

LAMPIRAN

Lampiran 1 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 : 13884/UN48.10.1/PK.01.03/2025 Singaraja, 27 Oktober 2025
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
Kepala SD Negeri 3 Kampung Anyar
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi, 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 Skripsi di instansi Bapak/Ibu pimpinan. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Putu Wicitra Pebriani
NIM : 2211021024
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,

Kadec Suranata
NIP. 198208162008121002

Catatan:
• UNITE No. 11 Tahun 2009 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah".
• Dokumen ini bersifat disampingkan secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSN.
• Surat ini dapat dibuktikan keabsahannya dengan menggunakan qr code yang telah terdapat.

Lampiran 2 Surat Balasan dari Sekolah

PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 3 KAMPUNG ANYAR
Jl. Pendidikan No. 10, Singaraja, Bali 81116

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
NOMOR : 421.204/041/S0N3RPA.TU/II/2026

Yang bertandatangan di bawah ini Kepala SDN 3 Kampung Anyar :

Nama : Ni Ketut Ayu Arini, S.Pd SD
NIP : 197201151997032011
Jabatan : Kepala Sekolah
Tempat Tugas : Sekolah Dasar Negeri 3 Kampung Anyar

Menerangkan dengan sebenarnya :

Nama : Putu Wicitra Pebriani
NIM : 2211021024
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan/IPPB
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Asal Universitas : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa di atas memang benar sudah melakukan pengumpulan data Seminar Hasil Penelitian untuk melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian di Sekolah Dasar Negeri 3 Kampung Anyar pada tanggal 26 Februari 2026.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 26 Februari 2026
Kepala SD Negeri 3 Kampung Anyar

Ni Ketut Ayu Arini, S.Pd SD
NIP. 197201151997032011

Instrumen Ahli Media

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF BERPEKERJAAN CHALLENGE-BASED
MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SD NEGERI 3 KAMPUNG ANYAR

Penulis: Putu Wicita Prabhu

A. Petunjuk Pengisian

- Mohon untuk menuliskan indikator penilaian dengan benar.
- Mohon untuk menuliskan untuk memberikan tanda cek (✓) pada setiap kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Anda.
- Mohon memberikan catatan jika terdapat komentar, masukan ataupun saran perbaikan instrumen pada kolom yang telah disediakan.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Relevansi	Tingkat Refleksi	Komentar/Saran
Aspek Desain Tampilan				
1.	Salah multimedia interaktif dibuat sesuai dan digunakan dengan sesuai, penempatan yang tepat diberikan.	✓		
2.	Hasil multimedia sesuai dengan materi yang disajikan dengan jelas dan singkat.	✓		
3.	Salah multimedia interaktif sesuai kebutuhan sesuai dengan materi.	✓		
4.	Hasil multimedia interaktif dapat digunakan sebagai bahan ajar.	✓		
Aspek Isi Materi				
5.	Salah materi yang diberikan mengandung permasalahan materi dan tidak mengandung kesalahan.	✓		
6.	Isi yang disajikan sesuai dengan materi yang disajikan.	✓		

C. Komentar Untuk Perbaikan Instrumen

Portabel Aspek yang menggunakan kata Dikawatir

Singapura, 11 Maret 2025
Validator
Dr. Alexander Harsono Simanungkal, S.E., M.Pd.
NIP. 19807062011041001

Instrumen Ahli Isi Pembelajaran

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN VALIDASI AHLI ISI MATERI PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN
MULTIMEDIA INTERAKTIF BERPEKERJAAN CHALLENGE-BASED
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SD NEGERI 3 KAMPUNG ANYAR

Penulis: Putu Wicita Prabhu

A. Petunjuk Pengisian

- Mohon untuk menuliskan indikator penilaian dengan benar.
- Mohon untuk menuliskan untuk memberikan tanda cek (✓) pada setiap kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Anda.
- Mohon memberikan catatan jika terdapat komentar, masukan ataupun saran perbaikan instrumen pada kolom yang telah disediakan.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Isi Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Relevansi	Tingkat Refleksi	Komentar/Saran
Aspek Materi				
1.	Isi pembelajaran sesuai untuk jenjang yang sesuai dengan tingkat yang diberikan.	✓		
2.	Isi pembelajaran diberikan sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.	✓		
3.	Isi pembelajaran diberikan sesuai dengan materi.	✓		
4.	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran kelas (1-2).	✓		
5.	Materi belajar yang disajikan diberikan dengan jelas.	✓		
Aspek Materi				
6.	Konsep yang disajikan benar dan tidak menimbulkan kesalahan.	✓		
7.	Materi disusun secara sistematis dan yang relevan ke materi.	✓		
8.	Kelengkapan dan ketepatan materi sesuai dengan tingkat.	✓		

C. Komentar Untuk Perbaikan Instrumen

Singapura, 11 Maret 2025
Validator
Dr. Alexander Harsono Simanungkal, S.E., M.Pd.
NIP. 19807062011041001

Instrumen Kepraktisan

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN VALIDASI AHLI COBA PERORANGAN & KELOMPOK KELOMPOK
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERPEKERJAAN
CHALLENGE-BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
SOSIAL SISWA SD NEGERI 3 KAMPUNG ANYAR

Penulis: Putu Wicita Prabhu

A. Petunjuk Pengisian

- Mohon untuk menuliskan indikator penilaian dengan benar.
- Mohon untuk menuliskan untuk memberikan tanda cek (✓) pada setiap kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Anda.
- Mohon memberikan catatan jika terdapat komentar, masukan ataupun saran perbaikan instrumen pada kolom yang telah disediakan.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Coba Perorangan & Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Relevansi	Tingkat Refleksi	Komentar/Saran
Aspek Kemudahan Penggunaan				
1.	Multimedia interaktif mudah digunakan dalam proses pembelajaran.	✓		
2.	Materi dalam multimedia interaktif mudah digunakan.	✓		
3.	Multimedia interaktif dapat digunakan secara mandiri tanpa bimbingan.	✓		
Aspek Kepraktisan Penggunaan				
4.	Penggunaan multimedia interaktif dengan jelas.	✓		
5.	Penggunaan pada setiap bagian dalam multimedia cukup jelas.	✓		
6.	Bahan dalam petunjuk mudah dipahami.	✓		
Aspek Efisiensi Waktu				
7.	Multimedia interaktif memudahkan kegiatan belajar lebih efisien.	✓		
8.	Multimedia interaktif membantu memahami materi pembelajaran.	✓		

C. Komentar Untuk Perbaikan Instrumen

Singapura, 11 Maret 2025
Validator
Dr. Alexander Harsono Simanungkal, S.E., M.Pd.
NIP. 19807062011041001

Instrumen Efektivitas

Instrumen Ahli Isi Pembelajaran

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN VALIDASI AHLI ISI MATERI PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN
MULTIMEDIA INTERAKTIF BERPEMBANJARAN CHALLENGE-AGEZ
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SD
NEGERI 3 KAMPUNG ANJAY

Peneliti : Putu Widia Purnama

A. Petunjuk Pengisian

- Mohon untuk membaca indikator penilaian dengan benar.
- Mohon keselamatannya untuk memberikan tanda cek (✓) pada setiap kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Anda.
- Mohon memberikan catatan jika terdapat komentar, masukan ataupun saran perbaikan instrumen pada kolom yang telah disediakan.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Isi Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Relevansi	Tidak Relevansi	Komentar/Saran
1	Isi pembelajaran sesuai dengan materi yang akan diajarkan	✓		
2	Isi pembelajaran disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami	✓		
3	Isi pembelajaran disajikan dengan bahasa yang menarik	✓		
4	Isi pembelajaran disajikan dengan bahasa yang sesuai	✓		
5	Isi pembelajaran disajikan dengan bahasa yang sesuai	✓		
6	Isi pembelajaran disajikan dengan bahasa yang sesuai	✓		
7	Isi pembelajaran disajikan dengan bahasa yang sesuai	✓		
8	Isi pembelajaran disajikan dengan bahasa yang sesuai	✓		

No	Aspek Penilaian	Relevansi	Tidak Relevansi	Komentar/Saran
9	Isi pembelajaran sesuai dengan materi yang akan diajarkan	✓		
10	Isi pembelajaran disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami	✓		
11	Isi pembelajaran disajikan dengan bahasa yang menarik	✓		
12	Isi pembelajaran disajikan dengan bahasa yang sesuai	✓		
13	Isi pembelajaran disajikan dengan bahasa yang sesuai	✓		
14	Isi pembelajaran disajikan dengan bahasa yang sesuai	✓		
15	Isi pembelajaran disajikan dengan bahasa yang sesuai	✓		

C. Komentar Untuk Perbaikan Instrumen

Stagipita, 12 Maret 2020

Validator

Kahli Yuliana S.Pd, M.Pd
NIP. 19861212019000000

Instrumen Kepraktisan

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN VALIDASI AHLI COBA PERORANGAN & KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERPEMBANJARAN
CHALLENGE-AGEZ LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
SOSIAL SISWA SD NEGERI 3 KAMPUNG ANJAY

Peneliti : Putu Widia Purnama

A. Petunjuk Pengisian

- Mohon untuk membaca indikator penilaian dengan benar.
- Mohon keselamatannya untuk memberikan tanda cek (✓) pada setiap kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Anda.
- Mohon memberikan catatan jika terdapat komentar, masukan ataupun saran perbaikan instrumen pada kolom yang telah disediakan.

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Coba Perorangan & Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Relevansi	Tidak Relevansi	Komentar/Saran
1	Multimedia interaktif mudah digunakan dalam proses pembelajaran	✓		
2	Multimedia interaktif mudah digunakan dalam proses pembelajaran	✓		
3	Multimedia interaktif mudah digunakan dalam proses pembelajaran	✓		
4	Multimedia interaktif mudah digunakan dalam proses pembelajaran	✓		
5	Multimedia interaktif mudah digunakan dalam proses pembelajaran	✓		
6	Multimedia interaktif mudah digunakan dalam proses pembelajaran	✓		
7	Multimedia interaktif mudah digunakan dalam proses pembelajaran	✓		
8	Multimedia interaktif mudah digunakan dalam proses pembelajaran	✓		

No	Aspek Penilaian	Relevansi	Tidak Relevansi	Komentar/Saran
9	Multimedia interaktif membantu kegiatan belajar menjadi lebih menarik	✓		
10	Tampilan Multimedia terlihat menarik	✓		
11	Tata letak gambar, dan warna sesuai dengan materi	✓		
12	Tata letak gambar, dan warna sesuai dengan materi	✓		
13	Multimedia interaktif membantu memahami materi keterampilan sosial	✓		
14	Multimedia interaktif meningkatkan minat anak terhadap keterampilan sosial	✓		
15	Multimedia interaktif membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif	✓		

A. Komentar Untuk Perbaikan Instrumen

Stagipita, 12 Maret 2020

Validator

Kahli Yuliana S.Pd, M.Pd
NIP. 19861212019000000

Instrumen Kepraktisan

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN EFEKTIVITAS PADA PENGEMBANGAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF BERPEMBANJARAN CHALLENGE-AGEZ LEARNING UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SD NEGERI 3 KAMPUNG
ANJAY

Peneliti : Putu Widia Purnama

A. Petunjuk Pengisian

- Mohon untuk membaca indikator penilaian dengan benar.
- Mohon keselamatannya untuk memberikan tanda cek (✓) pada setiap kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Anda.
- Mohon memberikan catatan jika terdapat komentar, masukan ataupun saran perbaikan instrumen pada kolom yang telah disediakan.

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Efektivitas

No	Aspek Penilaian	Relevansi	Tidak Relevansi	Komentar/Saran
1	Multimedia interaktif mudah digunakan dalam proses pembelajaran	✓		
2	Multimedia interaktif mudah digunakan dalam proses pembelajaran	✓		
3	Multimedia interaktif mudah digunakan dalam proses pembelajaran	✓		
4	Multimedia interaktif mudah digunakan dalam proses pembelajaran	✓		
5	Multimedia interaktif mudah digunakan dalam proses pembelajaran	✓		
6	Multimedia interaktif mudah digunakan dalam proses pembelajaran	✓		
7	Multimedia interaktif mudah digunakan dalam proses pembelajaran	✓		
8	Multimedia interaktif mudah digunakan dalam proses pembelajaran	✓		

No	Aspek Penilaian	Relevansi	Tidak Relevansi	Komentar/Saran
9	Multimedia interaktif membantu kegiatan belajar menjadi lebih menarik	✓		
10	Tampilan Multimedia terlihat menarik	✓		
11	Tata letak gambar, dan warna sesuai dengan materi	✓		
12	Tata letak gambar, dan warna sesuai dengan materi	✓		
13	Multimedia interaktif membantu memahami materi keterampilan sosial	✓		
14	Multimedia interaktif meningkatkan minat anak terhadap keterampilan sosial	✓		
15	Multimedia interaktif membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif	✓		

Komentar Untuk Perbaikan Instrumen

Stagipita, 12 Maret 2020

Validator

Kahli Yuliana S.Pd, M.Pd
NIP. 19861212019000000

Lampiran 5 Hasil Validitas Butir Dan Reabilitas Instrumen

no	nama	keterampilan sosial	pengendalian diri		berbagi pengalaman		interaksi sosial	total
		kerja sama	mengikuti petunjuk	mengontrol emosi	menyampaikan pendapat	menerima pendapat	berbagi pengalaman	
1		3	4	3	3	3	3	19
2		4	5	4	5	5	4	27
3		3	3	5	3	4	4	22
4		4	5	5	4	4	5	27
5		4	5	4	4	3	4	24
6		3	5	3	3	4	4	22
7		4	3	3	3	3	3	19
8		5	4	4	4	3	3	23
9		5	4	5	5	5	4	28
10		3	3	5	4	3	3	21
11		5	5	5	5	5	4	29
12		5	5	5	5	5	4	29
validitas								
corelation		0,668	0,630	0,630	0,871	0,820	0,704	
R tabel		0,576	0,576	0,576	0,576	0,576	0,576	
keputusan		Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	
reabilitas								
varian		0,7273	0,7500	0,7500	0,7273	0,8106	0,3864	12,6182
jumlah varian		4,1515						
varian total		12,6182						
keputusan		0,8052						
Reliabel								

Lampiran 6 Surat Validitas Media

Surat Validitas Ahli Isi Pembelajaran

Ahli 1

Ahli 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 : 4221/UN48.10.5/PK.01.03/2026 Singaraja, 16 Maret 2026
Lampiran :
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.
Kadek Metriningsih, S.Pd
di tempat

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

Nama : Putu Wicitra Pebriani
NIM : 2211021024
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan/PPB

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

Ketua Jurusan,

Gede Wiwan Sudatha
NIP. 198202142008121084

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 tersandi/ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Badan Penyelenggara Sertifikasi Elektronik (BPSERT).
• Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan QR code yang terdapat tertera.

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 : 4978/UN48.10.5/PK.01.03/2026 Singaraja, 06 April 2026
Lampiran :
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.
Putu Devi Pradnya Sari, S.Pd
di tempat

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

Nama : Putu Wicitra Pebriani
NIM : 2211021024
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan/PPB

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

Ketua Jurusan,

Luh Putu Sri Lestari
NIP. 198605192008122003

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 tersandi/ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Badan Penyelenggara Sertifikasi Elektronik (BPSERT).
• Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan QR code yang terdapat tertera.

Surat Validitas Ahli Desain Pembelajaran

Ahli 1

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 : 4220/UN48.10.5/PK.01.03/2026 Singaraja, 16 Maret 2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

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

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

Nama : Putu Wicitra Pebriani
NIM : 2211021024
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan/ IPPB

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

Ketua Jurusan,


I Gde Wawan Sudatha
NIP. 198202142008121004

Catatan:
• UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan atau Dokumen Elektronik harusnya hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
• Dokumen ini harus diandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan Baf.
• Surat ini dapat dibuktikan keabsahannya dengan menggunakan qr code yang telah tertera

Ahli 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 : 4219/UN48.10.5/PK.01.03/2026 Singaraja, 16 Maret 2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

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 Skripsi, Program Studi Teknologi Pendidikan, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan uji validasi ahli media pembelajaran produk penelitian mahasiswa berikut:

Nama : Putu Wicitra Pebriani
NIM : 2211021024
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan/ IPPB

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

Ketua Jurusan,


I Gde Wawan Sudatha
NIP. 198202142008121004

Catatan:
• UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan atau Dokumen Elektronik harusnya hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
• Dokumen ini harus diandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan Baf.
• Surat ini dapat dibuktikan keabsahannya dengan menggunakan qr code yang telah tertera

Surat Validitas Ahli Media

Ahli 1

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 : 4219/UN48.10.5/PK.01.03/2026 Singaraja, 16 Maret 2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

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 Skripsi, Program Studi Teknologi Pendidikan, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan uji validasi ahli media pembelajaran produk penelitian mahasiswa berikut:

Nama : Putu Wicitra Pebriani
NIM : 2211021024
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan/ IPPB

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

Ketua Jurusan,


I Gde Wawan Sudatha
NIP. 198202142008121004

Catatan:
• UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan atau Dokumen Elektronik harusnya hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
• Dokumen ini harus diandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan Baf.
• Surat ini dapat dibuktikan keabsahannya dengan menggunakan qr code yang telah tertera

Ahli 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 : 4220/UN48.10.5/PK.01.03/2026 Singaraja, 16 Maret 2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

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

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

Nama : Putu Wicitra Pebriani
NIM : 2211021024
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan/ IPPB

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

Ketua Jurusan,


I Gde Wawan Sudatha
NIP. 198202142008121004

Catatan:
• UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan atau Dokumen Elektronik harusnya hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
• Dokumen ini harus diandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan Baf.
• Surat ini dapat dibuktikan keabsahannya dengan menggunakan qr code yang telah tertera

Lampiran 7 Hasil Validitas Media

Hasil Validitas Ahli Isi Pembelajaran

A. Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Isi pembelajaran memiliki judul yang sesuai dengan topik yang dibahas					✓
2.	Tujuan pembelajaran dirumuskan sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai siswa					✓
3.	Indikator pembelajaran dirumuskan secara jelas dan terukur				✓	
4.	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran kelas II SD					✓
5.	Hasil belajar yang ditargetkan dirumuskan dengan jelas					✓
6.	Konsep keterampilan sosial yang disajikan benar dan tidak menimbulkan miskonsepsi					✓
7.	Materi disusun secara runtut dari yang sederhana ke kompleks					✓
8.	Keluasan dan kelengkapan materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas II SD					✓
9.	Cerita yang disajikan menggambarkan perbedaan keterampilan sosial baik dan kurang baik					✓
10.	Cerita membantu siswa memahami akibat dari setiap perilaku sosial					✓
11.	Informasi dalam materi mudah dipahami oleh siswa					✓
12.	Bahasa yang digunakan komunikatif dan sesuai perkembangan siswa					✓
13.	Penggunaan kalimat dan tanda baca sudah tepat					✓
14.	Tantangan atau aktivitas yang diberikan jelas dan mudah dipahami siswa					✓

15. Tantangan atau aktivitas mendorong siswa menerapkan keterampilan sosial dalam kehidupan sehari-hari

					✓
--	--	--	--	--	---

B. Catatan Kesalahan dan saran perbaikan

Petunjuk:

1. Apabila terdapat kesalahan pada aspek pembelajaran dan isi mohon dituliskan slide keberapa pada kolom 2 tabel di bawah.
2. Pada kolom 3 mohon dituliskan jenis kesalahan, misalnya kesalahan susunan kalimat, penggunaan kata, gambar, animasi, dsb.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis pada kolom 4, apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada halaman lain yang telah disediakan.

No.	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
(1)	(2)	(3)	(4)

C. Komentar/saran

Komentar atau saran Ibu mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Apabila tempat tidak mencukupi, mohon ditulis pada halaman lain yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrumen ini diucapkan terima kasih.

Dengan Multi media semoga siswa dapat memahami dan mengerti tentang Cerita yang harus dilaksanakan dalam kehidupan di lingkungan yang baik.

D. Kesimpulan

Dari hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa program ini:

1. Layak untuk ujicoba lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk ujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran.

(lingkari pada salah satu pilihan *option* kelayakan produk)

Singaraja, 01 April 2022
Ahli Isi Pembelajaran

Kadek Metriningsih, S.Pd

A. Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Isi pembelajaran memiliki judul yang sesuai dengan topik yang dibahas					✓
2.	Tujuan pembelajaran dirumuskan sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai siswa					✓
3.	Indikator pembelajaran dirumuskan secara jelas dan terukur				✓	
4.	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran kelas II SD					✓
5.	Materi belajar yang ditargetkan dirumuskan dengan jelas				✓	
6.	Konsep keterampilan sosial yang disajikan benar dan tidak menimbulkan miskonsepsi					✓
7.	Materi disusun secara runtut dari yang sederhana ke kompleks					✓
8.	Keluasan dan kelengkapan materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas II SD					✓
9.	Cerita yang disajikan menggambarkan perbedaan keterampilan sosial baik dan kurang baik					✓
10.	Cerita membantu siswa memahami akibat dari setiap perilaku sosial					✓
11.	Informasi dalam materi mudah dipahami oleh siswa					✓
12.	Bahasa yang digunakan komunikatif dan sesuai perkembangan siswa					✓
13.	Penggunaan kalimat dan tanda baca sudah tepat					✓
14.	Tantangan atau aktivitas yang diberikan jelas dan mudah dipahami siswa					✓

15. Tantangan atau aktivitas mendorong siswa menerapkan keterampilan sosial dalam kehidupan sehari-hari						✓
---	--	--	--	--	--	---

B. Catatan Kesalahan dan saran perbaikan

Petunjuk:

1. Apabila terdapat kesalahan pada aspek pembelajaran dan isi mohon dituliskan slide berapa pada kolom 2 tabel di bawah
2. Pada kolom 3 mohon dituliskan jenis kesalahan, misalnya kesalahan susunan kalimat, penggunaan kata, gambar, animasi, dsb
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis pada kolom 4, apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada halaman lain yang telah disediakan

No.	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
(1)	(2)	(3)	(4)
			Pada tujuan pembelajaran mohon write "Kaidah ABCD agar jelas & terukur"

C. Komentar/saran

Komentar atau saran Ibu mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Apabila tempat tidak mencukupi, mohon ditulis pada halaman lain yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrumen ini diucapkan terima kasih.

D. Kesimpulan

Dari hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa program ini:

1. Layak untuk ujicoba lapangan tanpa revisi.
 2. Layak untuk ujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran.
- (lingkari pada salah satu pilihan *option* kelayakan produk)

Singaraja, 14 April 2022
Ahli Isi Pembelajaran

Putu Devi Pradiya Sari, S.Pd, M.Pd

KAN GANESHA

Hasil Validitas Ahli Desain Pembelajaran

A. Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Multimedia interaktif ini memiliki judul yang jelas dan sesuai dengan materi pembelajaran keterampilan sosial					✓
2.	Multimedia interaktif ini ditujukan untuk jenjang/kelas yang sesuai dengan karakteristik peserta didik					✓
3.	Multimedia interaktif berdasarkan Challenge Based Learning menarik dan sesuai untuk pembelajaran siswa secara berkelompok					✓
4.	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator keterampilan sosial					✓
5.	Kompetensi yang ingin dicapai sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dirumuskan					✓
6.	Multimedia interaktif memiliki konsistensi antara tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, aktivitas pembelajaran, dan evaluasi					✓
7.	Materi pembelajaran mendorong siswa memahami keterampilan sosial yang baik dan menerapkannya dalam kehidupan nyata					✓
8.	Materi pembelajaran dalam multimedia interaktif mendukung pengembangan keterampilan sosial siswa					✓
9.	Cerita dalam konten multimedia interaktif memberikan pembelajaran mengenai perbedaan keterampilan sosial yang baik dan kurang baik					✓
10.	Cerita dalam konten multimedia interaktif relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa					✓
11.	Multimedia interaktif disajikan secara sistematis sesuai alur pendekatan Challenge Based Learning					✓
12.	Tantangan dalam multimedia mampu melibatkan siswa untuk memahami keterampilan sosial dalam kehidupan sehari-hari					✓
13.	Tantangan dalam multimedia mampu melibatkan siswa untuk membedakan keterampilan sosial yang baik dan kurang baik					✓

B. Catatan Kesalahan dan saran perbaikan

Petunjuk:

1. Apabila terdapat kesalahan pada aspek pembelajaran dan isi mohon dituliskan slide berapa pada kolom 2 tabel di bawah.
2. Pada kolom 3 mohon dituliskan jenis kesalahan, misalnya kesalahan susunan kalimat, penggunaan kata, gambar, animasi, dsb.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis pada kolom 4, apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada halaman lain yang telah disediakan.

No.	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
(1)	(2)	(3)	(4)
14.	Tantangan dalam multimedia menyedakan aktivitas eksplorasi yang melibatkan diskusi atau kerja kelompok		✓
15.	Aktivitas dalam multimedia mengarahkan siswa untuk mengamati, berdiskusi, atau berbagi pendapat		✓
16.	Aktivitas dalam multimedia mengajak siswa melakukan aksi nyata dalam menerapkan keterampilan sosial yang baik		✓

A. Komentar/saran

Komentar atau saran Bapak mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Apabila tempat tidak mencukupi, mohon ditulis pada halaman lain yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrumen ini diucapkan terima kasih.

B. Kesimpulan

Dari hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa program ini:

1. Layak untuk ujicoba lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk ujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran.
(lingkari pada salah satu pilihan *option* kelayakan produk)

Singaraja, 02 April 2026
Ahli Desain

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

14.	Tantangan dalam multimedia menyediakan aktivitas eksplorasi yang melibatkan diskusi atau kerja kelompok			
15.	Aktivitas dalam multimedia mengarahkan siswa untuk mengamati, berdiskusi, atau berbagi pendapat			
16.	Aktivitas dalam multimedia mengajak siswa melakukan aksi nyata dalam menerapkan keterampilan sosial yang baik			✓

Petunjuk:

1. Apabila terdapat kesalahan pada aspek pembelajaran dan isi mohon dituliskan slide keberapa pada kolom 2 tabel di bawah.
2. Pada kolom 3 mohon dituliskan jenis kesalahan, misalnya kesalahan susunan kalimat, penggunaan kata, gambar, animasi, dsb.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis pada kolom 4, apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada halaman lain yang telah disediakan.

No.	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
(1)	(2)	(3)	(4)

Hasil Validitas Ahli Media

A. Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
1)	Judul multimedia interaktif dibuat menarik dan jelas.					✓
2)	Petunjuk penggunaan cara belajar multimedia interaktif dipaparkan dengan jelas dan singkat				✓	
3)	Tampilan multimedia interaktif secara keseluruhan konsisten.					✓
4)	Tampilan warna yang digunakan selaras sehingga nyaman untuk dilihat					✓
5)	Tampilan gambar yang digunakan mendukung pemahaman materi dan tidak mengganggu fokus siswa				✓	
6)	Jenis huruf dan warna teks yang digunakan mudah dibaca oleh siswa					✓
7)	Warna huruf kontras dengan latar belakang sehingga teks terlihat jelas					✓
8)	Teks yang disajikan singkat, sederhana, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa					✓
9)	Kualitas Suara (narasi) dalam multimedia interaktif disampaikan dengan jelas sehingga dapat didengarkan dengan baik oleh siswa					✓
10)	Tampilan video animasi menarik dan nyaman dilihat serta memiliki durasi yang sesuai					✓
11)	Video animasi menggambarkan kearifan lokal serta keterampilan sosial yang baik dan kurang baik dengan jelas					✓
12)	Video animasi mendorong siswa untuk berpikir dan berdiskusi					✓

C. Komentar/saran

Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Apabila tempat tidak mencukupi, mohon ditulis pada halaman lain yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrumen ini diucapkan terima kasih.

1. Pts cover/bagian awal tambahkan nama pengembang
 2. Pts judul scrip rekapt, kaba sanibing nba* anak huruf kecil

D. Kesimpulan

Dari hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa program ini:

1. Layak untuk ujicoba lapangan tanpa revisi.
- ② Layak untuk ujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran.
(lingkari pada salah satu pilihan *option* kelayakan produk)

Singaraja, 01 April 2026
 Ahli Media


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

13)	Tombol navigasi dalam multimedia interaktif berfungsi dengan baik					✓
14)	Alur penggunaan media mudah dipahami oleh siswa					✓
15)	Multimedia interaktif dapat dijalankan dengan lancar tanpa mengalami error					✓

B. Catatan Kesalahan dan saran perbaikan

Petunjuk:

1. Apabila terdapat kesalahan pada aspek pembelajaran dan isi mohon dituliskan slide berapa pada kolom 2 tabel di bawah.
2. Pada kolom 3 mohon dituliskan jenis kesalahan, misalnya kesalahan susunan kalimat, penggunaan kata, gambar, animasi, dsb.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis pada kolom 4, apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada halaman lain yang telah disediakan.

No.	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
(1)	(2)	(3)	(4)

Nama: Kalyana maheswari
Aben: g

INSTRUMEN UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL

Mata Pelajaran : Kokurikuler
Materi Pokok : Keterampilan Sosial Siswa SD
Evaluator : Siswa SD Kelas IV
Tanggal : 15 April 2026

Petunjuk:

1. Produk pengembangan yang dievaluasi berupa Multimedia Interaktif Berpendekatan *Challenge Based Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SD.
2. Instrumen evaluasi ini diisi oleh Siswa Kelas IV
3. Evaluasi mencakup aspek penilaian, komentar dan saran.
4. Rentangan evaluasi mulai dari "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan cara memberi tanda "✓" pada kolom yang tersedia.
 - 1 : Sangat Kurang Baik/Sangat Kurang Tepat/Sangat Kurang Jelas
 - 2 : Kurang Baik/Kurang Tepat/Kurang Jelas
 - 3 : Cukup Baik/Cukup Tepat/Cukup Jelas
 - 4 : Baik/Tepat/Jelas
 - 5 : Sangat Baik/Sangat Tepat/Sangat Jelas

A. Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Multimedia interaktif mudah digunakan dalam proses pembelajaran					✓
2.	Menu dalam multimedia interaktif mudah dipahami					✓
3.	Multimedia interaktif dapat digunakan secara mandiri tanpa banyak bantuan					✓

4.	Petunjuk Penggunaan multimedia interaktif disajikan dengan jelas					✓
5.	Penjelasan pada setiap bagian dalam multimedia cukup jelas					✓
6.	Bahasa dalam petunjuk mudah dipahami					✓
7.	Multimedia interaktif membuat kegiatan belajar lebih efisien					✓
8.	Multimedia interaktif membantu mempercepat pemahaman materi					✓
9.	Multimedia interaktif membantu kegiatan belajar menjadi lebih terarah					✓
10.	Tampilan Multimedia terlihat Interaktif menarik					✓
11.	Tata letak gambar, dan menu tersusun dengan rapi					✓
12.	Jenis dan ukuran huruf dalam multimedia mudah dibaca					✓
13.	Multimedia interaktif membantu memahami materi keterampilan sosial					✓
14.	Multimedia interaktif meningkatkan minat untuk mempelajari keterampilan sosial					✓
15.	Multimedia interaktif membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif					✓

B. Komentar/saran

Komentar atau saran siswa mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Apabila tempat tidak mencukupi, mohon ditulis pada halaman lain yang telah disediakan. Atas kesediaan siswa untuk mengisi instrumen ini diucapkan terima kasih.

Mediannya sangat menyenangkan dan mudah dipahami

Luh Pt Ista Istia Wandari

INSTRUMEN UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL

Mata Pelajaran : Kokurikuler
Materi Pokok : Keterampilan Sosial Siswa SD
Evaluator : Siswa SD Kelas IV
Tanggal : 15 April 2026

Petunjuk:

1. Produk pengembangan yang dievaluasi berupa Multimedia Interaktif Berpendekatan *Challenge Based Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SD.
2. Instrumen evaluasi ini diisi oleh Siswa Kelas IV
3. Evaluasi mencakup aspek penilaian, komentar dan saran.
4. Rentangan evaluasi mulai dari "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan cara memberi tanda "✓" pada kolom yang tersedia.
1 : Sangat Kurang Baik/Sangat Kurang Tepat/Sangat Kurang Jelas
2 : Kurang Baik/Kurang Tepat/Kurang Jelas
3 : Cukup Baik/Cukup Tepat/Cukup Jelas
4 : Baik/Tepat/Jelas
5 : Sangat Baik/Sangat Tepat/Sangat Jelas

A. Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Multimedia interaktif mudah digunakan dalam proses pembelajaran					✓
2.	Menu dalam multimedia interaktif mudah dipahami					✓
3.	Multimedia interaktif dapat digunakan secara mandiri tanpa banyak bantuan					✓

B. Komentar/saran

Komentar atau saran siswa mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Apabila tempat tidak mencukupi, mohon ditulis pada halaman lain yang telah disediakan. Atas kesediaan siswa untuk mengisi instrumen ini diucapkan terima kasih.

Media nya menyenangkan

4.	Petunjuk Penggunaan multimedia interaktif disajikan dengan jelas					✓
5.	Penjelasan pada setiap bagian dalam multimedia cukup jelas					✓
6.	Bahasa dalam petunjuk mudah dipahami					✓
7.	Multimedia interaktif membuat kegiatan belajar lebih efisien					✓
8.	Multimedia interaktif membantu mempercepat pemahaman materi					✓
9.	Multimedia interaktif membantu kegiatan belajar menjadi lebih terarah					✓
10.	Tampilan Multimedia terlihat Interaktif menarik					✓
11.	Tata letak gambar, dan menu tersusun dengan rapi					✓
12.	Jenis dan ukuran huruf dalam multimedia mudah dibaca					✓
13.	Multimedia interaktif membantu memahami materi keterampilan sosial					✓
14.	Multimedia interaktif meningkatkan minat untuk mempelajari keterampilan sosial					✓
15.	Multimedia interaktif membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif					✓

Anggita Fadjaratus Pratiwi No. Absen : 23

INSTRUMEN UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL

Mata Pelajaran : Kokurikuler
Materi Pokok : Keterampilan Sosial Siswa SD
Evaluasi : Siswa SD Kelas IV
Tanggal : 15 April 2026

Petunjuk:

1. Produk pengembangan yang dievaluasi berupa Multimedia Interaktif Berpendekatan *Challenge Based Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SD.
2. Instrumen evaluasi ini diisi oleh Siswa Kelas IV
3. Evaluasi mencakup aspek penilaian, komentar dan saran
4. Rentangan evaluasi mulai dari "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan cara memberi tanda "√" pada kolom yang tersedia
1 : Sangat Kurang Baik/Sangat Kurang Tepat/Sangat Kurang Jelas
2 : Kurang Baik/Kurang Tepat/Kurang Jelas
3 : Cukup Baik/Cukup Tepat/Cukup Jelas
4 : Baik/Tepat/Jelas
5 : Sangat Baik/Sangat Tepat/Sangat Jelas

A. Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Multimedia interaktif mudah digunakan dalam proses pembelajaran					√
2.	Menu dalam multimedia interaktif mudah dipahami					√
3.	Multimedia interaktif dapat digunakan secara mandiri tanpa banyak bantuan					√

4.	Petunjuk Penggunaan multimedia interaktif disajikan dengan jelas					√
5.	Penjelasan pada setiap bagian dalam multimedia cukup jelas					√
6.	Bahasa dalam petunjuk mudah dipahami					√
7.	Multimedia interaktif membuat kegiatan belajar lebih efisien					√
8.	Multimedia interaktif membantu mempercepat pemahaman materi					√
9.	Multimedia interaktif membantu kegiatan belajar menjadi lebih terarah					√
10.	Tampilan Multimedia terlihat Interaktif menarik					√
11.	Tata letak gambar, dan menu tersusun dengan rapi					√
12.	Jenis dan ukuran huruf dalam multimedia mudah dibaca					√
13.	Multimedia interaktif membantu memahami materi keterampilan sosial					√
14.	Multimedia interaktif meningkatkan minat untuk mempelajari keterampilan sosial					√
15.	Multimedia interaktif membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif					√

B. Komentar/saran

Komentar atau saran siswa mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Apabila tempat tidak mencukupi, mohon ditulis pada halaman lain yang telah disediakan. Atas kesediaan siswa untuk mengisi instrumen ini diucapkan terima kasih.

Sangat menyenangkan dan Bagus

Ratu Dena wulan dari no absen 20
INSTRUMEN UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL

Mata Pelajaran : Kokurikuler
 Materi Pokok : Keterampilan Sosial Siswa SD
 Evaluasi : Siswa SD Kelas IV
 Tanggal : 15 April 2026

Petunjuk:

1. Produk pengembangan yang dievaluasi berupa Multimedia Interaktif Berpendekatan *Challenge Based Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SD
2. Instrumen evaluasi ini diisi oleh Siswa Kelas IV
3. Evaluasi mencakup aspek penilaian, komentar dan saran.
4. Rentangan evaluasi mulai dari "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan cara memberi tanda "v" pada kolom yang tersedia.
 1 : Sangat Kurang Baik/Sangat Kurang Tepat/Sangat Kurang Jelas
 2 : Kurang Baik/Kurang Tepat/Kurang Jelas
 3 : Cukup Baik/Cukup Tepat/Cukup Jelas
 4 : Baik/Tepat/Jelas
 5 : Sangat Baik/Sangat Tepat/Sangat Jelas

A. Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Multimedia interaktif mudah digunakan dalam proses pembelajaran					✓
2.	Menu dalam multimedia interaktif mudah dipahami					✓
3.	Multimedia interaktif dapat digunakan secara mandiri tanpa banyak bantuan					✓

4.	Petunjuk Penggunaan multimedia interaktif disajikan dengan jelas					✓
5.	Penjelasan pada setiap bagian dalam multimedia cukup jelas					✓
6.	Bahasa dalam petunjuk mudah dipahami					✓
7.	Multimedia interaktif membuat kegiatan belajar lebih efisien					✓
8.	Multimedia interaktif membantu mempercepat pemahaman materi					✓
9.	Multimedia interaktif membantu kegiatan belajar menjadi lebih terarah					✓
10.	Tampilan Multimedia terlihat Interaktif menarik					✓
11.	Tata letak gambar, dan menu tersusun dengan rapi					✓
12.	Jenis dan ukuran huruf dalam multimedia mudah dibaca					✓
13.	Multimedia interaktif membantu memahami materi keterampilan sosial					✓
14.	Multimedia interaktif meningkatkan minat untuk mempelajari keterampilan sosial					✓
15.	Multimedia interaktif membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif					✓

B. Komentar/saran

Komentar atau saran siswa mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Apabila tempat tidak mencukupi, mohon ditulis pada halaman lain yang telah disediakan. Atas kesediaan siswa untuk mengisi instrumen ini diucapkan terima kasih.

Sangat menyenangkan dan Bagus

INSTRUMEN UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL

Mata Pelajaran : Kokurikuler
 Materi Pokok : Keterampilan Sosial Siswa SD
 Evaluasi : Siswa SD Kelas IV
 Tanggal : 15 April 2026

Petunjuk:

1. Produk pengembangan yang dievaluasi berupa Multimedia Interaktif Berpendekatan *Challenge Based Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SD.
2. Instrumen evaluasi ini diisi oleh Siswa Kelas IV
3. Evaluasi mencakup aspek penilaian, komentar dan saran.
4. Rentangan evaluasi mulai dari "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan cara memberi tanda "√" pada kolom yang tersedia
 - 1 : Sangat Kurang Baik/Sangat Kurang Tepat/Sangat Kurang Jelas
 - 2 : Kurang Baik/Kurang Tepat/Kurang Jelas
 - 3 : Cukup Baik/Cukup Tepat/Cukup Jelas
 - 4 : Baik/Tepat/Jelas
 - 5 : Sangat Baik/Sangat Tepat/Sangat Jelas

A. Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Multimedia interaktif mudah digunakan dalam proses pembelajaran					√
2.	Menu dalam multimedia interaktif mudah dipahami					√
3.	Multimedia interaktif dapat digunakan secara mandiri tanpa banyak bantuan					√

4.	Petunjuk Penggunaan multimedia interaktif disajikan dengan jelas					√
5.	Penjelasan pada setiap bagian dalam multimedia cukup jelas					√
6.	Bahasa dalam petunjuk mudah dipahami					√
7.	Multimedia interaktif membuat kegiatan belajar lebih efisien					√
8.	Multimedia interaktif membantu mempercepat pemahaman materi					√
9.	Multimedia interaktif membantu kegiatan belajar menjadi lebih terarah					√
10.	Tampilan Multimedia terlihat Interaktif menarik					√
11.	Tata letak gambar, dan menu tersusun dengan rapi					√
12.	Jenis dan ukuran huruf dalam multimedia mudah dibaca					√
13.	Multimedia interaktif membantu memahami materi keterampilan sosial					√
14.	Multimedia interaktif meningkatkan minat untuk mempelajari keterampilan sosial					√
15.	Multimedia interaktif membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif					√

B. Komentar/saran

Komentar atau saran siswa mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Apabila tempat tidak mencukupi, mohon ditulis pada halaman lain yang telah disediakan. Atas kesediaan siswa untuk mengisi instrumen ini diucapkan terima kasih.

Meliana menyertakan

Kelompok Review: Restasi
INSTRUMEN UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL

Mata Pelajaran : Kokurikuler
 Materi Pokok : Keterampilan Sosial Siswa SD
 Evaluasi : Siswa SD Kelas IV
 Tanggal : 15 April 2026

Petunjuk:

1. Produk pengembangan yang dievaluasi berupa Multimedia Interaktif Berpendekatan *Challenge Based Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SD.
2. Instrumen evaluasi ini diisi oleh Siswa Kelas IV
3. Evaluasi mencakup aspek penilaian, komentar dan saran.
4. Rentangan evaluasi mulai dari "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan cara memberi tanda "✓" pada kolom yang tersedia
 1 : Sangat Kurang Baik/Sangat Kurang Tepat/Sangat Kurang Jelas
 2 : Kurang Baik/Kurang Tepat/Kurang Jelas
 3 : Cukup Baik/Cukup Tepat/Cukup Jelas
 4 : Baik/Tepat/Jelas
 5 : Sangat Baik/Sangat Tepat/Sangat Jelas

A. Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Multimedia interaktif mudah digunakan dalam proses pembelajaran					✓
2.	Menu dalam multimedia interaktif mudah dipahami					✓
3.	Multimedia interaktif dapat digunakan secara mandiri tanpa banyak bantuan					✓

4.	Petunjuk Penggunaan multimedia interaktif disajikan dengan jelas					✓
5.	Penjelasan pada setiap bagian dalam multimedia cukup jelas					✓
6.	Bahasa dalam petunjuk mudah dipahami					✓
7.	Multimedia interaktif membuat kegiatan belajar lebih efisien					✓
8.	Multimedia interaktif membantu mempercepat pemahaman materi					✓
9.	Multimedia interaktif membantu kegiatan belajar menjadi lebih terarah					✓
10.	Tampilan Multimedia terlihat Interaktif menarik					✓
11.	Tata letak gambar, dan menu tersusun dengan rapi					✓
12.	Jenis dan ukuran huruf dalam multimedia mudah dibaca					✓
13.	Multimedia interaktif membantu memahami materi keterampilan sosial					
14.	Multimedia interaktif meningkatkan minat untuk mempelajari keterampilan sosial					✓
15.	Multimedia interaktif membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif	✓	✓			

B. Komentar/saran

Komentar atau saran siswa mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Apabila tempat tidak mencukupi, mohon ditulis pada halaman lain yang telah disediakan. Atas kesediaan siswa untuk mengisi instrumen ini diucapkan terima kasih.

*fisi onya kurang banyak
 dan gurunya satu kaya benci*

Kadek Tisya Wahyuni 7
INSTRUMEN UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL

Mata Pelajaran : Kurikulum
Materi Pokok : Keterampilan Sosial Siswa SD
Evaluasi : Siswa SD Kelas IV
Tanggal : 15 April 2026

Petunjuk:

1. Produk pengembangan yang dievaluasi berupa Multimedia Interaktif Berpendekatan *Challenge Based Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SD
2. Instrumen evaluasi ini diisi oleh Siswa Kelas IV
3. Evaluasi mencakup aspek penilaian, komentar dan saran.
4. Rentangan evaluasi mulai dari "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan cara memberi tanda "✓" pada kolom yang tersedia.
 - 1 : Sangat Kurang Baik/Sangat Kurang Tepat/Sangat Kurang Jelas
 - 2 : Kurang Baik/Kurang Tepat/Kurang Jelas
 - 3 : Cukup Baik/Cukup Tepat/Cukup Jelas
 - 4 : Baik/Tepat/Jelas
 - 5 : Sangat Baik/Sangat Tepat/Sangat Jelas

A. Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Multimedia interaktif mudah digunakan dalam proses pembelajaran					✓
2.	Menu dalam multimedia interaktif mudah dipahami					✓
3.	Multimedia interaktif dapat digunakan secara mandiri tanpa banyak bantuan					✓

4.	Petunjuk Penggunaan multimedia interaktif disajikan dengan jelas					✓
5.	Penjelasan pada setiap bagian dalam multimedia cukup jelas					✓
6.	Bahasa dalam petunjuk mudah dipahami					✓
7.	Multimedia interaktif membuat kegiatan belajar lebih efisien					✓
8.	Multimedia interaktif membantu mempercepat pemahaman materi					✓
9.	Multimedia interaktif membantu kegiatan belajar menjadi lebih terarah					✓
10.	Tampilan Multimedia terlihat Interaktif menarik					✓
11.	Tata letak gambar, dan menu tersusun dengan rapi					✓
12.	Jenis dan ukuran huruf dalam multimedia mudah dibaca					✓
13.	Multimedia interaktif membantu memahami materi keterampilan sosial					✓
14.	Multimedia interaktif meningkatkan minat untuk mempelajari keterampilan sosial					✓
15.	Multimedia interaktif membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif					✓

B. Komentar/saran

Komentar atau saran siswa mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Apabila tempat tidak mencukupi, mohon ditulis pada halaman lain yang telah disediakan. Atas kesediaan siswa untuk mengisi instrumen ini diucapkan terima kasih.

Sangat menyenangkan dan bagus

Nama: Vesta Ayu Simboljari
Kelas: 10

INSTRUMEN UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL

Mata Pelajaran : Kokurikuler
Materi Pokok : Keterampilan Sosial Siswa SD
Evaluasi : Siswa SD Kelas IV
Tanggal : 15 April 2026

Petunjuk:

1. Produk pengembangan yang dievaluasi berupa Multimedia Interaktif Berpendekatan *Challenge Based Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SD.
2. Instrumen evaluasi ini diisi oleh Siswa Kelas IV
3. Evaluasi mencakup aspek penilaian, komentar dan saran.
4. Rentangan evaluasi mulai dari "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan cara memberi tanda "✓" pada kolom yang tersedia.
 - 1 : Sangat Kurang Baik/Sangat Kurang Tepat/Sangat Kurang Jelas
 - 2 : Kurang Baik/Kurang Tepat/Kurang Jelas
 - 3 : Cukup Baik/Cukup Tepat/Cukup Jelas
 - 4 : Baik/Tepat/Jelas
 - 5 : Sangat Baik/Sangat Tepat/Sangat Jelas

A. Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Multimedia interaktif mudah digunakan dalam proses pembelajaran					✓
2.	Menu dalam multimedia interaktif mudah dipahami					✓
3.	Multimedia interaktif dapat digunakan secara mandiri tanpa banyak bantuan					✓

4.	Petunjuk Penggunaan multimedia interaktif disajikan dengan jelas					✓
5.	Penjelasan pada setiap bagian dalam multimedia cukup jelas					✓
6.	Bahasa dalam petunjuk mudah dipahami					✓
7.	Multimedia interaktif membuat kegiatan belajar lebih efisien					✓
8.	Multimedia interaktif membantu mempercepat pemahaman materi					✓
9.	Multimedia interaktif membantu kegiatan belajar menjadi lebih terarah					✓
10.	Tampilan Multimedia terlihat Interaktif menarik					✓
11.	Tata letak gambar, dan menu tersusun dengan rapi					✓
12.	Jenis dan ukuran huruf dalam multimedia mudah dibaca					✓
13.	Multimedia interaktif membantu memahami materi keterampilan sosial					✓
14.	Multimedia interaktif meningkatkan minat untuk mempelajari keterampilan sosial					✓
15.	Multimedia interaktif membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif					✓

B. Komentar/saran

Komentar atau saran siswa mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Apabila tempat tidak mencukupi, mohon ditulis pada halaman lain yang telah disediakan. Atas kesediaan siswa untuk mengisi instrumen ini diucapkan terima kasih.

Mediannya sangat menyenangkan sehingga saya bersemangat ikut belajar

INSTRUMEN UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL

Mata Pelajaran : Kokurikuler
 Materi Pokok : Keterampilan Sosial Siswa SD
 Evaluasi : Siswa SD Kelas IV
 Tanggal : 15 April 2026

Petunjuk:

1. Produk pengembangan yang dievaluasi berupa Multimedia Interaktif Berpendekatan *Challenge Based Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SD.
2. Instrumen evaluasi ini diisi oleh Siswa Kelas IV
3. Evaluasi mencakup aspek penilaian, komentar dan saran.
4. Rentangan evaluasi mulai dari "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan cara memberi tanda "✓" pada kolom yang tersedia.
 - 1 : Sangat Kurang Baik/Sangat Kurang Tepat/Sangat Kurang Jelas
 - 2 : Kurang Baik/Kurang Tepat/Kurang Jelas
 - 3 : Cukup Baik/Cukup Tepat/Cukup Jelas
 - 4 : Baik/Tepat/Jelas
 - 5 : Sangat Baik/Sangat Tepat/Sangat Jelas

A. Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Multimedia interaktif mudah digunakan dalam proses pembelajaran					✓
2.	Menu dalam multimedia interaktif mudah dipahami					✓
3.	Multimedia interaktif dapat digunakan secara mandiri tanpa banyak bantuan					✓

4.	Petunjuk Penggunaan multimedia interaktif disajikan dengan jelas					✓
5.	Penjelasan pada setiap bagian dalam multimedia cukup jelas					✓
6.	Bahasa dalam petunjuk mudah dipahami					✓
7.	Multimedia interaktif membuat kegiatan belajar lebih efisien					✓
8.	Multimedia interaktif membantu mempercepat pemahaman materi					✓
9.	Multimedia interaktif membantu kegiatan belajar menjadi lebih terarah					✓
10.	Tampilan Multimedia terlihat Interaktif menarik					✓
11.	Tata letak gambar, dan menu tersusun dengan rapi					✓
12.	Jenis dan ukuran huruf dalam multimedia mudah dibaca					✓
13.	Multimedia interaktif membantu memahami materi keterampilan sosial					✓
14.	Multimedia interaktif meningkatkan minat untuk mempelajari keterampilan sosial					✓
15.	Multimedia interaktif membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif					✓

B. Komentar/saran

Komentar atau saran siswa mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Apabila tempat tidak mencukupi, mohon ditulis pada halaman lain yang telah disediakan. Atas kesediaan siswa untuk mengisi instrumen ini diucapkan terima kasih.

Melalui Media ini Sangat menyenangkan sehingga saya
 bersemangat &

nama: Ida Ayu Bintang Septiani
no: 4
Kls: IV

INSTRUMEN UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL

Mata Pelajaran : Kokurikuler
Materi Pokok : Keterampilan Sosial Siswa SD
Evaluator : Siswa SD Kelas IV
Tanggal : 15 April 2026

Petunjuk:

1. Produk pengembangan yang dievaluasi berupa Multimedia Interaktif Berpendekatan *Challenge Based Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SD.
2. Instrumen evaluasi ini diisi oleh Siswa Kelas IV
3. Evaluasi mencakup aspek penilaian, komentar dan saran.
4. Rentangan evaluasi mulai dari "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan cara memberi tanda "✓" pada kolom yang tersedia.
 - 1 : Sangat Kurang Baik/Sangat Kurang Tepat/Sangat Kurang Jelas
 - 2 : Kurang Baik/Kurang Tepat/Kurang Jelas
 - 3 : Cukup Baik/Cukup Tepat/Cukup Jelas
 - 4 : Baik/Tepat/Jelas
 - 5 : Sangat Baik/Sangat Tepat/Sangat Jelas

A. Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Multimedia interaktif mudah digunakan dalam proses pembelajaran					✓
2.	Menu dalam multimedia interaktif mudah dipahami				✓	
3.	Multimedia interaktif dapat digunakan secara mandiri tanpa banyak bantuan					✓

4.	Petunjuk Penggunaan multimedia interaktif disajikan dengan jelas					✓
5.	Penjelasan pada setiap bagian dalam multimedia cukup jelas					✓
6.	Bahasa dalam petunjuk mudah dipahami				✓	
7.	Multimedia interaktif membuat kegiatan belajar lebih efisien				✓	
8.	Multimedia interaktif membantu mempercepat pemahaman materi					✓
9.	Multimedia interaktif membantu kegiatan belajar menjadi lebih terarah				✓	
10.	Tampilan Multimedia terlihat Interaktif menarik				✓	
11.	Tata letak gambar, dan menu tersusun dengan rapi					✓
12.	Jenis dan ukuran huruf dalam multimedia mudah dibaca					✓
13.	Multimedia interaktif membantu memahami materi keterampilan sosial					✓
14.	Multimedia interaktif meningkatkan minat untuk mempelajari keterampilan sosial					✓
15.	Multimedia interaktif membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif					✓

B. Komentar/saran

Komentar atau saran siswa mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Apabila tempat tidak mencukupi, mohon ditulis pada halaman lain yang telah disediakan. Atas kesediaan siswa untuk mengisi instrumen ini diucapkan terima kasih.

Mediannya sangat bagus dan menyenangkan
dan kagak-kagakya kaman
Semoga kita bisa bertemu kembali
maksud

Mita

INSTRUMEN UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL

Mata Pelajaran : Kokurikuler
 Materi Pokok : Keterampilan Sosial Siswa SD
 Evaluator : Siswa SD Kelas IV
 Tanggal : 15 April 2026

Petunjuk:

1. Produk pengembangan yang dievaluasi berupa Multimedia Interaktif Berpendekatan *Challenge Based Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SD.
2. Instrumen evaluasi ini diisi oleh Siswa Kelas IV
3. Evaluasi mencakup aspek penilaian, komentar dan saran.
4. Rentangan evaluasi mulai dari "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan cara memberi tanda "✓" pada kolom yang tersedia.
 - 1 : Sangat Kurang Baik/Sangat Kurang Tepat/Sangat Kurang Jelas
 - 2 : Kurang Baik/Kurang Tepat/Kurang Jelas
 - 3 : Cukup Baik/Cukup Tepat/Cukup Jelas
 - 4 : Baik/Tepat/Jelas
 - 5 : Sangat Baik/Sangat Tepat/Sangat Jelas

A. Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Multimedia interaktif mudah digunakan dalam proses pembelajaran					✓
2.	Menu dalam multimedia interaktif mudah dipahami				✓	
3.	Multimedia interaktif dapat digunakan secara mandiri tanpa banyak bantuan					✓

4.	Petunjuk Penggunaan multimedia interaktif disajikan dengan jelas					✓
5.	Penjelasan pada setiap bagian dalam multimedia cukup jelas				✓	
6.	Bahasa dalam petunjuk mudah dipahami					
7.	Multimedia interaktif membuat kegiatan belajar lebih efisien					✓
8.	Multimedia interaktif membantu mempercepat pemahaman materi					✓
9.	Multimedia interaktif membantu kegiatan belajar menjadi lebih terarah					✓
10.	Tampilan Multimedia terlihat Interaktif menarik					✓
11.	Tata letak gambar, dan menu tersusun dengan rapi					✓
12.	Jenis dan ukuran huruf dalam multimedia mudah dibaca					✓
13.	Multimedia interaktif membantu memahami materi keterampilan sosial					✓
14.	Multimedia interaktif meningkatkan minat untuk mempelajari keterampilan sosial					✓
15.	Multimedia interaktif membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif					✓

B. Komentar/saran

Komentar atau saran siswa mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Apabila tempat tidak mencukupi, mohon ditulis pada halaman lain yang telah disediakan. Atas kesediaan siswa untuk mengisi instrumen ini diucapkan terima kasih.

video nya kurang panjang dan gambarannya dan cantiknya

Lampiran 9 Hasil Penilaian Pengamatan Guru

Sebelum Pemberian Media

nama	keterampilan sosial	pengendalian diri		berbagi pengalaman		interaksi sosial	total
	kerja sama	mengikuti petunjuk	mengontrol emosi	menyampaikan pendapat	menerima pendapat	berbagi pengalaman	
Ketut Aditya Arya Darmawan	3	2	4	4	4	3	20
Gede Aprilian Satrya Wibawa	3	3	2	4	4	3	19
Luh Putu Vira Aprilia	4	2	4	5	5	4	24
Kadek Intan Sari Asani Dewi	3	2	5	3	2	4	19
Luh Lisya Sania Dewi	4	2	2	4	2	4	18
Gede Dedy Saputra	2	4	5	4	2	4	21
Made Sari Maharini	2	4	4	2	4	3	19
Putra Adinata Putra Pande	4	2	5	2	4	5	22
Komang Ayu Kayani Lestari	3	4	3	4	4	3	21
Komang Dena Depandra	3	2	4	4	3	3	19
Ketut Deswita Widia Putri	4	3	5	4	2	4	22
I Gede Adi Saputra Pratama	3	2	5	3	3	2	18
Kadek Devi Ayu Laksmi	4	2	3	3	4	4	20
Putu Chintya Vika Dewi	2	4	5	4	3	5	23
Komang Totti Juniarta	3	4	3	4	2	4	20
Kadek Gita Renatha Anggira	4	4	3	5	3	4	23
Komang Hendra Adi Saputra	3	3	5	4	3	3	21
Ida Ayu Bulan Cantika Putri	4	5	3	4	5	4	25
total	58	54	70	67	59	66	

Setelah Pemberian Media

nama	keterampilan sosial	pengendalian diri		berbagi pengalaman		interaksi sosial	total
	kerja sama	mengikuti petunjuk	mengontrol emosi	menyampaikan pendapat	menerima pendapat	berbagi pengalaman	
Ketut Aditya Arya Darmawan	3	4	5	3	3	3	21
Gede Aprilian Satrya Wibawa	3	3	3	5	4	3	21
Luh Putu Vira Aprilia	4	5	4	5	5	4	27
Kadek Intan Sari Asani Dewi	3	3	5	3	4	4	22
Luh Lisya Sania Dewi	4	3	5	4	4	4	24
Gede Dedy Saputra	3	4	5	4	4	4	24
Made Sari Maharini	3	4	4	4	4	3	22
Putra Adinata Putra Pande	4	5	5	3	4	5	26
Komang Ayu Kayani Lestari	3	3	3	4	4	3	20
Komang Dena Depandra	3	2	4	3	3	3	18
Ketut Deswita Widia Putri	4	3	5	4	3	4	23
I Gede Adi Saputra Pratama	3	3	5	3	4	4	22
Kadek Devi Ayu Laksmi	4	3	3	3	3	4	20
Putu Chintya Vika Dewi	3	4	5	4	3	5	24
Komang Totti Juniarta	3	4	5	4	4	4	24
Kadek Gita Renatha Anggira	5	4	5	5	5	4	28
Komang Hendra Adi Saputra	3	3	5	4	3	3	21
Ida Ayu Bulan Cantika Putri	5	5	5	5	5	4	29

Lampiran 10 Hasil Penilaian Pengamatan Peneliti

Sebelum Pemberian Media

nama	keterampilan sosial	pengendalian diri		berbagi pengalaman		interaksi sosial	total
	kerja sama	mengikuti petunjuk	mengontrol emosi	menyampaikan pendapat	menerima pendapat	berbagi pengalaman	
Ketut Aditya Arya Darmawan	2	3	4	4	3	3	19
Gede Aprilian Satrya Wibawa	2	3	2	4	4	3	18
Luh Putu Vira Aprilia	4	2	4	5	5	4	24
Kadek Intan Sari Asani Dewi	3	2	5	3	3	4	20
Luh Lisya Sania Dewi	4	3	2	4	2	3	18
Gede Dedy Saputra	2	4	5	4	2	4	21
Made Sari Maharini	2	4	4	2	4	3	19
Putra Adinata Putra Pande	4	2	5	2	4	5	22
Komang Ayu Kayani Lestari	3	3	4	4	4	3	21
Komang Dena Depandra	3	2	4	3	3	3	18
Ketut Deswita Widia Putri	4	2	4	4	2	4	20
I Gede Adi Saputra Pratama	3	2	4	4	3	2	18
Kadek Devi Ayu Laksmi	4	2	3	4	2	4	19
Putu Chintya Vika Dewi	2	4	5	2	2	5	20
Komang Totti Juniarta	3	4	2	4	2	4	19
Kadek Gita Renatha Anggira	4	4	2	5	3	4	22
Komang Hendra Adi Saputra	3	3	2	4	2	3	17
Ida Ayu Bulan Cantika Putri	3	5	2	5	5	4	24
total	55	54	63	67	55	65	

Setelah Pemberian Media

nama	keterampilan sosial	pengendalian diri		berbagi pengalaman		interaksi sosial	total
	kerja sama	mengikuti petunjuk	mengontrol emosi	menyampaikan pendapat	menerima pendapat	berbagi pengalaman	
Ketur Aditya Arya Darmawan	4	5	4	3	4	3	23
Gede Aprilian Satrya Wibawa	4	4	4	4	4	4	24
Luh Putu Vira Aprilia	4	3	4	4	5	4	24
Kadek Intan Sari Asani Dewi	3	4	5	3	4	5	24
Luh Lisyia Sania Dewi	4	4	3	4	5	4	24
Gede Dedy Saputra	4	4	5	4	4	4	25
Made Sari Maharini	5	5	4	4	3	3	24
Putra Adinata Putra Pande	3	5	3	3	5	4	23
Komang Ayu Kayani Lestari	3	3	4	3	4	4	21
Komang Dena Depandra	5	2	4	5	3	3	22
Ketur Deswita Widia Putri	3	2	3	4	4	4	20
I Gede Adi Saputra Pratama	4	4	3	5	4	4	24
Kadek Devi Ayu Laksmi	4	4	3	5	4	4	24
Putu Chintya Vika Dewi	3	3	5	3	4	5	23
Komang Totti Juniartha	3	3	5	4	5	3	23
Kadek Gita Renatha Anggira	5	5	3	4	3	4	24
Komang Hendra Adi Saputra	3	5	5	4	3	4	24
Ida Ayu Bulan Camika Putri	5	5	5	4	5	5	29

Lampiran 11 Dokumentasi

Dokumentasi Wawancara Dengan Guru Wali



Uji Kepraktisan



Uji Efektivitas

Dokumentasi Penilaian Pengamatan Guru

Pengamatan 1



Pengamatan 2



Dokumentasi Penilaian Pengamatan Peneliti

Pengamatan 1



Pengamatan 2



Lampiran 12 HKI

[illegible]

Lampiran 13 Riwayat Hidup



Putu Wicitra Pebriani lahir di Badung pada tanggal 16 Februari 2004. Penulis merupakan anak pertama dari empat bersaudara yang lahir dan dibesarkan dalam keluarga sederhana. Penulis merupakan putri dari pasangan Bapak Ketut Darmadi dan Ibu Ni Ketut Poni Waraningsih. Penulis berkewarganegaraan Indonesia dan beragama

Hindu. Saat ini penulis berdomisili di Jalan Gelogor Indah, Gang Potlot IA Nomor 8, Kecamatan Denpasar Selatan, Kota Denpasar, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 1 Kuta pada tahun 2016. Selanjutnya, penulis menempuh pendidikan di SMP Negeri 1 Kuta dan lulus pada tahun 2019. Pendidikan menengah atas diselesaikan di SMA Negeri 2 Denpasar pada tahun 2022. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang Strata Satu (S1) pada Program Studi Teknologi Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi, dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha. Pada semester genap Tahun Akademik 2025/2026, penulis berhasil menyelesaikan tugas akhir berupa skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berpendekatan Challenge-Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SD Negeri 3 Kampung Anyar.”