211031219

Mengetahui,
Kepala Sekolah SD Negeri 6 Sesetan



Made Sukawitara, S.Pd.SD
NIP. 19810716 200804 1 002

Lampiran 10. Surat Pengantar Uji Instrumen *Judges*



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 : 11675/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 27 Agustus 2025
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.
Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd.
di tempat

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

Nama : Dewa Ayu Keisha Ardhia Daewi Ratih
NIM : 2211031219
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan.
NIP. 198408202012121004



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 11. Hasil Uji *Judges* 1

LEMBAR UJI VALIDITAS
INSTRUMEN UJI AHLI ISI MATERI

A. Judul Penelitian

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi Pada Materi Perkalian
Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Negeri 6 Sesetan Tahun Ajaran
2025/2026.


Petunjuk

Isilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

No.	Aspek	Indikator	Relevansi	
			Relevan	Tidak Relevan
1.	Kurikulum	1) Isi materi dengan capaian pembelajaran sesuai	✓	
		2) Isi materi dengan tujuan pembelajaran sesuai	✓	
2.	Materi	3) Materi menjelaskan konsep yang benar	✓	
		4) Materi dalam multimedia berbasis gamifikasi disajikan secara sistematis	✓	
		5) Materi yang disajikan sesuai dengan cakupan materi siswa kelas III	✓	
		6) Materi memuat konsep-konsep penting yang perlu diketahui siswa	✓	
		7) Materi didukung dengan media yang tepat	✓	
		8) Contoh yang digunakan dalam multimedia berbasis gamifikasi dengan konsep materi	✓	
		9) Soal latihan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓	
3.	Kebahasaan	10) Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik	✓	
		11) Bahasa yang digunakan sesuai	✓	

		dengan kaidah Bahasa Indonesia		
Catatan: Lanjut ke tahap berikutnya				

Denpasar, 27 Agustus 2025
Penilai



Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd.
NIP. 198605172015041001

LEMBAR UJI VALIDITAS
INSTRUMEN UJI AHLI DESAIN INSTRUKSIONAL

A. Judul Penelitian

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi Pada Materi Perkalian
Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Negeri 6 Sesetan Tahun Ajaran
2025/2026.


Petunjuk

Isilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Tbu.

No.	Aspek	Indikator	Relevansi	
			Relevan	Tidak Relevan
1.	Tujuan	1) Rumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan format ABCD (<i>Audience, Behaviour, Condition, dan Degree</i>)	✓	
		2) Tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran	✓	
2.	Strategi	3) Petunjuk penggunaan media jelas	✓	
		4) Materi yang disampaikan sesuai dengan multimedia berbasis gamifikasi	✓	
		5) Materi dalam multimedia berbasis gamifikasi dikemas secara runtut	✓	
		6) Materi yang disampaikan dalam multimedia berbasis gamifikasi meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep perkalian	✓	
		7) Media mampu memfasilitasi untuk belajar secara mandiri	✓	
3.	Evaluasi	8) Petunjuk dalam pengerjaan soal jelas	✓	

		9)	Soal evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓	
Catatan: Lanjut ke tahap berikutnya.					

Denpasar, 27 Agustus 2025
Penilai



Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd.
NIP. 198605172015041001

LEMBAR UJI VALIDITAS
INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

A. Judul Penelitian

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi Pada Materi Perkalian
Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Negeri 6 Sesetan Tahun Ajaran
2025/2026.


Petunjuk

Isilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

No.	Aspek	Indikator	Relevansi	
			Relevan	Tidak Relevan
1.	Teknis	1) Media dapat digunakan dengan mudah	✓	
		2) Informasi yang disampaikan dalam multimedia berbasis gamifikasi mudah dipahami	✓	
		3) Multimedia berbasis gamifikasi sesuai dengan kebutuhan belajar siswa	✓	
2.	Tampilan	4) Tampilan <i>cover</i> multimedia berbasis gamifikasi menarik	✓	
		5) Teks pada multimedia berbasis gamifikasi dapat dibaca dengan jelas	✓	
		6) Digunakan jenis huruf yang tepat	✓	
		7) Gambar dalam multimedia berbasis gamifikasi dapat terlihat dengan jelas	✓	
		8) Dipilih desain <i>background</i> yang sesuai	✓	

		9)	Soal evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓	
Catatan: Lanjut ke tahap berikutnya.					

Denpasar, 27 Agustus 2025
Penilai



Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd.
NIP. 198605172015041001

LEMBAR UJI VALIDITAS
INSTRUMEN UJI PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL

A. Judul Penelitian

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi Pada Materi Perkalian
Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Negeri 6 Sesetan Tahun Ajaran
2025/2026.

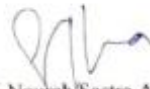
Petunjuk

Isilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

No.	Aspek	Indikator	Relevansi	
			Relevan	Tidak Relevan
1.	Tampilan	1) Tampilan awal multimedia berbasis gamifikasi menarik	✓	
		2) Tulisan multimedia berbasis gamifikasi dapat dibaca dengan jelas	✓	
		3) Gambar dalam multimedia berbasis gamifikasi dapat dilihat dengan jelas	✓	
		4) Penjelasan materi dapat dibaca dengan jelas	✓	
		5) Tampilan warna dalam multimedia berbasis gamifikasi menarik	✓	
2.	Materi	6) Materi multimedia berbasis gamifikasi mudah dipahami	✓	
		7) Materi yang disajikan dalam multimedia berbasis gamifikasi dapat diingat lebih mudah	✓	
		8) Materi yang disajikan dalam multimedia berbasis gamifikasi sudah berurutan	✓	
		9) Uraian materi yang tersaji dalam multimedia berbasis gamifikasi jelas	✓	
3.	Motivasi	10) Multimedia berbasis gamifikasi menambah	✓	

			motivasi siswa dalam belajar		
4.	Pengoperasian	11)	Multimedia berbasis gamifikasi dapat dengan mudah digunakan	✓	
		12)	Multimedia berbasis gamifikasi dapat dibaca secara berulang-ulang	✓	
Catatan: Lanjut ke tahap berikutnya.					

Denpasar, 27 Agustus 2025
Penilai



Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd.
NIP. 198605172015041001

Lampiran 12. Surat Pengantar Uji Instrumen *Judges 2*



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 : 3707/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 05 Maret 2026
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.
Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.
di tempat

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

Nama : Dewa Ayu Keisha Ardhia Daewi Ratih
NIM : 2211031219
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



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 13. Hasil Uji Instrumen *Judges 2*

LEMBAR UJI VALIDITAS INSTRUMEN AHLI ISI MATERI

A. Judul Penelitian

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi Pada Materi Perkalian
Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Negeri 6 Sesetan Tahun Ajaran
2025/2026.

Petunjuk

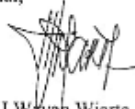
Isilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian
Bapak/Ibu.

No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	Relevansi		Keterangan
				Relevan	Tidak Relevan	
1.	Kurikulum	a. Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	Isi materi dengan capaian pembelajaran sesuai	✓		
		b. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Isi materi dengan tujuan pembelajaran sesuai	✓		
2	Materi	c. Materi menjelaskan konsep yang benar	Materi menjelaskan konsep yang benar	✓		
		d. Materi dalam multimedia berbasis gamifikasi disajikan secara sistematis	Materi dalam multimedia berbasis gamifikasi disajikan secara sistematis	✓		
		e. Materi yang disajikan sesuai dengan cakupan materi siswa kelas III	Materi yang disajikan sesuai dengan cakupan materi siswa kelas III	✓		
		f. Materi memuat konsep-konsep penting yang perlu diketahui siswa	Materi memuat konsep-konsep penting yang perlu diketahui siswa	✓		
		g. Materi didukung dengan media yang tepat	Materi didukung dengan media yang tepat	✓		
		h. Contoh yang digunakan dalam multimedia	Contoh yang digunakan dalam multimedia	✓		

		berbasis gamifikasi sesuai dengan konsep materi	berbasis gamifikasi sesuai dengan konsep materi			
		i. Soal evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran	Soal evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓		
3.	Kebahasaan	j. Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik	✓		
		k. Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia	✓		

Denpasar, 2 September 2025

Penilai,



Drs. I Wryan Wiarta, S.Pd., M.For.
NIP 196306161988031003

Lampiran 14. Surat Pengantar Uji Instrumen *Judges 2*



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 : 3707/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 05 Maret 2026
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.
Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.
di tempat

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

Nama : Dewa Ayu Keisha Ardhia Daewi Ratih
NIM : 2211031219
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

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

Lampiran 15. Hasil Uji Instrumen *Judges 2*

LEMBAR UJI VALIDITAS INSTRUMEN UJI AHLI DESAIN INSTRUKSIONAL

A. Judul Penelitian

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi Pada Materi Perkalian
Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Negeri 6 Sesetan Tahun Ajaran
2025/2026.

Petunjuk

Isilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

No.	Aspek	Indikator	Relevansi	
			Relevan	Tidak Relevan
1.	Tujuan	1) Rumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan format ABCD (<i>Audience, Behaviour, Condition, dan Degree</i>)	✓	
		2) Tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran	✓	
2.	Strategi	3) Petunjuk penggunaan media jelas	✓	
		4) Materi yang disampaikan sesuai dengan multimedia berbasis gamifikasi	✓	
		5) Materi dalam multimedia berbasis gamifikasi dikemas secara runtut	✓	
		6) Materi yang disampaikan dalam multimedia berbasis gamifikasi meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep perkalian	✓	
		7) Media mampu memfasilitasi untuk belajar secara mandiri	✓	
3.	Evaluasi	8) Petunjuk dalam pengerjaan soal jelas	✓	

		9)	Soal evaluasi dengan pembelajaran	sesuai tujuan	✓	
Catatan: Instrumen uji ahli desain instruksional relevan						

Denpasar, 27 Agustus 2025
Penilai



Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199004142023212054

**LEMBAR UJI VALIDITAS
INSTRUMEN UJI AHLI ISI MATERI**

A. Judul Penelitian

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi Pada Materi Perkalian
Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Negeri 6 Sesetan Tahun Ajaran
2025/2026.

Petunjuk

Isilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

No.	Aspek	Indikator	Relevansi	
			Relevan	Tidak Relevan
1.	Kurikulum	1) Isi materi dengan capaian pembelajaran sesuai	✓	
		2) Isi materi dengan tujuan pembelajaran sesuai	✓	
2.	Materi	3) Materi menjelaskan konsep yang benar	✓	
		4) Materi dalam multimedia berbasis gamifikasi disajikan secara sistematis	✓	
		5) Materi yang disajikan sesuai dengan cakupan materi siswa kelas III	✓	
		6) Materi memuat konsep-konsep penting yang perlu diketahui siswa	✓	
		7) Materi didukung dengan media yang tepat	✓	
		8) Contoh yang digunakan dalam multimedia berbasis gamifikasi dengan konsep materi	✓	
		9) Soal latihan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓	
3.	Kebahasaan	10) Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik	✓	
		11) Bahasa yang digunakan sesuai	✓	

		dengan kaidah Bahasa Indonesia		
Catatan: Instrumen uji ahlini materi sesuai				

Denpasar, 27 Agustus 2025
Penilai



Ni Luh Patu Agetania, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199004142023212054

LEMBAR UJI VALIDITAS
INSTRUMEN UJI PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL

A. Judul Penelitian

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi Pada Materi Perkalian
Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Negeri 6 Sesetan Tahun Ajaran
2025/2026.

Petunjuk

Isilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

No.	Aspek	Indikator	Relevansi	
			Relevan	Tidak Relevan
1.	Tampilan	1) Tampilan awal multimedia berbasis gamifikasi menarik	✓	
		2) Tulisan multimedia berbasis gamifikasi dapat dibaca dengan jelas	✓	
		3) Gambar dalam multimedia berbasis gamifikasi dapat dilihat dengan jelas	✓	
		4) Penjelasan materi dapat dibaca dengan jelas	✓	
		5) Tampilan warna dalam multimedia berbasis gamifikasi menarik	✓	
2.	Materi	6) Materi multimedia berbasis gamifikasi mudah dipahami	✓	
		7) Materi yang disajikan dalam multimedia berbasis gamifikasi dapat diingat lebih mudah	✓	
		8) Materi yang disajikan dalam multimedia berbasis gamifikasi sudah berurutan	✓	
		9) Uraian materi yang tersaji dalam multimedia berbasis gamifikasi jelas	✓	
3.	Motivasi	10) Multimedia berbasis gamifikasi menambah	✓	

			motivasi siswa dalam belajar		
4.	Pengoperasian	11)	Multimedia berbasis gamifikasi dapat dengan mudah digunakan	✓	
		12)	Multimedia berbasis gamifikasi dapat dibaca secara berulang-ulang	✓	
Catatan: Instrumen uji perorangan dan kelompok kecil releven					

Denpasar, 27 Agustus 2025
Penilai



Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199004142023212054

LEMBAR UJI VALIDITAS
INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

A. Judul Penelitian

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi Pada Materi Perkalian
Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Negeri 6 Sesetan Tahun Ajaran
2025/2026.

Petunjuk

Isilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

No.	Aspek	Indikator	Relevansi	
			Relevan	Tidak Relevan
1.	Teknis	1) Media dapat digunakan dengan mudah	✓	
		2) Informasi yang disampaikan dalam multimedia berbasis gamifikasi mudah dipahami	✓	
		3) Multimedia berbasis gamifikasi sesuai dengan kebutuhan belajar siswa	✓	
2.	Tampilan	4) Tampilan <i>cover</i> multimedia berbasis gamifikasi menarik	✓	
		5) Teks pada multimedia berbasis gamifikasi dapat dibaca dengan jelas	✓	
		6) Digunakan jenis huruf yang tepat	✓	
		7) Gambar dalam multimedia berbasis gamifikasi dapat terlihat dengan jelas	✓	
		8) Dipilih desain <i>background</i> yang sesuai	✓	

		9)	Kombinasi warna pada desain multimedia berbasis gamifikasi menarik	✓	
		10)	Tampilan tata letak dalam multimedia berbasis gamifikasi sesuai	✓	
Catatan: Instrumen uji ahli media pembelajaran relevan.					

Denpasar, 27 Agustus 2025
Penilai



Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199004142023212054

Lampiran 16. Lembar Validasi Instrumen Tes

LEMBAR VALIDASI ISI INSTRUMEN TES HASIL BELAJAR MATEMATIKA

A. Judul Penelitian

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi Pada Materi Perkalian Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Negeri 6 Sesetan Tahun Ajaran 2025/2026.

B. Identitas Peneliti

Nama : Dewa Ayu Keisha Ardhia Daewi Ratih
NIM : 2211031219
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

C. Petunjuk

Isilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

D. Lembar Validasi

Butir Tes	Relevansi		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		
10.	✓		
11.	✓		
12.	✓		

13.	✓		
14.	✓		
15.	✓		
16.	✓		
17.	✓		
18.	✓		
19.	✓		
20.	✓		
21.	✓		
22.	✓		
23.	✓		
24.	✓		
25.	✓		
26.	✓		
27.	✓		
28.	✓		
29.	✓		
30.	✓		

Denpasar, 22 Agustus 2025
Pakar instrumen,



Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd.
NIP 198605172015041001

Lampiran 17. Lembar Validasi Isi Instrumen Tes

LEMBAR VALIDASI ISI INSTRUMEN TES HASIL BELAJAR MATEMATIKA

A. Judul Penelitian

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi Pada Materi Perkalian Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Negeri 6 Sesetan Tahun Ajaran 2025/2026.

B. Identitas Peneliti

Nama : Dewa Ayu Keisha Ardha Daewi Ratih
NIM : 2211031219
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

C. Petunjuk

Isilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

D. Lembar Validasi

Butir Tes	Relevansi		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		
10.	✓		
11.	✓		
12.	✓		

13.	✓		
14.	✓		
15.	✓		
16.	✓		
17.	✓		
18.	✓		
19.	✓		
20.	✓		
21.	✓		
22.	✓		
23.	✓		
24.	✓		
25.	✓		
26.	✓		
27.	✓		
28.	✓		
29.	✓		
30.	✓		

Denpasar, 27 Agustus 2025
Pakar instrumen,



Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.
NIP 199004142023212054

Lampiran 18. Surat Pengantar Uji Ahli Isi/Materi Pembelajaran



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 : 11675/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 27 Agustus 2025
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.
Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd.
di tempat

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

Nama : Dewa Ayu Keisha Ardhia Daewi Ratih
NIM : 2211031219
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan.
NIP. 198408202012121004



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 19. Hasil Uji Ahli Isi/Materi Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN PRODUK
(AHLI ISI MATERI)
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
GAMIFIKASI PADA MATERI PERKALIAN MATA PELAJARAN
MATEMATIKA KELAS III SD NEGERI 6 SESETAN TAHUN AJARAN
2025/2026**

Peneliti : Dewa Ayu Keisha Ardhia Daewi Ratih
Pembimbing : Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd.
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator : Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi Pada Materi Perkalian Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Negeri 6 Sesetan Tahun Ajaran 2025/2026", dimohonkan kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap isi media pembelajaran berupa Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi khususnya mengenai materi perkalian siswa kelas III yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian isi media pembelajaran.

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai isi media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis gamifikasi yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran yang di kembangkan untuk pembelajaran di kelas III muatan pembelajaran matematika materi perkalian.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Skala

No	Skor	Keterangan
1.	4	Sangat Setuju
2.	3	Setuju
3.	2	Tidak Setuju
4.	1	Sangat Tidak Setuju

B. Penilaian pada Isi Materi Multimedia Interaktif

No.	Aspek	Pernyataan	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
1	Kurikulum	a. Isi materi dengan capaian pembelajaran sesuai	✓			
		b. Isi materi dengan tujuan pembelajaran sesuai	✓			
2	Materi	a. Materi menjelaskan konsep yang benar	✓			
		b. Materi dalam multimedia berbasis gamifikasi disajikan secara sistematis	✓			
		c. Materi yang disajikan sesuai dengan cakupan materi siswa kelas III		✓		
		d. Materi memuat konsep-konsep penting yang perlu diketahui siswa		✓		
		e. Materi didukung dengan media yang tepat	✓			
		f. Contoh yang digunakan dalam multimedia berbasis gamifikasi dengan konsep materi		✓		
		g. Soal latihan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓			
3	Kebahasaan	a. Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik	✓			

	b. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia		✓		
Jumlah					
Total					

C. Catatan/komentar/saran

Perbaiki bagian tujuan pembelajaran agar KEO sesuai dengan tingkat kognitif siswa kelas sdan ubah pertanyaan pematik

D. Simpulan

Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Nb. Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak.

Denpasar, 10 September 2025
Validator/Ahli Isi Materi,



Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd.
NIP. 19860517 201504 1 001

Lampiran 20. Surat Pernyataan Ahli Isi/Materi Pembelajaran

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd.

NIP : 19860517 201504 1 001

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai isi media pembelajaran pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi Pada Materi Perkalian Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Negeri 6 Sesetan Tahun Ajaran 2025/2026" yang disusun oleh:

Nama : Dewa Ayu Keisha Ardhia Daewi Ratih

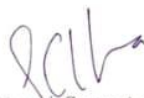
NIM : 2211031219

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.




Denpasar, 10 September 2025

Validator/Ahli Isi Materi,



Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd.
NIP 19860517 201504 1 001

Lampiran 21. Surat Pengantar Uji Validasi Desain dan Media Pembelajaran

	<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: 35%;">: 1220/UN48.10.6/PK.01.03/2026</td> <td style="width: 35%; text-align: right;">Singaraja, 23 Januari 2026</td> </tr> <tr> <td>Lampiran</td> <td>: -</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Hal</td> <td>: Validasi Media Pembelajaran</td> <td></td> </tr> </table>		Nomor	: 1220/UN48.10.6/PK.01.03/2026	Singaraja, 23 Januari 2026	Lampiran	: -		Hal	: Validasi Media Pembelajaran	
Nomor	: 1220/UN48.10.6/PK.01.03/2026	Singaraja, 23 Januari 2026								
Lampiran	: -									
Hal	: Validasi Media Pembelajaran									
<p>Yth. Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd. di tempat</p> <p>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:</p> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 20%;">Nama</td> <td>: Dewa Ayu Keisha Ardha Daewi Ratih</td> </tr> <tr> <td>NIM</td> <td>: 2211031219</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>: Pendidikan Guru Sekolah Dasar</td> </tr> <tr> <td>Jurusan</td> <td>: Pendidikan Dasar/ PENDAS</td> </tr> </table> <p>Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.</p>		Nama	: Dewa Ayu Keisha Ardha Daewi Ratih	NIM	: 2211031219	Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Jurusan	: Pendidikan Dasar/ PENDAS	
Nama	: Dewa Ayu Keisha Ardha Daewi Ratih									
NIM	: 2211031219									
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar									
Jurusan	: Pendidikan Dasar/ PENDAS									
<p>Ketua Jurusan,</p>  <p>I Nyoman Laba Jayanta NIP. 198601102015041001</p>										
 <p>Balai Sertifikasi Elektronik</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 22. Hasil Uji Ahli Desain Instruksional

**ANGKET PENILAIAN PRODUK
(AHLI DESAIN PEMBELAJARAN)
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
GAMIFIKASI PADA MATERI PERKALIAN MATA PELAJARAN
MATEMATIKA KELAS III SD NEGERI 6 SESETAN TAHUN AJARAN
2025/2026**

Peneliti : Dewa Ayu Keisha Ardha Daewi Ratih
Pembimbing : Prof. Dr. I Gde Wawan Sadatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
Gusti Nyamah Sastra Agnastika, S.Si., M.Pd.
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator : Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.

Dengan hormat,

Selubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi Pada Materi Perkalian Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Negeri 6 Sesetan Tahun Ajaran 2025/2026", dimohonkan kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap desain pembelajaran berupa Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi khususnya mengenai materi perkalian siswa kelas III yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian desain pembelajaran.

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai desain pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis gamifikasi yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran yang di kembangkan untuk pembelajaran di kelas III muatan pembelajaran matematika materi perkalian.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bopak untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Skala

No	Skor	Keterangan
1.	4	Sangat Setuju
2.	3	Setuju
3.	2	Tidak Setuju
4.	1	Sangat Tidak Setuju

B. Penilaian pada Desain Pembelajaran Multimedia Interaktif

No.	Aspek	Pernyataan	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
1	Tujuan	a. Rumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan format ABCD (<i>Audience, Behaviour, Condition, dan Degree</i>)	✓			
		b. Tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran	✓			
2	Strategi	a. Petunjuk penggunaan media jelas		✓		
		b. Materi yang disampaikan sesuai dengan multimedia berbasis gamifikasi		✓		
		c. Materi dalam multimedia berbasis gamifikasi dikemas secara runtut	✓			
		d. Materi yang disampaikan dalam multimedia berbasis gamifikasi meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep perkalian	✓			
		e. Media mampu memfasilitasi untuk belajar secara mandiri	✓			
3	Evaluasi	a. Petunjuk dalam pengerjaan soal jelas		✓		
		b. Soal evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓			
Jumlah						
Total						

C. Catatan/komentar/saran

1. Cover depan sebaiknya ditambah sasaran, nama pengembang.
2. Perlu ada petunjuk penggunaannya.

D. Simpulan

Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Nh. *Maka, Beri tanggapan pada nomor sesuai kesimpulan. Terima*

Dempsar, 9 Februari 2026
Validator/Ahli Desain Pembelajaran,



Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19710815 200112 1 001

Lampiran 23. Surat Pernyataan Uji Ahli Desain Instruksional**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

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

NIP : 19710815 200112 1 001

Menyatakan bahwa saya telah *re-view* dan menilai desain pembelajaran pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi Pada Materi Perkalian Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Negeri 6 Sesetan Tahun Ajaran 2025/2026" yang disusun oleh:

Nama : Dewa Ayu Keisha Ardha Daewi Ratih

NIM : 2211031219

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

Demasa, 9 Februari 2026
Validator/Ahli Desain Pembelajaran,



Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19710815 200112 1 001

Lampiran 24. Hasil Uji Ahli Media Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN PRODUK
(AHLI MEDIA PEMBELAJARAN)
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
GAMIFIKASI PADA MATERI PERKALIAN MATA PELAJARAN
MATEMATIKA KELAS III SD NEGERI 6 SESETAN TAHUN AJARAN
2025/2026**

Peneliti : Dewa Ayu Keisha Ardha Daesi Ratih
Pembimbing : Prof. Dr. I Gde Wasan Sadatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd.
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator : Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi Pada Materi Perkalian Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Negeri 6 Sesetan Tahun Ajaran 2025/2026", dimohonkan kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berupa Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi khususnya mengenai materi perkalian siswa kelas III yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian media pembelajaran.

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis gamifikasi yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran yang di kembangkan untuk pembelajaran di kelas III muatan pembelajaran matematika materi perkalian.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Skala

No	Skor	Keterangan
1.	4	Sangat Setuju
2.	3	Setuju
3.	2	Tidak Setuju
4.	1	Sangat Tidak Setuju

B. Penilaian pada Media Pembelajaran Multimedia Interaktif

No.	Aspek	Pernyataan	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
1	Tujuan	a. Rumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan format ABCD (<i>Audience, Behavior, Condition, dan Degree</i>)	✓			
		b. Tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran	✓			
2	Strategi	a. Petunjuk penggunaan media jelas		✓		
		b. Materi yang disampaikan sesuai dengan multimedia berbasis gamifikasi	✓			
		c. Materi dalam multimedia berbasis gamifikasi dikemas secara runtut	✓			
		d. Materi yang disampaikan dalam multimedia berbasis gamifikasi meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep perkalian	✓			
		e. Media mampu memfasilitasi untuk belajar secara mandiri	✓			
3	Evaluasi	a. Petunjuk dalam pengerjaan soal jelas	✓			
		b. Soal evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓			
Jumlah						
Total						

C. Catatan/komentar/saran

1. Pada cover beri gambar ilustrasi terkait perkalian.
2. Beberapa ukuran huruf pada materi perlu diperbesar.

D. Simpulan

Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Nh. Mohon beri tanggapan pada nomor sesuai kesimpulan Bapak

Denpasar, 9 Februari 2026
Validator/Ahli Media Pembelajaran,



Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19710815 200112 1 001

Lampiran 25. Surat Pernyataan Uji Ahli Media Pembelajaran**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

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

NIP : 19710815 200112 1 001

Menyatakan bahwa saya telah mereview dan menilai media pembelajaran pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi Pada Materi Perkalian Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Negeri 6 Sesetan Tahun Ajaran 2025/2026" yang disusun oleh:

Nama : Dewa Ayu Keisha Ardha Daewi Ratih

NIM : 2211031219

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

Demongan, 9 Februari 2026
Validator/Ahli Media Pembelajaran,



Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19710815 200112 1 001

Lampiran 26. Daftar Hadir Uji Coba Perorangan**DAFTAR HADIR SUBJEK UJI COBA PERORANGAN
KELAS III SD NEGERI 6 SESETAN**

Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi Pada Materi Perkalian Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Negeri 6 Sesetan Tahun Ajaran 2025/2026.

No.	Nama Siswa	Tanda Tangan
1.	ni luh keisha anindita arya dewi	Keisha
2.	Nabila aisyah mutiara	Nabila
3.	ANAK AGUNG BAGUS ASWINNIRENDRAN	ASWIN

Denpasar, 2 Februari 2026
Wali Kelas III



I Gusti Agung Ayu Ratih, S.Pd.SD
NIP. 198410242006042003

Lampiran 27. Hasil Uji Coba Perorangan

ANGKET PENILAIAN PRODUK
(UJI COBA PERORANGAN)

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI
PADA MATERI PERKALIAN MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS III
SD NEGERI 6 SESETAN TAHUN AJARAN 2025/2026**

A. Identitas Siswa

Nama : Adi Jaka Kusuma Pratomo P-F

No Urut : 36

Kelas : 3

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar angket ini diisi oleh siswa.
2. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Sebelum mengisi instrumen, baca dan pahami pertanyaan dengan baik.
4. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian siswa.
5. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

6. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen silahkan tulis pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian Uji Coba Perorangan

No.	Aspek	Indikator	Skala 4			
			SS	S	TS	STS
1.	Tampilan	(a) Tampilan soal multimedia berbasis gamifikasi menarik	✓			
		(b) Tulisan multimedia berbasis gamifikasi dapat dibaca dengan jelas	✓			
		(c) Gambar dalam multimedia berbasis gamifikasi dapat dilihat dengan jelas	✓			
		(d) Penjelasan materi dapat dibaca dengan jelas		✓		
		(e) Tampilan warna dalam multimedia berbasis gamifikasi menarik		✓		
2.	Materi	(a) Materi multimedia berbasis gamifikasi mudah dipahami		✓		
		(b) Materi yang disajikan dalam multimedia berbasis gamifikasi dapat diingat lebih mudah		✓		
		(c) Materi yang disajikan dalam multimedia berbasis gamifikasi sudah berurutan	✓			
		(d) Urutan materi yang teraji dalam multimedia berbasis gamifikasi jelas	✓			
3.	Motivasi	(a) Multimedia berbasis gamifikasi menambah motivasi siswa dalam belajar		✓		
4.	Pengoperasian	(a) Multimedia berbasis gamifikasi dapat dengan mudah digunakan	✓			
		(b) Multimedia berbasis gamifikasi dapat dibaca secara berulang-ulang	✓			
Jumlah						
Total						

D. Catatan/komentar/saran

Karena ini adalah instrumen yang akan digunakan untuk penelitian yang akan datang, maka instrumen ini akan digunakan untuk penelitian yang akan datang.

.....

.....

.....

.....

.....

Denpasar, 2. Februari 2026

Siswa,

[Handwritten signature]

(.....)

ANGKET PENILAIAN PRODUK

(UJI COBA PERORANGAN)

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI
PADA MATERI PERKALIAN MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS III
SD NEGERI 6 SESETAN TAHUN AJARAN 2023/2024**

A. Identitas Siswa

Nama : Nabila Arsyah Scullada
 No Urut : 25
 Kelas : 3

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar angket ini diisi oleh siswa.
2. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Setelah mengisi instrumen, Anda akan menemui pertanyaan dengan baik.
4. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian siswa.
5. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

6. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen silahkan tulis pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian Uji Coba Perorangan

No.	Aspek	Indikator	Skala 4			
			SS	S	TS	SIS
1.	Tampilan	(a) Tampilan awal multimedia berbasis gamifikasi menarik	✓			
		(b) Tulisan multimedia berbasis gamifikasi dapat dibaca dengan jelas		✓		
		(c) Gambar dalam multimedia berbasis gamifikasi dapat dilihat dengan jelas	✓			
		(d) Penjelasan materi dapat dibaca dengan jelas		✓		
		(e) Tampilan warna dalam multimedia berbasis gamifikasi menarik	✓			
2.	Materi	(a) Materi multimedia berbasis gamifikasi mudah dipahami	✓			
		(b) Materi yang disajikan dalam multimedia berbasis gamifikasi dapat diingat lebih mudah	✓			
		(c) Materi yang disajikan dalam multimedia berbasis gamifikasi sudah berurutan		✓		
		(d) Urutan materi yang tersaji dalam multimedia berbasis gamifikasi jelas		✓		
3.	Motivasi	(a) Multimedia berbasis gamifikasi membantu motivasi siswa dalam belajar	✓			
4.	Pengoperasian	(a) Multimedia berbasis gamifikasi dapat dengan mudah digunakan	✓			
		(b) Multimedia berbasis gamifikasi dapat dibaca secara berulang-ulang	✓			
Jumlah						
Total						

D. Catatan/komentar/uraian

Game nya lucu &

.....

.....

.....

.....

Depasar, 2 Februari 2025

Siswa,

Nash

(Nashirah Asyifa Mufid)

ANGKET PENILAIAN PRODUK

(UJI COBA PERORANGAN)

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI
 PADA MATERI PERKALIAN MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS III
 SD NEGERI 6 SESETAN TAHUN AJARAN 2023/2024

A. Identitas Siswa

Nama : ANAK 931119 B. G. H. S. P. S. N. S. R. E. N. D. A
 No Urut : 2
 Kelas : 3

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar angket ini diisi oleh siswa.
2. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Sebelum mengisi instrumen, baca dan pahami pertanyaan dengan baik.
4. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian siswa.
5. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

6. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen silahkan tulis pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian Uji Coba Perorangan

No.	Aspek	Indikator	Skala 4			
			SS	S	IS	SIS
1.	Tampilan	(a) Tampilan awal multimedia berbasis gamifikasi menarik	✓			
		(b) Tulisan multimedia berbasis gamifikasi dapat dibaca dengan jelas	✓			
		(c) Gambar dalam multimedia berbasis gamifikasi dapat dilihat dengan jelas	✓			
		(d) Penjelasan materi dapat dibaca dengan jelas	✓			
		(e) Tampilan warna dalam multimedia berbasis gamifikasi menarik	✓			
2.	Materi	(a) Materi multimedia berbasis gamifikasi mudah dipahami	✓			
		(b) Materi yang disajikan dalam multimedia berbasis gamifikasi dapat diingat lebih mudah		✓		
		(c) Materi yang disajikan dalam multimedia berbasis gamifikasi sudah berurutan	✓			
		(d) Urutan materi yang tersaji dalam multimedia berbasis gamifikasi jelas		✓		
3.	Motivasi	(a) Multimedia berbasis gamifikasi menambah motivasi siswa dalam belajar	✓			
4.	Pengenalan	(a) Multimedia berbasis gamifikasi dapat dengan mudah digunakan	✓			
		(b) Multimedia berbasis gamifikasi dapat dibaca secara berulang-ulang	✓			
Jumlah						
Total						

D. Catatan/komentar/saran

media mudah digunakan dan lengkap

.....

.....

.....

.....

.....

Despasar, 2. Februari 2006

Siswa,

ASW

(Alok Gema Bagus Aswanto)

Lampiran 28. Daftar Hadir Uji Coba Kelompok Kecil

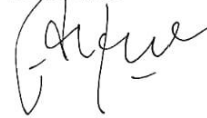
DAFTAR HADIR SUBJEK UJI COBA KELOMPOK KECIL KELAS III SD NEGERI 6 SESETAN

Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi Pada Materi Perkalian Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Negeri 6 Sesetan Tahun Ajaran 2025/2026.

No.	Nama Siswa	Tanda Tangan
1.	I Gede Bagus Hardinata pratama	Banungas
2.	Arsyila farzana	Syinda
3.	Ni kadek arindita kirana ningtyas	Koni
4.	Kadek Ref. Pwi Putri Maheswari	Ref. Pwi
5.	Putu Kirana walandari	Kirana
6.	Nikomanganindyakirani ningtyas	Kirani
7.	Putu Rongyo pranoto	Rtj
8.	Ni. Akadek bunga Sukma wati	Bunggaru
9.	Intoman danesh setya darma Jaya	Dum

Denpasar, 2. Februari 2026

Wali Kelas III



I Gusti Agung Ayu Ratih, S.Pd.SD
NIP. 198410242006042003

Lampiran 29. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

ANGKET PENILAIAN PRODUK

(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI
PADA MATERI PERKALIAN MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS III
SD NEGERI 6 SESETAN TAHUN AJARAN 2025/2026

A. Identitas Siswa

Nama : I. Gede Bayu Hardinata Pratama.....
No Urut : 1.....
Kelas : 3B.....

B. Petunjuk Pengisian Angket

- Lembar angket ini diisi oleh siswa.
- Sebelum mengisi instrumen di bawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
- Sebelum mengisi instrumen, baca dan pahami pertanyasan dengan baik.
- Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian siswa.
- Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

- Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen silabus tulis pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Aspek	Indikator	Skala 4			
			SS	S	TS	STS
1.	Tampilan	(a) Tampilan awal multimedia berbasis gamifikasi menarik	✓			
		(b) Tulisan multimedia berbasis gamifikasi dapat dibaca dengan jelas		✓		
		(c) Gambar dalam multimedia berbasis gamifikasi dapat dilihat dengan jelas	✓			
		(d) Penjelasan materi dapat dibaca dengan jelas	✓			
		(e) Tampilan warna dalam multimedia berbasis gamifikasi menarik	✓			
2.	Materi	(a) Materi multimedia berbasis gamifikasi mudah dipahami		✓		
		(b) Materi yang disajikan dalam multimedia berbasis gamifikasi dapat diingat lebih mudah	✓			
		(c) Materi yang disajikan dalam multimedia berbasis gamifikasi sudah beraturan	✓			
		(d) Urutan materi yang tersaji dalam multimedia berbasis gamifikasi jelas		✓		
3.	Motivasi	(a) Multimedia berbasis gamifikasi menambah motivasi siswa dalam belajar	✓			
4.	Pengoperasian	(a) Multimedia berbasis gamifikasi dapat dengan mudah digunakan	✓			
		(b) Multimedia berbasis gamifikasi dapat dibaca secara berselang-seling	✓			
Jumlah						
Total						

D. Catatan/komentar/saran

bagus, seru dan karena game ini aku bisa belajar dengan sangat paham

.....

.....

.....

.....

Depasar, 2. Februari 2006

Siswa, /

Bangus

(Bangus, Hal di mana... prodi. 900)

ANGKET PENILAIAN PRODUK

(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI
PADA MATERI PERKALIAN MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS III
SD NEGERI 6 SESETAN TAHUN AJARAN 2023/2024

A. Identitas Siswa

Nama : Atyia Rizka

No Urut : 2

Kelas : 3

B. Petunjuk Pengisian Angket

- Lembar angket ini diisi oleh siswa.
- Sebelum mengisi instrumen di bawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
- Sebelum mengisi instrumen, baca dan pahami pertanyaan dengan baik.
- Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian siswa.
- Bentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

- Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen silahkan tulis pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian Uji Coba Kelas-pok Kecil

No.	Aspek	Indikator	Skala 4			
			SS	S	TS	ST5
1.	Tampilan	(a) Tampilan awal multimedia berbasis gamifikasi menarik	✓			
		(b) Tampilan multimedia berbasis gamifikasi dapat dibaca dengan jelas		✓		
		(c) Gambar dalam multimedia berbasis gamifikasi dapat dilihat dengan jelas	✓			
		(d) Penjelasan materi dapat dibaca dengan jelas	✓			
		(e) Tampilan warna dalam multimedia berbasis gamifikasi menarik		✓		
2.	Materi	(a) Materi multimedia berbasis gamifikasi mudah dipahami		✓		
		(b) Materi yang disajikan dalam multimedia berbasis gamifikasi dapat diingat lebih mudah	✓			
		(c) Materi yang disajikan dalam multimedia berbasis gamifikasi sudah berurutan		✓		
		(d) Urutan materi yang tersaji dalam multimedia berbasis gamifikasi jelas		✓		
3.	Motivasi	(a) Multimedia berbasis gamifikasi menambah motivasi siswa dalam belajar	✓			
4.	Pengoperasian	(a) Multimedia berbasis gamifikasi dapat dengan mudah digunakan		✓		
		(b) Multimedia berbasis gamifikasi dapat dibaca secara berulang-ulang		✓		
Jumlah						
Total						

D. Catatan/komentar/saran

Seru dan sangat menarik.....

.....

.....

.....

.....

.....

Denpasar, 3 Februari 2025

Siswa,

[Handwritten signature]

(Anjula Ghozalia S.P.)

ANGKET PENILAIAN PRODUK

(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI
 PADA MATERI PERKALIAN MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS III
 SD NEGERI 6 SESEJAN TAHUN AJARAN 2025/2026

A. Identitas Siswa

Nama : sk. jwalek anadika kiferne snggrasNo Urut : 3Kelas : 3

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar angket ini diisi oleh siswa.
2. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Sebelum mengisi instrumen, baca dan pahami pertanyaan dengan baik.
4. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian siswa.
5. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

6. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen silahkan tulis pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Aspek	Indikator	Skala 4			
			SS	S	TS	STS
1.	Tampilan	(a) Tampilan awal multimedia berbasis gamifikasi menarik	✓			
		(b) Tulisan multimedia berbasis gamifikasi dapat dibaca dengan jelas	✓			
		(c) Gambar dalam multimedia berbasis gamifikasi dapat dilihat dengan jelas	✓			
		(d) Penjelasan materi dapat dibaca dengan jelas	✓			
		(e) Tampilan warna dalam multimedia berbasis gamifikasi menarik	✓			
2.	Materi	(a) Materi multimedia berbasis gamifikasi mudah dipahami	✓			
		(b) Materi yang disajikan dalam multimedia berbasis gamifikasi dapat diingat lebih lama		✓		
		(c) Materi yang disajikan dalam multimedia berbasis gamifikasi sudah beraturan		✓		
		(d) Uraian materi yang tersaji dalam multimedia berbasis gamifikasi jelas	✓			
3.	Motivasi	(a) Multimedia berbasis gamifikasi menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar	✓			
4.	Pengoperasian	(a) Multimedia berbasis gamifikasi dapat dengan mudah digunakan	✓			
		(b) Multimedia berbasis gamifikasi dapat dibaca secara berulang-ulang	✓			
Jumlah						
Total						

D. Catatan/komentar/saran

permainannya... sangat seru... dan sangat mudah dipahami

.....

.....

.....

.....

Denpasar, 5 Februari 2026

Sawa, *Rafidun*

(Anda, Refi, Rafi, Rafi, Rafi)
Swat!

ANGKET PENILAIAN PRODUK

(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI
 PADA MATERI PERKALIAN MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS III
 SD NEGERI 6 SESETAN TAHUN AJARAN 2025/2026

A. Identitas Siswa

Nama Kodah Refi Awi Putri Maheswari
 No Urut 22
 Kelas 3

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar angket ini diisi oleh siswa.
2. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Sebelum mengisi instrumen, baca dan pahami pertanyaan dengan baik.
4. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian siswa.
5. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

6. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen silahkan tulis pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Aspek	Indikator	Skala 4			
			SS	S	TS	SIS
1.	Tampilan	(a) Tampilan awal multimedia berbasis gamifikasi menarik	✓			
		(b) Tulisan multimedia berbasis gamifikasi dapat dibaca dengan jelas		✓		
		(c) Gambar dalam multimedia berbasis gamifikasi dapat dilihat dengan jelas	✓			
		(d) Penjelasan materi dapat dibaca dengan jelas	✓			
		(e) Tampilan warna dalam multimedia berbasis gamifikasi menarik		✓		
2.	Materi	(a) Materi multimedia berbasis gamifikasi mudah dipahami		✓		
		(b) Materi yang disajikan dalam multimedia berbasis gamifikasi dapat diingat lebih mudah	✓			
		(c) Materi yang disajikan dalam multimedia berbasis gamifikasi sudah berurutan		✓		
		(d) Urutan materi yang tersaji dalam multimedia berbasis gamifikasi jelas		✓		
3.	Motivasi	(a) Multimedia berbasis gamifikasi menambah motivasi siswa dalam belajar	✓			
4.	Pengoperasian	(a) Multimedia berbasis gamifikasi dapat dengan mudah digunakan		✓		
		(b) Multimedia berbasis gamifikasi dapat dibaca secara berulang-ulang		✓		
Jumlah						
Total						

D. Catatan/komentar/kesan

Sangat dan sangat menarik

.....

.....

.....

.....

.....

Denpasar, 7. Februari 2026

Siswa,

Kami

... ..

K

ANGKET PENILAIAN PRODUK

(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI
PADA MATERI PERKALIAN MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS III
SD NEGERI 6 SEKETAN TAHUN AJARAN 2023/2023**

A. Identitas Siswa

Nama : *Melkytha, Rizki Ayu, Rizka, Rizky, Yati*

No Urut : *28*

Kelas : *3*

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar angket ini diisi oleh siswa.
2. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Sebelum mengisi instrumen, baca dan pahami pertanyaan dengan baik.
4. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian siswa.
5. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

6. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen silahkan tulis pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Aspek	Indikator	Skala 4			
			SS	S	TS	SIS
1.	Tampilan	(a) Tampilan awal multimedia berbasis gamifikasi menarik	✓			
		(b) Tulisan multimedia berbasis gamifikasi dapat dibaca dengan jelas	✓			
		(c) Gambar dalam multimedia berbasis gamifikasi dapat dilihat dengan jelas	✓			
		(d) Penjelasan materi dapat dibaca dengan jelas	✓			
		(e) Tampilan warna dalam multimedia berbasis gamifikasi menarik	✓			
2.	Materi	(a) Materi multimedia berbasis gamifikasi mudah dipahami	✓			
		(b) Materi yang disajikan dalam multimedia berbasis gamifikasi capat diingat lebih mudah		✓		
		(c) Materi yang disajikan dalam multimedia berbasis gamifikasi sudah berurutan		✓		
		(d) Urutan materi yang tersaji dalam multimedia berbasis gamifikasi jelas	✓			
3.	Motivasi	(a) Multimedia berbasis gamifikasi menambah motivasi siswa dalam belajar	✓			
4.	Pengeperasian	(a) Multimedia berbasis gamifikasi dapat dengan mudah digunakan	✓			
		(b) Multimedia berbasis gamifikasi capat dibaca secara berulang-ulang	✓			
Jumlah						
Total						

D. Catatan/komentar/saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Denpasar, 2. Februari 2026

Siswa,


(Putra Seno Nugroho)

ANGKET PENILAIAN PRODUK

(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI
 PADA MATERI PERKALIAN PADA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS III
 SD NEGERI 6 SESETAN TAHUN AJARAN 2025/2026

A. Identitas Siswa

Nama : ^{Rizka} Rizka ~~Wulandari~~ ~~Wulandari~~

No Urut : 34

Kelas : 3

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar angket ini diisi oleh siswa.
2. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Sebelum mengisi instrumen, baca dan pahami pertanyaan dengan baik.
4. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian siswa.
5. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

6. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen silahkan tulis pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Aspek	Indikator	Skala 4			
			SS	S	TS	STS
1.	Tampilan	(a) Tampilan awal multimedia berbasis gamifikasi menarik	✓			
		(b) Tulisan multimedia berbasis gamifikasi dapat dibaca dengan jelas	✓			
		(c) Gambar dalam multimedia berbasis gamifikasi dapat dilihat dengan jelas	✓			
		(d) Penjelasan materi dapat dibaca dengan jelas		✓		
		(e) Tampilan warna dalam multimedia berbasis gamifikasi menarik		✓		
2.	Materi	(a) Materi multimedia berbasis gamifikasi mudah dipahami		✓		
		(b) Materi yang disajikan dalam multimedia berbasis gamifikasi dapat diingat lebih mudah		✓		
		(c) Materi yang disajikan dalam multimedia berbasis gamifikasi sudah berurutan	✓			
		(d) Urutan materi yang terdaji dalam multimedia berbasis gamifikasi jelas	✓			
3.	Motivasi	(a) Multimedia berbasis gamifikasi menambah motivasi siswa dalam belajar		✓		
4.	Pengapensian	(a) Multimedia berbasis gamifikasi dapat dengan mudah digunakan		✓		
		(b) Multimedia berbasis gamifikasi dapat dibaca secara berulang-ulang	✓			
Jumlah						
Total						

D. Catatan/komentar/urutan

medanya bagus, tulisan bagus, jelas.....

.....

.....

.....

.....

Denpasar, 2. Februari 2026

Siswa,

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

(APN/Rangga P. H. G.)

[Handwritten mark]

ANGKET PENILAIAN PRODUK

(DILUJUKAN KELOMPOK KE- II.)

PENGKEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI
 PADA MATERI PERKALIAN MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS III
 SD NEGERI 6 SESEKATAN TAHUN AJARAN 2023/2024

A. Identitas Siswa

Nama : Yusuf Yunggal Salsama wati
 No. Urut : 142
 Kelas : 3

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar angket ini diisi oleh siswa.
2. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Sebelum mengisi instrumen, baca dan pahami pertanyaan dengan baik.
4. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian siswa.
5. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

6. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen silahkan tulis pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Aspek	Indikator	Skala 4			
			SS	S	TS	STS
1.	Tampilan	(a) Tampilan soal multimedia berbasis gamifikasi menarik		✓		
		(b) Tulisan multimedia berbasis gamifikasi dapat dibaca dengan jelas	✓			
		(c) Gambar dalam multimedia berbasis gamifikasi dapat dilihat dengan jelas		✓		
		(d) Penjelasan materi dapat dibaca dengan jelas		✓		
		(e) Tampilan warna dalam multimedia berbasis gamifikasi menarik		✓		
2.	Materi	(a) Materi multimedia berbasis gamifikasi mudah dipahami	✓			
		(b) Materi yang disajikan dalam multimedia berbasis gamifikasi dapat diingat lebih mudah		✓		
		(c) Materi yang disajikan dalam multimedia berbasis gamifikasi sudah benyak		✓		
		(d) Urutan materi yang tertera dalam multimedia berbasis gamifikasi jelas		✓		
3.	Motivasi	(a) Multimedia berbasis gamifikasi menambah motivasi siswa dalam belajar	✓			
4.	Pengoperasian	(a) Multimedia berbasis gamifikasi dapat dengan mudah digunakan		✓		
		(b) Multimedia berbasis gamifikasi dapat diarah secara berulang-ulang	✓			
Jumlah						
Total						

D. Catatan/komentar/ saran

sukses dalam pembelajaran 10/9/2024

.....

.....

.....

.....

.....

Despani, 2. Februari 2026

Siswa, Kirani

Kirani

(ditandatangani Kirani, tanggal.....)

ANGKET PENILAIAN PRODUK

(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI
 PADA MATERI PERKALIAN MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS III
 SD NEGERI 6 SESUTAN TAHUN AJARAN 2025/2026

A. Identitas Siswa

Nama : Putra Rangga Prasta
 No Urut : 19
 Kelas : 3

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar angket ini diisi oleh siswa.
2. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Sebelum mengisi instrumen, baca dan pahami pertanyaan dengan baik.
4. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian siswa.
5. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

6. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen silahkan tulis pada kolom yang telah disediakan

C. Instrumen Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Aspek	Indikator	Skala 4			
			SS	S	IS	STS
1.	Tampilan	(a) Tampilan awal multimedia berbasis gamifikasi menarik		✓		
		(b) Tampilan multimedia berbasis gamifikasi dapat dibaca dengan jelas	✓			
		(c) Gambar dalam multimedia berbasis gamifikasi dapat dilihat dengan jelas		✓		
		(d) Penjelasan materi dapat dibaca dengan jelas		✓		
		(e) Tampilan warna dalam multimedia berbasis gamifikasi menarik		✓		
2.	Materi	(a) Materi multimedia berbasis gamifikasi sudah dipahami	✓			
		(b) Materi yang disajikan dalam multimedia berbasis gamifikasi dapat diingat dengan mudah		✓		
		(c) Materi yang disajikan dalam multimedia berbasis gamifikasi sudah berurutan		✓		
		(d) Uraian materi yang terdapat dalam multimedia berbasis gamifikasi jelas		✓		
3.	Motivasi	(e) Multimedia berbasis gamifikasi menambah motivasi siswa dalam belajar	✓			
4.	Pengoperasian	(a) Multimedia berbasis gamifikasi dapat dengan mudah digunakan		✓		
		(b) Multimedia berbasis gamifikasi dapat diakses secara berulang-ulang	✓			
Jumlah						
Total						

D. Catatan/komentar/ saran

Media sangat baik

.....

.....

.....

.....

.....

ANGKET PENILAIAN PRODUK

(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI
PADA MATERI PERKALIAN MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS III
SD NEGERI 6 SESETAN TAHUN AJARAN 2023/2024

A. Identitas Siswa

Nama : Alvin Mahendra Setya Pratomo
No Urut : 17
Kelas : B

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar angket ini diisi oleh siswa.
2. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Sebelum mengisi instrumen, baca dan pahami pertanyaan dengan baik.
4. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan tanda centeng (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian siswa.
5. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

6. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen silakan tulis pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Aspek	Indikator	Skala 4			
			SS	S	TS	STS
1.	Tampilan	(a) Tampilan awal multimedia berbasis gamifikasi menarik		✓		
		(b) Tampilan multimedia berbasis gamifikasi dapat dibaca dengan jelas	✓	✓		
		(c) Gambar dalam multimedia berbasis gamifikasi dapat dilihat dengan jelas	✓	✓		
		(d) Penjelasan materi dapat dibaca dengan jelas	✓			
		(e) Tampilan warna dalam multimedia berbasis gamifikasi menarik		✓		
2.	Materi	(a) Materi multimedia berbasis gamifikasi mudah dipahami		✓		
		(b) Materi yang disajikan dalam multimedia berbasis gamifikasi dapat diingat lebih mudah	✓			
		(c) Materi yang disajikan dalam multimedia berbasis gamifikasi sudah berurutan	✓			
		(d) Urutan materi yang tertera dalam multimedia berbasis gamifikasi jelas		✓		
3.	Motivasi	(a) Multimedia berbasis gamifikasi menambah motivasi siswa dalam belajar		✓		
4.	Pengoperasian	(a) Multimedia berbasis gamifikasi dapat dengan mudah digunakan		✓		
		(b) Multimedia berbasis gamifikasi dapat dibaca secara berulang-ulang	✓			
Jumlah						
Total						

D. Catatan/komentar/saran

..... komentar ini Se agar bagus dan lucu

.....

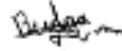
.....

.....

.....

Denpasar, 2. Februari 2026

Siswa,



(nikmat husein Suban)
waf

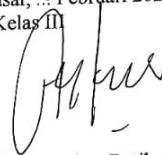
Lampiran 30. Daftar Hadir Uji Instrumen Tes

DAFTAR HADIR SUBJEK UJI INSTRUMEN KELAS IV SD NEGERI 6 SESETAN

No.	Nama Siswa	Tanda Tangan
1.	Abiartha Lindra Dharma Prawira	<i>Abiartha</i>
2.	Anak Agung Satria Wijnana Pelayun	<i>Agung</i>
3.	Aprilia Bendelina Molina	<i>Aprilia</i>
4.	Ashyra Nataniela	<i>Ashyra</i>
5.	Azriel Setiawan Banik	<i>Azriel</i>
6.	Catherine Lai	<i>Catherine</i>
7.	Grecya Handayani Fatu	<i>Grecya</i>
8.	Hieronimus Stevenly Saputra Angkar	<i>Hieronimus</i>
9.	I Gede Genta Dirgantara	<i>Genta</i>
10.	I Gusti Agung Yoga Aditya	<i>I Gusti</i>
11.	I Kadek Evan Prasetya	<i>Evan</i>
12.	I Kadek Juna Arya Ananta	<i>Juna</i>
13.	I Putu Bagus Bhadraka Danendra Putra	<i>I Putu</i>
14.	I Putu Bagus Mahardita Putra	<i>mahardita</i>
15.	Ida Ayu Made Bella Swandewi	<i>Bella</i>
16.	Ida Ayu Putu Mas Ayuning Sari	<i>Ida Ayu</i>
17.	Jevelyn Santi Alexandra Luase	<i>Jevelyn</i>
18.	Jourell Kenas Wahyono	<i>Jourell</i>
19.	Ketut Satya Dwivayana	<i>Satya</i>
20.	Komang Arik Cahya Darmayanti	<i>Komang</i>
21.	Ni Kadek Anggita Pratiwi	<i>Ni Kadek</i>
22.	Ni Kadek Duwi Antari Putri	<i>Ni Kadek</i>
23.	Ni Komang Kenzie Kamaratih	<i>Kenzie</i>
24.	Ni Komang Krisna Yunia Ratnasari	<i>Ni Komang</i>
25.	Ni Putu Clarisha Harshita	<i>Clarisha</i>
26.	Ni Putu Rani Darma Yashaswini	<i>Rani</i>
27.	Ni Putu Sri Ayu Nadia Noviyanti	<i>Nadia</i>
28.	Putu Ayu Chandara Arya Putri	<i>Putu Ayu</i>

29.	Ni Komang Anindya Kirani Ningtyas	<i>kin</i>
30.	Ni Komang Gita Kirana Saputri Dewi	<i>gitaraw</i>
31.	Putu Andra Hanan Bagasditya	<i>AMB</i>
32.	Putu Ayumas Kayana Putri	<i>Ande</i>
33.	Putu Carolina Davinia Diyatmika	<i>Carrol</i>
34.	Kirana Wulandari	<i>Kirana</i>
35.	Vania	<i>Vania</i>
36.	Keisha	<i>Keisha</i>

Denpasar, 3 Februari 2026
Wali Kelas III



I Gusti Agung Ayu Ratih, S.Pd.SD
NIP. 198410242006042003

Lampiran 31. Lembar Soal Uji Instrumen Tes

INSTRUMEN PENILAIAN HASIL BELAJAR MATERI PERKALIAN

Satuan Pendidikan : SD Negeri 6 Sesetan

Fase/Kelas : Fase C/IV

Mata Pelajaran : Matematika

Alokasi Waktu : 60 Menit

Petunjuk Umum:

1. Tulislah identitas nama, kelas, dan nomor absen pada lembar jawaban yang telah disediakan!
2. Tuliskan semua jawaban pada lembar jawaban!
3. Bacalah setiap butir soal dengan baik sebelum dijawab!
4. Kerjakan lebih dahulu soal yang dianggap mudah!
5. Tanyakan kepada guru apabila ada soal yang kurang jelas!
6. Periksa kembali pekerjaanmu sebelum lembar soal dan lembar jawaban diserahkan kepada guru!

Berilah tanda silang (X) pada lembar jawaban yang disediakan oleh guru dan pilihlah jawaban yang kamu anggap benar!

1. 3×4 dapat diuraikan menjadi ...
 - A. $4 + 4 + 4$
 - B. $3 + 3 + 3 + 3$
 - C. $3 + 4$
 - D. $4 + 3$
2. 5×2 sama dengan ...
 - A. $2 + 2 + 2 + 2 + 2$
 - B. $5 + 5$
 - C. $2 + 5$
 - D. $5 + 2$
3. 6×3 dapat diuraikan menjadi ...

- A. $3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3$
B. $6 + 6 + 6$
C. $6 + 3$
D. $3 + 6$
4. 2×8 sama dengan ...
A. $8 + 8$
B. $2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2$
C. $2 + 8$
D. $8 + 2$
5. 4×7 dapat diuraikan menjadi ...
A. $7 + 7 + 7 + 7$
B. $4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4$
C. $7 + 4$
D. $4 + 7$
6. 9×2 sama dengan ...
A. $9 + 9$
B. $2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2$
C. $2 + 9$
D. $9 + 2$
7. 10×3 dapat diuraikan menjadi ...
A. $3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3$
B. $10 + 10 + 10$
C. $10 + 3$
D. $3 + 10$
8. 7×5 sama dengan ...
A. $5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5$
B. $7 + 7 + 7 + 7 + 7$
C. $5 + 7$
D. $7 + 5$
9. 8×4 dapat diuraikan menjadi ...
A. $4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4$
B. $8 + 8 + 8 + 8$



- C. $4 + 8$
D. $8 + 4$
10. 6×6 sama dengan ...
A. $6 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6$
B. $3 + 3 + 3$
C. $6 + 6 + 6$
D. $3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3$
11. Jika 2 dikalikan dengan 3 kemudian dikalikan lagi dengan 4, hasilnya adalah ...
A. 22
B. 23
C. 24
D. 25
12. Hasil dari perkalian $4 \times 2 \times 5$ adalah ...
A. 38
B. 39
C. 40
D. 41
13. Hasil dari perkalian $3 \times 2 \times 6$ adalah ...
A. 35
B. 36
C. 37
D. 38
14. Jika 2 dikalikan dengan 4 lalu dikalikan lagi dengan 3, hasilnya adalah ...
A. 23
B. 24
C. 25
D. 26
15. Hasil dari perkalian $5 \times 2 \times 4$ adalah ...
A. 38
B. 39
C. 40
D. 41

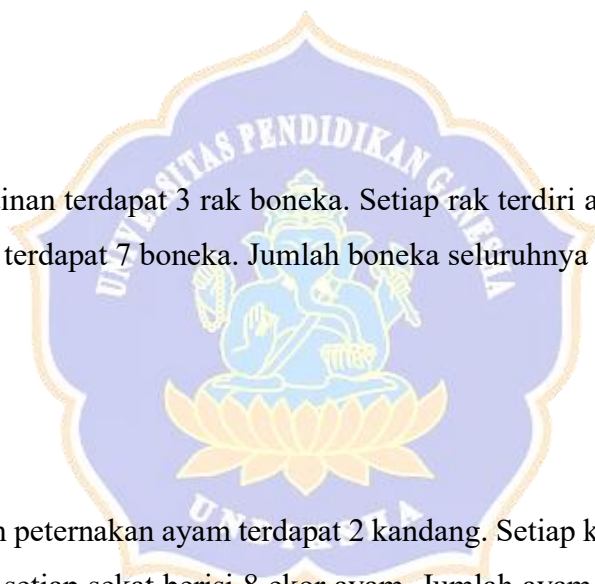


16. Hasil dari perkalian $2 \times 5 \times 3$ adalah ...
- A. 28
 - B. 29
 - C. 30
 - D. 31
17. Jika 3 dikalikan dengan 3 kemudian dikalikan lagi dengan 3, hasilnya adalah ...
- A. 26
 - B. 27
 - C. 28
 - D. 29
18. Hasil dari perkalian $4 \times 2 \times 4$ adalah ...
- A. 31
 - B. 32
 - C. 33
 - D. 34
19. Jika 2 dikalikan dengan 4 kemudian dikalikan lagi dengan 5, hasilnya adalah ...
- A. 38
 - B. 39
 - C. 40
 - D. 41
20. Hasil dari perkalian $3 \times 2 \times 5$ adalah ...
- A. 29
 - B. 30
 - C. 31
 - D. 32
21. Di kantin sekolah terdapat lima orang pedagang. Setiap pedagang mempunyai dua meja. Pada setiap meja terdapat tiga keranjang snack. Jumlah seluruh keranjang snack di kantin adalah ...
- A. 28
 - B. 29
 - C. 30
 - D. 31



22. Pak Budi memiliki kebun yang terdiri dari dua lajur pohon mangga. Pada setiap lajur terdapat tiga pohon. Setiap pohon berbuah empat mangga. Jumlah seluruh buah mangga di kebun Pak Budi adalah ...
- A. 23
 - B. 24
 - C. 25
 - D. 26
23. Di toko mainan Bu Rani terdapat dua rak besar. Setiap rak terdiri atas lima tingkatan. Pada setiap tingkatan disusun lima mobil-mobilan. Jumlah seluruh mobil-mobilan di toko itu adalah ...
- A. 58
 - B. 59
 - C. 50
 - D. 61
24. Dalam ruang kelas terdapat 2 rak buku. Setiap rak memiliki 3 tingkat. Pada setiap tingkat tersusun 5 buku. Jumlah buku seluruhnya adalah ...
- A. 28
 - B. 29
 - C. 30
 - D. 31
25. Pada kebun rumah Pak Budi terdapat 4 baris pohon jeruk. Setiap baris terdiri dari 2 pohon. Setiap pohon jeruk berbuah sebanyak 6 buah. Jumlah jeruk seluruhnya adalah ...
- A. 46
 - B. 47
 - C. 48
 - D. 49
26. Pada kebun belakang rumah terdapat 2 lajur pohon jambu. Setiap lajur terdiri atas 3 pohon. Pada setiap pohon berbuah sebanyak 4 jambu. Jumlah jambu seluruhnya adalah ...
- A. 23
 - B. 24

- C. 25
D. 26
27. Pada sebuah rumah makan terdapat 2 rak gelas. Setiap rak memiliki 3 baris. Pada setiap baris tersusun 7 gelas. Jumlah gelas seluruhnya adalah ...
- A. 41
B. 42
C. 43
D. 44
28. Dalam ruang kelas terdapat 1 lemari. Setiap lemari memiliki 5 tingkatan. Pada setiap tingkatan tersusun 5 buku. Jumlah buku seluruhnya adalah ...
- A. 28
B. 25
C. 60
D. 31
29. Pada toko mainan terdapat 3 rak boneka. Setiap rak terdiri atas 3 tingkat. Pada setiap tingkat terdapat 7 boneka. Jumlah boneka seluruhnya adalah ...
- A. 41
B. 42
C. 63
D. 44
30. Dalam sebuah peternakan ayam terdapat 2 kandang. Setiap kandang terdiri dari 3 sekat. Pada setiap sekat berisi 8 ekor ayam. Jumlah ayam seluruhnya adalah ...
- A. 46
B. 47
C. 48
D. 49



Lampiran 32. Hasil Uji Instrumen Tes

(00)

LEMBAR JAWABAN UJI INSTRUMEN
TES KOMPETENSI PENGETAHUAN MATEMATIKA
MATERI PERKALIAN

Identitas Peserta Didik

Nama : Abiantha Indra Dharma Pratiwi
 No Urut : 07
 Kelas : IVA

Pilihan Ganda (Silang Jawaban yang Benar)

No.	A	B	C	D
1.	A	B	C	D
2.	A	B	C	D
3.	A	B	C	D
4.	A	B	C	D
5.	A	B	C	D
6.	A	B	C	D
7.	A	B	C	D
8.	A	B	C	D
9.	A	B	C	D
10.	A	B	C	D

No.	A	B	C	D
11.	A	B	C	D
12.	A	B	C	D
13.	A	B	C	D
14.	A	B	C	D
15.	A	B	C	D
16.	A	B	C	D
17.	A	B	C	D
18.	A	B	C	D
19.	A	B	C	D
20.	A	B	C	D

No.	A	B	C	D
21.	A	B	C	D
22.	A	B	C	D
23.	A	B	C	D
24.	A	B	C	D
25.	A	B	C	D
26.	A	B	C	D
27.	A	B	C	D
28.	A	B	C	D
29.	A	B	C	D
30.	A	B	C	D

30

LEMBAR JAWABAN UJI INSTRUMEN
TES KOMPETENSI PENGETAHUAN MATEMATIKA
MATERI PERKALIAN

Identitas Peserta Didik

Nama : Shalom Kindress Bebecca Sihombing
 No Urut : 30
 Kelas : 4

Pilihan Ganda (Silang Jawaban yang Benar)

No.	A	B	C	D
1.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

No.	A	B	C	D
11.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

No.	A	B	C	D
21.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
22.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
24.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
25.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
26.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
27.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
28.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
29.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
30.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Lampiran 35. Uji Tingkat Kesukaran Butir Tes

Siswa	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20	Soal 21	Soal 22	Soal 23	Soal 24	Soal 25	Soal 26	Soal 27	Soal 28	Soal 29	Soal 30	Total		
1			1		0		0		1				0	0	0	0	0	0	0	0			0	0	0	0	0	0	0	0	2		
2			1		1		1		1				1	0	0	1	1	1	1	1			1	1	1	1	1	1	1	1	18		
3			0		1		1		1				0	0	0	0	0	0	0	0			0	0	0	0	0	0	0	0	3		
4			1		1		1		1				1	1	1	1	1	1	1	1			1	1	1	1	1	1	1	1	20		
5			1		1		1		1				1	0	0	1	1	1	1	1			1	1	1	1	1	1	1	1	18		
6			1		1		1		1				1	1	1	1	1	1	1	1			1	1	1	1	1	1	1	1	20		
7			0		1		0		1				0	0	0	0	0	0	0	0			0	0	0	0	0	0	0	0	2		
8			0		1		0		1				0	0	0	0	0	0	0	0			0	0	0	0	0	0	0	0	2		
9			1		1		1		1				1	1	1	1	1	1	1	1			1	1	1	1	1	1	1	1	20		
10			1		0		1		0				0	0	0	0	0	0	0	0			0	0	0	0	0	0	0	0	2		
11			0		0		0		0				0	0	0	0	0	0	0	0			0	0	0	0	0	0	0	1	1		
12			1		1		1		1				1	1	1	1	1	1	1	1			1	1	1	1	1	1	1	1	20		
13			1		1		1		1				1	0	1	1	1	1	1	1			1	1	1	1	1	1	1	1	19		
14			1		0		1		0				0	1	0	0	0	0	0	0			0	0	0	0	0	0	0	0	3		
15			1		1		1		1				1	0	1	1	1	1	1	1			1	1	1	1	1	1	1	1	19		
16			1		1		1		1				1	0	0	1	1	1	1	1			1	1	1	1	1	1	1	1	18		
17			1		1		1		1				1	0	0	1	1	1	1	1			1	1	1	1	1	1	1	1	18		
18			1		1		1		1				1	1	0	1	1	1	1	1			1	1	1	1	1	1	1	1	19		
19			1		1		1		1				1	0	1	1	1	1	1	1			1	1	1	1	1	1	1	1	19		
20			1		0		1		1				0	0	0	0	1	0	0	0			0	0	0	1	0	0	0	1	7		
21			0		1		1		1				0	0	0	0	0	0	0	0			0	0	0	0	0	0	0	0	3		
22			1		1		0		1				0	0	0	0	1	0	0	1			0	0	0	1	0	0	0	1	7		
23			1		1		1		1				1	1	1	1	0	1	1	1			1	1	1	1	0	1	1	0	16		
24			1		0		1		0				0	0	0	0	1	0	0	1			0	0	0	1	0	0	0	1	6		
25			1		1		1		1				1	1	0	1	1	1	1	1			1	1	1	1	1	1	1	1	19		
26			0		1		1		1				1	0	1	1	0	1	1	0			1	1	1	0	1	1	1	0	14		
27			1		1		0		0				0	0	0	0	1	0	0	1			0	0	0	1	0	0	0	1	6		
28			1		0		1		0				0	0	0	0	0	0	0	0			0	0	0	0	0	0	0	0	2		
29			0		1		1		1				1	0	0	1	0	1	1	0			1	1	1	0	1	1	1	0	13		
30			1		1		0		1				0	0	0	0	1	0	0	1			0	0	0	1	0	0	0	1	7		
31			0		1		1		1				1	1	0	1	0	1	1	0			1	1	1	0	1	1	1	0	14		
32			1		1		1		1				1	0	0	1	1	1	1	1			1	1	1	1	1	1	1	1	18		
33			1		0		1		0				0	1	0	0	1	0	0	1			0	0	0	1	0	0	0	1	7		
nB			25		25		26		26				18	10	9	18	20	18	18	20			18	18	18	20	18	18	18	21	382		
n			33		33		33		33				33	33	33	33	33	33	33	33			33	33	33	33	33	33	33	33			
p			0.76		0.76		0.79		0.79				0.55	0.30	0.27	0.55	0.61	0.55	0.55	0.61			0.55	0.55	0.55	0.61	0.55	0.55	0.55	0.64			
Kategori			mudah		mudah		mudah		mudah				sedang	sukar	sukar	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang			sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang			
Σp	11.5758																																
n butir	20																																
Pp	0.57879																																

Tingkat Kesukaran	Jumlah
Sukar	2
Sedang	14
Mudah	4
Total	20

Tingkat Kesukaran Perangkat Tes	
Kategori	Skor
Sedang	0.55

Lampiran 36. Uji Daya Beda Butir Tes

Siswa	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20	Soal 21	Soal 22	Soal 23	Soal 24	Soal 25	Soal 26	Soal 27	Soal 28	Soal 29	Soal 30	Total	
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20		
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20		
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20		
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20		
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19		
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19		
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19		
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19		
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19		
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18		
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18		
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18		
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18		
32	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18		
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18		
26	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16		
31	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14		
29	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	13		
20	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	7	
22	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	7	
30	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	7	
33	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	7	
24	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	6	
27	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	6	
3	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	
14	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	
21	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	
1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	
7	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	
8	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	
10	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	
28	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	
11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	
Nba			15		16		16		16		16		16	7	9	16	14	16	16	14			16	16	16	14	16	16	16	14		
nBb			10		8		9		9		1		2	0	1	6	1	1	1	6			1	1	1	6	1	1	1	1	7	
Db			0,31		0,50		0,44		0,44		0,94		0,31	0,56	0,94	0,50	0,94	0,94	0,94	0,50			0,94	0,94	0,94	0,50	0,94	0,94	0,94	0,44		
Keterangan			Cukup Baik		Baik		Baik		Baik		Sangat Baik		Cukup Baik	Baik	Sangat Baik	Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Baik			Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Baik			

RELOMPOK ATAS
RELOMPOK BAWAH

Kategori	Jumlah
Sangat Baik	10
Baik	7
Cukup Baik	3
Kurang Baik	0

Lampiran 37. Lembar Soal *Pre-test* dan *Post-test*

LEMBAR SOAL OBJEKTIF MATERI PERKALIAN

Satuan Pendidikan : SD Negeri 6 Sesetan

Fase/Kelas : Fase C/III

Mata Pelajaran : Matematika

Alokasi Waktu : 60 Menit

Petunjuk Umum:

1. Tulislah identitas nama, kelas, dan nomor absen pada lembar jawaban yang telah disediakan!
2. Tuliskan semua jawaban pada lembar jawaban!
3. Bacalah setiap butir soal dengan baik sebelum dijawab!
4. Kerjakan lebih dahulu soal yang dianggap mudah!
5. Tanyakan kepada guru apabila ada soal yang kurang jelas!
6. Periksa kembali pekerjaanmu sebelum lembar soal dan lembar jawaban diserahkan kepada guru!

Berilah tanda silang (X) pada lembar jawaban yang disediakan oleh guru dan pilihlah jawaban yang kamu anggap benar!

1. 6×3 dapat diuraikan menjadi ...
 - A. $3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3$
 - B. $6 + 6 + 6$
 - C. $6 + 3$
 - D. $3 + 6$

2. 4×7 dapat diuraikan menjadi ...
 - A. $7 + 7 + 7 + 7$
 - B. $4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4$
 - C. $7 + 4$
 - D. $4 + 7$

3. 10×3 dapat diuraikan menjadi ...
- A. $3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3$
 - B. $10 + 10 + 10$
 - C. $10 + 3$
 - D. $3 + 10$
4. 8×4 dapat diuraikan menjadi ...
- A. $4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4$
 - B. $8 + 8 + 8 + 8$
 - C. $4 + 8$
 - D. $8 + 4$
5. Hasil dari perkalian $3 \times 2 \times 6$ adalah ...
- A. 35
 - B. 36
 - C. 37
 - D. 38
6. Jika 2 dikalikan dengan 4 lalu dikalikan lagi dengan 3, hasilnya adalah ...
- A. 23
 - B. 24
 - C. 25
 - D. 26
7. Hasil dari perkalian $5 \times 2 \times 4$ adalah ...
- A. 38
 - B. 39
 - C. 40
 - D. 41



8. Hasil dari perkalian $2 \times 5 \times 3$ adalah ...
- A. 28
 - B. 29
 - C. 30
 - D. 31
9. Jika 3 dikalikan dengan 3 kemudian dikalikan lagi dengan 3, hasilnya adalah ...
- A. 26
 - B. 27
 - C. 28
 - D. 29
10. Hasil dari perkalian $4 \times 2 \times 4$ adalah ...
- A. 31
 - B. 32
 - C. 33
 - D. 34
11. Jika 2 dikalikan dengan 4 kemudian dikalikan lagi dengan 5, hasilnya adalah ...
- A. 38
 - B. 39
 - C. 40
 - D. 41
12. Hasil dari perkalian $3 \times 2 \times 5$ adalah ...
- A. 29
 - B. 30
 - C. 31
 - D. 32



13. Di toko mainan Bu Rani terdapat dua rak besar. Setiap rak terdiri atas lima tingkatan. Pada setiap tingkatan disusun lima mobil-mobilan. Jumlah seluruh mobil-mobilan di toko itu adalah ...
- A. 58
 - B. 59
 - C. 50
 - D. 61
14. Dalam ruang kelas terdapat 2 rak buku. Setiap rak memiliki 3 tingkat. Pada setiap tingkat tersusun 5 buku. Jumlah buku seluruhnya adalah ...
- A. 28
 - B. 29
 - C. 30
 - D. 31
15. Pada kebun rumah Pak Budi terdapat 4 baris pohon jeruk. Setiap baris terdiri dari 2 pohon. Setiap pohon jeruk berbuah sebanyak 6 buah. Jumlah jeruk seluruhnya adalah ...
- A. 46
 - B. 47
 - C. 48
 - D. 49
16. Pada kebun belakang rumah terdapat 2 lajur pohon jambu. Setiap lajur terdiri atas 3 pohon. Pada setiap pohon berbuah sebanyak 4 jambu. Jumlah jambu seluruhnya adalah ...
- A. 23
 - B. 24
 - C. 25
 - D. 26



17. Pada sebuah rumah makan terdapat 2 rak gelas. Setiap rak memiliki 3 baris. Pada setiap baris tersusun 7 gelas. Jumlah gelas seluruhnya adalah ...

- A. 41
- B. 42
- C. 43
- D. 44

18. Dalam ruang kelas terdapat 1 lemari. Setiap lemari memiliki 5 tingkatan. Pada setiap tingkatan tersusun 5 buku. Jumlah buku seluruhnya adalah ...

- A. 28
- B. 25
- C. 60
- D. 31

19. Pada toko mainan terdapat 3 rak boneka. Setiap rak terdiri atas 3 tingkat. Pada setiap tingkat terdapat 7 boneka. Jumlah boneka seluruhnya adalah ...

- A. 41
- B. 42
- C. 63
- D. 44








20. Dalam sebuah peternakan ayam terdapat 2 kandang. Setiap kandang terdiri dari 3 sekat. Pada setiap sekat berisi 8 ekor ayam. Jumlah ayam seluruhnya adalah ...

- A. 46
- B. 47
- C. 48
- D. 49

Lampiran 38. Daftar Hadir *Pre-test*

DAFTAR HADIR SUBJEK UJI EFEKTIVITAS *PRE-TEST* KELAS III SD NEGERI 6 SESETAN

No.	Nama Siswa	Tanda Tangan
1.	Ahmad Nur Abqori	kni
2.	Anak Agung Bagus Aswin Narendra	AS
3.	Anindita Keisha Putri Al Hamid	Amn
4.	Arsyila Farzana	arsyilan
5.	Gusti Ayu Nyoman Nada Krisanti Wiryawan	nada
6.	Hafizh Ardiansyah	h-s-h
7.	I Gede Ari Kusuma Jaya	ari
8.	I Gede Bagus Hardinata Pratama	Bagus
9.	I Kadek Dyuna Putra Mahardika	Dy
10.	I Kadek Tristhan Abhinaya	tr
11.	I Kadek Wiguna Nadha Arta	Wiguna
12.	I Ketut Bagus Prananda	bagus p.
13.	I Komang Giri Putra Prabawa	giri
14.	I Komang Griya Widarma Putra	griya
15.	I Made Reynan Ari Anggara	Reynan
16.	I Nyoman Adhyastha Adelio Cetta	Cetta
17.	I Nyoman Danesh Satyadharmajaya	Danesh
18.	I Putu Prana Sanjaya	Prana
19.	I Putu Rangga Pranata	Rangga
20.	I Putu Satya Lingga Ananta	Satya
21.	Kadek Kenzie Elnathan Arimbawa	Kenzie
22.	Kadek Refi Dwi Putri Maheswari	Refi
23.	Kadek Vira Ayu Laksmi	Vira
24.	Luh Made Suryani Prabadewi	Made
25.	Nabilla Arshya Mutiara	Nabilla
26.	Ni Kadek Anggita Mas Diari	Anggita
27.	Ni Kadek Anindita Kirana Ningtyas	Kirana

29.	Putu Pande Radhitya Wirawan	
30.	Shallom Kindness Belicia Sihombing	
31.	Thomas Julianus Putra Agung	
32.	Tirsha Julia Inna	
33.	Virendra Sastra Nugraha	

Denpasar, 2 Februari 2026
Wali Kelas IV



Gita Candra Nurani, S. Pd.
NIP. 19931208 201903 2 013

Lampiran 39. Lembar Jawaban Hasil *Pre-test*

50

LEMBAR JAWABAN *PRE-TEST*
TES KOMPETENSI PENGETAHUAN MATEMATIKA
MATERI PERKALIAN

Identitas Peserta Didik

Nama : ni Luh Kethan Anih difa Arya Dewi
 No Urut : 36
 Kelas : 3

Pilihan Ganda (Silang Jawaban yang Benar)

No.	A	B	C	D
1.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

No.	A	B	C	D
11.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
14.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
20.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4-10

60
-

LEMBAR JAWABAN PRE-TEST
TES KOMPETENSI PENGETAHUAN MATEMATIKA
MATERI PERKALIAN

Identitas Peserta Didik

Nama : Nikomang Rita Kirana Saputri Dewi
 No Urut : 30
 Kelas : 3

Pilihan Ganda (Silang Jawaban yang Benar)

No.	A	B	C	D
1.	A	B	C	D
2.	A	B	C	D
3.	A	B	C	D
4.	A	B	C	D
S5.	A	B	C	D
6.	A	B	C	D
7.	A	B	C	D
8.	A	B	C	D
9.	A	B	C	D
10.	A	B	C	D

No.	A	B	C	D
11.	A	B	C	D
12.	A	B	C	D
13.	A	B	C	D
14.	A	B	C	D
15.	A	B	C	D
16.	A	B	C	D
17.	A	B	C	D
18.	A	B	C	D
19.	A	B	C	D
20.	A	B	C	D

B = 12




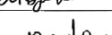
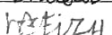
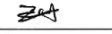

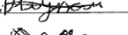
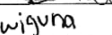
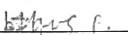

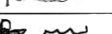






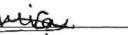









Lampiran 40. Rekapitulasi Nilai Hasil *Pre-test*

Rekapitulasi Hasil Pre-Test																							
No	Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Jumlah	Skor
1	R1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	10	50
2	R2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	11	55
3	R3	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	16	80
4	R4	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	60
5	R5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	14	70
6	R6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	12	60
7	R7	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	14	70
8	R8	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	15	75
9	R9	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	13	65
10	R10	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	11	55
11	R11	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	14	70
12	R12	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	70
13	R13	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	14	70
14	R14	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	14	70
15	R15	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	55
16	R16	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	12	60
17	R17	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	10	50
18	R18	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	13	65
19	R19	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	13	65
20	R20	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	11	55
21	R21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	11	55
22	R22	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	13	65
23	R23	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	15	75
24	R24	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	13	65
25	R25	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	13	65
26	R26	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	75
27	R27	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	80
28	R28	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	12	60
29	R29	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	10	50
30	R30	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	12	60
31	R31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	16	80
32	R32	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	60
33	R33	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	13	65
34	R34	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	75
35	R35	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	15	75
36	R36	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	13	65



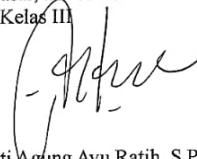
Lampiran 41. Daftar Hadir *Post-test*

DAFTAR HADIR SUBJEK UJI EFEKTIVITAS *POST-TEST* KELAS III SD NEGERI 6 SESETAN

No.	Nama Siswa	Tanda Tangan
1.	Ahmad Nur Abqori	
2.	Anak Agung Bagus Aswin Narendra	
3.	Anindita Keisha Putri Al Hamid	
4.	Arsyila Farzana	
5.	Gusti Ayu Nyoman Nada Krisanti Wiryawan	
6.	Hafizh Ardiansyah	
7.	I Gede Ari Kusuma Jaya	
8.	I Gede Bagus Hardinata Pratama	
9.	I Kadek Dyuna Putra Mahardika	
10.	I Kadek Tristhan Abhinaya	
11.	I Kadek Wiguna Nadha Arta	
12.	I Ketut Bagus Prananda	
13.	I Komang Giri Putra Prabawa	
14.	I Komang Griya Widarma Putra	
15.	I Made Reynan Ari Anggara	
16.	I Nyoman Adhyastha Adelio Cetta	
17.	I Nyoman Danesh Satyadharmajaya	
18.	I Putu Prana Sanjaya	
19.	I Putu Rangga Pranata	
20.	I Putu Satya Lingga Ananta	
21.	Kadek Kenzie Elnathan Arimbawa	
22.	Kadek Refi Dwi Putri Maheswari	
23.	Kadek Vira Ayu Laksmi	
24.	Luh Made Suryani Prabadewi	
25.	Nabilla Arshya Mutiara	
26.	Ni Kadek Anggita Mas Diari	
27.	Ni Kadek Anindita Kirana Ningtyas	
28.	Ni Kadek Bunga Sukmawati	

28.	Ni Kadek Bunga Sukmawati	Bunga
29.	Ni Komang Anindya Kirani Ningtyas	Komang
30.	Ni Komang Gita Kirana Saputri Dewi	Gita
31.	Putu Andra Hanan Bagasditya	Andra
32.	Putu Ayumas Kayana Putri	Ayuma
33.	Putu Carolina Davinia Diyatmika	Carola
34.	Kirana Wulandari	Kirana
35.	Vania	Vania
36.	Keisha	Keisha

Denpasar, 3 Februari 2026
Wali Kelas III



I Gusti Agung Ayu Ratih, S.Pd.SD
NIP. 198410242006042003

Lampiran 42. Lembar Jawaban Hasil *Post-test*

LEMBAR JAWABAN *POST-TEST*
TES KOMPETENSI PENGETAHUAN MATEMATIKA
MATERI PERKALIAN

Identitas Peserta Didik

Nama : injomendonesh set. 72 dsr. majas
No Urut : 17
Kelas : 3

Pilihan Ganda (Silang Jawaban yang Benar)

No.	A	B	C	D
1.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

No.	A	B	C	D
11.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

100

LEMBAR JAWABAN POST-TEST
TES KOMPETENSI PENGETAHUAN MATEMATIKA
MATERI PERKALIAN

Identitas Peserta Didik

Nama : Putu carolina Davinia Diyatmika
 No Urut : 33
 Kelas : 3

Pilihan Ganda (Silang Jawaban yang Benar)

No.	A	B	C	D
1.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

No.	A	B	C	D
11.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

20

Lampiran 43. Rekapitulasi Nilai Hasil *Post-test*

Rekapitulasi Hasil Pre-Test																							
No	Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Jumlah	Skor
1	R1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	80
2	R2	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	85
3	R3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	17	85
4	R4	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	14	70
5	R5	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	15	75
6	R6	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95
7	R7	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	90
8	R8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	17	85
9	R9	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	16	80
10	R10	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	80
11	R11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100
12	R12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100
13	R13	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95
14	R14	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	14	70
15	R15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	19	95
16	R16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	17	85
17	R17	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	90
18	R18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	19	95
19	R19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	15	75
20	R20	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	85
21	R21	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	15	75
22	R22	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	75
23	R23	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	18	90
24	R24	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	75
25	R25	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	90
26	R26	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	16	80
27	R27	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95
28	R28	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	90
29	R29	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	17	85
30	R30	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	16	80
31	R31	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	16	80
32	R32	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	18	90
33	R33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	17	85
34	R34	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	17	85
35	R35	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	18	90
36	R36	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	16	80



Lampiran 44. Hasil Uji Normalitas Sebaran Data *Pre-test*

No	Ket.	X_i	$X_i - \bar{X}$	$(X_i - \bar{X})^2$	i	X_{n-i+1}	$X_{n-i+1} - X_i$	a_1	$a_1(X_{n-i+1} - X_i)$
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
1.	A1	50	-15.00	225.00	1	80	30	0.4068	12.20
2.	A2	50	-15.00	225.00	2	80	30	0.2813	8.44
3.	A3	50	-15.00	225.00	3	80	30	0.2415	7.25
4.	A4	55	-10.00	100.00	4	75	20	0.2121	4.24
5.	A5	55	-10.00	100.00	5	75	20	0.1883	3.77
6.	A6	55	-10.00	100.00	6	75	20	0.1678	3.36
7.	A7	55	-10.00	100.00	7	75	20	0.1496	2.99
8.	A8	55	-10.00	100.00	8	75	20	0.1331	2.66
9.	A9	60	-5.00	25.00	9	70	10	0.1179	1.18
10.	A10	60	-5.00	25.00	10	70	10	0.1036	1.04
11.	A11	60	-5.00	25.00	11	70	10	0.0900	0.90
12.	A12	60	-5.00	25.00	12	70	10	0.077	0.77
13.	A13	60	-5.00	25.00	13	70	10	0.0645	0.65
14.	A14	60	-5.00	25.00	14	70	10	0.0523	0.52
15.	A15	65	0.00	0.00	15	65	0	0.0404	0.00
16.	A16	65	0.00	0.00	16	65	0	0.0287	0.00
17.	A17	65	0.00	0.00	17	65	0	0.0172	0.00
18.	A18	65	0.00	0.00	18	65	0	0.0057	0.00
19.	A19	65	0.00	0.00	19	65	0	0	0.00
20.	A20	65	0.00	0.00	20	65	0	0	0.00
21.	A21	65	0.00	0.00	21	65	0	0	0.00
22.	A22	65	0.00	0.00	22	65	0	0	0.00
23.	A23	70	5.00	25.00	23	60	-10	0	0.00
24.	A24	70	5.00	25.00	24	60	-10	0	0.00
25.	A25	70	5.00	25.00	25	60	-10	0	0.00
26.	A26	70	5.00	25.00	26	60	-10	0	0.00
27.	A27	70	5.00	25.00	27	60	-10	0	0.00
28.	A28	70	5.00	25.00	28	60	-10	0	0.00
29.	A29	75	10.00	100.00	29	55	-20	0	0.00
30.	A30	75	10.00	100.00	30	55	-20	0	0.00
31.	A31	75	10.00	100.00	31	55	-20	0	0.00
32.	A32	75	10.00	100.00	32	55	-20	0	0.00
33.	A33	75	10.00	100.00	33	55	-20	0	0.00
34.	A34	80	15.00	225.00	34	50	-30	0	0.00
35.	A35	80	15.00	225.00	35	50	-30	0	0.00
36.	A36	80	15.00	225.00	36	50	-30	0	0.00
Σ		2340							49.96
\bar{X}		65.00							
$D = \sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2$				2650.000					
$b^2 = \left[\sum_{i=1}^k a_1(X_{n-i+1} - X_i) \right]^2$									2945.90
$W_{hitung} = \frac{b^2}{D}$				0.94					
W_{tabel}				0.935					
Keputusan				$W_{hitung} > W_{tabel}$ (data berdistribusi normal)					

Lampiran 45. Hasil Uji Normalitas Sebaran Data *Post-test*

No	Ket.	X_i	$X_i - \bar{X}$	$(X_i - \bar{X})^2$	i	X_{n-i+1}	$X_{n-i+1} - X_i$	a_1	$a_1(X_{n-i+1} - X_i)$
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
37.	A1	70	-15.00	225.00	1	100	30	0.4068	12.20
38.	A2	70	-15.00	225.00	2	100	30	0.2813	8.44
39.	A3	75	-10.00	100.00	3	95	20	0.2415	4.83
40.	A4	75	-10.00	100.00	4	95	20	0.2121	4.24
41.	A5	75	-10.00	100.00	5	95	20	0.1883	3.77
42.	A6	75	-10.00	100.00	6	95	20	0.1678	3.36
43.	A7	75	-10.00	100.00	7	95	20	0.1496	2.99
44.	A8	80	-5.00	25.00	8	90	10	0.1331	1.33
45.	A9	80	-5.00	25.00	9	90	10	0.1179	1.18
46.	A10	80	-5.00	25.00	10	90	10	0.1036	1.04
47.	A11	80	-5.00	25.00	11	90	10	0.0900	0.90
48.	A12	80	-5.00	25.00	12	90	10	0.077	0.77
49.	A13	80	-5.00	25.00	13	90	10	0.0645	0.65
50.	A14	80	-5.00	25.00	14	90	10	0.0523	0.52
51.	A15	85	0.00	0.00	15	85	0	0.0404	0.00
52.	A16	85	0.00	0.00	16	85	0	0.0287	0.00
53.	A17	85	0.00	0.00	17	85	0	0.0172	0.00
54.	A18	85	0.00	0.00	18	85	0	0.0057	0.00
55.	A19	85	0.00	0.00	19	85	0	0	0.00
56.	A20	85	0.00	0.00	20	85	0	0	0.00
57.	A21	85	0.00	0.00	21	85	0	0	0.00
58.	A22	85	0.00	0.00	22	85	0	0	0.00
59.	A23	90	5.00	25.00	23	80	-10	0	0.00
60.	A24	90	5.00	25.00	24	80	-10	0	0.00
61.	A25	90	5.00	25.00	25	80	-10	0	0.00
62.	A26	90	5.00	25.00	26	80	-10	0	0.00
63.	A27	90	5.00	25.00	27	80	-10	0	0.00
64.	A28	90	5.00	25.00	28	80	-10	0	0.00
65.	A29	90	5.00	25.00	29	80	-10	0	0.00
66.	A30	95	10.00	100.00	30	75	-20	0	0.00
67.	A31	95	10.00	100.00	31	75	-20	0	0.00
68.	A32	95	10.00	100.00	32	75	-20	0	0.00
69.	A33	95	10.00	100.00	33	75	-20	0	0.00
70.	A34	95	10.00	100.00	34	75	-20	0	0.00
71.	A35	100	15.00	225.00	35	70	-30	0	0.00
72.	A36	100	15.00	225.00	36	70	-30	0	0.00
Σ		3060							46.21
\bar{X}		85.00							
$D = \sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2$				2250.000					
$b^2 = \left[\sum_{i=1}^k a_1 (X_{n-i+1} - X_i) \right]^2$									2135.64
$W_{hitung} = \frac{b^2}{D}$				0.95					
W_{tabel}				0.935					
Keputusan				$W_{hitung} > W_{tabel}$ (data berdistribusi normal)					

Lampiran 47. Tabel *Shapiro Wilk*

n \ P	0.01	0.02	0.05	0.1	0.5	0.9	0.95	0.98	0.99
3	0.753	0.756	0.767	0.789	0.959	0.998	0.999	1.000	1.000
4	0.687	0.707	0.748	0.792	0.935	0.987	0.992	0.996	0.997
5	0.686	0.715	0.762	0.806	0.927	0.979	0.986	0.991	0.993
6	0.713	0.743	0.788	0.826	0.927	0.974	0.981	0.986	0.989
7	0.730	0.760	0.803	0.838	0.928	0.972	0.979	0.985	0.988
8	0.749	0.778	0.818	0.851	0.932	0.972	0.978	0.984	0.987
9	0.764	0.791	0.829	0.859	0.935	0.972	0.978	0.984	0.986
10	0.781	0.806	0.842	0.869	0.938	0.972	0.978	0.983	0.986
11	0.792	0.817	0.850	0.876	0.940	0.973	0.979	0.984	0.986
12	0.805	0.828	0.859	0.883	0.943	0.973	0.979	0.984	0.986
13	0.814	0.837	0.866	0.889	0.945	0.974	0.979	0.984	0.986
14	0.825	0.846	0.874	0.895	0.947	0.975	0.980	0.984	0.986
15	0.835	0.855	0.881	0.901	0.950	0.975	0.980	0.984	0.987
16	0.844	0.863	0.887	0.906	0.952	0.976	0.981	0.985	0.987
17	0.851	0.869	0.892	0.910	0.954	0.977	0.981	0.985	0.987
18	0.858	0.874	0.897	0.914	0.956	0.978	0.982	0.986	0.988
19	0.863	0.879	0.901	0.917	0.957	0.978	0.982	0.986	0.988
20	0.868	0.884	0.905	0.920	0.959	0.979	0.983	0.986	0.988
21	0.873	0.888	0.908	0.923	0.960	0.980	0.983	0.987	0.989
22	0.878	0.892	0.911	0.926	0.961	0.980	0.984	0.987	0.989
23	0.881	0.895	0.914	0.928	0.962	0.981	0.984	0.987	0.989
24	0.884	0.898	0.916	0.930	0.963	0.981	0.984	0.987	0.989
25	0.888	0.901	0.918	0.931	0.964	0.981	0.985	0.988	0.989
26	0.891	0.904	0.920	0.933	0.965	0.982	0.985	0.988	0.989
27	0.894	0.906	0.923	0.935	0.965	0.982	0.985	0.988	0.990
28	0.896	0.908	0.924	0.936	0.966	0.982	0.985	0.988	0.990
29	0.898	0.910	0.926	0.937	0.966	0.982	0.985	0.988	0.990
30	0.900	0.912	0.927	0.939	0.967	0.983	0.985	0.988	0.990
31	0.902	0.914	0.929	0.940	0.967	0.983	0.986	0.988	0.990
32	0.904	0.915	0.930	0.941	0.968	0.983	0.986	0.988	0.990
33	0.906	0.917	0.931	0.942	0.968	0.983	0.986	0.989	0.990
34	0.908	0.919	0.933	0.943	0.969	0.983	0.986	0.989	0.990
35	0.910	0.920	0.934	0.944	0.969	0.984	0.986	0.989	0.990
36	0.912	0.922	0.935	0.945	0.970	0.984	0.986	0.989	0.990
37	0.914	0.924	0.936	0.946	0.970	0.984	0.987	0.989	0.990
38	0.916	0.925	0.938	0.947	0.971	0.984	0.987	0.989	0.990
39	0.917	0.927	0.939	0.948	0.971	0.984	0.987	0.989	0.991
40	0.919	0.928	0.940	0.949	0.972	0.985	0.987	0.989	0.991
41	0.920	0.929	0.941	0.950	0.972	0.985	0.987	0.989	0.991
42	0.922	0.930	0.942	0.951	0.972	0.985	0.987	0.989	0.991
43	0.923	0.932	0.943	0.951	0.973	0.985	0.987	0.990	0.991
44	0.924	0.933	0.944	0.952	0.973	0.985	0.987	0.990	0.991
45	0.926	0.934	0.945	0.953	0.973	0.985	0.988	0.990	0.991
46	0.927	0.935	0.945	0.953	0.974	0.985	0.988	0.990	0.991
47	0.928	0.936	0.946	0.954	0.974	0.985	0.988	0.990	0.991
48	0.929	0.937	0.947	0.954	0.974	0.985	0.988	0.990	0.991
49	0.929	0.939	0.947	0.955	0.974	0.985	0.988	0.990	0.991
50	0.930	0.938	0.947	0.955	0.974	0.985	0.988	0.990	0.991

Lampiran 48. Hasil Perhitungan *Uji-t Sampel Dependent*

Responden	Pre-test	Post-test	$D=X_1-X_2$	D^2
1	50	70	20	400
2	50	70	20	400
3	50	75	25	625
4	55	75	20	400
5	55	75	20	400
6	55	75	20	400
7	55	75	20	400
8	55	80	25	625
9	60	80	20	400
10	60	80	20	400
11	60	80	20	400
12	60	80	20	400
13	60	80	20	400
14	60	80	20	400
15	65	85	20	400
16	65	85	20	400
17	65	85	20	400
18	65	85	20	400
19	65	85	20	400
20	65	85	20	400
21	65	85	20	400
22	65	85	20	400
23	70	90	20	400
24	70	90	20	400
25	70	90	20	400
26	70	90	20	400
27	70	90	20	400
28	70	90	20	400
29	75	90	15	225
30	75	95	20	400
31	75	95	20	400
32	75	95	20	400
33	75	95	20	400
34	80	95	15	225
35	80	100	20	400
36	80	100	20	400
Total			$\Sigma = 720$	$\Sigma = 14500$
t-hitung			70,99295	
t-tabel			2,03011	
Kesimpulan:	t-hitung>t-tabel		(70,99295>2,03011) maka H_0 ditolak dan H_1 diterima	

Lampiran 49. Dokumentasi Kegiatan



Dokumentasi
Papan Nama SD Negeri 6 Sesetan



Dokumentasi
Penyerahan Surat Observasi Penelitian
dan Surat Ijin Penelitian Kepada
Kepala Sekolah SD Negeri 6 Sesetan



Dokumentasi
Kegiatan Wawancara Bersama Wali
Kelas III SD Negeri 6 Sesetan



Dokumentasi
Observasi Kegiatan Pembelajaran
Kelas III SD Negeri 6 Sesetan



Dokumentasi
Uji Coba Instrumen Tes Siswa Kelas
IV SD Negeri 6 Sesetan



Dokumentasi
Uji Coba Perorangan



Dokumentasi
Uji Coba Kelompok Kecil

Dokumentasi Pelaksanaan *Pre-test*Dokumentasi Pelaksanaan *Post-test*

Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran dengan Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi



Dokumentasi Foto Bersama Siswa Kelas III SD Negeri 6 Sesetan



Lampiran 50. Jadwal dan Waktu Penelitian

No.	Kegiatan	2025										2026				
		3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	
1.	Observasi awal	■														
2.	Pengajuan judul proposal	■														
3.	Penyusunan proposal	■	■	■	■											
4.	Bimbingan proposal	■	■	■	■											
5.	Seminar proposal					■										
6.	Penyusunan instrumen penelitian						■									
7.	Pengembangan media							■	■	■	■	■				
8.	Penilaian produk kepada para ahli dan siswa												■	■		
9.	Pengumpulan data dan penelitian												■	■		
10.	Analisis data hasil penelitian												■	■		
11.	Penyusunan laporan penelitian												■	■	■	
12.	Seminar hasil penelitian												■	■	■	
13.	Bimbingan skripsi														■	■
14.	Ujian Skripsi														■	■

