

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Observasi

	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	: 3493/UN48.10.5/LT/2025	Singaraja, 12 Maret 2025
Lampiran	: -	
Hal	: Observasi Awal	
 Yth. Kepala Sekolah SDN 3 PENARUKAN di tempat		
Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Proposal Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun nama mahasiswa tersebut:		
Nama	: Ayu Hartini	
NIM	: 2211021014	
Program Studi	: Teknologi Pendidikan	
Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.		
 Ketua Jurusan		
		
Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd. NIP. 198202142008121004		
 		

Lampiran 2. Surat Uji Judges Ahli Media



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 1850/UN48.10.5/PK.01.03/2026 Singaraja, 01 April 2026
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.
Dr. Alexander Hamonangan Simamora, S.E., M.Pd.
di tempat

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

Nama : Ayu Hartini
NIM : 2211021014
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan /IPPB
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Ketua Jurusan,



Luh Putu Sri Lestari
NIP. 198605192008122003



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 3. Hasil Uji Judges Ahli media

INSTRUMEN AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN APLIKASI INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MEMBACA PADA SISWA KELAS III DI SD NEGERI 3 PENAREKAN

Judul Penelitian: PENGEMBANGAN APLIKASI INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MEMBACA PADA SISWA KELAS III DI SD NEGERI 3 PENAREKAN

Peneliti: Ayu Hartini

A. Tujuan
Pengisian instrumen ini bertujuan untuk mengukur tingkat kevalidan aplikasi interaktif yang dikembangkan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman membaca pada siswa kelas III di SD Negeri 3 Penarekan.

B. Petunjuk
1) Diarahkan kepada Bapak untuk menggunakan terlebih dahulu aplikasi interaktif yang telah dikembangkan sebagai media pembelajaran pada siswa kelas III di SD Negeri 3 Penarekan.
2) Diarahkan kepada Bapak untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang terdapat pada lembar validasi dengan cara mencentang (+/-) pada kolom yang sudah disediakan.
3 = Sangat Baik 2 = Cukup 1 = Kurang Baik
0 = Buruk -1 = Buruk
3) Apabila terdapat beberapa hal yang perlu diteliti, mohon untuk melakukan komunikasi resmi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Penilaian

No	Aspek/Pertanyaan	Skor					Catatan
A.	Aspek Teks	1	2	3	4	5	
1.	Teks dalam aplikasi interaktif disajikan secara konsisten dan menarik.					✓	
2.	Tata letak teks dan gambar terasah proporsional.			✓			
3.	Teks mudah dibaca dan dipahami oleh siswa kelas III.			✓			
4.	Jenis huruf konsisten, sederhana, dan sesuai untuk anak usia sekolah dasar.			✓			
B.	Aspek Gambar						
5.	Tata letak gambar dan elemen visual terasah dengan baik dan proporsional.			✓			
6.	Kualitas gambar jelas dan sesuai dengan resolusi layar.			✓			
7.	Kombinasi warna harmonis dan tidak mengganggu kenyamanan belajar.			✓			
8.	Gambar mendukung pemahaman isi bahan siswa.			✓			

9.	Visual interaktif (efek muncul/gerak) mampu menarik perhatian siswa			✓		
C.	Aspek Animasi					
10.	Animasi memiliki kualitas tampilan yang baik dan halus			✓		
11.	Animasi menarik, tidak berlebihan, dan tidak mengganggu fokus belajar			✓		
12.	Animasi dan interaksi (klik, pilihan, dll.) mendukung pemahaman membaca			✓		
D.	Aspek Audio					
13.	Audio atau narasi terdengar jelas tanpa gangguan			✓		
14.	Volume audio seimbang dan nyaman didengar			✓		
15.	Audio sesuai dengan isi bacaan dalam aplikasi			✓		
E.	Aspek Pengemasan					
16.	Desain tampilan awal (cover) aplikasi menarik perhatian			✓		
17.	Tampilan aplikasi sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar			✓		
F.	Aspek Aksesibilitas					

18.	Aplikasi mudah diakses dan digunakan oleh siswa				✓	
19.	Tombol navigasi dan link (misalnya Google Form dan Educaplay) berfungsi dengan baik				✓	

D. Komentar dan Saran

1. Dubing Video Pembelajaran agar lebih baik lagi.

2. Ganti Menu alchvitas Suru dan siswa.

E. Kesimpulan
Pengembangan media pop-up book digital terintegrasi dengan game edukasi ini dinyatakan:

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

*): Lingkari salah satu

Singaraja, 02 April 2026
Ahli Media Pembelajaran

[Signature]
 Ip Alexander Harmonangan Simanowa, S.E., M.Pd.
 NIP. 198807062015041001

Lampiran 4. Surat Uji Judges Ahli Desain



**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 : 1851/UN48.10.5/PK.01.03/2026 Singaraja, 02 April 2026
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.
Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
di tempat

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

Nama : Ayu Hartini
NIM : 2211021014
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan /TPPB
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Ketua Jurusan,



Luh Putu Sri Lestari
NIP. 198605192008122003



**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 5. Hasil Uji Judges Ahli Desain

INSTRUMEN AHLI DESAIN

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF POWERPOINT BERBASIS APLIKASI SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN MEMBACA PADA SISWA KELAS III DI SD NEGERI 3 PENARUKAN

Judul Penelitian: PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF POWERPOINT BERBASIS APLIKASI SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN MEMBACA PADA SISWA KELAS III DI SD NEGERI 3 PENARUKAN

Peneliti: Ayu Harini

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur tingkat kevalidan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman membaca pada siswa kelas III di SD Negeri 3 Penarukan.

B. Petunjuk

- Dimohonkan kepada Bapak untuk menggunakan terlebih dahulu aplikasi interaktif yang telah dikembangkan sebagai media pembelajaran pada siswa kelas III di SD Negeri 3 Penarukan.
- Dimohonkan kepada Bapak untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dimuat pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) pada kolom yang sudah disediakan.

5 = Sangat Baik 3 = Cukup 1 = Kurang Baik
4 = Baik 2 = Kurang

- Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon untuk memodifikasi butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Penilaian

No	Aspek/Pertanyaan	Skor					Catatan
		1	2	3	4	5	
A.	Aspek Tampilan						
1.	Tampilan media sesuai dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar.					✓	
2.	Pemilihan warna, gambar, dan animasi mendukung fokus siswa saat belajar huruf dan kata.			✓			
3.	Ukuran huruf dan teks mudah dibaca siswa.				✓		
4.	Ilustrasi gambar mendukung pemahaman makna kata.				✓		
5.	Audio (bila digunakan) membantu siswa memahami pengucapan kata.			✓			
B.	Aspek Strategi						
6.	Strategi pembelajaran yang digunakan sesuai dengan karakteristik membaca permulaan siswa.					✓	
7.	Materi disusun sistematis (mengenal huruf – contoh kata – contoh kalimat – latihan).					✓	
8.	Aktivitas mencocokkan kata dan gambar.					✓	

	membantu pemahaman makna kata.					
9.	Aktivitas melengkapi huruf membantu ketelitian membaca.				✓	
10.	Aktivitas menyusun kata membantu pemahaman struktur kalimat sederhana.				✓	
11.	Media mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.				✓	
C.	Aspek Evaluasi					
12.	Latihan yang diberikan sesuai dengan materi pengenalan huruf dan kata.				✓	
13.	Soal mampu mengukur kemampuan membaca kata sederhana.				✓	
14.	Evaluasi melalui Google Form sesuai untuk mengukur pemahaman siswa.				✓	
15.	Hasil evaluasi memberikan umpan balik yang membantu perbaikan kemampuan membaca siswa.				✓	

D. Komentar dan Saran

1. Uraian foto screen Google Classroom menjadi aktivitas pembelajaran.

E. Kesimpulan

Pengembangan Media Interaktif Powerpoint Berbasis Aplikasi ini dinyatakan:

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

*) : Lingkari salah satu

Singaraja April 2026
Ahli Desain Pembelajaran

Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
NIP. 198202142008121004

[illegible]

Lampiran 7. Hasil Uji Kepraktisan

INSTRUMEN KEPRAKTISAN

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF POWERPOINT BERBASIS APLIKASI SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN MEMBACA PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR NEGERI 3 PENARUKAN

Judul Penelitian: PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF POWERPOINT BERBASIS APLIKASI SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN MEMBACA PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR NEGERI 3 PENARUKAN

Peneliti: Ayu Hartini

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk: mengembangkan media interaktif PowerPoint berbasis aplikasi yang layak, praktis, dan efektif sebagai upaya meningkatkan pemahaman Bahasa Indonesia pada siswa kelas III di Sekolah Dasar Negeri 3 Penarukan.

B. Petunjuk

- 1) Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu menggunakan dan mencermati media interaktif PowerPoint berbasis aplikasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III Sekolah Dasar sebelum memberikan penilaian.
- 2) Dimohonkan kepada Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) pada kolom yang sudah disediakan.

5 = Sangat Baik 3 = Cukup 1 = Kurang Baik
4 = Baik 2 = Kurang

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

C. Penilaian

No	Aspek/Pertanyaan	Skor					Catatan
A	Kemudahan Pengguna	1	2	3	4	5	
1.	Media mudah digunakan tanpa memerlukan bantuan khusus				✓		
2.	Petunjuk penggunaan dapat dipahami dengan cepat				✓		
3.	Cara mengoperasikan media dapat dipelajari dalam waktu singkat				✓		
4.	Navigasi dalam media mudah dipahami sejak pertama kali digunakan				✓		
B.	Kelancaran Operasional						
5.	Media dapat dijalankan dengan baik tanpa gangguan teknis				✓		
6.	Script tombol dan fitur interaktif berfungsi dengan baik				✓		
7.	Perpindahan antar bagian media berlangsung dengan lancar				✓		

8.	Game edukasi dapat diakses dan dimainkan tanpa kendala				✓	
C.	Efisiensi Penggunaan					
9.	Penggunaan media tidak memerlukan waktu lama untuk dipahami			✓		
10.	Media membantu mempermudah pelaksanaan pembelajaran			✓		
11.	Media dapat digunakan secara mandiri tanpa pendampingan intensif			✓		
D.	Fleksibilitas Akses					
12.	Media dapat diakses melalui berbagai perangkat yang tersedia			✓		
13.	Media dapat digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran			✓		
E.	Kenyamanan Pengguna					
14.	Penggunaan media memberikan kenyamanan selama proses pembelajaran					
15.	Media tidak menimbulkan rasa bosan digunakan			✓		

D. Komentar dan Saran

E. Kesimpulan

Pengembangan media pop-up book digital terintegrasi dengan game edukasi ini dinyatakan:

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

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 10 April 2026
Ahli Kepraktisan Media

Nama/Kode: Ayu Nadiyah, S.Pd
NIP. 199501132022 21 2013)

Lampiran 8. 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 : 4943/UN48.10.1/PK.01.03/2026 Singaraja, 06 April 2026
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
Kepala SD Negeri 3 Penarukan
di tempat

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

Nama : Ayu Hartini
NIM : 2211021014
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan/ IPPB
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Wakil Dekan I,



Kadek Suranata
NIP. 198208162008121002



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

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

Lampiran 9. Surat Keterangan Penelitian


ប្រតិភូ ឧបករណ៍ ក្រុងប្រាសាទ
PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
ជាតិ ប្រជាជន ធានី ក្រុងប្រាសាទ
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAAHRAGA
សាកលវិទ្យាល័យ ធានី ក្រុងប្រាសាទ
SEKOLAH DASAR NEGERI 3 PENARUKAN
សាកលវិទ្យាល័យ ធានី ក្រុងប្រាសាទ ក្រុងប្រាសាទ ក្រុងប្រាសាទ ក្រុងប្រាសាទ ក្រុងប្រាសាទ ក្រុងប្រាសាទ ក្រុងប្រាសាទ ក្រុងប្រាសាទ ក្រុងប្រាសាទ ក្រុងប្រាសាទ
Alamat : Jalan Samratulangi Penarukan. Telp. (0362) 24179 – Kode Pos : 81151
Email. sd3penarukan@gmail.com



SURAT KETERANGAN
Nomor : 400.7.22.1/056/SDN3PNRKN/TV/2026

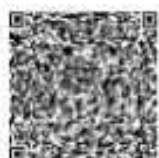
Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ni Wayan Suciati, M.Pd
NIP : 19870213 201101 2 002
menerangkan dengan sesungguhnya bahwa
Nama : Ayu Hartini
NIM : 2211021014
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan/ IPPB
Fakultas : Ilmu Pendidikan
adalah mahasiswa tersebut telah melaksanakan pengumpulan data Semhas di SD Negeri 3 Penarukan
Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan dapat digunakan sebagai mana mestinya.

Penarukan, 16 April 2026



Ditandatangani secara elektronik oleh
Kepala
SD Negeri 3 Penarukan
Ni Wayan Suciati, M.Pd
Pangkat III (B) /
NIP. 198702132011012002



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik, Badan Siber Sandi Negara.

9

Lampiran 10. Soal Pretest dan Posttest

LEMBAR SOAL

Silahkan isi identitas diri dibawah ini:

1. Nama:
2. No Absen:
3. Kelas:

Petunjuk pengisian:

1. Tulislah nama dan nomor absen dengan benar.
2. Bacalah setiap soal dengan cermat sebelum menjawab.
3. Pilihlah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D.
4. Periksa kembali jawabanmu sebelum dikumpulkan.

Soal pilihan ganda:

1. Huruf pertama dalam abjad adalah ...
 - a. B
 - b. C
 - c. A
 - d. D
2. Huruf setelah huruf F adalah ...
 - a. E
 - b. G
 - c. H
 - d. I
3. Kata "buku" diawali dengan huruf ...
 - a. A
 - b. B
 - c. C
 - d. D
4. Kata "mata" terdiri dari ... huruf
 - a. 2
 - b. 3
 - c. 4
 - d. 5
5. Kata yang benar adalah ...
 - a. Meja
 - b. Mejja
 - c. Meeja
 - d. Mejaa
6. Huruf yang hilang pada kata "_ola" adalah ...
 - a. B
 - b. C
 - c. D
 - d. E
7. Huruf yang hilang pada kata "_uku" adalah ...
 - a. B
 - b. C
 - c. D

- d. E
- 8. Kata “sapi” terdiri dari huruf ...
 - a. S-A-P-I
 - b. S-P-I
 - c. S-A-I
 - d. S-P-A
- 9. Kalimat yang benar adalah ...
 - a. Saya makan nasi
 - b. Makan saya nasi
 - c. Nasi saya makan makan
 - d. Saya nasi makan makan
- 10. Kalimat yang tepat adalah ...
 - a. Bola saya bermain
 - b. Saya bermain bola
 - c. Bermain saya bola
 - d. Bola bermain saya
- 11. Kata “ibu” terdiri dari ... huruf
 - a. 2
 - b. 3
 - c. 4
 - d. 5
- 12. Huruf setelah huruf H adalah ...
 - a. I
 - b. J
 - c. G
 - d. K
- 13. Kata yang benar adalah ...
 - a. Sapu
 - b. Sappu
 - c. Saapu
 - d. Sapuu
- 14. Susunan kalimat yang benar adalah ...
 - a. Belajar saya di rumah
 - b. Saya belajar di rumah
 - c. Rumah belajar saya di
 - d. Di belajar saya rumah
- 15. Huruf awal dari kata “meja” adalah ...
 - a. M
 - b. N
 - c. O
 - d. L
- 16. Kata “buku” digunakan dalam kalimat ...
 - a. Saya minum buku
 - b. Buku saya makan
 - c. Saya membaca buku
 - d. Buku saya minum
- 17. Huruf vokal adalah ...
 - a. B, C, D
 - b. A, I, U
 - c. K, L, M
 - d. P, Q, R

18. Kata yang benar adalah ...
- a. Bola
 - b. Boola
 - c. Bollaa
 - d. Booola
19. Susunan kata yang benar adalah ...
- a. Nasi makan saya
 - b. Saya nasi makan
 - c. Saya makan nasi
 - d. Makan nasi saya
20. Kalimat yang benar adalah ...
- a. Ibu saya memasak
 - b. Memasak ibu saya saya
 - c. Saya ibu memasak
 - d. Ibu memasak saya saya



Lampiran 11. Uji Perorangan

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS COLLABORATIVE
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATA PELAJARAN IPAS
SISWA KELAS IV
(UJI COBA PERORANGAN)

A. Identitas

Nama: Desak made nayla Permata Putri

No. Absen 3

Kelas IV (4)

B. Petunjuk

1. Mohon untuk membaca indikator penilaian dengan seksma
2. Lembar instrumen ini diisi oleh siswa
3. Gunakanlah multimedia interaktif yang disediakan
4. Mohon berikan tanda ceklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan:

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat setuju (SS)
2	4	Setuju (S)
3	3	Kurang Setuju (KS)
4	2	Tidak Setuju (TS)
5	1	Sangat Tidak Setuju (STS)

5. Berikan komentar dan saran anda terkait multimedia interaktif yang dikembangkan oleh peneliti pada kolom yang telah disesuaikan.

C. Penilaian

No	Aspek / pertanyaan	Skor				
		5	4	3	2	1
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Kemudahan Pengguna						
1	Media pembelajaran interaktif mudah digunakan oleh saya		✓			
2	Saya dapat menggunakan media pembelajaran interaktif tanpa bantuan orang lain		✓			
3	Petunjuk penggunaan dalam media mudah saya pahami	✓				
4	Navigasi (tombol menu, kembali, dan lanjut) dalam media mudah digunakan		✓			
Aspek Tampilan dan Kemenarikan						

5	Warna, teks, dan gambar dalam media terlihat menarik	✓					
6	Animasi dan audio dalam media membantu saya memahami materi	✓					
7	Tampilan media sesuai dengan usia saya sebagai siswa kelas III		✓				
8	Media pembelajaran interaktif membuat saya tertarik untuk belajar	✓					
Aspek Penyajian Materi							
9	Bahasa yang digunakan dalam media mudah saya pahami	✓					
10	Materi membaca dan menyusun kalimat disajikan dengan jelas	✓					
11	Materi dalam media disajikan dengan menarik dan tidak membosankan	✓					
Aspek Latihan dan Evaluasi							
12	Soal latihan dan permainan dalam media sesuai dengan materi		✓				
13	Latihan dalam media membantu saya memahami membaca dan menyusun kalimat	✓					
14	Hasil atau umpan balik dari latihan mudah saya pahami	✓					
15	Bentuk latihan dan permainan menyenangkan untuk dikerjakan	✓					
16	Saya ingin belajar lagi dengan multimedia ini di lain waktu.	✓					

D. Komentar/Saran

Berikanlah komentar dan saran kalian pada kolom dibawah ini!

Media pembelajaran membantu saya memahami pembelajaran lebih mudah dan sangat menarik sehingga meningkatkan minat belajar.



Singaraja.....2026
Peseta Didik

Hmf

(Dsk made nayla Permatan)

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS COLLABORATIVE
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATA PELAJARAN IPAS
SISWA KELAS IV
(UJI COBA PERORANGAN)

A. Identitas

Nama: *Yusuf Bramastira Ahigasa*
 No. Absen 17
 Kelas *IV*

B. Petunjuk

1. Mohon untuk membaca indikator penilaian dengan seksma
2. Lembar instrumen ini diisi oleh siswa
3. Gunakanlah multimedia interaktif yang disediakan
4. Mohon berikan tanda ceklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan:

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat setuju (SS)
2	4	Setuju (S)
3	3	Kurang Setuju (KS)
4	2	Tidak Setuju (TS)
5	1	Sangat Tidak Setuju (STS)

5. Berikan komentar dan saran anda terkait multimedia interaktif yang dikembangkan oleh peneliti pada kolom yang telah disesuaikan.

C. Penilaian

No	Aspek / pertanyaan	Skor				
		5	4	3	2	1
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Kemudahan Pengguna						
1	Media pembelajaran interaktif mudah digunakan oleh saya		✓			
2	Saya dapat menggunakan media pembelajaran interaktif tanpa bantuan orang lain		✓			
3	Petunjuk penggunaan dalam media mudah saya pahami	✓				
4	Navigasi (tombol menu, kembali, dan lanjut) dalam media mudah digunakan	✓				
Aspek Tampilan dan Kemenarikan						

5	Warna, teks, dan gambar dalam media terlihat menarik		✓				
6	Animasi dan audio dalam media membantu saya memahami materi	✓					
7	Tampilan media sesuai dengan usia saya sebagai siswa kelas III		✓				
8	Media pembelajaran interaktif membuat saya tertarik untuk belajar	✓					
Aspek Penyajian Materi							
9	Bahasa yang digunakan dalam media mudah saya pahami	✓					
10	Materi membaca dan menyusun kalimat disajikan dengan jelas	✓					
11	Materi dalam media disajikan dengan menarik dan tidak membosankan	✓					
Aspek Latihan dan Evaluasi							
12	Soal latihan dan permainan dalam media sesuai dengan materi	✓					
13	Latihan dalam media membantu saya memahami membaca dan menyusun kalimat	✓					
14	Hasil atau umpan balik dari latihan mudah saya pahami	✓					
15	Bentuk latihan dan permainan menyenangkan untuk dikerjakan	✓					
16	Saya ingin belajar lagi dengan multimedia ini di lain waktu.	✓					

D. Komentar/Saran

Berikanlah komentar dan saran kalian pada kolom dibawah ini!

media yang dibuatkan sangat menarik
dan mudah di pahami

Singaraja.....2026
Peseta Didik


(A. Bramastara Abigasa)

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS COLLABORATIVE
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATA PELAJARAN IPAS
SISWA KELAS IV
(UJI COBA PERORANGAN)

A. Identitas

Nama: *Wakia Nova*

No. Absen: *30*

Kelas: *IV*

B. Petunjuk

1. Mohon untuk membaca indikator penilaian dengan seksma
2. Lembar instrumen ini diisi oleh siswa
3. Gunakanlah multimedia interaktif yang disediakan
4. Mohon berikan tanda ceklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan:

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat setuju (SS)
2	4	Setuju (S)
3	3	Kurang Setuju (KS)
4	2	Tidak Setuju (TS)
5	1	Sangat Tidak Setuju (STS)

5. Berikan komentar dan saran anda terkait multimedia interaktif yang dikembangkan oleh peneliti pada kolom yang telah disesuaikan.

C. Penilaian

Penilaian

No	Aspek / pertanyaan	Skor				
		5	4	3	2	1
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Kemudahan Pengguna						
1	Media pembelajaran interaktif mudah digunakan oleh saya		✓			
2	Saya dapat menggunakan media pembelajaran interaktif tanpa bantuan orang lain	✓				
3	Petunjuk penggunaan dalam media mudah saya pahami		✓			
4	Navigasi (tombol menu, kembali, dan lanjut) dalam media mudah digunakan	✓				
Aspek Tampilan dan Kemenarikan						

5	Warna, teks, dan gambar dalam media terlihat menarik		✓				
6	Animasi dan audio dalam media membantu saya memahami materi	✓					
7	Tampilan media sesuai dengan usia saya sebagai siswa kelas III	✓					
8	Media pembelajaran interaktif membuat saya tertarik untuk belajar	✓					
Aspek Penyajian Materi							
9	Bahasa yang digunakan dalam media mudah saya pahami	✓					
10	Materi membaca dan menyusun kalimat disajikan dengan jelas	✓					
11	Materi dalam media disajikan dengan menarik dan tidak membosankan	✓					
Aspek Latihan dan Evaluasi							
12	Soal latihan dan permainan dalam media sesuai dengan materi	✓					
13	Latihan dalam media membantu saya memahami membaca dan menyusun kalimat	✓					
14	Hasil atau umpan balik dari latihan mudah saya pahami	✓					
15	Bentuk latihan dan permainan menyenangkan untuk dikerjakan	✓					
16	Saya ingin belajar lagi dengan multimedia ini di lain waktu.	✓					

D. Komentor/Saran

Berikanlah komentor dan saran kalian pada kolom dibawah ini!

Media Pembelajaran cukup membantu saya dalam
 pembelajaran.....



Singaraja.....2026
 Peserta Didik

(Signature)
 (.....)

Lampiran 12. Uji Kelompok Kecil

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS COLLABORATIVE
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATA PELAJARAN IPAS
SISWA KELAS IV
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

A. Identitas
Nama : Angga Pratomo
No. Absen : 25
Kelas : IV

B. Petunjuk
1. Mohon untuk membaca indikator penilaian dengan seksama
2. Lembar instrumen ini diisi oleh siswa
3. Garislah multimedia interaktif yang disediakan
4. Mohon berikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat Baik (SB)
2	4	Sebaik (S)
3	3	Kurang Sebaik (KS)
4	2	Tidak Sebaik (TS)
5	1	Sangat Tidak Sebaik (STS)

5. Berikan komentar dan saran anda terkait multimedia interaktif yang dikembangkan oleh peneliti pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian

No	Aspek / pertanyaan	Skor				
		5	4	3	2	1
		SS	S	K	TS	STS
Aspek Kemudahan Pengguna						
1	Media pembelajaran interaktif mudah digunakan oleh siswa	✓				
2	Siswa dapat menggunakan media pembelajaran interaktif tanpa bantuan orang lain	✓				
3	Perangkat pengajaran dalam media mudah digunakan	✓				
4	Sebagai materi ajar, kreatif, dan lengkap dalam media mudah digunakan	✓				

Aspek Tampilan dan Kemudahan

5	Warna, teks, dan gambar dalam media terlihat menarik	✓				
6	Animasi dan audio dalam media membantu saya memahami materi	✓				
7	Tampilan media sesuai dengan usia saya sebagai siswa kelas III	✓				
8	Media pembelajaran interaktif membantu saya tertarik untuk belajar	✓				

Aspek Penyajian Materi

9	Bahasa yang digunakan dalam media mudah saya pahami	✓				
10	Materi membaca dan menyusun kalimat diberikan dengan jelas	✓				
11	Materi dalam media disajikan dengan menarik dan tidak membosankan	✓				

Aspek Latihan dan Evaluasi

12	Soal latihan dan pemaman dalam media sesuai dengan materi	✓				
13	Latihan dalam media membantu saya memahami membaca dan menyusun kalimat	✓				
14	Hasil atau umpan balik dari latihan mudah saya pahami	✓				
15	Isi soal latihan dan pemaman menyenangkan untuk dikerjakan	✓				
16	Saya ingin belajar lagi dengan multimedia ini di lain waktu	✓				

D. Komentar/Saran
Berikanlah komentar dan saran kalian pada kolom dibawah ini!

Majidha p. jago

Singaraja, 2026
Peneliti Didik

(.....)

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS COLLABORATIVE
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATA PELAJARAN IPAS
SISWA KELAS IV
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

A. Identitas
Nama : Angga Pratomo
No. Absen : 25
Kelas : IV

B. Petunjuk
1. Mohon untuk membaca indikator penilaian dengan seksama
2. Lembar instrumen ini diisi oleh siswa
3. Garislah multimedia interaktif yang disediakan
4. Mohon berikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat Sebaik (SS)
2	4	Sebaik (S)
3	3	Kurang Sebaik (KS)
4	2	Tidak Sebaik (TS)
5	1	Sangat Tidak Sebaik (STS)

5. Berikan komentar dan saran anda terkait multimedia interaktif yang dikembangkan oleh peneliti pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian

No	Aspek / pertanyaan	Skor				
		5	4	3	2	1
		SS	S	K	TS	STS
Aspek Kemudahan Pengguna						
1	Media pembelajaran interaktif mudah digunakan oleh siswa	✓				
2	Siswa dapat menggunakan media pembelajaran interaktif tanpa bantuan orang lain	✓				
3	Perangkat pengajaran dalam media mudah digunakan	✓				
4	Sebagai materi ajar, kreatif, dan lengkap dalam media mudah digunakan	✓				

Aspek Tampilan dan Kemudahan					
5	Warna, teks, dan gambar dalam media terlihat menarik	✓			
6	Animasi dan audio dalam media membantu saya memahami materi	✓			
7	Tampilan media sesuai dengan apa yang saya butuhkan	✓			
8	Media pembelajaran interaktif membantu saya tertarik untuk belajar	✓			
Aspek Penyajian Materi					
9	Bahasa yang digunakan dalam media mudah saya pahami	✓			
10	Materi membaca dan menyusun kalimat disajikan dengan jelas	✓			
11	Materi dalam media disajikan dengan menarik dan tidak membosankan	✓	✓		
Aspek Latihan dan Evaluasi					
12	Soal latihan dan pertanyaan dalam media sesuai dengan materi	✓	✓		
13	Latihan dalam media membantu saya memahami membaca dan menyusun kalimat	✓			
14	Hasil atau umpan balik dari latihan mudah saya pahami	✓			
15	Bentuk latihan dan pertanyaan menyenangkan untuk dikerjakan	✓			
16	Saya ingin belajar lagi dengan media ini di lain waktu	✓			

D. Komentar/Saran

Berikanlah komentar dan saran kalian pada kolom dibawah ini!

Media ini menyenangkan dan mudah di pahami

Sinjaja
Pusat Didik

Komang Wahyuni

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS COLLABORATIVE LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS IV (UJI COBA KELOMPOK KECIL)

A. Identifikasi

Nama: Desak Kertana Jayadigra Pratomo

No. Absen: 21

Kelas: IV

B. Pertanyaan

1. Mohon untuk membaca indikator penilaian dengan teliti
2. Lembar instrumen ini diisi oleh siswa
3. Gunakanlah multimedia interaktif yang disediakan
4. Mohon berikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan komentar sebagai berikut:

Keterangan:

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat Baik (SB)
2	4	Baik (B)
3	3	Cukup Baik (CB)
4	2	Cukup Buruk (CUB)
5	1	Sangat Buruk (SBU)

5. Berikan komentar dan saran anda terkait multimedia interaktif yang dikembangkan oleh peneliti pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian

No	Aspek / pertanyaan	Skor				
		5	4	3	2	1
		SS	S	K	TS	STS
Aspek Kemudahan Penggunaan						
1	Media pembelajaran interaktif mudah digunakan oleh siswa	✓				
2	Siswa dapat menggunakan media pembelajaran interaktif tanpa bantuan orang lain	✓				
3	Prinsip penggunaan dalam media mudah saya pahami	✓				
4	Navigasi (membeli menu kembali, dan lanjut) dalam media mudah digunakan	✓				

Aspek Tampilan dan Kemudahan					
5	Warna, teks, dan gambar dalam media terlihat menarik	✓			
6	Animasi dan audio dalam media membantu saya memahami materi	✓			
7	Tampilan media sesuai dengan apa yang saya butuhkan	✓			
8	Media pembelajaran interaktif membantu saya tertarik untuk belajar	✓			
Aspek Penyajian Materi					
9	Bahasa yang digunakan dalam media mudah saya pahami	✓			
10	Materi membaca dan menyusun kalimat disajikan dengan jelas	✓			
11	Materi dalam media disajikan dengan menarik dan tidak membosankan	✓			
Aspek Latihan dan Evaluasi					
12	Soal latihan dan pertanyaan dalam media sesuai dengan materi	✓	✓		
13	Latihan dalam media membantu saya memahami membaca dan menyusun kalimat	✓			
14	Hasil atau umpan balik dari latihan mudah saya pahami	✓			
15	Bentuk latihan dan pertanyaan menyenangkan untuk dikerjakan	✓			
16	Saya ingin belajar lagi dengan media ini di lain waktu	✓			

D. Komentar/Saran

Berikanlah komentar dan saran kalian pada kolom dibawah ini!

Media interaktif ini sangat menarik dan gampang belu

Singaraja, Dek. km 2026
Peserta Didik
[Signature]
Devi Kurniawati, S.Pd, M.Pd, Pgs. Didik

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS COLLABORATIVE
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATA PELAJARAN IPS
Siswa Kelas IV
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

A. Identitas
Nama: Putri Juna Sofia Martiana
No. Absen: _____
Kelas: IV

- B. Penjabaran
1. Mohon untuk membaca indikator penilaian dengan seksama
 2. Lembar instrumen ini diisi oleh siswa
 3. Gariskanlah multimedia interaktif yang diseleksi
 4. Mohon berikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

Keterangan:

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat Baik (SB)
2	4	Baik (B)
3	3	Kurang Baik (KB)
4	2	Tidak Baik (TB)
5	1	Sangat Tidak Baik (STB)

5. Berikan komentar dan saran anda setelah multimedia interaktif yang dikembangkan oleh peneliti pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian

No	Aspek / pertanyaan	Skor				
		5	4	3	2	1
		SS	S	K	TS	STS
Aspek Kemampuan Pengguna						
1	Media pembelajaran interaktif mudah digunakan oleh siswa	✓				
2	Siswa dapat menggunakan media pembelajaran interaktif tanpa bantuan orang lain		✓			
3	Prosedur penggunaan dalam media mudah saya pahami	✓				
4	Navigasi (pindah menu, kembali, dan lanjut) dalam media mudah digunakan		✓			

Aspek Tampilan dan Kemudahan					
5	Warna, teks, dan gambar dalam media terlihat menarik	✓			
6	Aktuasi dan audio dalam media membantu saya memahami materi		✓		
7	Tampilan media sesuai dengan tema yang sebagai siswa kelas III		✓		
8	Media pembelajaran interaktif membantu saya tertarik untuk belajar	✓			
Aspek Penyajian Materi					
9	Bahasa yang digunakan dalam media mudah saya pahami	✓			
10	Materi disajikan dan menyajikan kalimat disajikan dengan jelas	✓			
11	Materi dalam media disajikan dengan menarik dan tidak membosankan	✓	✓		
Aspek Latihan dan Evaluasi					
12	Soal latihan dan pemaitan dalam media sesuai dengan materi	✓			
13	Latihan dalam media membantu saya memahami membaca dan memahami kalimat		✓		
14	Hasil saya sebagai hasil dari latihan mudah saya pahami		✓		
15	Hasil latihan dan pemaitan menginspirasi untuk dikerjakan	✓			
16	Saya ingin belajar lagi dengan multimedia ini di lain waktu	✓			

D. Komentar/Saran

Berikanlah komentar dan saran kalian pada kolom dibawah ini!

Media yang dibuat oleh kakak ego
Sangat mudah dipahami dan jernih
Seri

Singaraja, 2026
Peserta Didik

[Signature]
Putri Juna Sofia M.

Aspek Tampilan dan Kemutakhiran					
3	Warna, foto, dan gambar dalam media terlihat menarik	✓			
6	Animasi dan audio dalam media membantu saya memahami materi		✓		
7	Tampilan media sesuai dengan apa yang saya butuhkan siswa kelas III		✓		
8	Media pembelajaran interaktif membuat saya tertarik untuk belajar	✓			
Aspek Penyajian Materi					
9	Bahasa yang digunakan dalam media mudah saya pahami	✓			
10	Materi esensial dan wawasan ilmiah disajikan dengan jelas		✓		
11	Materi dalam media disajikan dengan menarik dan tidak membosankan	✓			
Aspek Latihan dan Evaluasi					
12	Siswa latihan dan pemantauan dalam media sesuai dengan materi	✓			
13	Latihan dalam media membantu saya memahami masalah dan menguji kemampuan		✓		
14	Hasil tes sangat baik dan latihan mudah saya pahami	✓			
15	Format latihan dan pemantauan sangat menarik untuk dipelajari		✓		
16	Saya juga belajar lagi dengan multimedia ini di lain waktu		✓		

D. Komentar/Saran
Berikanlah komentar dan saran kalian pada kolom dibawah ini!

media kalau sangat menyenangkan

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS COLLABORATIVE
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATA PELAJARAN IPS
SISWA KELAS IV
(UR CUBA KELOMPOK KECIL)

- A. Identitas
Nama: Kelvin A. Dika W. Wibisono
No. Absen: 18
Kelas: IV
- B. Persepsi
1. Media yang dibuat adalah penilaian dengan sekam
2. Lebih menarik dan lebih dari satu
3. Gampang untuk memahami materi yang disajikan
4. Media belajar yang baik dan menarik yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat Baik (SB)
2	4	Baik (B)
3	3	Kurang Baik (KB)
4	2	Tidak Baik (TB)
5	1	Sangat Tidak Baik (STB)

5. Berikan komentar dan saran anda terkait multimedia interaktif yang akan berguna untuk peneliti pada kolom yang telah disediakan.

No	Aspek / pertanyaan	Skor				
		5	4	3	2	1
		SS	SS	K	TS	STS
Aspek Kemudahan Penggunaan						
1	Media pembelajaran interaktif mudah digunakan oleh user	✓				
2	Saya dapat menggunakan media pembelajaran interaktif tanpa bantuan orang lain		✓			
3	Perangkat penggunaan dalam media mudah saya pahami	✓				
4	Saya juga dapat menggunakan media ini di lain waktu	✓				

Singaperba, 2020
Peneliti
Suh
Ketua SINDU WIDARMA

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS COLLABORATIVE
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATA PELAJARAN IPS
SISWA KELAS IV
(UR CUBA KELOMPOK KECIL)

- A. Identitas
Nama: Wika Berinda Mu Wibisono
No. Absen: 27
Kelas: IV
- B. Persepsi
1. Media yang dibuat adalah penilaian dengan sekam
2. Lebih menarik dan lebih dari satu
3. Gampang untuk memahami materi yang disajikan
4. Media belajar yang baik dan menarik yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat Baik (SB)
2	4	Baik (B)
3	3	Kurang Baik (KB)
4	2	Tidak Baik (TB)
5	1	Sangat Tidak Baik (STB)

5. Berikan komentar dan saran anda terkait multimedia interaktif yang akan berguna untuk peneliti pada kolom yang telah disediakan.

C. Pendian		Skor				
No	Aspek / pertanyaan	5	4	3	2	1
		SS	S	K	TS	STS
Aspek Kemudahan Penggunaan						
1	Media pembelajaran interaktif mudah digunakan oleh user	✓				
2	Saya dapat menggunakan media pembelajaran interaktif tanpa bantuan orang lain		✓			
3	Perangkat penggunaan dalam media mudah saya pahami	✓				
4	Saya juga dapat menggunakan media ini di lain waktu	✓				

Aspek Tampilan dan Kemudahan					
5	Warna, teks, dan gambar dalam media terlihat menarik	✓			
6	Animasi dan audio dalam media membantu saya memahami materi	✓			
7	Tampilan media sesuai dengan usia saya sebagai siswa kelas III		✓		
8	Media pembelajaran interaktif membantu saya tertarik untuk belajar	✓			
Aspek Penyajian Materi					
9	Bahasa yang digunakan dalam media mudah saya pahami		✓		
10	Materi disajikan dan menyusun kalimat disajikan dengan jelas	✓	✓		
11	Materi dalam media disajikan dengan menarik dan tidak membosankan	✓			
Aspek Latihan dan Evaluasi					
12	Soal latihan dan permainan dalam media sesuai dengan materi		✓		
13	Latihan dalam media membantu saya memahami materi dan menyusun kalimat		✓		
14	Hasil atau umpan balik dari latihan mudah saya pahami	✓	✓		
15	Bentuk latihan dan permainan menyenangkan untuk dikerjakan	✓	✓		
16	Saya ingin belajar lagi dengan multimedia ini di lain waktu	✓	✓		

D. Komentar/Saran
Berikanlah komentar dan saran kalian pada kolom dibawah ini!

Media yang sangat bagus dan sudah di bahas

Singraja.....2026
Pencat Dikik

(N. K. Brinda A.W.)
Bm

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS COLLABORATIVE
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATA PELAJARAN IPAS
SISWA KELAS IV
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

- A. Identitas**
Nama Kel. Jariyah, PAU, Valenika
No. Absen : 15
Kelas : 4/4
- B. Petunjuk**
1. Mohon untuk membaca indikator penilaian dengan seksama
2. Lembar instrumen ini diisi oleh siswa
3. Gamakalah multimedia interaktif yang disediakan
4. Mohon berikan tanda (x/√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat Baik (SB)
2	4	Baik (B)
3	3	Cukup Baik (CB)
4	2	Tidak Baik (TB)
5	1	Sangat Tidak Baik (STB)

5. Berikan komentar dan saran anda terkait multimedia interaktif yang dikembangkan oleh peneliti pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian						
No	Aspek / pertanyaan	Skor				
		5	4	3	2	1
		SS	S	K	TS	STS
Aspek Kemudahan Penggunaan						
1	Media pembelajaran interaktif mudah digunakan oleh saya	✓				
2	Saya dapat menggunakan media pembelajaran interaktif tanpa bantuan orang lain		✓			
3	Penyajian penyajian dalam media mudah saya pahami	✓				
4	Narasi yang terdapat dalam media mudah saya pahami	✓				

Aspek Tampilan dan Kemudahan					
5	Warna, teks, dan gambar dalam media terlihat menarik	✓			
6	Animasi dan audio dalam media membantu saya memahami materi	✓			
7	Tampilan media sesuai dengan usia saya sebagai siswa kelas III		✓		
8	Media pembelajaran interaktif membantu saya tertarik untuk belajar	✓			
Aspek Penyajian Materi					
9	Bahasa yang digunakan dalam media mudah saya pahami		✓		
10	Materi disajikan dan menyusun kalimat disajikan dengan jelas	✓	✓		
11	Materi dalam media disajikan dengan menarik dan tidak membosankan	✓			
Aspek Latihan dan Evaluasi					
12	Soal latihan dan permainan dalam media sesuai dengan materi		✓		
13	Latihan dalam media membantu saya memahami materi dan menyusun kalimat		✓		
14	Hasil atau umpan balik dari latihan mudah saya pahami	✓	✓		
15	Bentuk latihan dan permainan menyenangkan untuk dikerjakan	✓	✓		
16	Saya ingin belajar lagi dengan multimedia ini di lain waktu	✓	✓		

D. Komentar/Saran
Berikanlah komentar dan saran kalian pada kolom dibawah ini!

Media yang sangat bagus dan sudah di bahas

(W) brama Putti ymaning.

(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

Name: LYA FIA FLO PER. MARYO
No. Absen: 24
Kelas: W

1. Mohon untuk membaca indikator penilaian dengan seksama
2. Lembar instrumen ini diisi oleh siswa
3. Gunakanlah multimedia interaktif yang disediakan
4. Mohon berikan tanda ceklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan cara sebagai berikut.

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat setuju (SS)
2	4	Setuju (S)
3	3	Kurang Setuju (KS)
4	2	Tidak Setuju (TS)
5	1	Sangat Tidak Setuju (STS)

No	Aspek / pertanyaan	Skor				
		5	4	3	2	1
		SS	S	K	TS	STS
Aspek Kemudahan Pengerjaan						
1	Media pembelajaran internet lebih mudah digunakan oleh siswa		✓			
2	Siswa dapat menggunakan media pembelajaran internet di tempat lain (orang lain)			✓		
3	Penggunaan penggunaan dalam media mudah dipahami	✓				
4	Nonigid tersebut murah, nyaman, dan banyak dalam media mudah digunakan		✓			

Aspek Tampilan dan Kemencarikannya		
5	Warna, teks, dan gambar dalam media terlihat menarik	✓
6	Animasi dan audio dalam media membantu saya memahami materi	✓
7	Tampilan media sesuai dengan usia saya sebagai siswa kelas III	✓
8	Media pembelajaran interaktif membantu saya tertarik untuk belajar	✓
Aspek Penyajian Materi		
9	Bahasa yang digunakan dalam media mudah saya pahami	✓
10	Materi membaca dan menyimak kalimat disajikan dengan jelas	✓
11	Materi dalam media disajikan dengan menarik dan tidak membosankan	✓
Aspek Latihan dan Evaluasi		
12	Soal latihan dan permainan dalam media sesuai dengan materi	✓
13	Latihan dalam media membantu saya memahami membaca dan menyimak kalimat	✓
14	Hasil dari angket balik dan latihan media saya pahami	✓
15	Bentuk latihan dan permainan menyuguhkan pengalaman yang menyenangkan	✓
16	Saya ingin belajar lagi dengan multimedia ini di lain waktu	✓

Berikanlah komentar dan saran kalian pada kolom dibawah ini!

menyediakan untuk di kirim

.....

.....

.....

.....

(Lernplan der PVL: Fertig)

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS COLLABORATIVE
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATA PELAJARAN IPAS
SISWA KELAS IV
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

A. Identitas
 Nama: Gejda Ayu Delfy Valyon
 No. Absen : 6
 Kelas : V/6

- B. Petunjuk
1. Mohon untuk membaca indikator penilaian dengan seksama
 2. Lembar instrumen ini diisi oleh siswa
 3. Garaklah multimedia interaktif yang disediakan
 4. Mohon berikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan:

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat Baik (SB)
2	4	Baik (B)
3	3	Kurang Baik (KB)
4	2	Tidak Baik (TB)
5	1	Sangat Tidak Baik (STB)

5. Berikan komentar dan saran anda untuk perbaikan materi yang dikembangkan oleh peneliti pada kolom yang telah disediakan

C. Penilaian

No	Aspek / pertanyaan	Skor				
		5	4	3	2	1
		SS	S	K	TS	STS
Aspek Kemudahan Penggunaan						
1	Media pembelajaran interaktif mudah digunakan oleh siswa	✓				
2	Siswa dapat menggunakan media pembelajaran interaktif tanpa bantuan orang lain	✓				
3	Prinsip penggunaan dalam media mudah dipahami	✓				
4	Navigation (tombol menu, kembali, dan lanjut) dalam media mudah digunakan	✓				

Aspek Tampilan dan Konsistensi						
5	Warna, teks, dan gambar dalam media terlihat menarik	✓				
6	Aritansi dan media dalam media membantu saya memahami materi	✓				
7	Tampilan media sesuai dengan tema saya sebagai siswa kelas IV	✓				
8	Media pembelajaran interaktif membuat saya tertarik untuk belajar	✓				
Aspek Penyajian Materi						
9	Bahasa yang digunakan dalam media mudah saya pahami	✓				
10	Materi disajikan dan menyajikan kalimat dengan dengan jelas	✓				
11	Materi dalam media disajikan dengan menarik dan tidak membosankan	✓				
Aspek Latihan dan Evaluasi						
12	Soal latihan dan pemetaan dalam media sesuai dengan materi	✓				
13	Latihan dalam media membantu saya memahami membaca dan menyimak kalimat	✓				
14	Hasil quiz unguun baik dari latihan membaca saya pahami	✓				
15	Berikut latihan dan pemetaan menyempatkan waktu diberikan	✓				
16	Saya ingin belajar lagi dengan media ini di lain waktu	✓				

D. Komentar/Saran:

Berikanlah komentar dan saran kalian pada kolom dibawah ini!

Melisa Ayu Delfy Valyon

Singaraja..... 2026
 Peserta Didik

Gejda Ayu Delfy Valyon

Lampiran 13. Foto Wawancara



Lampiran 14. Dokumentasi uji judges



(Uji ahli desain)



(Uji ahli media)



(Uji ahli isi)



(Uji ahli kepraktisan)

Lampiran 15. Dokumentasi Penelitian



(Observasi kelas IV)





(Uji coba kelompok kecil kelas IV)



STAS PENDIDIKAN





(Uji coba perorangan kelas IV)









(Dokumentasi pengambilan data kelas III)





(Foto bersama murid kelas III)



(Foto bersama murid kelas IV)

Lampiran 16. Sertifikat HKI Multimedia Interaktif

 REPUBLIK INDONESIA KEMENTERIAN HUKUM	
SURAT PENCATATAN CIPTAAN	
Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:	
Nomor dan tanggal permohonan	: EC002026057840, 2 Mei 2026
Pencipta	
Nama	: Ayu Hartini, Adrianus I Wayan Iliya Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd. dkk
Alamat	: Desa Banyuning Lestari, Jln. Srimadya, Kec. Buleleng Kab. Buleleng, Prov. Bali, Buleleng, Kab. Buleleng, Bali, 81111
Kewarganegaraan	: Indonesia
Pemegang Hak Cipta	
Nama	: Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Pendidikan Ganesha, Ayu Hartini dkk
Alamat	: Jalan Udayana No. 11, Kabupaten Buleleng, Kecamatan Buleleng, Kelurahan Banyuasri, Kota Singaraja, Provinsi Bali, Buleleng, Kab. Buleleng, Bali, 81116
Kewarganegaraan	: Indonesia
Jenis Ciptaan	: Program Komputer
Judul Ciptaan	: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Membaca Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Sekolah Dasar
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia	: 14 April 2026, di Singaraja
Jangka waktu perlindungan	: Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.
Nomor Pencatatan	: 001217361
adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon. Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.	
	a.n. MENTERI HUKUM DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL u.b Direktur Hak Cipta dan Desain Industri  Agung Damarsasongko,SH.,MH. NIP. 196912261994031001
	Disclaimers: 1. Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan. 2. Surat Pencatatan ini telah disegel secara elektronik menggunakan segel elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik, Badan Siber dan Sandi Negara. 3. Surat Pencatatan ini dapat dibuktikan keabsahannya dengan memindai kode QR pada dokumen ini dan informasi akan ditampilkan dalam browser.

Lampiran 17. LoA Artikel Penelitian



Ministry of Education, Culture, Research, and Technology
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

Faculty of Educational Science
Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran

p-ISSN : 2614-3909 e-ISSN : 2614-3895
Secretariat: Jalan Udayana, Nomor 11, Singaraja-Bali, Postal Code: 81116
URL: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/index>



Singaraja, June 26th, 2026

LETTER OF ACCEPTANCE

Ref. No. 621/JP2/VI/2026

Dear Authors,

Based on the recommendations from reviewers, I am delighted to inform you that the following manuscript has been **ACCEPTED** for the publication in **Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran** and the manuscript will be published in **Vol. 9 No. 2 (2026): July**

Manuscript ID	114313
Title	Media Pembelajaran Interaktif Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Membaca Siswa Kelas III Sekolah Dasar
Penerbit	Ayu Hartini, Adrianus I Wayan Iliya Yuda Sukmana, I Made Tegeh
DOI	https://doi.org/10.23887/jp2.v8i3.114313
Volume Jurnal	Vol. 9 No. 2 (2026): July
P-ISSN	2614-3909
E-ISSN	2614-3895
Bahasa	Bahasa Indonesia

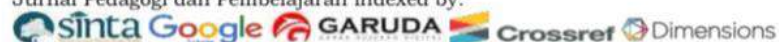
Thank you for your contribution to the Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran.
We look forward to receiving further submission from you.



Best Regards,

Ni Putu Sinta Dewi, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199804282025062013

Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran indexed by:



Lampiran 18. Storyboard Multimedia Pembelajaran Interaktif.

Scene / Slide	Deskripsi Visual	Audio & Animasi	Interaktivitas & Fitur	Tujuan Pembelajaran
1.Splashscreen & Intro	Latar cerah, karakter animasi guru & siswa, logo sekolah, judul aplikasi muncul dengan efek zoom	Musik ceria + narasi pembuka: “Selamat datang di Belajar Bahasa Indonesia Asyik”	Tombol “Mulai”	Menarik perhatian & memberi kesan awal positif
2.Menu Utama Semua Fitur	Judul di atas (Belajar Bahasa Indonesia Asyik), slogan “Belajar Menjadi Menyenangkan!”, grid ikon besar berwarna cerah: (1) Belajar Bersama Guru, (2) Belajar Mandiri, (3) Pengenalan Abjad, (4) Materi, (5) Contoh Soal, (6) Latihan Interaktif, (7) Evaluasi, (8) Sistem Reward, (9) Petunjuk, (10) Tentang Aplikasi, (11) Keluar	Efek hover membesar & bersinar, suara klik, narasi ikon saat diarahkan kursor	Klik ikon → langsung menuju fitur	Navigasi cepat & mudah untuk semua pengguna
3.Pilih Mode Belajar Bersama Guru	Halaman transisi dengan karakter guru di depan papan tulis	Musik lembut + suara guru: “Ayo kita belajar	Tombol masuk ke materi terstruktur	Memulai pembelajaran kelompok

		bersama di kelas”		
4. Pengenalan Abjad (Mode Guru)	Huruf A–Z, tiap huruf menampilkan gambar & animasi objek	Narasi “A untuk Apel”, efek suara objek (misal suara burung)	Klik huruf → tampilkan animasi/gambar	Mengenalkan huruf & kosakata dasar
5. Contoh Soal (Mode Guru)	Contoh soal interaktif pilihan ganda & drag-and-drop	Suara instruksi, efek benar/salah	Klik jawaban → feedback langsung	Melatih pemahaman sebelum latihan mandiri
6. Evaluasi Akhir (Mode Guru)	Ringkasan skor kelas, pembahasan jawaban, motivasi	guru melakukan evaluasi Bersama murid di dalam kelas	Tombol “Kembali ke Menu”	Mengukur keberhasilan pembelajaran kelompok
7. Pilih Mode – Belajar Mandiri di Rumah	Karakter anak duduk di meja belajar di rumah	Musik santai + suara anak: “Yuk, belajar sambil bermain!”	Tombol menuju game edukatif	Mendorong siswa belajar di rumah
8. Game Teka-Teki Kata (Mode Mandiri)	Puzzle huruf untuk membentuk kata sesuai gambar	Efek suara saat huruf ditempatkan	Drag-and-drop huruf ke kotak	Mengasah kosakata dan ejaan
9. Game Susun Kalimat (Mode Mandiri)	Potongan kata acak, siswa menyusunnya menjadi kalimat benar	Efek konfeti & suara kemenangan	Drag-and-drop kata sesuai urutan	Mengasah pengetahuan sintaksis

10.Kuis Cepat (Mode Mandiri)	Pertanyaan pilihan ganda dengan timer	Musik cepat + efek suara saat benar/salah	Timer hitung mundur, skor langsung	Melatih kecepatan berpikir
11.Petunjuk Penggunaan	Ilustrasi cara menggunakan aplikasi	Narasi penjelasan singkat	Tombol navigasi ke setiap langkah	Memberi panduan untuk pengguna baru
12.Tentang Aplikasi	Informasi pembuat, tujuan, dan manfaat	Musik latar ringan	Scroll info	Memberi latar belakang media
13.Penutup	Karakter guru mengucapkan terima kasih & motivasi	Musik penutup	Tombol keluar aplikasi	Mengakhiri pembelajaran dengan positif

