

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin 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	: 2827/UN48.10.5/LT/2025	Singaraja, 3 Maret 2025
Lampiran	: -	
Hal	: Observasi Awal	
Yth. Kepala Sekolah SD Negeri 1 Paket Agung di tempat Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Proposal, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun nama mahasiswa tersebut: Nama : Kadek Agus Hansson Guna Rupawan NIM : 2211021019 Program Studi : Teknologi Pendidikan Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.		
Ketua Jurusan  Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd. NIP. 198202142008121004		
 http://fip.undiksha.ac.id  Fakultas Ilmu Pendidikan  fipundiksha  FIP Undiksha  0877 8811 6905		

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 : 4583/UN48.10.5/PK.01.03/2026 Singaraja, 31 Maret 2026
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.
Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
di tempat

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

Nama : Kadek Agus Hansson Guna Rupawan
NIM : 2211021019
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 MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI PADA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS 5 SD NEGERI 1 PAKET AGUNG

Peneliti: Kadek Agus Hansson Guna Rupawan

A. Tujuan
Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kevalidan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi pada mata pelajaran ipas kelas 5 sd negeri 1 paket agung.

B. Petunjuk
1) Dimohonkan kepada bapak/ibu untuk menggunakan terlebih dahulu pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Gamifikasi pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 1 Paket Agung.
2) Dimohonkan kepada bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang sudah disediakan.
Keterangan:
4 = Sangat Baik 2 = Kurang Baik
3 = Baik 1 = Sangat Kurang Baik
3) Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan 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	
A Aspek Teknis						
1	Media mudah diakses dan digunakan oleh pengguna.				✓	
2	Navigasi antar menu pada media berjalan dengan lancar.				✓	
B Aspek Teks						
3	Teks mudah dibaca dan dipahami.				✓	
4	Ukuran teks sesuai untuk dibaca.				✓	

5	Penyajian teks tersusun rapi dan jelas.				✓	
6	Jenis huruf nyaman dilihat.				✓	
C Aspek Gambar dan Video						
7	Gambar yang ditampilkan mendukung isi materi.				✓	
8	Kualitas gambar jelas dan tidak pecah.				✓	
9	Warna gambar tampil seimbang.				✓	
10	Gambar tampil menarik bagi pengguna.				✓	
11	Gambar yang digunakan menarik secara visual.				✓	
12	Video yang disajikan sesuai dengan isi materi.			✓		
D Aspek Audio						
13	Suara atau narasi terdengar jelas.				✓	
14	Volume audio seimbang dan nyaman didengar.				✓	
15	Musik atau suara latar sesuai suasana materi.				✓	
16	Narasi mendukung pemahaman materi.				✓	
E Aspek Pengemasan						
17	Desain media dikemas secara menarik dan rapi.				✓	
18	Desain cover media menarik perhatian.				✓	
19	Antar bagian media memiliki keselarasan warna dan elemen.				✓	
20	Cover sesuai isi dan tema media.				✓	

D. Komentar dan Saran
1. Media menarik & mudah di akses
2. Cover pendukung jika di gunakan

E. Kesimpulan
Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Gamifikasi ini dinyatakan:
1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan
(*) lingkari salah satu

Singaraja, 7 April 2026
Ahli Media Pembelajaran


Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd
NIP. 198908082024211004

INSTRUMEN AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI PADA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS 5 SD NEGERI 1 PAKET AGUNG

Peneliti: Kadek Agus Hansson Guna Rupawan

A. Tujuan
Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kevalidan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi pada mata pelajaran ipas kelas 5 sd negeri 1 paket agung.

B. Petunjuk
1) Dimohonkan kepada bapak/ibu untuk menggunakan terlebih dahulu pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Gamifikasi pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 1 Paket Agung.
2) Dimohonkan kepada bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang sudah disediakan.
Keterangan:
4 = Sangat Baik 2 = Kurang Baik
3 = Baik 1 = Sangat Kurang Baik
3) Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan 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	
A Aspek Teknis						
1	Media mudah diakses dan digunakan oleh pengguna.				✓	
2	Navigasi antar menu pada media berjalan dengan lancar.				✓	
B Aspek Teks						
3	Teks mudah dibaca dan dipahami.				✓	
4	Ukuran teks sesuai untuk dibaca.				✓	

5	Penyajian teks tersusun rapi dan jelas.				✓
6	Jenis huruf nyaman dilihat.				✓
C Aspek Gambar dan Video					
7	Gambar yang ditampilkan mendukung isi materi.				✓
8	Kualitas gambar jelas dan tidak pecah.				✓
9	Warna gambar tampil seimbang.			✓	
10	Gambar tampil menarik bagi pengguna.				✓
11	Gambar yang digunakan menarik secara visual.				✓
12	Video yang disajikan sesuai dengan isi materi.				✓
D Aspek Audio					
13	Suara atau narasi terdengar jelas.				✓
14	Volume audio seimbang dan nyaman didengar.				✓
15	Musik atau suara latar sesuai suasana materi.				✓
16	Narasi mendukung pemahaman materi.				✓
E Aspek Pengemasan					
17	Desain media dikemas secara menarik dan rapi.				✓
18	Desain cover media menarik perhatian.				✓
19	Antar bagian media memiliki keselarasan warna dan elemen.				✓
20	Cover sesuai isi dan tema media.				✓

Singaraja, 9 April 2026
Ahli Desain Pembelajaran

Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198104142006041001

D. Komentar dan Saran

Penyesuaian pada tujuan pembelajaran.

E. Kesimpulan

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Gamifikasi ini dinyatakan:

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

(*): lingkari salah satu



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 : 4584/UN48.10.5/PK.01.03/2026 Singaraja, 31 Maret 2026
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.
Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
di tempat

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

Nama : Kadek Agus Hansson Guna Rupawan
NIM : 2211021019
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 5. Hasil Uji Judges Ahli Desain

INSTRUMEN AHLI DESAIN
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI PADA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS 5 SD NEGERI 1 PAKET AGUNG

Peneliti: Kadek Agus Hansson Guna Rupawan

A. Tujuan
Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kevalidan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi pada mata pelajaran ipas kelas 5 sd negeri 1 paket agung.

B. Petunjuk

- Dimohonkan kepada bapak/ibu untuk menggunakan terlebih dahulu pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Gamifikasi pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 1 Paket Agung.
- Dimohonkan kepada bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang sudah disediakan.

Keterangan:
4 = Sangat Baik 2 = Kurang Baik
3 = Baik 1 = Sangat Kurang Baik

- Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan 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	
A	Aspek Tampilan					
1	Petunjuk penggunaan media disajikan dengan jelas dan mudah dipahami				✓	
2	Letak petunjuk penggunaan mudah ditemukan oleh pengguna				✓	
3	Format tampilan media mendukung kemudahan dalam mengikuti instruksi.				✓	

E. Kesimpulan
Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Gamifikasi ini dinyatakan:

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

(*) : lingkari salah satu

Singaraja, 9 April 2026
Ahli Desain Pembelajaran

Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198104142006041001

4	Simbol atau ikon navigasi konsisten dan mudah dipahami			✓	
5	Terdapat keterkaitan dan konsistensi antara tujuan pembelajaran, isi materi, dan evaluasi			✓	
B	Aspek Strategi				
6	Materi disampaikan secara sistematis sesuai dengan urutan logis pembelajaran			✓	
7	Strategi penyajian materi mampu memotivasi siswa untuk belajar			✓	
8	Media memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri		✓		
9	Urutan tahapan pembelajaran sesuai dengan tujuan dan indikator pembelajaran			✓	
10	Penyajian materi dan aktivitas dalam media mendukung pembelajaran berbasis gamifikasi			✓	
11	Media memiliki fitur interaktif yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif			✓	
C	Aspek Evaluasi				
15	Media menyediakan soal evaluasi yang mengukur pemahaman siswa secara efektif			✓	
16	Soal evaluasi disusun sesuai dengan indikator pembelajaran yang telah ditentukan			✓	
17	Soal evaluasi sesuai dengan materi yang telah disampaikan dalam multimedia			✓	
18	Soal dalam evaluasi memberikan umpan balik terhadap pemahaman siswa			✓	

D. Komentar dan Saran

1. Kurun tuju pembelajaran sebagai materi A B C D
2. Petunjuk tidak ada
3. Petunjuk tidak ada

INSTRUMEN AHLI DESAIN
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI PADA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS 5 SD NEGERI 1 PAKET AGUNG

Peneliti: Kadek Agus Hansson Guna Rupawan

A. Tujuan
Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kevalidan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi pada mata pelajaran ipas kelas 5 sd negeri 1 paket agung.

B. Petunjuk

- Dimohonkan kepada bapak/ibu untuk menggunakan terlebih dahulu pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Gamifikasi pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 1 Paket Agung.
- Dimohonkan kepada bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang sudah disediakan.

Keterangan:
4 = Sangat Baik 2 = Kurang Baik
3 = Baik 1 = Sangat Kurang Baik

- Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan 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	
A	Aspek Tampilan					
1	Petunjuk penggunaan media disajikan dengan jelas dan mudah dipahami				✓	
2	Letak petunjuk penggunaan mudah ditemukan oleh pengguna				✓	
3	Format tampilan media mendukung kemudahan dalam mengikuti instruksi.				✓	

INSTRUMEN AHLI DESAIN
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI PADA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS 5 SD NEGERI 1 PAKET AGUNG

Peneliti: Kadek Agus Hansson Guna Rupawan

A. Tujuan
Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kevalidan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi pada mata pelajaran ipas kelas 5 sd negeri 1 paket agung.

B. Petunjuk

- Dimohonkan kepada bapak/ibu untuk menggunakan terlebih dahulu pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Gamifikasi pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 1 Paket Agung.
- Dimohonkan kepada bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang sudah disediakan.

Keterangan:
4 = Sangat Baik 2 = Kurang Baik
3 = Baik 1 = Sangat Kurang Baik

- Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan 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	
A	Aspek Tampilan					
1	Petunjuk penggunaan media disajikan dengan jelas dan mudah dipahami				✓	
2	Letak petunjuk penggunaan mudah ditemukan oleh pengguna				✓	
3	Format tampilan media mendukung kemudahan dalam mengikuti instruksi.				✓	

4	Simbol atau ikon navigasi konsisten dan mudah dipahami				✓
5	Terdapat keterkaitan dan konsistensi antara tujuan pembelajaran, isi materi, dan evaluasi				✓
B Aspek Strategi					
6	Materi disampaikan secara sistematis sesuai dengan urutan logis pembelajaran				✓
7	Strategi penyajian materi mampu memotivasi siswa untuk belajar				✓
8	Media memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri				✓
9	Urutan tahapan pembelajaran sesuai dengan tujuan dan indikator pembelajaran				✓
10	Penyajian materi dan aktivitas dalam media mendukung pembelajaran berbasis gamifikasi				✓
11	Media memiliki fitur interaktif yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif				✓
C Aspek Evaluasi					
15	Media menyediakan soal evaluasi yang mengukur pemahaman siswa secara efektif			✓	
16	Soal evaluasi disusun sesuai dengan indikator pembelajaran yang telah ditentukan			✓	
17	Soal evaluasi sesuai dengan materi yang telah disampaikan dalam multimedia			✓	
18	Soal dalam evaluasi memberikan umpan balik terhadap pemahaman siswa			✓	

D. Komentar dan Saran

Mempertegas tujuan pembelajaran agar lebih mudah dipahami peserta didik

E. Kesimpulan

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Gamifikasi ini dinyatakan:

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

(*) : lingkari salah satu

Singaraja, 7 April 2026
Ahli Media Pembelajaran

[Signature]
Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd
NIP. 198908082024211004

Lampiran 6. Hasil Uji Judges Ahli Isi

INSTRUMEN AHLI ISI PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS 5 SD NEGERI 1 PAKET AGUNG

Peneliti: Kadek Agus Hansson Guna Rapsawan

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kevalidan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi pada mata pelajaran ipas kelas 5 sd negeri 1 paket agung.

B. Petunjuk

- 1) Dimohonkan kepada bapak/ibu untuk menggunakan terlebih dahulu pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Gamifikasi pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 1 Paket Agung.
- 2) Dimohonkan kepada bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang sudah disediakan.

Keterangan:

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

- 3) Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan 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	
1	Materi dalam multimedia interaktif sesuai dengan Kompetensi Dasar				✓	
2	Materi yang disajikan relevan dengan capaian pembelajaran tema "Rantai Makanan"				✓	
3	Materi dalam multimedia interaktif telah mengakomodasi indikator			✓		

pembelajaran dengan baik.						
B Aspek Materi						
4	Materi yang disampaikan memiliki kejelasan pembahasan dan tidak menimbulkan multitafsir.				✓	
5	Isi materi mencakup semua aspek penting yang berkaitan dengan rantai makanan.				✓	
6	Materi disusun secara sistematis sesuai urutan yang logis dan mudah dipahami siswa.				✓	
7	Materi sesuai dengan karakteristik dan perkembangan kognitif siswa kelas 5 SD.				✓	
8	Konsep yang disampaikan dalam multimedia interaktif mudah dipahami siswa kelas 5.				✓	
C Aspek Tata Bahasa						
9	Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif sudah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.				✓	
10	Bahasa yang digunakan mampu memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan antusias.				✓	
11	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa mereka.				✓	
D Aspek Evaluasi						
12	Soal evaluasi yang disajikan sesuai dengan indikator pembelajaran yang telah ditetapkan.				✓	
13	Tingkat kesulitan soal yang disajikan sesuai dengan tingkat pemahaman dan materi yang telah dipelajari.				✓	
14	Soal evaluasi memberikan umpan balik yang membantu siswa memahami kesalahan atau memperkuat pemahaman mereka.				✓	

D. Komentar dan Saran
Media yang dikembangkan sudah menunjukkan upaya yang baik dalam menyajikan materi untuk membantu belajar siswa dan membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu tampilan visual cukup jelas dan menarik dengan karakter yang menarik.

E. Kesimpulan
Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Gamifikasi ini dinyatakan:

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

(*) lingkari salah satu

Sugapa, 7 April 2019
Asli di Pembelajaran

[Signature]
Ni Kadek Senta Kristianingtyah S.Pd

Lampiran 7. Hasil Uji Kepraktisan

INSTRUMEN KEPRAKTISAN GURU
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI PADA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS 5 SD NEGERI 1 PAKET AGUNG

Peneliti: Kadek Agus Hamson Guna Rupawan

A. Tujuan
Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kevalidan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi pada mata pelajaran ipas kelas 5 sd negeri 1 paket agung.

B. Petunjuk
1) Dimohonkan kepada bapak/ibu untuk menggunakan terlebih dahulu pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Gamifikasi pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 1 Paket Agung.
2) Dimohonkan kepada bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang sudah disediakan.
Keterangan:
4 = Sangat Baik 2 = Kurang Baik
3 = Baik 1 = Sangat Kurang Baik
3) Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan 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	
A	Kemudahan Penggunaan					
1	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami.				✓	
2	Media mudah dioperasikan saat pembelajaran.				✓	
3	Tampilan media jelas dan menarik.				✓	
4	Fitur-fitur media mudah diakses.				✓	

B Kelancaran Penggunaan

5	Setiap fitur media berfungsi dengan konsisten.				✓
6	Media dapat digunakan tanpa gangguan teknis.	✓			
7	Media merespons dengan cepat terhadap input.				✓

C Efisien Waktu

8	Media membantu penyampaian materi lebih efisien.				✓
9	Persiapan penggunaan media tidak memerlukan waktu lama.				✓
10	Media sesuai dengan durasi pembelajaran yang tersedia.				✓
11	Tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan cepat melalui media.				✓

D Kemandirian Pengguna (Siswa)

12	Media mendukung belajar siswa secara mandiri.				✓
13	Isi media dapat dipahami siswa tanpa bimbingan intensif.				✓
14	Media mendorong siswa berani mencoba sendiri.				✓
15	Siswa dapat menyelesaikan tugas melalui media secara mandiri.				✓

D. Komentar dan Saran
Pengembangan multimedia pembelajaran sangat efektif dalam pembelajaran di SD dan harus dikembangkan dengan desain.

E. Kesimpulan
Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Gamifikasi ini dinyatakan:

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

(*) lingkari salah satu

Singaraja, 21 April 2026
Responden Uji Kepraktisan

Tatik Rohana, S.Pd
NIP. 19760108 20021 212 001

**INSTRUMEN KEPRAKTISAN MURID
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI PADA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS 5 SD NEGERI 1 PAKET AGUNG**

Peneliti: Kadek Agus Hamson Guna Rupan

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kevalidan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi pada mata pelajaran ipas kelas 5 sd negeri 1 paket agung.

B. Petunjuk

- 1) Dimohonkan kepada bapak/ibu untuk menggunakan terlebih dahulu pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Gamifikasi pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 1 Paket Agung.
- 2) Dimohonkan kepada bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dimintai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang sudah disediakan.

Keterangan:

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

- 3) Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan 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	
A	Kemudahan Penggunaan					
1	Cara penggunaan media mudah dipahami.			✓		
2	Media mudah digunakan tanpa bantuan guru.		✓			
3	Tampilan media jelas dan menarik.			✓		
4	Fitur-fitur media mudah ditemukan dan digunakan.			✓		



B	Kelancaran Penggunaan				
5	Media berfungsi dengan baik tanpa hambatan.			✓	
6	Media dapat digunakan tanpa gangguan atau kesalahan teknis.	✓			
7	Media merespons dengan cepat terhadap setiap perintah.			✓	
C	Efisien Waktu				
8	Penggunaan media membantu belajar lebih efisien.			✓	
9	Langkah-langkah penggunaan media tidak memerlukan waktu lama.			✓	
10	Materi dalam media disajikan secara singkat dan tepat waktu.			✓	
11	Materi dapat dipahami dengan cepat melalui media.			✓	
D	Kemandirian Pengguna (Siswa)				
12	Media dapat digunakan tanpa bimbingan langsung dari guru.	✓	✓		
13	Isi media dapat dipahami secara mandiri.		✓		
14	Pengguna mendorong untuk mencoba menggunakan media sendiri.			✓	
15	Media mendorong kemandirian dalam belajar.			✓	

D. Komentar dan Saran

Sangat mudah digunakan

E. Kesimpulan

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Gamifikasi ini dinyatakan:

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

(*) : lingkari salah satu

Singaraja, 21 April 2026
Responden Uji Kepraktisan

Kadek Sugastini Putri

Lampiran 8. Surat Izin 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 : 5384/UN48.10.1/PK.01.03/2026 Singaraja, 13 April 2026
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
Kepala SD Negeri 1 Paket Agung
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 pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Kadek Agus Hansson Guna Rupawan
NIM : 2211021019
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 tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan Bsre
 - Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia
-

Lampiran 9. Surat Keterangan Penelitian



පළාත් පාලන ආයතන
PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
ශ්‍රේෂ්ඨ පාලන ආයතන
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
සමාජ සේවා දෙපාර්තමේන්තුව
SD NEGERI 1 PAKET AGUNG
මහජන පාසල
ALAMAT : JALAN VETERAN NO. 6 SINGARAJA
දුරකථන : (0362) 31359
TELEPON : (0362) 31359



SURAT KETERANGAN MELAKUKAN PENELITIAN

No. 400.7.22.1/150/VI/SDN 1 PA/2026

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala SD Negeri 1 Paket Agung Singaraja.

Nama : Ketut Marniati, S.Pd.SD.M.Pd
Nip : 19760419 199606 2 001
Pangkat/Gol. : Pembina Utama Muda IV/c
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa sebenarnya mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha Fakultas Ilmu Pendidikan atas nama :

Nama : Kadek Agus Hansson Guna Rupawan
NIM : 2211021019
Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan/IPPB
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Diterima untuk melakukan pengumpulan data Skripsi di SD Negeri 1 Paket Agung sesuai surat Nomor : 5384/UN48.10.1/PK.01.03/2026 untuk melengkapi syarat-syarat perkuliahan.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar, dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 25 Mei 2026
Kepala SD Negeri 1 Paket Agung

Ketut Marniati, S.Pd.SD.M.Pd
NIP. 19760419 199606 2 001

Lampiran 10. Modul Ajar Pembelajaran IPAS

INFORMASI UMUM		G. MODEL PEMBELAJARAN	
A. IDENTITAS MODUL		➤ Metode Pembelajaran mandiri menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi ➤ Model Pembelajaran interaktif berbantuan multimedia ➤ Pendekatan Saintifik (mengamati, merumuskan pertanyaan, dan menyimpulkan hasil), TPACK (melalui pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi)	
1. Penyusun : Kadek Agus Hansson Guna Rupawan 2. Instansi : SD Negeri 1 Paket Agung 3. Tahun Pelajaran : 2026/2027 4. Jenjang Sekolah : Sekolah Dasar 5. Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial 6. Fase / Kelas : C / V (Lima) 7. Unit 2 : Harmoni dalam Ekosistem 8. Lingkup Materi : Rantai Makanan 9. Elemen : Pemahaman IPAS 10. Capaian Pembelajaran : Peserta didik mampu memahami konsep rantai makanan, menjelaskan peran setiap makhluk hidup dalam rantai makanan (produsen, konsumen, dan pengurai), serta menjelaskan dampak perubahan atau gangguan terhadap keseimbangan ekosistem. 11. Alokasi Waktu : 2 JP (2 x 35 Menit)		KOMPONEN INTI	
B. KOMPETENSI AWAL		A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
1. Peserta didik telah mengenal berbagai makhluk hidup di lingkungan sekitar serta memahami bahwa setiap makhluk hidup membutuhkan makanan untuk mempertahankan kelangsungan hidupnya.		1. Menyebutkan contoh rantai makanan sederhana serta menjelaskan pengertian rantai makanan dengan benar. 2. Mengelompokkan makhluk hidup berdasarkan perannya dalam rantai makanan (produsen, konsumen, dan pengurai) dengan tepat. 3. Menjelaskan akibat apabila salah satu komponen dalam rantai makanan berkurang atau hilang terhadap keseimbangan ekosistem dengan benar.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA		B. PEMAHAMAN BERMAKNA	
➤ Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia, Gotong Royong, Mandiri, dan Bernalar Kritis		➤ Peserta didik memahami bahwa setiap makhluk hidup memiliki peran yang saling berkaitan dalam rantai makanan sehingga keseimbangan ekosistem perlu dijaga untuk menjaga kelangsungan kehidupan.	
D. SARANA DAN PRASARANA		C. PERTANYAAN PEMANTIK	
➤ Sumber Utama Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi ➤ Media Ajar Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi ➤ Alat Laptop, Proyektor		1. Mengapa semua makhluk hidup membutuhkan makanan? 2. Mengapa tumbuhan disebut sebagai produsen? 3. Apa yang akan terjadi apabila salah satu makhluk hidup dalam rantai makanan menghilang?	
E. TARGET PESERTA DIDIK		D. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
➤ Seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 1 Paket Agung.		Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK		a. Persiapan Mengajar Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, beberapa hal yang harus dipersiapkan oleh guru antara lain : 1) Menyiapkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi pada materi	

rantai makanan. 2) Menyiapkan perangkat yang digunakan dalam pembelajaran, seperti laptop, LCD proyektor, dan speaker. 3) Memastikan multimedia dapat dijalankan dengan baik sebelum pembelajaran dimulai.		Kegiatan Penutup (10 Menit)	
a. Kegiatan Pengajaran di Kelas Pada kegiatan pembelajaran, beberapa hal yang harus dilaksanakan oleh guru antara lain :		1. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi tentang rantai makanan. 2. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan refleksi terhadap pembelajaran yang telah berlangsung. 3. Guru memberikan penguatan mengenai pentingnya menjaga keseimbangan ekosistem. 4. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. 5. Guru menutup pembelajaran dengan doa bersama.	
Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)			
1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, mengajak peserta didik berdoa, dan mengecek kehadiran peserta didik. 2. Guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan mengenai hubungan makan dan dimakan yang pernah diamati peserta didik di lingkungan sekitar. 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 4. Guru memotivasi peserta didik dengan menunjukkan tampilan awal multimedia pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi. 5. Guru menjelaskan secara singkat cara menggunakan multimedia selama proses pembelajaran.			
Kegiatan Inti (50 Menit)			
1. Guru mengarahkan peserta didik untuk membuka multimedia pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi. 2. Guru menjelaskan cara menggunakan multimedia dan memperkenalkan menu-menu yang tersedia. 3. Peserta didik mengamati materi yang disajikan dalam multimedia secara mandiri. 4. Peserta didik menyimak video pembelajaran yang terdapat pada multimedia. 5. Guru membimbing peserta didik selama mempelajari materi dan memberikan penjelasan apabila terdapat materi yang belum dipahami. 6. Peserta didik mengerjakan kuis yang tersedia pada multimedia. 7. Guru mengamati aktivitas peserta didik selama menggunakan multimedia serta memberikan bimbingan apabila diperlukan. 8. Guru memberikan apresiasi kepada peserta didik atas partisipasi dan hasil belajar selama menggunakan multimedia.			

Lampiran 11. Soal Pre-test dan Post-test

LEMBAR SOAL POSTTEST

Silakan 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. Rantai makanan adalah ...
A. kumpulan hewan
B. hubungan makan dan dimakan antar makhluk hidup
C. proses memasak makanan
D. tempat tinggal hewan
2. Contoh rantai makanan yang benar adalah ...
A. Elang → Kelinci → Rumput
B. Rumput → Kelinci → Elang
C. Kelinci → Rumput → Elang
D. Elang → Rumput → Kelinci
3. Rantai makanan dimulai dari ...
A. konsumen
B. produsen
C. pengurai
D. predator
4. Energi utama dalam rantai makanan berasal dari ...
A. air
B. tanah
C. matahari
D. angin
5. Hewan yang memakan tumbuhan disebut ...
A. karnivora
B. herbivora
C. omnivora
D. pengurai

6. Dalam rantai makanan, kelinci berperan sebagai ...
 - A. produsen
 - B. konsumen tingkat I
 - C. pengurai
 - D. predator
7. Pengurai berfungsi untuk ...
 - A. membuat makanan
 - B. memakan tumbuhan
 - C. menguraikan sisa makhluk hidup
 - D. memangsa hewan
8. Dalam rantai makanan, energi berpindah dari ...
 - A. hewan ke tumbuhan
 - B. produsen ke konsumen
 - C. pengurai ke produsen
 - D. manusia ke hewan
9. Padi → Belalang → Katak. Belalang berperan sebagai ...
 - A. produsen
 - B. konsumen tingkat I
 - C. konsumen tingkat II
 - D. pengurai
10. Jika tumbuhan berkurang, maka hewan pemakan tumbuhan akan ...
 - A. bertambah
 - B. berkurang
 - C. tetap
 - D. tidak berubah
11. Rantai makanan menunjukkan ...
 - A. jumlah hewan
 - B. alur perpindahan energi
 - C. warna makhluk hidup
 - D. bentuk tubuh
12. Rumput → Kelinci → Elang. elang berperan sebagai ...
 - A. produsen
 - B. konsumen tingkat I
 - C. konsumen tingkat II
 - D. pengurai
13. Konsumen tingkat II adalah ...
 - A. pemakan tumbuhan
 - B. pemakan produsen
 - C. pemakan konsumen tingkat I
 - D. pengurai

14. Jika satu komponen hilang, rantai makanan akan ...
A. tetap
B. seimbang
C. terganggu
D. membaik
15. Rantai makanan menjaga ...
A. warna hewan
B. keseimbangan ekosistem
C. ukuran tumbuhan
D. jumlah air
16. Rumput → Belalang → Katak → Ular. Konsumen tingkat II adalah ...
A. rumput
B. belalang
C. katak
D. ular
17. Jika ular berkurang, maka ...
A. katak berkurang
B. belalang berkurang
C. tikus meningkat
D. tumbuhan meningkat
18. Padi → Tikus → Ular → Elang. Jika elang punah ...
A. ular berkurang
B. ular meningkat
C. tikus berkurang
D. padi berkurang
19. Jika pengurai tidak ada ...
A. sisa makhluk hidup menumpuk
B. tumbuhan bertambah
C. hewan bertambah
D. rantai makanan hilang
20. Jika tumbuhan mati semua ...
A. tetap seimbang
B. konsumen bertambah
C. rantai makanan terganggu
D. pengurai hilang

Lampiran 12. Uji Perorangan

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK UJI COBA PERORANGAN
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI PADA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS 5 SD NEGERI 1 PAKET AGUNG

A. Identitas
Nama : Iqst. Lomang nguruk Wiyanda
No. Absen : 5
Kelas : 5/A

B. Petunjuk

- Mohon untuk membaca indikator penilaian dengan seksama.
- Lembar instrumen ini diisi oleh siswa.
- Gunakanlah multimedia interaktif yang disediakan.
- Mohon berikan tanda checklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan:

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

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

C. Penilaian

No	Aspek/Pertanyaan	Skor				
		4	3	2	1	
SS S TS STS						
Aspek Daya Tarik						
1	Tampilan multimedia ini mudah digunakan.	✓				
2	Saya bisa menjalankan multimedia ini tanpa bantuan.		✓			
3	Warna, teks, dan gambar terlihat menarik.	✓				
4	Animasi dan suara di dalam multimedia sesuai dengan isi materi.		✓			
5	Bahasa yang digunakan mudah saya pahami.		✓			
6	Tampilan dan isi sesuai dengan usia saya.		✓			

7	Materinya disajikan dengan menarik dan tidak membosankan.	✓			
8	Multimedia ini membuat saya tertarik untuk belajar.	✓			
9	Saya merasa lebih semangat belajar dengan multimedia ini.	✓			
10	Saya merasa senang belajar menggunakan multimedia ini.		✓		
11	Soal kuis di dalam multimedia sesuai dengan isi materi.		✓		
12	Kuisnya membantu saya memahami materi pelajaran.	✓			
13	Umpan balik atau hasil dari kuis mudah saya mengerti.		✓		
14	Bentuk kuisnya menyenangkan untuk dikerjakan.		✓		
15	Soal kuisnya sesuai dengan tujuan belajar.		✓		
16	Saya ingin belajar lagi dengan multimedia ini di lain waktu.	✓			

D. Komentar/saran
Berikanlah komentar dan saran kalian pada kolom di bawah ini!
bagus tapi wktu ngelele

Singaraja, 20 April 2025
Peserta Didik
(Iqst. Lomang nguruk Wiyanda)

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK UJI COBA PERORANGAN
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI PADA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS 5 SD NEGERI 1 PAKET AGUNG

A. Identitas
Nama : Pardito Ratu Dhanura Natha Pradana
No. Absen : 27
Kelas : 5A

B. Petunjuk

- Mohon untuk membaca indikator penilaian dengan seksama.
- Lembar instrumen ini diisi oleh siswa.
- Gunakanlah multimedia interaktif yang disediakan.
- Mohon berikan tanda checklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan:

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

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

C. Penilaian

No	Aspek/Pertanyaan	Skor				
		4	3	2	1	
SS S TS STS						
Aspek Daya Tarik						
1	Tampilan multimedia ini mudah digunakan.	✓				
2	Saya bisa menjalankan multimedia ini tanpa bantuan.		✓			
3	Warna, teks, dan gambar terlihat menarik.	✓				
4	Animasi dan suara di dalam multimedia sesuai dengan isi materi.		✓			
5	Bahasa yang digunakan mudah saya pahami.		✓			
6	Tampilan dan isi sesuai dengan usia saya.		✓			

7	Materinya disajikan dengan menarik dan tidak membosankan.	✓			
8	Multimedia ini membuat saya tertarik untuk belajar.	✓			
9	Saya merasa lebih semangat belajar dengan multimedia ini.	✓			
10	Saya merasa senang belajar menggunakan multimedia ini.	✓			
11	Soal kuis di dalam multimedia sesuai dengan isi materi.	✓			
12	Kuisnya membantu saya memahami materi pelajaran.	✓			
13	Umpan balik atau hasil dari kuis mudah saya mengerti.	✓			
14	Bentuk kuisnya menyenangkan untuk dikerjakan.	✓			
15	Soal kuisnya sesuai dengan tujuan belajar.	✓			
16	Saya ingin belajar lagi dengan multimedia ini di lain waktu.	✓			

D. Komentar/saran
Berikanlah komentar dan saran kalian pada kolom di bawah ini!
Kuisnya dipertanyakan keak, sisanya sudah bagus

Singaraja, 20 April 2025
Peserta Didik
(Pardito Ratu Dhanura Natha)

**INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK UJI COBA PERORANGAN
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI PADA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS 5 SD NEGERI 1 PAKET AGUNG**

A. Identitas

Nama : Agus Lintang Nugroho Witanda
No. Absen : 5
Kelas : 5A

B. Petunjuk

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 checklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan:

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

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

C. Penilaian

No	Aspek/Pertanyaan	Skor			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Aspek Daya Tarik					
1	Tampilan multimedia ini mudah digunakan.	✓			
2	Saya bisa menjalankan multimedia ini tanpa bantuan.		✓		
3	Warna, teks, dan gambar terlihat menarik.	✓			
4	Animasi dan suara di dalam multimedia sesuai dengan isi materi.		✓		
5	Bahasa yang digunakan mudah saya pahami.		✓		
6	Tampilan dan isi sesuai dengan usia saya.		✓		

7	Materinya disajikan dengan menarik dan tidak membosankan.	✓			
8	Multimedia ini membuat saya tertarik untuk belajar.	✓			
9	Saya merasa lebih semangat belajar dengan multimedia ini.		✓		
10	Saya merasa senang belajar menggunakan multimedia ini.		✓		
11	Soal kuis di dalam multimedia sesuai dengan isi materi.		✓		
12	Kuisnya membantu saya memahami materi pelajaran.	✓			
13	Umpan balik atau hasil dari kuis mudah saya mengerti.		✓		
14	Bentuk kuisnya menyenangkan untuk dikerjakan.	✓			
15	Soal kuisnya sesuai dengan tujuan belajar.		✓		
16	Saya ingin belajar lagi dengan multimedia ini di lain waktu.	✓			

D. Komentarian

Berikanlah komentar dan saran kalian pada kolom di bawah ini!

Bagus dan menarik dan menyenangkan

Singaraja, 24 April 2025
Peserta Didik

Agus Lintang Nugroho Witanda

Lampiran 13. Kelompok Kecil

**INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK UJI COBA KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI PADA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS 5 SD NEGERI 1 PAKET AGUNG**

A. Identitas

Nama : Ida Ayu Aswarya Gw
No. Absen : 7
Kelas : 5A

B. Petunjuk

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 checklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan:

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

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

C. Penilaian

No	Aspek/Pertanyaan	Skor			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Aspek Daya Tarik					
1	Tampilan multimedia ini mudah digunakan.		✓		
2	Saya bisa menjalankan multimedia ini tanpa bantuan.		✓		
3	Warna, teks, dan gambar terlihat menarik.	✓			
4	Animasi dan suara di dalam multimedia sesuai dengan isi materi.	✓			
5	Bahasa yang digunakan mudah saya pahami.		✓		
6	Tampilan dan isi sesuai dengan usia saya.		✓		

7	Materinya disajikan dengan menarik dan tidak membosankan.		✓		
8	Multimedia ini membuat saya tertarik untuk belajar.		✓		
9	Saya merasa lebih semangat belajar dengan multimedia ini.	✓			
10	Saya merasa senang belajar menggunakan multimedia ini.		✓		
11	Soal kuis di dalam multimedia sesuai dengan isi materi.		✓		
12	Kuisnya membantu saya memahami materi pelajaran.	✓			
13	Umpan balik atau hasil dari kuis mudah saya mengerti.		✓		
14	Bentuk kuisnya menyenangkan untuk dikerjakan.	✓			
15	Soal kuisnya sesuai dengan tujuan belajar.		✓		
16	Saya ingin belajar lagi dengan multimedia ini di lain waktu.	✓			

D. Komentarian

Berikanlah komentar dan saran kalian pada kolom di bawah ini!

Saya saya bilang ada karena sudah bagus

Singaraja, 24 April 2025
Peserta Didik

Ida Ayu Aswarya Gw

**INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK UJI COBA KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI PADA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS 5 SD NEGERI 1 PAKET AGUNG**

A. Identitas

Nama : Ni Ketut Masago Praba Maheswari
No Absen : 25
Kelas : 6A

B. Petunjuk

- Mohon untuk membaca indikator penilaian dengan seksama.
- Lembar instrumen ini diisi oleh siswa.
- Gunakanlah multimedia interaktif yang disediakan.
- Mohon berikan tanda checklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan:

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

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

C. Penilaian

No	Aspek/Pertanyaan	Skor			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Aspek Daya Tarik					
1	Tampilan multimedia ini mudah digunakan.	✓			
2	Saya bisa menjalankan multimedia ini tanpa bantuan.	✓			
3	Warna, teks, dan gambar terlihat menarik.	✓			
4	Animasi dan suara di dalam multimedia sesuai dengan isi materi.	✓			
5	Bahasa yang digunakan mudah saya pahami.	✓			
6	Tampilan dan isi sesuai dengan isi saya.	✓			

7	Materinya disajikan dengan menarik dan tidak membosankan.	✓			
8	Multimedia ini membuat saya tertarik untuk belajar.	✓			
9	Saya merasa lebih semangat belajar dengan multimedia ini.	✓			
10	Saya merasa senang belajar menggunakan multimedia ini.	✓			
11	Soal kuis di dalam multimedia sesuai dengan isi materi.	✓			
12	Kuisnya membantu saya memahami materi pelajaran.	✓			
13	Ungapan baik atau hasil dari kuis mudah saya mengerti.	✓			
14	Bentuk kuisnya menyenangkan untuk dikerjakan.	✓			
15	Soal kuisnya sesuai dengan tujuan belajar.	✓			
16	Saya ingin belajar lagi dengan multimedia ini di lain waktu.	✓			

D. Komentar/saran

Berikanlah komentar dan saran kalian pada kolom di bawah ini!

Tidak ada

Singaraja, 21 April 2025

Peserta Didik

Ni Ketut Masago Praba Maheswari

**INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK UJI COBA KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI PADA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS 5 SD NEGERI 1 PAKET AGUNG**

A. Identitas

Nama : Prita Ariyana Riza Pratama
No Absen : 29
Kelas : 6A

B. Petunjuk

- Mohon untuk membaca indikator penilaian dengan seksama.
- Lembar instrumen ini diisi oleh siswa.
- Gunakanlah multimedia interaktif yang disediakan.
- Mohon berikan tanda checklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan:

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

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

C. Penilaian

No	Aspek/Pertanyaan	Skor			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Aspek Daya Tarik					
1	Tampilan multimedia ini mudah digunakan.	✓	✓		
2	Saya bisa menjalankan multimedia ini tanpa bantuan.	✓			✓
3	Warna, teks, dan gambar terlihat menarik.	✓			
4	Animasi dan suara di dalam multimedia sesuai dengan isi materi.	✓			
5	Bahasa yang digunakan mudah saya pahami.	✓			
6	Tampilan dan isi sesuai dengan isi saya.	✓			

7	Materinya disajikan dengan menarik dan tidak membosankan.	✓			✓
8	Multimedia ini membuat saya tertarik untuk belajar.	✓			
9	Saya merasa lebih semangat belajar dengan multimedia ini.	✓			
10	Saya merasa senang belajar menggunakan multimedia ini.	✓			
11	Soal kuis di dalam multimedia sesuai dengan isi materi.	✓			
12	Kuisnya membantu saya memahami materi pelajaran.	✓			
13	Ungapan baik atau hasil dari kuis mudah saya mengerti.	✓			
14	Bentuk kuisnya menyenangkan untuk dikerjakan.	✓			
15	Soal kuisnya sesuai dengan tujuan belajar.	✓			
16	Saya ingin belajar lagi dengan multimedia ini di lain waktu.	✓			

D. Komentar/saran

Berikanlah komentar dan saran kalian pada kolom di bawah ini!

Sangat bagus dan tidak
perkecilan Medanya bagus dan tidak

Singaraja, 21 April 2025

Peserta Didik

Prita Ariyana Riza Pratama

**INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK UJI COBA KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI PADA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS 5 SD NEGERI 1 PAKET AGUNG**

A. Identitas

Nama : kadek yolan arta mahardika
No. Absen : 17
Kelas : VI/9

B. Petunjuk

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 checklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan:

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

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

C. Penilaian

No	Aspek/Pernyataan	Skor				
		4	3	2	1	
		SS	S	TS	STS	
Aspek Daya Tarik						
1	Tampilan multimedia ini mudah digunakan.	✓				
2	Saya bisa menjalankan multimedia ini tanpa bantuan.					✓
3	Warna, teks, dan gambar terlihat menarik.		✓			
4	Animasi dan suara di dalam multimedia sesuai dengan isi materi.	✓				
5	Bahasa yang digunakan mudah saya pahami.	✓				
6	Tampilan dan isi sesuai dengan usia saya.		✓			

7	Materinya disajikan dengan menarik dan tidak membosankan.	✓				
8	Multimedia ini membuat saya tertarik untuk belajar.	✓				
9	Saya merasa lebih semangat belajar dengan multimedia ini.	✓				
10	Saya merasa senang belajar menggunakan multimedia ini.	✓				
11	Soal kuis di dalam multimedia sesuai dengan isi materi.	✓				
12	Kuisnya membantu saya memahami materi pelajaran.	✓				
13	Umpatan balik atau hasil dari kuis mudah saya mengerti.	✓				
14	Bentuk kuisnya menyenangkan untuk dikerjakan.	✓				
15	Soal kuisnya sesuai dengan tujuan belajar.	✓				
16	Saya ingin belajar lagi dengan multimedia ini di lain waktu.	✓				

D. Komentar/saran

Berikanlah komentar dan saran kalian pada kolom di bawah ini! *mediaanya bagus dan tidak membosankan*

Singaraja, 29 April 2025
Peserta Didik

**INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK UJI COBA KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI PADA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS 5 SD NEGERI 1 PAKET AGUNG**

A. Identitas

Nama : kadek nenta widyanti Putri
No. Absen : 3
Kelas : 6A

B. Petunjuk

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 checklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan:

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

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

C. Penilaian

No	Aspek/Pernyataan	Skor				
		4	3	2	1	
		SS	S	TS	STS	
Aspek Daya Tarik						
1	Tampilan multimedia ini mudah digunakan.	✓				
2	Saya bisa menjalankan multimedia ini tanpa bantuan.					✓
3	Warna, teks, dan gambar terlihat menarik.	✓				
4	Animasi dan suara di dalam multimedia sesuai dengan isi materi.	✓				
5	Bahasa yang digunakan mudah saya pahami.	✓				
6	Tampilan dan isi sesuai dengan usia saya.	✓				

7	Materinya disajikan dengan menarik dan tidak membosankan.	✓				
8	Multimedia ini membuat saya tertarik untuk belajar.	✓				
9	Saya merasa lebih semangat belajar dengan multimedia ini.	✓				
10	Saya merasa senang belajar menggunakan multimedia ini.	✓				
11	Soal kuis di dalam multimedia sesuai dengan isi materi.	✓				
12	Kuisnya membantu saya memahami materi pelajaran.	✓				
13	Umpatan balik atau hasil dari kuis mudah saya mengerti.	✓				
14	Bentuk kuisnya menyenangkan untuk dikerjakan.	✓				
15	Soal kuisnya sesuai dengan tujuan belajar.	✓				
16	Saya ingin belajar lagi dengan multimedia ini di lain waktu.	✓				

D. Komentar/saran

Berikanlah komentar dan saran kalian pada kolom di bawah ini!

game ini sangat seru dan memberikan pelajaran yang lebih banyak untuk saya.

Singaraja, 29 April 2025
Peserta Didik

(Kadek Nenta Widyanti Putri)

**INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK UJI COBA KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI PADA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS 5 SD NEGERI 1 PAKET AGUNG**

A. Identitas

Nama : Deva Ayu Made Ira Fiyasari
No. Absen : 7
Kelas : V (A) / 6A

B. Petunjuk

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 checklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan:

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

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

C. Penilaian

No	Aspek/Pertanyaan	Skor				
		4	3	2	1	
		SS	S	TS	STS	
Aspek Daya Tarik						
1	Tampilan multimedia ini mudah digunakan.	✓				
2	Saya bisa menjalankan multimedia ini tanpa bantuan.	✓	✓			
3	Warna, teks, dan gambar terlihat menarik.	✓				
4	Animasi dan suara di dalam multimedia sesuai dengan isi materi.	✓				
5	Bahasa yang digunakan mudah saya pahami.	✓				
6	Tampilan dan isi sesuai dengan usia saya.	✓				

7	Materinya disajikan dengan menarik dan tidak membosankan.	✓				
8	Multimedia ini membuat saya tertarik untuk belajar.	✓				
9	Saya merasa lebih semangat belajar dengan multimedia ini.	✓				
10	Saya merasa senang belajar menggunakan multimedia ini.	✓				
11	Soal kuis di dalam multimedia sesuai dengan isi materi.	✓				
12	Kuisnya membantu saya memahami materi pelajaran.	✓				
13	Umpun balik atau hasil dari kuis mudah saya mengerti.	✓				
14	Bentuk kuisnya menyenangkan untuk dikerjakan.	✓				
15	Soal kuisnya sesuai dengan tujuan belajar.	✓				
16	Saya ingin belajar lagi dengan multimedia ini di lain waktu.	✓				

D. Komentar/saran

Berikanlah komentar dan saran kalian pada kolom di bawah ini!

Sangat sangat bagus tidak ada saran lagi.

Singaraja, 24 April 2025
Peserta Didik

Deva Ayu Made Ira Fiyasari

**INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK UJI COBA KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI PADA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS 5 SD NEGERI 1 PAKET AGUNG**

A. Identitas

Nama : Made Devito Ratha Neta
No. Absen : 23
Kelas : 6A

B. Petunjuk

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 checklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan:

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

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

C. Penilaian

No	Aspek/Pertanyaan	Skor				
		4	3	2	1	
		SS	S	TS	STS	
Aspek Daya Tarik						
1	Tampilan multimedia ini mudah digunakan.	✓				
2	Saya bisa menjalankan multimedia ini tanpa bantuan.	✓				
3	Warna, teks, dan gambar terlihat menarik.	✓				
4	Animasi dan suara di dalam multimedia sesuai dengan isi materi.	✓				
5	Bahasa yang digunakan mudah saya pahami.	✓				
6	Tampilan dan isi sesuai dengan usia saya.	✓				

7	Materinya disajikan dengan menarik dan tidak membosankan.	✓				
8	Multimedia ini membuat saya tertarik untuk belajar.	✓				
9	Saya merasa lebih semangat belajar dengan multimedia ini.	✓				
10	Saya merasa senang belajar menggunakan multimedia ini.	✓				
11	Soal kuis di dalam multimedia sesuai dengan isi materi.	✓				
12	Kuisnya membantu saya memahami materi pelajaran.	✓				
13	Umpun balik atau hasil dari kuis mudah saya mengerti.	✓				
14	Bentuk kuisnya menyenangkan untuk dikerjakan.	✓				
15	Soal kuisnya sesuai dengan tujuan belajar.	✓				
16	Saya ingin belajar lagi dengan multimedia ini di lain waktu.	✓				

D. Komentar/saran

Berikanlah komentar dan saran kalian pada kolom di bawah ini!

Sangat bagus dan mudah dipahami

Singaraja, 24 April 2025
Peserta Didik

Made Devito Ratha Neta

**INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK UJI COBA KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI PADA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS 5 SD NEGERI 1 PAKET AGUNG**

A. Identitas

Nama : Kadeh Naldi Pribu Sori
No. Absen : 18
Kelas : 6A

B. Petunjuk

- Mohon untuk membaca indikator penilaian dengan seksama.
- Lembar instrumen ini diisi oleh siswa.
- Gunakanlah multimedia interaktif yang disediakan.
- Mohon berikan tanda checklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan:

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

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

C. Penilaian

No	Aspek/Pertanyaan	Skor			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Aspek Daya Tarik					
1	Tampilan multimedia ini mudah digunakan.	✓			
2	Saya bisa menjalankan multimedia ini tanpa bantuan.	✓			
3	Warna, teks, dan gambar terlihat menarik.	✓			
4	Animasi dan suara di dalam multimedia sesuai dengan isi materi.	✓			
5	Bahasa yang digunakan mudah saya pahami.	✓			
6	Tampilan dan isi sesuai dengan usia saya.	✓			

7	Materinya disajikan dengan menarik dan tidak membosankan.	✓			
8	Multimedia ini membuat saya tertarik untuk belajar.	✓			
9	Saya merasa lebih semangat belajar dengan multimedia ini.	✓			
10	Saya merasa senang belajar menggunakan multimedia ini.	✓			
11	Soal kuis di dalam multimedia sesuai dengan isi materi.	✓			
12	Kuisnya membantu saya memahami materi pelajaran.	✓			
13	Umpas balik atau hasil dari kuis mudah saya mengerti.	✓			
14	Bentuk kuisnya menyenangkan untuk dikerjakan.	✓			
15	Soal kuisnya sesuai dengan tujuan belajar.	✓			
16	Saya ingin belajar lagi dengan multimedia ini di lain waktu.	✓			

D. Komentar/saran

Berikanlah komentar dan saran kalian pada kolom di bawah ini!

Sudah sangat bagus tidak ada saran lagi

Singaraja, 24 April 2025
Peserta Didik

Kadeh Naldi Pribu Sori

**INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK UJI COBA KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI PADA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS 5 SD NEGERI 1 PAKET AGUNG**

A. Identitas

Nama : Kadeh Rania Sanjadinatha
No. Absen : 18
Kelas : VI - A

B. Petunjuk

- Mohon untuk membaca indikator penilaian dengan seksama.
- Lembar instrumen ini diisi oleh siswa.
- Gunakanlah multimedia interaktif yang disediakan.
- Mohon berikan tanda checklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan:

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

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

C. Penilaian

No	Aspek/Pertanyaan	Skor			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Aspek Daya Tarik					
1	Tampilan multimedia ini mudah digunakan.	✓			
2	Saya bisa menjalankan multimedia ini tanpa bantuan.	✓			
3	Warna, teks, dan gambar terlihat menarik.	✓			
4	Animasi dan suara di dalam multimedia sesuai dengan isi materi.	✓			
5	Bahasa yang digunakan mudah saya pahami.	✓			
6	Tampilan dan isi sesuai dengan usia saya.	✓			

7	Materinya disajikan dengan menarik dan tidak membosankan.	✓			
8	Multimedia ini membuat saya tertarik untuk belajar.	✓			
9	Saya merasa lebih semangat belajar dengan multimedia ini.	✓			
10	Saya merasa senang belajar menggunakan multimedia ini.	✓			
11	Soal kuis di dalam multimedia sesuai dengan isi materi.	✓			
12	Kuisnya membantu saya memahami materi pelajaran.	✓			
13	Umpas balik atau hasil dari kuis mudah saya mengerti.	✓			
14	Bentuk kuisnya menyenangkan untuk dikerjakan.	✓			
15	Soal kuisnya sesuai dengan tujuan belajar.	✓			
16	Saya ingin belajar lagi dengan multimedia ini di lain waktu.	✓			

D. Komentar/saran

Berikanlah komentar dan saran kalian pada kolom di bawah ini!

Sudah Baik

Singaraja, 24 April 2025
Peserta Didik

Kadeh Rania Sanjadinatha

Lampiran 14. Foto Wawancara



Lampiran 15. Dokumentasi di Kelas



Observasi Ke kelas V



Penyebaran kuesioner gaya belajar



Memperkenalkan contoh MPI



Mewawancarai murid setelah menggunakan contoh MPI



Uji coba kelompok kecil



Uji coba perorangan



Pengambilan Data Penelitian di Kelas V

Lampiran 16. Lembar Kuesioner Gaya Belajar

LEMBAR KUESIONER

PENENTUAN TIPE GAYA BELAJAR SISWA

Identitas:

Nama Lengkap: *Luh Putu dhea heriyani*

Kelas : *VA*

No Absen : *21*

Jenis Kelamin : *Perempuan.*

Petunjuk pengisian:

1. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti
2. Anda akan menjumpai sejumlah pernyataan mengenai tipe gaya belajar pada diri anda
3. Berikanlah tanda (X) pada salah satu pilihan jawaban yg dianggap sesuai dengan diri anda
4. Jawaban yang diberikan pada instrumen ini tidak akan mempengaruhi hasil belajar anda
5. Isilah semua pernyataan tanpa ada yang terlewat
6. Kejujuran dan kesediaan saudara dalam pengisian instrument sangat membantu pencapaian tujuan penelitian ini

Daftar Pernyataan :

1. Saat belajar saya lebih suka...
 - ☒ a. Melihat gambar atau video Pembelajaran
 - b. Mendengarkan penjelasan guru atau teman
 - c. Melakukan percobaan atau bermain peran
2. Jika saya tidak paham pelajaran, saya biasanya...
 - ☒ a. Mencari gambar, video, atau membaca ulang
 - b. Meminta penjelasan ulang dari guru/teman
 - c. Mencoba langsung atau membuat alat peraga sendiri

Lampiran 17. LOA Artikel



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, July 16th, 2026

LETTER OF ACCEPTANCE

Ref. No. 703/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	116046
Title	MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR
Author	Kadek Agus Hansson Guna Rupawan, I Made Teguh, I Gde Wawan Sudatha
Volume Jurnal	Vol. 9 No. 2 (2026): July
DOI	https://doi.org/10.23887/jp2.v9i1116046
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 Yutu Sinta Dewi, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199804282025062013

Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran indexed by:



Lampiran 18. 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 : EC002026088356, 15 Juni 2026

Pencipta

Nama : Kadek Agus Hansson Guna Rupawan, Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd. dkk

Alamat : Banjar Dinas Jerukuta, Desa Bondalem, Kecamatan Tejakula, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali, Tejakula, Kab. Buleleng, Bali, 81173

Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Pendidikan Ganesha, Kadek Agus Hansson Guna Rupawan dkk

Alamat : Jalan Udayana No 11, Kabupaten Buleleng, Kecamatan Buleleng, Kelurahan Banyuwastu, Kota Singaraja, Provinsi Bali, Buleleng, Kab. Buleleng, Bali, 81116

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : Program Komputer

Judul Ciptaan : Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 4 Juni 2026, di Singaraja

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.

Nomor Pencatatan : 001284740

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





Disclaimer:

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 keasliannya dengan memindai kode QR pada dokumen ini dan informasi akan ditampilkan dalam browser.