

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Observasi Awal

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI	
	UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA	
	FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN	
	Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116	
	Laman : https://fip.undiksha.ac.id Surel : fip@undiksha.ac.id	
Nomor	: 4693/UN48.10.6/LT/2024	Singaraja, 27 Maret 2025
Lampiran	: -	
Hal	: Observasi Awal	
Yth.		
Kepala Sekolah SD Negeri 4 Kaliakah di tempat		
Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Proposal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.		
Nama	: Gusti Ayu Ketut Wijayanti Laksmi Dewi	
NIM	: 2211031125	
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.		
-		
Ketua Jurusan		
		
Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.		
NIP. 198408202012121004		

 <http://fip.undiksha.ac.id>  Fakultas Ilmu Pendidikan  fipundiksha  FIP Undiksha  0877 8811 6905

Lampiran 2. Surat Balasan dari Sekolah



Nomor : 026/420/SDN4KLK/2025

Lampiran : -

Perihal : Ijin Penelitian

Negara, 17 April 2025

Kepada Yth,

Ketua Jurusan Pendidikan Dasar Universitas
Pendidikan Genesha

Di

Tempat

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan permohonan ijin penelitian dari Universitas Pendidikan Ganesha untuk mahasiswa yang namanya dibawah ini :

Nama : Gusti Ayu Ketut Wijayanti Laksmi Dewi

NIM : 2211031125

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Pendidikan Dasar

Kami pihak sekolah mengijinkan melakukan penelitian awal untuk melengkapi data proposal skripsi.

Demikian surat ijin ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Negara, 17 April 2025
Kepala SDN 4 Kaliakah

Made Kembar, S.Ag
NIP. 196512311986061023

Lampiran 3. Hasil Wawancara dengan Wali Kelas V SD Negeri 4 Kaliakah

Hari/Tanggal Wawancara : Senin, 14 April 2025
 Nama Narasumber : Ni Made Erawathi, S.Pd.
 Guru Wali : SD Negeri 4 Kaliakah

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Kurikulum apa yang saat ini digunakan di kelas II SD Negeri 4 Kaliakah?	Di kelas II sudah menggunakan kurikulum Merdeka
2	Menurut Ibu bagaimana keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II?	Siswa terlihat kurang aktif dan kurang memperhatikan pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia
3	Menurut Ibu, seberapa penting kemampuan empati harus dimiliki oleh siswa?	Menurut Saya empati sangat penting dimiliki oleh setiap anak, karena tentunya itu akan mengurangi terjadinya perkelahian, selisih paham dan memperkuat kasih sayang terhadap sesama
4	Menurut Ibu, sejauh mana kemampuan empati yang dimiliki oleh siswa kelas II?	Kemampuan empati yang dimiliki oleh siswa kelas II cukup rendah, beberapa siswa terkadang bertengkar di kelas, ada anak yang masih memiliki sikap egois seperti hanya ingin menang sendiri, anak yang kurang peka terhadap situasi yang dialami temannya, serta ada satu siswa yang tidak pandai mengekspresikan dirinya ketika berkumpul bersama teman sebayanya
5	Pendekatan pembelajaran apa yang	Saya hanya menggunakan

	sudah Ibu gunakan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia? Apakah pendekatan tersebut dapat menstimulasi kemampuan empati siswa?	pendekatan melalui ceramah dan juga memanfaatkan media ajar seperti buku. Pendekatan tersebut saya rasa kurang mampu untuk menstimulasi seluruh siswa
6	Apakah Ibu telah menerapkan pembelajaran berpendekatan kearifan lokal?	Saya belum menerapkan pembelajaran yang berpendekatan kearifan lokal
7	Apakah dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia Ibu telah menggunakan media pembelajaran dan media apa yang digunakan?	Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II belum saya belum menggunakan media, media pembelajaran hanya saya gunakan pada mata pembelajaran IPAS berupa video dan gambar
8	Apakah sekolah memiliki akses yang mendukung terhadap taknologi?	Sekolah memiliki LCD, wifi serta proyektor yang dapat mendukung media pembelajaran seperti video
9	Jika dalam penelitian yang akan saya lakukan, saya mengangkat judul yang mengembangkan multimedia <i>smart emotion</i> berkearifan lokal pada muatan Bahasa Indonesia untuk menstimulasi empati kelas 2 sekolah dasar apakah Ibu setuju?	Saya sangat setuju, media yang dihasilkan tentu dapat saya manfaatkan dan gunakan untuk proses pembelajaran, sehingga diharapkan dapat menstimulasi kemampuan empati pada siswa

Lampiran 4. Hasil Kuesioner Rasa Empati Siswa Kelas II

KUISIONER RASA EMPATI

Nama Nanda

Kelas 2

Absen 8

Petunjuk pengisian : Pilihlah jawaban yang sesuai dengan memberikan tanda ceklist (✓) pada kolom yang paling sesuai

No	Soal	Selalu	Kadang-kadang	Jarang	Tidak pernah
1	Saat temanku menangis, Aku merasa sedih juga				✓
2	Aku membantu temanku jika dia jatuh				✓
3	Saat temanku terlihat sedih, aku bertanya "kenapa?"			✓	
4	Aku ikut senang saat temanku bahagia	✓			
5	Aku mengajak teman yang sendirian untuk bermain				✓
6	Kalau temanku kehilangan barang, aku ikut merasa sedih				✓
7	Aku merasa cemburu ketika temanku mendapat perhatian lebih dari guru				✓
8	Aku bisa menebak perasaan temanku dari wajahnya				✓
9	Aku membantu temanku yang kesulitan belajar				✓
10	Aku merasa tidak suka kalau ada teman yang diganggu				✓
11	Kalau temanku sakit, aku merasa khawatir				✓
12	Aku tahu rasanya sedih saat tidak diajak bermain				✓
13	Aku meminjamkan pensil jika temanku tidak punya dengan senang				✓
14	Aku merasa kasihan jika temanku dimarahi guru			✓	
15	Aku mau mendengarkan cerita temanku.				✓
16	Aku membela temanku yang diganggu orang lain		✓		
17	Aku berbagi makanan atau mainan dengan temanku				✓
18	Aku bisa mengerti kalau temanku sedang marah				✓
19	Aku mencoba membuat temanku tertawa saat dia sedih				✓
20	Aku bisa merasakan bagaimana rasanya jika aku jadi orang lain				✓

37,5

Lampiran 5. Lembar Persetujuan Seminar Proposal Penelitian**LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI****Menyetujui:**

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd.Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198303022006041001

NIP. 198912232015042002

Lampiran 6. Berita Acara Pembahas I



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

BERITA ACARA PEMBAHAS

Judul Proposal Skripsi : Pengembangan *Multimedia Smart Emotion* Berkearifan Lokal
Pada Muatan Bahasa Indonesia Untuk Menstimulasi Empati
Siswa Kelas II Sekolah Dasar

Nama Mahasiswa : Gusti Ayu Ketut Wijayanti Laksmi Dewi

NIM : 2211031125

Jurusan : Pendidikan Dasar

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembahas I : Dr. Gede Wira Bayu S.Pd.,M.Pd.

Perbaikan :

No	Masukan	Halaman
1.	Merubah latar belakang dengan diawali pembahasan pembelajaran Bahasa Indonesia yang ideal	1-8
2.	Menambahkan keterbatasan pengembangan produk	12-14
3.	Pastikan sudah sesuai dengan panduan penyusunan skripsi	

Singaraja, 30 Juli 2025

Pembahas I,

Dr. Gede Wira Bayu S.Pd.,M.Pd.
NIP. 198403272015041001

Lampiran 7. Berita Acara Pembahas II



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

BERITA ACARA PEMBAHAS

Judul Proposal Skripsi : Pengembangan Multimedia *Smart Emotion* Berkearifan Lokal
Pada Muatan Bahasa Indonesia Untuk Menstimulasi Empati
Siswa Kelas II Sekolah Dasar

Nama Mahasiswa : Gusti Ayu Ketut Wijayanti Laksmi Dewi

NIM : 2211031125

Jurusan : Pendidikan Dasar

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembahas I : Dr. Ketut Susiani, M.Pd.

Perbaikan :

No	Masukan	Halaman
1.	Buat spesifikasi produk yang dikembangkan lebih lengkap	11-12
2.	Menambah keterbatasan pengembangan	13-14
3.	Prosedur dan Deskripsi Model Pengembangan dibuat lebih rinci	59-66

Singaraja, 29 Juli 2025

Pembahas II,

Dr. Ketut Susiani, M.Pd.
NIP. 198909212024212001

Lampiran 8. Berita Acara Pembahas III



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

BERITA ACARA PEMBAHAS

Judul Proposal Skripsi : Pengembangan Multimedia *Smart Emotion* Berkearifan Lokal
Pada Muatan Bahasa Indonesia Untuki Menstimulasi Empati
Siswa Kelas II Sekolah Dasar

Nama Mahasiswa : Gusti Ayu Ketut Wijayanti Laksmi Dewi

NIM : 2211031125

Jurusan : Pendidikan Dasar

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembahas III : Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd.

Perbaikan :

No	Masukan	Halaman
1.	Revisi sesuai masukan penguji 1,2, dan 4.	-

Singaraja, 30 Juli 2025

Pembahas III,

Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198303022006041001

Lampiran 9. Berita Acara Pembahas IV



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

BERITA ACARA PEMBAHAS

Judul Proposal Skripsi : Pengembangan Multimedia *Smart Emotion* Berkearifan Lokal
Pada Muatan Bahasa Indonesia Untuk Menstimulasi Empati
Siswa Kelas II Sekolah Dasar

Nama Mahasiswa : Gusti Ayu Ketut Wijayanti Laksmi Dewi

NIM : 2211031125

Jurusan : Pendidikan Dasar

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembahas IV : Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd.

Perbaikan :

No	Masukan	Halaman
1.	Perbaiki sesuai dengan saran dan masukan saat ujian	-

Singaraja, 30 Juli 2025

Pembahas IV,

Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198912232015042002

Lampiran 10. Lembar Persetujuan Penguji

LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI

**PROPOSAL INI TELAH DIKOREKSI DAN LAYAK DILANJUTKAN KE
TAHAP PENELITIAN**

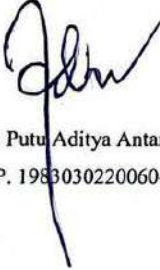
Nama : Gusti Ayu Ketut Wijayanti Laksmi Dewi
NIM : 2211031125
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Penguji I, Singaraja, 30 Juli 2025
Penguji II,


Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198403272015041001


Dr. Ketut Susiani, M.Pd.
NIP. 198909212024212001

Penguji III, Penguji IV,


Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198303022006041001


Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198912232015042002

Lampiran 11. Surat Pengantar Uji Judges I



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 : 1745/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 03 Februari 2026
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.
Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, 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 : Gusti Ayu Ketut Wijayanti Laksmi Dewi
NIM : 2211031125
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

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

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 12. Surat Pengantar Uji Judges II



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 : 1746/UN48.10.6/PK.01.03/2026
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Singaraja, 03 Februari 2026

Yth.
Ummi Risti Ayuni Rahman, 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 : Gusti Ayu Ketut Wijayanti Laksmi Dewi
NIM : 2211031125
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

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

Lampiran 13. Lembar Penilaian Uji Instrumen Ahli Materi Judges I

FORMAT VALIDITAS INSTRUMEN AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA SMART EMOTION
PADA MUATAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENSTIMULASI EMPATI
KELAS II SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon bapak/ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, bapak/ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan.

B. Lembar Validitas Instrumen Ahli Materi

No	Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
Kurikulum			
1	Materi dalam multimedia interaktif telah sesuai dengan muatan mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD	✓	
2	Materi yang disajikan telah sesuai dengan indikator pembelajaran.	✓	
3	Materi yang disajikan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.	✓	
4	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓	
Materi			
5	Materi sesuai dengan sumber belajar yang digunakan.	✓	
6	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas II SD.	✓	
7	Materi memuat nilai kearifan lokal Bali Menyama Braya.	✓	
8	Penyajian materi menampilkan nilai kebersamaan dan saling menghargai.	✓	
9	Materi disusun secara runtut.	✓	
10	Materi disajikan secara teratur dan mudah diikuti.	✓	
11	Materi mudah dipahami oleh siswa.	✓	
Kebahasaan			
12	Informasi disampaikan dengan jelas.	✓	
13	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas II.	✓	
Evaluasi			

14	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran	✓	
15	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran pada multimedia interaktif	✓	

C. Komentar Guna Perbaikan Instrumen

Kurikulum : Kesesuaian dengan CP
 Materi : Pertumbuhan apa ?

D. Hasil Penilaian Validitas SAP

✓	Dapat digunakan tanpa revisi
	Dapat digunakan dengan revisi kecil
	Dapat digunakan dengan revisi besar
	Belum dapat digunakan

Singaraja, 11 Februari 2026

Penilai,



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

Lampiran 14. Lembar Penilaian Uji Instrumen Ahli Media Judges I

FORMAT VALIDITAS INSTRUMEN AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA SMART EMOTION
PADA MUATAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENSTIMULASI EMPATI
KELAS II SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon bapak/ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, bapak/ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan.

B. Lembar Validitas Instrumen Ahli Media

No	Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
Desain Multimedia Interaktif		✓	
1	Desain sampul multimedia interaktif menarik perhatian peserta didik.	✓	
2	Desain sampul sesuai dengan isi materi yang disajikan.	✓	
3	Pemilihan warna dan ilustrasi pada sampul sesuai untuk menarik minat belajar anak	✓	
4	Gambar yang ditampilkan sesuai dengan standar visual yang jelas dan tidak buram.	✓	
5	Gambar yang digunakan sesuai dan mendukung pemahaman materi pembelajaran.	✓	
6	Teks yang digunakan sesuai untuk dibaca oleh peserta didik kelas II SD	✓	
7	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan tingkat keterbacaan peserta didik.	✓	
8	Jenis huruf yang digunakan sesuai dan tidak menyulitkan peserta didik dalam membaca.	✓	
9	Tampilan multimedia interaktif secara keseluruhan sesuai dengan prinsip desain pembelajaran.	✓	
10	Perpaduan warna, teks, dan gambar sesuai dan terlihat harmonis.	✓	
11	Tata letak teks, gambar, dan menu sesuai dan tersusun secara rapi.	✓	
12	Penempatan tombol dan navigasi sesuai sehingga mudah diakses oleh peserta didik.	✓	

Penggunaan Bahasa			
13	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa peserta didik kelas II SD.	✓	
14	Penulisan dan pemilihan bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.	✓	
15	Penggunaan kata dan kalimat sesuai serta tidak menimbulkan makna ganda.	✓	
Kemudahan Penggunaan			
16	Multimedia interaktif sesuai untuk digunakan oleh peserta didik secara mandiri.	✓	
17	Alur penggunaan multimedia interaktif sesuai dan mudah dipahami oleh peserta didik.	✓	
18	Petunjuk penggunaan multimedia interaktif sesuai, jelas, dan mudah dipahami.	✓	

C. Komentar Guna Perbaikan Instrumen

.....

D. Hasil Penilaian Validitas SAP

	Dapat digunakan tanpa revisi
	Dapat digunakan dengan revisi kecil
	Dapat digunakan dengan revisi besar
	Belum dapat digunakan

Singaraja, 11 Februari 2026

Penilai,



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

Lampiran 15. Lembar Penilaian Uji Instrumen Ahli Desain Instruksional Judges I

FORMAT VALIDITAS INSTRUMEN AHLI DESAIN INSTRUKSIONAL

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA SMART EMOTION

PADA MUATAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENSTIMULASI EMPATI

KELAS II SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon bapak/ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, bapak/ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan.

B. Lembar Validitas Instrumen Ahli Desain Instruksional

No	Indikator Penilaian	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
Aspek Tujuan/Kompetensi			
1	Rumusan tujuan pembelajaran disusun secara jelas dan terukur.	✓	
2	Rumusan kompetensi dasar disajikan secara jelas dan sesuai kurikulum.	✓	
3	Rumusan indikator pembelajaran jelas dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓	
Aspek Karakteristik Siswa			
4	Materi disajikan sesuai dengan karakteristik dan tingkat perkembangan siswa.	✓	
5	Penggunaan kalimat sederhana dan mudah dipahami siswa.	✓	
6	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.	✓	
7	Cerita berbasis kearifan lokal disajikan secara menarik dan relevan dengan kehidupan siswa.	✓	
8	Cerita kearifan lokal mendukung penanaman nilai karakter (misalnya menyama braya).	✓	
9	Feedback yang diberikan atas jawaban siswa jelas, membangun, dan memotivasi.	✓	
Aspek Metode			
10	Strategi pembelajaran yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓	
11	Penyajian materi disusun secara sistematis dan runtut.	✓	
12	Contoh yang diberikan membantu siswa memahami materi.	✓	



13	Game pembelajaran yang disajikan menarik dan sesuai dengan materi.	✓	
14	Game pembelajaran membantu meningkatkan keterlibatan siswa.	✓	
15	Komponen bahan ajar interaktif (teks, gambar, audio, animasi) digunakan secara tepat dan mendukung pembelajaran.	✓	

C. Komentar Guna Perbaikan Instrumen

.....

.....

.....

.....

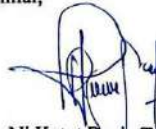
.....

D. Hasil Penilaian Validitas SAP

✓	Dapat digunakan tanpa revisi
	Dapat digunakan dengan revisi kecil
	Dapat digunakan dengan revisi besar
	Belum dapat digunakan

Singaraja, 12 Februari 2026

Penilai,



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

Lampiran 16. Uji Instrumen Tes Efektivitas Kemampuan Empati Judges I

FORMAT VALIDITAS INSTRUMEN EFEKTIVITAS MEDIA PENGEMBANGAN MULTIMEDIA SMART EMOTION PADA MUATAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENSTIMULASI EMPATI KELAS II SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon bapak/ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, bapak/ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan.

B. Lembar Validitas Instrumen Efektivitas Media

No	Pernyataan	Pilihan	
		Relevan	Tidak Relevan
Pengambilan Perspektif (Perspective Taking)			
1	Saya mengerti teman saya sedih ketika ia tidak diajak bermain.	✓	
2	Saya menemani teman saat ia bilang merasa sedih.	✓	
3	Saya tetap bermain sendiri meskipun teman saya membutuhkan bantuan.	✓	
4	Saya meminjamkan alat tulis kepada teman yang membutuhkan.	✓	
Imajinasi (Fantasy)			
5	Saya dapat membayangkan rasa sakit saat jatuh, lalu saya menolong teman yang jatuh.	✓	
6	Saya dapat membayangkan perasaan teman yang sendirian, lalu saya mengajaknya bermain.	✓	
7	Saya menertawakan teman yang jatuh di halaman sekolah.	✓	
8	Saya tidak mengejek teman karena saya membayangkan perasaannya akan sedih.	✓	
9	Saya mendorong teman saat antr belanja karena ingin cepat.	✓	
Perhatian Empatik (Empathic Concern)			
10	Saya menunjukkan wajah sedih saat melihat teman kesakitan.	✓	
11	Saya ikut merasa kasihan melihat teman yang diejek.	✓	
12	Saya bertanya, "Kamu kenapa?" kepada teman yang terlihat murung.	✓	



13	Saya memilih duduk diam walaupun melihat teman kesulitan membawa buku.	✓	
14	Saya melaporkan kepada guru ketika melihat teman sakit.	✓	
15	Saya memilih menyimpan makanan sendiri walaupun teman saya tidak membawa bekal.	✓	
Distress Pribadi (Personal Distress)			
16	Saya merasa sedih saat melihat teman menangis, tetapi saya mencoba menenangkan diri.	✓	
17	Saya mudah marah ketika melihat teman saya dipukul.	✓	
18	Saya belajar tidak panik saat melihat teman bertengkar.	✓	
19	Saya merasa tidak nyaman saat melihat teman dimarahi guru.	✓	
20	Saya merasa biasa saja ketika melihat teman terjatuh	✓	

C. Komentar Guna Perbaikan Instrumen

.....
 Sudah sesuai

D. Hasil Penilaian Validitas SAP

	Dapat digunakan tanpa revisi
	Dapat digunakan dengan revisi kecil
	Dapat digunakan dengan revisi besar
	Belum dapat digunakan

Singaraja, 11 Februari 2026

Penilai,



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

Lampiran 17. Lembar Penilaian Uji Instrumen Kepraktisan Guru Judges I

FORMAT VALIDITAS INSTRUMEN UJI KEPRAKTISAN GURU
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA SMART EMOTION
PADA MUATAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENSTIMULASI EMPATI
KELAS II SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon bapak/ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, bapak/ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan.

B. Lembar Validitas Instrumen Ahli Media

No	Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
Media Pembelajaran			
1	Multimedia interaktif mampu meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik.	✓	
2	Multimedia interaktif mampu menambah pengetahuan peserta didik tentang materi mengenal perasaan.	✓	
3	Multimedia interaktif mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi mengenal perasaan.	✓	
Isi			
4	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif sesuai dengan KD, indikator, dan tujuan pembelajaran.	✓	
5	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif sesuai dengan nilai kearifan lokal menyama braya	✓	
Kebahasaan			
6	Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa peserta didik.	✓	
7	Pemilihan diksi dalam multimedia interaktif sesuai, tepat, dan tidak menimbulkan makna ganda.	✓	
Tampilan			
8	Desain multimedia interaktif sesuai dan menarik bagi peserta didik.	✓	
9	Jenis huruf dan ukuran teks yang digunakan sesuai sehingga mudah dibaca oleh peserta didik.	✓	

10	Gambar yang ditampilkan sesuai dengan materi pembelajaran dan membantu pemahaman peserta didik.	✓	
----	---	---	--

C. Komentar Guna Perbaikan Instrumen

.....

D. Hasil Penilaian Validitas SAP

✓	Dapat digunakan tanpa revisi
	Dapat digunakan dengan revisi kecil
	Dapat digunakan dengan revisi besar
	Belum dapat digunakan

Singaraja, 11 Februari 2026

Penilai,



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

Lampiran 18. Uji Instrumen Uji Perorangan dan Kelompok Kecil Judges I

FORMAT VALIDITAS INSTRUMEN AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA SMART EMOTION

PADA MUATAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENSTIMULASI EMPATI

KELAS II SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon bapak/ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, bapak/ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan.

B. Lembar Validitas Instrumen Ahli Media

No	Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
Tampilan			
1	Tampilan multimedia interaktif menarik dan menumbuhkan minat belajar.	✓	
2	Teks pada multimedia interaktif jelas, berukuran sesuai, dan mudah dibaca.	✓	
3	Gambar yang ditampilkan jelas dan sesuai dengan materi pembelajaran.	✓	
Materi			
4	Materi disajikan secara runtut dan mudah diikuti.	✓	
5	Materi pada multimedia interaktif mudah dipahami	✓	
6	Kalimat yang digunakan sederhana dan tidak membingungkan.	✓	
7	Soal evaluasi disajikan dengan jelas dan mudah dimengerti.	✓	
8	Soal evaluasi sesuai dengan materi yang telah dipelajari.	✓	
9	Contoh pada soal evaluasi membantu dalam memahami cara menjawab soal.	✓	
10	Simbol atau tanda yang digunakan jelas dan mudah dipahami.	✓	
11	Multimedia interaktif mudah digunakan dan mendorong keaktifan belajar.	✓	
Manfaat			
12	Multimedia interaktif membantu proses belajar menjadi lebih mudah.	✓	

13	Multimedia interaktif membantu memahami materi dengan lebih cepat.	✓	
14	Multimedia interaktif meningkatkan motivasi belajar.	✓	

C. Komentar Guna Perbaikan Instrumen

*Uji perorangan dan kelompok ini sebaiknya diberikan ke siapa
jika ke siswa, berikan kalimat / pernyataan untuk siswa ke kelas II*

D. Hasil Penilaian Validitas SAP

✓	Dapat digunakan tanpa revisi
	Dapat digunakan dengan revisi kecil
	Dapat digunakan dengan revisi besar
	Belum dapat digunakan

Singaraja, 11 Februari 2026

Penilai,



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

NIP 198912132015042003

Lampiran 19. Lembar Penilaian Uji Instrumen Ahli Materi Judges II

FORMAT VALIDITAS INSTRUMEN AHLI MATERI

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA SMART EMOTION PADA MUATAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENSTIMULASI EMPATI KELAS II SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon bapak/ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, bapak/ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan.

B. Lembar Validitas Instrumen Ahli Materi

No	Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
Kurikulum			
1	Materi dalam multimedia interaktif telah sesuai dengan muatan mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD	✓	
2	Materi yang disajikan telah sesuai dengan indikator pembelajaran.	✓	
3	Materi yang disajikan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.	✓	
4	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓	
Materi			
5	Materi sesuai dengan sumber belajar yang digunakan.	✓	
6	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas II SD.	✓	
7	Materi memuat nilai kearifan lokal Bali Menyama Braya.	✓	
8	Penyajian materi menampilkan nilai kebersamaan dan saling menghargai.	✓	
9	Materi disusun secara runtut.	✓	
10	Materi disajikan secara teratur dan mudah diikuti.	✓	
11	Materi mudah dipahami oleh siswa.	✓	
Kebahasaan			
12	Informasi disampaikan dengan jelas.	✓	
13	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas II.	✓	

Evaluasi			
14	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran	✓	
15	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran pada multimedia interaktif	✓	

C. Komentar Guna Perbaikan Instrumen

.....

.....

.....

.....

.....

D. Hasil Penilaian Validitas SAP

✓	Dapat digunakan tanpa revisi
	Dapat digunakan dengan revisi kecil
	Dapat digunakan dengan revisi besar
	Belum dapat digunakan

Singaraja, 9 Februari 2026

Penilai,



Ummi Risti Ayuni Rahman, M.Pd.
NIP 199212312025062001

Lampiran 20. Lembar Penilaian Uji Instrumen Ahli Media Judges II

FORMAT VALIDITAS INSTRUMEN AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA SMART EMOTION
PADA MUATAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENSTIMULASI EMPATI
KELAS II SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon bapak/ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, bapak/ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan.

B. Lembar Validitas Instrumen Ahli Media

No	Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
Desain Multimedia Interaktif			
1	Desain sampul multimedia interaktif menarik perhatian peserta didik.	✓	
2	Desain sampul sesuai dengan isi materi yang disajikan.	✓	
3	Pemilihan warna dan ilustrasi pada sampul sesuai untuk menarik minat belajar anak	✓	
4	Gambar yang ditampilkan sesuai dengan standar visual yang jelas dan tidak buram.	✓	
5	Gambar yang digunakan sesuai dan mendukung pemahaman materi pembelajaran.	✓	
6	Teks yang digunakan sesuai untuk dibaca oleh peserta didik kelas II SD	✓	
7	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan tingkat keterbacaan peserta didik.	✓	
8	Jenis huruf yang digunakan sesuai dan tidak menyulitkan peserta didik dalam membaca.	✓	
9	Tampilan multimedia interaktif secara keseluruhan sesuai dengan prinsip desain pembelajaran.	✓	
10	Perpaduan warna, teks, dan gambar sesuai dan terlihat harmonis.	✓	
11	Tata letak teks, gambar, dan menu sesuai dan tersusun secara rapi.	✓	
12	Penempatan tombol dan navigasi sesuai sehingga mudah diakses oleh peserta didik.	✓	
Penggunaan Bahasa			

13	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa peserta didik kelas II SD.	✓	
14	Penulisan dan pemilihan bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.	✓	
15	Penggunaan kata dan kalimat sesuai serta tidak menimbulkan makna ganda.	✓	
Kemudahan Penggunaan			
16	Multimedia interaktif sesuai untuk digunakan oleh peserta didik secara mandiri.	✓	
17	Alur penggunaan multimedia interaktif sesuai dan mudah dipahami oleh peserta didik.	✓	
18	Petunjuk penggunaan multimedia interaktif sesuai, jelas, dan mudah dipahami.	✓	

C. Komentar Guna Perbaikan Instrumen

.....

.....

.....

.....

.....

D. Hasil Penilaian Validitas SAP

✓	Dapat digunakan tanpa revisi
	Dapat digunakan dengan revisi kecil
	Dapat digunakan dengan revisi besar
	Belum dapat digunakan

Singaraja, 9 Februari 2026

Penilai,



Ummi Risti Ayuni Rahman, M.Pd.

NIP 199212312025062001

Lampiran 21. Lembar Penilaian Uji Instrumen Ahli Desain Instruksional Judges II

FORMAT VALIDITAS INSTRUMEN AHLI DESAIN INSTRUKSIONAL PENGEMBANGAN MULTIMEDIA SMART EMOTION PADA MUATAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENSTIMULASI EMPATI KELAS II SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon bapak/ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, bapak/ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan.

B. Lembar Validitas Instrumen Ahli Desain Instruksional

No	Indikator Penilaian	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
Aspek Tujuan/Kompetensi			
1	Rumusan tujuan pembelajaran disusun secara jelas dan terukur.	✓	
2	Rumusan kompetensi dasar disajikan secara jelas dan sesuai kurikulum.	✓	
3	Rumusan indikator pembelajaran jelas dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓	
Aspek Karakteristik Siswa			
4	Materi disajikan sesuai dengan karakteristik dan tingkat perkembangan siswa.	✓	
5	Penggunaan kalimat sederhana dan mudah dipahami siswa.	✓	
6	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.	✓	
7	Cerita berbasis kearifan lokal disajikan secara menarik dan relevan dengan kehidupan siswa.	✓	
8	Cerita kearifan lokal mendukung penanaman nilai karakter (misalnya menyama braya).	✓	
9	Feedback yang diberikan atas jawaban siswa jelas, membangun, dan memotivasi.	✓	
Aspek Metode			
10	Strategi pembelajaran yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓	
11	Penyajian materi disusun secara sistematis dan runtut.	✓	
12	Contoh yang diberikan membantu siswa memahami materi.	✓	



13	Game pembelajaran yang disajikan menarik dan sesuai dengan materi.	✓	
14	Game pembelajaran membantu meningkatkan keterlibatan siswa.	✓	
15	Komponen bahan ajar interaktif (teks, gambar, audio, animasi) digunakan secara tepat dan mendukung pembelajaran.	✓	

C. Komentar Guna Perbaiki Instrumen

.....

.....

.....

.....

.....

D. Hasil Penilaian Validitas SAP

✓	Dapat digunakan tanpa revisi
	Dapat digunakan dengan revisi kecil
	Dapat digunakan dengan revisi besar
	Belum dapat digunakan

Singaraja, 12 Februari 2026

Penilai,



Ummi Risti Ayuni Rahman, M.Pd.

NIP 199212312025062001

Lampiran 22. Uji Instrumen Tes Efektivitas Kemampuan Empati Judges I

FORMAT VALIDITAS INSTRUMEN AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA SMART EMOTION
PADA MUATAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENSTIMULASI EMPATI
KELAS II SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon bapak/ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, bapak/ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan.

B. Lembar Validitas Instrumen Ahli Media

No	Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
Desain Multimedia Interaktif			
1	Desain sampul multimedia interaktif menarik perhatian peserta didik.	✓	
2	Desain sampul sesuai dengan isi materi yang disajikan.	✓	
3	Pemilihan warna dan ilustrasi pada sampul sesuai untuk menarik minat belajar anak	✓	
4	Gambar yang ditampilkan sesuai dengan standar visual yang jelas dan tidak buram.	✓	
5	Gambar yang digunakan sesuai dan mendukung pemahaman materi pembelajaran.	✓	
6	Teks yang digunakan sesuai untuk dibaca oleh peserta didik kelas II SD	✓	
7	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan tingkat keterbacaan peserta didik.	✓	
8	Jenis huruf yang digunakan sesuai dan tidak menyulitkan peserta didik dalam membaca.	✓	
9	Tampilan multimedia interaktif secara keseluruhan sesuai dengan prinsip desain pembelajaran.	✓	
10	Perpaduan warna, teks, dan gambar sesuai dan terlihat harmonis.	✓	
11	Tata letak teks, gambar, dan menu sesuai dan tersusun secara rapi.	✓	
12	Penempatan tombol dan navigasi sesuai sehingga mudah diakses oleh peserta didik.	✓	
Penggunaan Bahasa			

13	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa peserta didik kelas II SD.	✓	
14	Penulisan dan pemilihan bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.	✓	
15	Penggunaan kata dan kalimat sesuai serta tidak menimbulkan makna ganda.	✓	
Kemudahan Penggunaan			
16	Multimedia interaktif sesuai untuk digunakan oleh peserta didik secara mandiri.	✓	
17	Alur penggunaan multimedia interaktif sesuai dan mudah dipahami oleh peserta didik.	✓	
18	Petunjuk penggunaan multimedia interaktif sesuai, jelas, dan mudah dipahami.	✓	

C. Komentar Guna Perbaikan Instrumen

.....

.....

.....

.....

.....

D. Hasil Penilaian Validitas SAP

✓	Dapat digunakan tanpa revisi
	Dapat digunakan dengan revisi kecil
	Dapat digunakan dengan revisi besar
	Belum dapat digunakan

Singaraja, 9 Februari 2026

Penilai,



Ummi Risti Ayuni Rahman, M.Pd.

NIP 199212312025062001

Lampiran 23. Lembar Penilaian Uji Instrumen Kepraktisan Guru Judges II

LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN UJI KEPRAKTISAN GURU

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA SMART EMOTION PADA MUATAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENSTIMULASI EMPATI KELAS II SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengerjaan

1. jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
5 = sangat baik (SB)
4 = baik (B)
3 = cukup (C)
2 = kurang (K)
1 = sangat kurang (SK)
2. Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
3. Komentar atau saran diberikan pada kolom yang telah disediakan.

B. Identitas

Nama:

Instansi:

C. Tabel Validitas Instrumen Uji Kepraktisan Guru

No	Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
Media Pembelajaran						
1.	Multimedia interaktif mampu meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik.	✓				
2.	Multimedia interaktif mampu menambah pengetahuan peserta didik tentang materi mengenal perasaan.	✓				
3.	Multimedia interaktif mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi mengenal perasaan.	✓				
Isi						
4.	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif sesuai dengan KD, indikator, dan tujuan pembelajaran.	✓				
5.	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif sesuai dengan nilai kearifan lokal menyama braya	✓				



Kebahasaan					
6.	Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa peserta didik.	✓			
7.	Pemilihan diksi dalam multimedia interaktif sesuai, tepat, dan tidak menimbulkan makna ganda.	✓			
Tampilan					
8.	Desain multimedia interaktif sesuai dan menarik bagi peserta didik.	✓			
9.	Jenis huruf dan ukuran teks yang digunakan sesuai sehingga mudah dibaca oleh peserta didik.	✓			
10.	Gambar yang ditampilkan sesuai dengan materi pembelajaran dan membantu pemahaman peserta didik.	✓			

D. Komentar Guna Perbaikan Instrumen

.....

.....

.....

.....

.....

E. Hasil Penilaian Validitas SAP

	Dapat digunakan tanpa revisi
	Dapat digunakan dengan revisi kecil
	Dapat digunakan dengan revisi besar
	Belum dapat digunakan

Singaraja, 9 Februari 2026

Penilai,



Ummi Risti Ayuni Rahman, M.Pd.

NIP 199212312025062001



Lampiran 24. Uji Instrumen Uji Perorangan dan Kelompok Kecil Judges II

FORMAT VALIDITAS INSTRUMEN AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA SMART EMOTION PADA MUATAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENSTIMULASI EMPATI KELAS II SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon bapak/ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, bapak/ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan.

B. Lembar Validitas Instrumen Ahli Media

No	Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
Tampilan			
1	Tampilan multimedia interaktif menarik dan menumbuhkan minat belajar.	✓	
2	Teks pada multimedia interaktif jelas, berukuran sesuai, dan mudah dibaca.	✓	
3	Gambar yang ditampilkan jelas dan sesuai dengan materi pembelajaran.	✓	
Materi			
4	Materi disajikan secara runtut dan mudah diikuti.	✓	
5	Materi pada multimedia interaktif mudah dipahami	✓	
6	Kalimat yang digunakan sederhana dan tidak membingungkan.	✓	
7	Soal evaluasi disajikan dengan jelas dan mudah dimengerti.	✓	
8	Soal evaluasi sesuai dengan materi yang telah dipelajari.	✓	
9	Contoh pada soal evaluasi membantu dalam memahami cara menjawab soal.	✓	
10	Simbol atau tanda yang digunakan jelas dan mudah dipahami.	✓	
11	Multimedia interaktif mudah digunakan dan mendorong keaktifan belajar.	✓	
Manfaat			
12	Multimedia interaktif membantu proses belajar menjadi lebih mudah.	✓	

13	Multimedia interaktif membantu memahami materi dengan lebih cepat.	✓	
14	Multimedia interaktif meningkatkan motivasi belajar.	✓	

C. Komentar Guna Perbaikan Instrumen

.....

.....

.....

.....

.....

D. Hasil Penilaian Validitas SAP

	Dapat digunakan tanpa revisi
	Dapat digunakan dengan revisi kecil
	Dapat digunakan dengan revisi besar
	Belum dapat digunakan

Singaraja, 9 Februari 2026

Penilai,



Ummi Risti Ayuni Rahman, M.Pd.

NIP 199212312025062001

Lampiran 25. Surat Pengantar Uji Validitas Ahli Materi I



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 : 2406/UN48.10.6/PK.01.03/2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Singaraja, 12 Februari 2026

Yth.
Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.
di tempat

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

Nama : Gusti Ayu Ketut Wijayanti Laksmi Dewi
NIM : 2211031125
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

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



Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 26. Surat Pengantar Uji Validitas Ahli Materi II



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 : 2407/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 12 Februari 2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.
Ummi Risti Ayuni Rahman, M.Pd.
di tempat

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

Nama : Gusti Ayu Ketut Wijayanti Laksmi Dewi
NIM : 2211031125
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Catatan :

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

Lampiran 27. Surat Keterangan Uji Validitas Ahli Materi I

**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

SURAT KETERANGAN UJI JUDGES

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198912132015042003
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, jurusan
Pendidikan Dasar, fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dibawah ini:

Nama : Gusti Ayu Ketut Wijayanti Laksmi Dewi
NIM : 2211031125
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Judges materi atau Uji Ahli materi pembelajaran.
Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 19 Februari 2026
Judges I,

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



Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 28. Surat Keterangan Uji Validitas Ahli Materi II



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

SURAT KETERANGAN UJI JUDGES

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ummi Risti Ayuni Rahman, M.Pd.
NIP : 199212312025062001
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dibawah ini:

Nama : Gusti Ayu Ketut Wijayanti Laksmi Dewi
NIM : 2211031125
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Judges materi atau Uji Ahli materi pembelajaran.
Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 23 Februari 2026
Judges II,

Ummi Risti Ayuni Rahman, M.Pd.
NIP 199212312025062001

Lampiran 29. Lembar Penilaian Uji Validitas Ahli Materi I

LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN AHLI MATERI

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA SMART EMOTION PADA MUATAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENSTIMULASI EMPATI KELAS II SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengerjaan

- jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
5 = sangat baik (SB)
4 = baik (B)
3 = cukup (C)
2 = kurang (K)
1 = sangat kurang (SK)
- Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
- Komentar atau saran diberikan pada kolom yang telah disediakan.

B. Identitas

Nama:

Instansi:

C. Tabel Validitas Instrumen Ahli Materi

D. Instrumen Validitas Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kurikulum						
1.	Materi dalam multimedia interaktif telah sesuai dengan muatan mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD					✓
2.	Materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran.					✓
3.	Materi yang disajikan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.					✓
4.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.					✓
Materi						
5.	Materi sesuai dengan sumber belajar yang digunakan.					✓
6.	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif dan afektif siswa kelas II SD.				✓	
7.	Materi memuat nilai kearifan lokal Bali Menyama Braya.				✓	
8.	Penyajian materi menampilkan nilai kebersamaan dan saling peduli.					✓
9.	Materi disusun secara runtut.				✓	
10.	Materi disajikan secara teratur dan mudah diikuti.					✓



11.	Materi mudah dipahami oleh siswa.						✓
Kebahasaan							
12.	Informasi disampaikan dengan jelas.						✓
13.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas II.					✓	
Evaluasi							
14.	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran						✓
15.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran pada multimedia interaktif						✓

E. Komentor Guna Perbaikan Instrumen

1. Berikan penguraian kata dan pada materi

2. Mula : bucan tatut , cari detri yang tepat

F. Hasil Penilaian Validitas SAP

✓	Dapat digunakan tanpa revisi
	Dapat digunakan dengan revisi kecil
	Dapat digunakan dengan revisi besar
	Belum dapat digunakan

Singaraja, 19 Februari 2026

Penilai,



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

Lampiran 30. Lembar Penilaian Uji Validitas Ahli Materi II

LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN AHLI MATERI

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA SMART EMOTION

PADA MUATAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENSTIMULASI EMPATI

KELAS II SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengerjaan

1. jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 5 = sangat baik (SB)
 4 = baik (B)
 3 = cukup (C)
 2 = kurang (K)
 1 = sangat kurang (SK)
2. Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
3. Komentar atau saran diberikan pada kolom yang telah disediakan.

B. Identitas

Nama:

Instansi:

C. Tabel Validitas Instrumen Ahli Materi

D. Instrumen Validitas Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kurikulum						
1.	Materi dalam multimedia interaktif telah sesuai dengan muatan mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD					✓
2.	Materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran.					✓
3.	Materi yang disajikan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.					✓
4.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.					✓
Materi						
5.	Materi sesuai dengan sumber belajar yang digunakan.					✓
6.	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif dan afektif siswa kelas II SD.					✓
7.	Materi memuat nilai kearifan lokal Bali Menyama Braya.					✓
8.	Penyajian materi menampilkan nilai kebersamaan dan saling peduli.					✓
9.	Materi disusun secara runtut.					✓
10.	Materi disajikan secara teratur dan mudah diikuti.					✓

11.	Materi mudah dipahami oleh siswa.					✓
Kebahasaan						
12.	Informasi disampaikan dengan jelas.					✓
13.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas II.					✓
Evaluasi						
14.	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran					✓
15.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran pada multimedia interaktif					✓

E. Komentar Guna Perbaikan Instrumen

penulisan bahasa asing dihalus miring

F. Hasil Penilaian Validitas SAP

✓	Dapat digunakan tanpa revisi
	Dapat digunakan dengan revisi kecil
	Dapat digunakan dengan revisi besar
	Belum dapat digunakan

Singaraja, 23 Februari 2026

Penilai,



Ummi Risti Ayuni Rahman, M.Pd.
NIP 199212312025062001

Lampiran 31. Surat Pengantar Uji Validitas Ahli Media I

	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 : 2404/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Lampiran : - Hal : Validasi Media Pembelajaran	Singaraja, 12 Februari 2026
--	------------------------------------

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

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

Nama : Gusti Ayu Ketut Wijayanti Laksmi Dewi
 NIM : 2211031125
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
 NIP. 198601102015041001

Catatan :

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



Balai Sertifikasi Elektronik

Lampiran 32. Surat Pengantar Uji Validitas Ahli Media II



**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 : 2405/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 12 Februari 2026
 Lampiran : -
 Hal : Validasi Media Pembelajaran

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

Nama : Gusti Ayu Ketut Wijayanti Laksmi Dewi
 NIM : 2211031125
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
 NIP. 198601102015041001

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



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 33. Surat Keterangan Uji Validitas Ahli Media I



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

SURAT KETERANGAN UJI JUDGES

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.
NIP : 197108152001121001
Jabatan : Dosen Prodi Teknologi Pendidikan, Jurusan Ilmu
Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan, fakultas Ilmu
Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dibawah ini:

Nama : Gusti Ayu Ketut Wijayanti Laksmi Dewi
NIM : 2211031125
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Judges media atau Uji Ahli media pembelajaran.
Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebnarnya untuk dapat digunakan sebagaimana
mestinya.

Singaraja, 20 Februari 2026
Judges II,

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



Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 34. Surat Keterangan Uji Validitas Ahli Media II



**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

SURAT KETERANGAN UJI JUDGES

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd
NIP : 198908082024211004
Jabatan : Dosen Prodi Teknologi Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan, fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dibawah ini:

Nama : Gusti Ayu Ketut Wijayanti Laksmi Dewi
NIM : 2211031125
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Judges media atau Uji Ahli media pembelajaran.
Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 19 Februari 2026
Judges I,

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

Lampiran 35. Lembar Penilaian Uji Validitas Ahli Media I

LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA SMART EMOTION
PADA MUATAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENSTIMULASI EMPATI
KELAS II SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengerjaan

1. jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
5 = sangat baik (SB)
4 = baik (B)
3 = cukup (C)
2 = kurang (K)
1 = sangat kurang (SK)
2. Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
3. Komentar atau saran diberikan pada kolom yang telah disediakan.

B. Identitas

Nama: _____

Instansi: _____

C. Tabel Validitas Instrumen Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Desain Multimedia Interaktif						
1.	Desain sampul multimedia interaktif menarik perhatian peserta didik.					✓
2.	Desain sampul sesuai dengan isi materi yang disajikan.					✓
3.	Pemilihan warna dan ilustrasi pada sampul sesuai untuk menarik minat belajar anak					✓
4.	Gambar yang ditampilkan sesuai dengan standar visual yang jelas dan tidak buram.					✓
5.	Gambar yang digunakan sesuai dan mendukung pemahaman materi pembelajaran.					✓
6.	Teks yang digunakan sesuai untuk dibaca oleh peserta didik kelas II SD				✓	
7.	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan tingkat keterbacaan peserta didik.					✓
8.	Jenis huruf yang digunakan sesuai dan tidak menyulitkan peserta didik dalam membaca.					✓
9.	Tampilan multimedia interaktif secara keseluruhan sesuai dengan prinsip desain pembelajaran.				✓	
10.	Perpaduan warna, teks, dan gambar sesuai dan terlihat harmonis.				✓	

CS Dipindai dengan CamScanner

11.	Tata letak teks, gambar, dan menu sesuai dan tersusun secara rapi.					✓
12.	Penempatan tombol dan navigasi sesuai sehingga mudah diakses oleh peserta didik.					✓
Penggunaan Bahasa						
13.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa peserta didik kelas II SD.					✓
14.	Penulisan dan pemilihan bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.					✓
15.	Penggunaan kata dan kalimat sesuai serta tidak menimbulkan makna ganda.					✓
Kemudahan Penggunaan						
16.	Multimedia interaktif sesuai untuk digunakan oleh peserta didik secara mandiri.					✓
17.	Alur penggunaan multimedia interaktif sesuai dan mudah dipahami oleh peserta didik.				✓	
18.	Petunjuk penggunaan multimedia interaktif sesuai, jelas, dan mudah dipahami.				✓	

D. Komentar Guna Perbaikan Instrumen

1. Menu utama sesuai? Sub diberi nomor
2. Beberapa teks & latar telah dikonstruksi

E. Hasil Penilaian Validitas SAP

✓	Dapat digunakan tanpa revisi
✓	Dapat digunakan dengan revisi kecil
	Dapat digunakan dengan revisi besar
	Belum dapat digunakan

Singaraja, 20 Februari 2026

Penilai,



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

Lampiran 36. Lembar Penilaian Uji Validitas Ahli Media II

LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA SMART EMOTION PADA MUATAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENSTIMULASI EMPATI KELAS II SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengerjaan

1. jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
5 = sangat baik (SB)
4 = baik (B)
3 = cukup (C)
2 = kurang (K)
1 = sangat kurang (SK)
2. Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
3. Komentar atau saran diberikan pada kolom yang telah disediakan.

B. Identitas

Nama:

Instansi:

C. Tabel Validitas Instrumen Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Desain Multimedia Interaktif						
1.	Desain sampul multimedia interaktif menarik perhatian peserta didik.					✓
2.	Desain sampul sesuai dengan isi materi yang disajikan.					✓
3.	Pemilihan warna dan ilustrasi pada sampul sesuai untuk menarik minat belajar anak					✓
4.	Gambar yang ditampilkan sesuai dengan standar visual yang jelas dan tidak buram.				✓	
5.	Gambar yang digunakan sesuai dan mendukung pemahaman materi pembelajaran.					✓
6.	Teks yang digunakan sesuai untuk dibaca oleh peserta didik kelas II SD				✓	
7.	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan tingkat keterbacaan peserta didik.					✓
8.	Jenis huruf yang digunakan sesuai dan tidak menyulitkan peserta didik dalam membaca.					✓
9.	Tampilan multimedia interaktif secara keseluruhan sesuai dengan prinsip desain pembelajaran.					✓
10.	Perpaduan warna, teks, dan gambar sesuai dan terlihat harmonis.				✓	

11.	Tata letak teks, gambar, dan menu sesuai dan tersusun secara rapi.					✓
12.	Penempatan tombol dan navigasi sesuai sehingga mudah diakses oleh peserta didik.					✓
Penggunaan Bahasa						
13.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa peserta didik kelas II SD.					✓
14.	Penulisan dan pemilihan bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.					✓
15.	Penggunaan kata dan kalimat sesuai serta tidak menimbulkan makna ganda.					✓
Kemudahan Penggunaan						
16.	Multimedia interaktif sesuai untuk digunakan oleh peserta didik secara mandiri.					✓
17.	Alur penggunaan multimedia interaktif sesuai dan mudah dipahami oleh peserta didik.					✓
18.	Petunjuk penggunaan multimedia interaktif sesuai, jelas, dan mudah dipahami.					✓

D. Komentor Guna Perbaikan Instrumen

1. Contoh teks lebih agar teks terbaca
2. sd. dialog. beri nomor
3. bagian gambar agar lebih menarik

E. Hasil Penilaian Validitas SAP

	Dapat digunakan tanpa revisi
✓	Dapat digunakan dengan revisi kecil
	Dapat digunakan dengan revisi besar
	Belum dapat digunakan

Singaraja, 19 Februari 2026

Penilai,



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

Lampiran 37. Surat Pengantar Uji Validitas Ahli Desain Intruksional I

	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 Lampiran Hal	: 2404/UN48.10.6/PK.01.03/2026 : - : Validasi Media Pembelajaran	Singaraja, 12 Februari 2026
--------------------------	--	-----------------------------

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

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

Nama	: Gusti Ayu Ketut Wijayanti Laksmi Dewi
NIM	: 2211031125
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan	: Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Ketua Jurusan,

 I Nyoman Laba Jayanta
 NIP. 198601102015041001



**Balai
Sertifikasi
Elektronik**

Catatan :

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

Lampiran 38. Surat Pengantar Uji Validitas Ahli Desain Instruksional II



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 : 2405/UN48.10.6/PK.01.03/2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Singaraja, 12 Februari 2026

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

Nama : Gusti Ayu Ketut Wijayanti Laksmi Dewi
NIM : 2211031125
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Catatan :

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

Lampiran 39. Surat Keterangan Uji Validitas Ahli Desain Instruksional I



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

SURAT KETERANGAN UJI JUDGES

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. I Made Tegch, S.Pd., M.Pd.
NIP : 197108152001121001
Jabatan : Dosen Prodi Teknologi Pendidikan, Jurusan Ilmu
Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan, fakultas Ilmu
Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dibawah ini:

Nama : Gusti Ayu Ketut Wijayanti Laksmi Dewi
NIM : 2211031125
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Judges desain intruksional atau Uji Ahli desain intruksional. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 20 Februari 2026
Judges II,

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

Lampiran 40. Surat Keterangan Uji Validitas Ahli Desain Instruksional II



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

SURAT KETERANGAN UJI JUDGES

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd
NIP : 198908082024211004
Jabatan : Dosen Prodi Teknologi Pendidikan, Jurusan Ilmu
Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan, fakultas Ilmu
Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dibawah ini:

Nama : Gusti Ayu Ketut Wijayanti Laksmi Dewi
NIM : 2211031125
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Judges desain intruksional atau Uji Ahli desain intruksional. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 19 Februari 2026
Judges I,

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



Lampiran 41. Lembar Penilaian Uji Validitas Ahli Desain Instruksional I

LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN AHLI DESAIN INSTRUKSIONAL

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA SMART EMOTION PADA MUATAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENSTIMULASI EMPATI KELAS II SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengerjaan

- jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
5 = sangat baik (SB)
4 = baik (B)
3 = cukup (C)
2 = kurang (K)
1 = sangat kurang (SK)
- Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
- Komentar atau saran diberikan pada kolom yang telah disediakan.

B. Identitas

Nama:

Instansi:

C. Tabel Validitas Instrumen Ahli Desain Instruksional

No	Indikator Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Tujuan/Kompetensi						
1.	Rumusan tujuan pembelajaran disusun secara jelas dan terukur.					
2.	Rumusan capaian pembelajaran disajikan secara jelas dan sesuai kurikulum.					✓
3.	Rumusan indikator pembelajaran jelas dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.					✓
Aspek Karakteristik Siswa						
4.	Materi disajikan sesuai dengan karakteristik dan tingkat perkembangan kognitif dan afektif siswa.					✓
5.	Penggunaan kalimat sederhana dan mudah dipahami siswa.					✓
6.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.					✓
7.	Cerita berbasis kearifan lokal disajikan secara menarik dan relevan dengan kehidupan siswa.					✓
8.	Cerita kearifan lokal mendukung penanaman nilai empati (misalnya menyama braya).					✓
9.	Feedback yang diberikan atas jawaban siswa jelas, membangun, dan memotivasi.					✓
Aspek Metode						



10.	Strategi pembelajaran yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓
11.	Penyajian materi disusun secara sistematis dan runtut.				✓
12.	Contoh gambar dan cerita yang diberikan membantu siswa memahami materi.				✓
13.	Game pembelajaran yang disajikan menarik dan sesuai dengan materi.				✓
14.	Game pembelajaran membantu meningkatkan keterlibatan siswa.				✓
15.	Komponen media pembelajaran interaktif (teks, gambar, audio, animasi, dll.) digunakan secara tepat dan mendukung pembelajaran.				✓

D. Komentar Guna Perbaikan Instrumen

1. Pada petunjuk tambahkan lokasi penggunaan media
2. Materi perlu dilengkapi link video

E. Hasil Penilaian Validitas SAP

✓	Dapat digunakan tanpa revisi
	Dapat digunakan dengan revisi kecil
	Dapat digunakan dengan revisi besar
	Belum dapat digunakan

Singaraja, 20 Februari 2026

Penilai,



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

Lampiran 42. Lembar Penilaian Uji Validitas Ahli Desain Instruksional II

LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN AHLI DESAIN INSTRUKSIONAL

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA SMART EMOTION PADA MUATAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENSTIMULASI EMPATI KELAS II SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengerjaan

1. jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
5 = sangat baik (SB)
4 = baik (B)
3 = cukup (C)
2 = kurang (K)
1 = sangat kurang (SK)
2. Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
3. Komentar atau saran diberikan pada kolom yang telah disediakan.

B. Identitas

Nama:

Instansi:

C. Tabel Validitas Instrumen Ahli Desain Instruksional

No	Indikator Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Tujuan/Kompetensi						
1.	Rumusan tujuan pembelajaran disusun secara jelas dan terukur.					✓
2.	Rumusan capaian pembelajaran disajikan secara jelas dan sesuai kurikulum.					✓
3.	Rumusan indikator pembelajaran jelas dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.					✓
Aspek Karakteristik Siswa						
4.	Materi disajikan sesuai dengan karakteristik dan tingkat perkembangan kognitif dan afektif siswa.					✓
5.	Penggunaan kalimat sederhana dan mudah dipahami siswa.					✓
6.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.					✓
7.	Cerita berbasis kearifan lokal disajikan secara menarik dan relevan dengan kehidupan siswa.					✓
8.	Cerita kearifan lokal mendukung penanaman nilai empati (misalnya menyama braya).					✓
9.	Feedback yang diberikan atas jawaban siswa jelas, membangun, dan memotivasi.					✓
Aspek Metode						



10.	Strategi pembelajaran yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓
11.	Penyajian materi disusun secara sistematis dan runtut.				✓
12.	Contoh gambar dan cerita yang diberikan membantu siswa memahami materi.				✓
13.	Game pembelajaran yang disajikan menarik dan sesuai dengan materi.				✓
14.	Game pembelajaran membantu meningkatkan keterlibatan siswa.				✓
15.	Komponen media pembelajaran interaktif (teks, gambar, audio, animasi, dll.) digunakan secara tepat dan mendukung pembelajaran.				✓

D. Komentar Guna Perbaikan Instrumen

1. Beri petunjuk pd permainan / game
2. Konsistenkan jenis materi
3. Sajikan materi contoh

E. Hasil Penilaian Validitas SAP

	Dapat digunakan tanpa revisi
	Dapat digunakan dengan revisi kecil
	Dapat digunakan dengan revisi besar
	Belum dapat digunakan

Singaraja, 19 Februari 2026

Penilai,



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

Lampiran 43. Modul Ajar Bahasa Indonesia**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2026****SEKOLAH DASAR (SD/MI)****Nama Penyusun****: Gusti Ayu Ketut Wijayanti Laksmi Dewi
(2211031125)****Nama Sekolah****: SD Negeri 4 Kaliakah****Mata Pelajaran****: Bahasa Indonesia****Fase A, Kelas/Semester****: II (Dua)/II (Genap)**

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2026

INFORMASI UMUM		
A. IDENTITAS MODUL		
Nama penyusun	: Gusti Ayu Ketut Wijayanti Laksmi Dewi	
Instansi	: SD Negeri 4 Kaliakah	
Tahun Penyusun	: 2026	
Jenjang	: SD	
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia	
Fase/Kelas	: A/II	
Materi BAB 5	: Berteman dalam Keragaman	
Alokasi Waktu	: 3 JP	
B. CAPAIAN PEMBELAJARAN		
1. Peserta didik memahami kata-kata yang sering digunakan sehari-hari dan memahami kata-kata baru dengan bantuan konteks kalimat dan gambar/ilustrasi. Peserta didik juga membaca kata yang sering ditemui dengan fasih dan menemukan informasi pada sebuah kalimat, serta menjelaskan topik sebuah teks yang dibacanya. Dengan bantuan gambar, peserta didik membuat simpulan dalam bentuk kalimat sederhana, yang berangkat dari pemahamannya terhadap teks naratif dan informasional yang sesuai dengan jenjangnya.		
C. KOMPETENSI AWAL		
1. Peserta didik sudah mampu membaca teks pendek sederhana dengan lancar dan mengenal adanya perbedaan bentuk tubuh		
D. PROFIL PELAJAR PANCASILA		
1. Bernalar kritis: mampu menemukan informasi dalam teks		
2. Mandiri: membaca teks secara percaya diri		
3. Gotong royong: menunjukkan sikap kerja sama (menyama braya)		
E. SARANA PRASARANA		
Sumber belajar	- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Pusat Perbukuan, 2022 Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia untuk SD Kelas II Penulis: Dara Retno Wulan & Rasfaniwaty	

	- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Pusat Perbukuan, 2022 Buku Siswa Bahasa Indonesia untuk SD Kelas II Penulis: Dara Retno Wulan & Rasfaniwati - Teks cerita pendek berbasis nilai menyama braya	
Media	- Multimedia Interaktif (Smart Emotion) - LKPD - Alat tulis	

F. TARGET PESERTA DIDIK

1. Peserta didik reguler/tipikal: umum, peserta didik tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

G. MODEL PEMBELAJARAN

- Model : Contextual Teaching and Learning (CTL)
- Metode : Tanya jawab, diskusi kelompok, dan praktik langsung
- Pendekatan : Saintifik dan eksploratif

KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik mampu mengidentifikasi informasi penting tentang perbedaan bentuk tubuh, hobi, dan pendapat teman
2. Peserta didik mampu menyimpulkan perasaan tokoh dengan benar
3. Peserta didik mampu menunjukkan rasa empati melalui nilai kearifan lokal bali menyama braya dalam kehidupan sehari - hari dengan benar

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Memahami bahwa meskipun setiap teman memiliki perbedaan, kita tetap harus hidup rukun, saling menghargai, dan menyayangi satu sama lain sesuai dengan nilai *Menyama Braya* yang mengajarkan persaudaraan dan kebersamaan.

C. ASESMEN

1. Lembar Observasi (Penilaian sikap)
2. LKPD (Penilaian Keterampilan)

3. Pilihan Ganda		
D. PERTANYAAN PEMANTIK		
1. Apakah semua teman di kelas kita sama? 2. Apa saja perbedaan yang kamu lihat pada temanmu?		
E. KEGIATAN PEMBELAJARAN		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembuka	1. Peserta didik memberikan salam kepada guru, guru dan peserta didik 2. dik berdoa dipimpin oleh ketua kelas sebelum pembelajaran dimulai 3. Guru mengecek kesiapan belajar peserta didik dengan mengkondisikan kelas dan melakukan presensi 4. Guru memberikan refleksi dinamika kelas 5. Guru mengingatkan siswa terkait kesepakatan kelas yang sudah dibuat. 6. Guru mengajak siswa melakukan warming up 7. Guru melakukan apersepsi dengan melakukan tanya jawab terkait materi sebelumnya 8. Guru menggali pemahaman awal peserta didik dengan memberikan pertanyaan pemantik - Apakah semua teman di kelas kita sama? - Apa saja perbedaan yang kamu lihat pada temanmu? 9. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan	10 menit
Inti	<i>Fase 1: Konstruktivisme</i> 1. Guru menampilkan materi tentang perbedaan serta video melalui multimedia interaktif (menu “materi”). 2. Siswa membaca materi dan menonton video tentang berteman dalam keragaman 3. Guru mengajak peserta didik mengamati teman sekelas 4. Peserta didik menyebutkan perbedaan bentuk tubuh hobi 5. Peserta didik melakukan diskusi singkat tentang pengalaman bermain dengan teman yang berbeda. <i>Fase 2: Inkuiri (Inquiry)</i> 1. Guru Menyajikan cerita fabel bergambar melalui multimedia	85 menit

	(menu “cerita menyama braya”). 2. Guru meminta siswa mengamati gambar dan membaca teks. 3. Peserta didik membaca teks cerita dan menggarisbawahi informasi penting tentang perbedaan tersebut. Fase 3: Bertanya (<i>Questioning</i>) 1. Guru mengajukan pertanyaan pemandu: - Siapa saja tokoh dalam cerita - Apa saja perbedaan dari monyet, jalak, dan harimau? - Mengapa harimau sedih? 2. Peserta didik menjawab pertanyaan guru. 3. Peserta didik mengajukan pertanyaan sederhana tentang cerita. Fase 4: Masyarakat Belajar (<i>Learning Community</i>) 1. Guru membagi siswa dalam kelompok kecil. 2. Guru membagikan LKPD pada masing-masing kelompok. 3. Peserta didik berdiskusi menjawab LKPD 4. Peserta didik menuliskan hasil diskusi bersama pada LKPD. 5. Peserta didik diajak untuk bermain game (menu “game”) secara berkelompok Fase 5: Pemodelan (<i>Modeling</i>) 1. Guru mencontohkan sikap empati dalam konteks <i>Menyama Braya</i>: • Membantu teman yang terjatuh • Mengajak teman yang sendirian untuk bermain. • Menghibur teman yang sedih. 2. Peserta didik mempraktikkan contoh sikap empati Fase 6: Refleksi (<i>Reflection</i>) 1. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas pelajaran yang telah dilewati dengan mengajukan beberapa pertanyaan • Apa yang kamu pelajari hari ini? • Bagaimana caramu menunjukkan sikap seperti saudara kepada teman?	
--	--	--

	• Bagaimana sikapmu jika memiliki teman yang berbeda?	
Penutup	1. Guru melakukan evaluasi proses pembelajaran dengan memberikan soal Pilihan Ganda (menu “evaluasi) 2. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas pelajaran yang telah dilewati dengan mengajukan beberapa pertanyaan 3. Peserta didik diberikan tindak lanjut membaca buku paket untuk materi selanjutnya 4. Guru menyampaikan pembelajaran pada pertemuan berikutnya 5. Pembelajaran ditutup dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas	10 menit

F. REFLEKSI

REFLEKSI GURU

Jawablah pertanyaan dibawah sesuai dengan situasi yang dihadapi!

1. Bagaimanakah reaksi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pada unit ini?

2. Apakah yang menjadi kendala dalam pembelajaran pada unit ini?

3. Bagaimana pencapaian keberhasilan dalam pembelajaran unit ini?

4. Apa poin penting yang menjadi catatan dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran pada unit ini?

5. Satu kata atau kalimat yang menggambarkan pencapaian pembelajaran pada unit ini?

REFLEKSI PESERTA DIDIK

1. Hari ini aku belajar tentang _____.
2. Aku bisa menyebutkan contoh – contoh perbedaan seperti _____.
3. Aku belajar bahwa meskipun berbeda kita harus _____.
4. Bagian yang paling aku sukai dari pelajaran ini adalah _____.
5. Saat bekerja dengan teman, aku merasa _____.

G. ASSESMENT

1. *Assessment for Learning*

Penilaian Sikap Profil Pelajar Pancasila (Gotong royong)

Teknik: Non tes

Instrument: Rubrik

Kisi – kisi penilaian : bernalar kritis, mandiri, kerjasama

RUBRIK PENILAIAN SIKAP

Aspek	Kurang Baik (1)	Cukup (2)	Baik (3)	Sangat Baik (4)
Bernalar Kritis	Peserta didik belum mampu menyebutkan perbedaan tokoh dan tidak dapat mengidentifikasi perasaan tokoh meskipun sudah dibimbing.	Peserta didik mampu menyebutkan perbedaan atau perasaan tokoh, tetapi belum tepat dalam menjelaskan alasannya.	Peserta didik mampu mengidentifikasi perbedaan dan perasaan tokoh serta menjelaskan penyebabnya dengan cukup tepat, meskipun masih perlu arahan.	Peserta didik mampu mengidentifikasi perbedaan (bentuk tubuh, hobi, pendapat) dan perasaan tokoh dengan tepat serta menjelaskan alasannya secara jelas dan runtut tanpa bantuan.
Mandiri	Peserta didik tidak mampu mengerjakan tugas memahami teks atau menjawab pertanyaan tanpa bantuan penuh dari guru/teman.	Peserta didik dapat mengerjakan tugas, tetapi masih membutuhkan banyak arahan.	Peserta didik dapat menyelesaikan tugas dengan sedikit bantuan guru.	Peserta didik mampu menyelesaikan tugas membaca, mengidentifikasi informasi, dan menjawab pertanyaan secara mandiri dan percaya diri.
Gotong Royong	Peserta didik tidak menunjukkan sikap menghargai perbedaan dan tidak bekerja sama dalam kelompok.	Peserta didik ikut dalam kelompok, tetapi belum aktif menghargai pendapat atau membantu teman.	Peserta didik berpartisipasi dalam diskusi, mulai menghargai perbedaan, dan membantu teman meskipun belum konsisten.	Peserta didik aktif berdiskusi, menghargai perbedaan teman, menunjukkan sikap empati (menyama braya), dan bekerja sama menyelesaikan tugas tepat waktu.

LEMBAR PENILAIAN SIKAP

No	Nama	Bernalar kritis				Mandiri				Gotong Royong				Skor	Nilai Akhir	Predikat
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1																
2																
4																
dst																

PEDOMAN PENILAIAN

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Nilai Akhir			
86-100	71-85	61-70	<60
Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
A	B	C	D

2. Assesment as Learning

Skala untuk kegiatan presentasi

Bentuk: Non tes

Instrumen: Rubrik

Kisi – kisi penilaian: keterampilan berbicara, penyampaian materi, percaya diri

RUBRIK PENILAIAN LKPD

Aspek yang Dinilai	Kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)	Sangat Baik (4)
Mengisi Identitas Kelompok	Tidak menuliskan nama anggota kelompok.	Menuliskan sebagian nama anggota.	Menuliskan semua nama anggota dengan cukup lengkap.	Menuliskan semua nama anggota dengan lengkap dan rapi.
Mengidentifikasi Perbedaan dan Persamaan	Tidak mampu menyebutkan perbedaan/persamaan teman.	Menyebutkan 1 perbedaan atau persamaan dengan kurang	Menyebutkan beberapa perbedaan dan persamaan	Menyebutkan perbedaan dan persamaan (nama, hobi, rambut,

		tepat.	dengan cukup tepat.	agama/kepercayaan) dengan tepat dan lengkap.
Menjawab Pertanyaan Refleksi	Tidak menjawab atau jawaban tidak sesuai.	Menjawab sebagian pertanyaan dengan jawaban sangat singkat.	Menjawab semua pertanyaan dengan cukup jelas.	Menjawab semua pertanyaan dengan jelas, runtut, dan menunjukkan pemahaman tentang berteman dalam perbedaan.
Sikap Menghargai Perbedaan	Tidak menunjukkan sikap menghargai teman saat diskusi.	Mulai menghargai teman tetapi masih perlu diingatkan.	Menghargai pendapat dan perbedaan teman.	Sangat menghargai perbedaan, mau mendengarkan, dan menunjukkan sikap menyama braya (menganggap semua teman sebagai saudara).

No	Nama	Mengisi Identitas Kelompok				Mengidentifikasi Perbedaan dan Persamaan				Menjawab Pertanyaan Refleksi				Sikap Menghargai Perbedaan				Skor	Nilai Akhir	Predikat
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1																				
2																				
4																				
dst																				

PEDOMAN PENILAIAN

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Nilai Akhir			
86-100	71-85	61-70	<60
Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
A	B	C	D

3. *Assesment of Learning*

Bentuk: Tes

Instrumen: Rubrik

SOAL Pilihan Ganda

- Made tinggi, sedangkan Beni lebih pendek. Mereka tetap bermain bersama. Sikap mereka menunjukkan bahwa ...
 - Tidak boleh berteman
 - Harus memilih teman yang sama
 - Walaupun berbeda, tetap bisa berteman
- Siti suka menggambar, sedangkan Rani suka menari. Artinya mereka ...
 - Bermusuhan
 - Memiliki hobi berbeda
 - Tidak bisa berteman
- Rudi tidak mau bermain dengan Made karena warna kulit Made berbeda. Rudi berkata, "Aku hanya mau bermain dengan yang sama sepertiku." Sikap Rudi termasuk ...
 - Sikap saling menghargai
 - Tidak menghargai perbedaan
 - Sikap Menyama Braya
- Temanmu sedih karena tidak diajak bermain. Kamu sebaiknya ...
 - Mengajaknya bermain
 - Membiarkannya
 - Menertawakannya
- Jika kamu tidak diajak bermain, kamu akan merasa ...
 - Senang
 - Sedih
 - Lucu
- Kamu melihat teman jatuh. Bayangkan jika tidak dibantu, teman bisa ...
 - Senang
 - Tertawa
 - Lebih sakit

7. Kamu ingin bermain, tetapi temanmu butuh bantuan.
Kamu memilih membantu teman.
Artinya kamu ...
A. Peduli pada teman
B. Tidak suka bermain
C. Takut
8. Jika kamu mengejek teman, teman akan merasa ...
A. Senang
B. Sedih
C. Bangga
9. Arti Menyama Braya adalah ...
A. Bermain sendiri
B. Memilih teman
C. Saling menghargai dan membantu
10. “Aku tidak mau berteman dengan yang berbeda.”Kalimat itu menunjukkan sikap ...
A. Baik
B. Peduli
C. Tidak menghargai

Kunci Jawaban:

1. C
2. B
3. B
4. A
5. B
6. C
7. A
8. B
9. C
10. C



**RUBRIK PENILAIAN
PILIHAN GANDA**

Nomor Soal	Skor	Kriteria
1– 10	1	Siswa menjawab benar
	0	Siswa menjawab salah

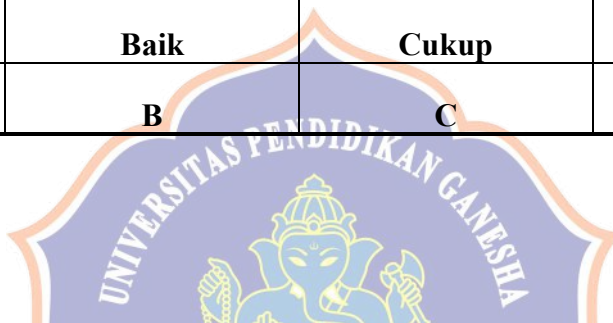
No	Nama	Skor	Nilai Akhir	Predikat
1				
2				

4				
dst				

PEDOMAN PENILAIAN

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Nilai Akhir			
86-100	71-85	61-70	<60
Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
A	B	C	D



Mengetahui,
Guru Kelas II SD Negeri 4 Kaliakah

Negara, 11 Maret 2026
Mahasiswa

Ni Made Erawathi, S.Pd
NIP. 199903152024212031

Gusti Ayu Ketut Wijayanti Laksmi Dewi
NIM.2211031125

Mengetahui,
Kepala Sekolah SD Negeri 4 Kaliakah



Ni Wayan Kerni, S.Pd
NIP. 196803251988042003



Dipindai

H. Lampiran LKPD





LKPD Mengenal Perbedaan antar Teman

Identitas Kelompok

Nama anggota kelompok:

- 1.
- 2.
- 3.



1. Tulislah nama kalian didalam kolom biru
2. Tulislah pada kolom, perbedaan dan persamaan kamu dengan sahabatmu!
3. Jawab pertanyaan refleksi dibawah dengan tepat

Hal yang di bandingkan			
Nama panggilan			
Hobi			
Rambut			
Agama / kepercayaan			

• Pertanyaan Refleksi:

1. Apa persamaan kalian?

Jawab: _____

2. Apa perbedaan kalian?

Jawab: _____

3. Apakah kalian tetap bisa berteman meskipun berbeda?



Ya



Tidak

Mengapa? _____

I. GLOSARIUM

1. Empati: Kemampuan memahami dan merasakan apa yang dirasakan orang lain.
2. Fabel: Cerita yang tokohnya adalah hewan yang dapat berbicara dan bertindak laku seperti

manusia.

3. Gotong Royong: Sikap bekerja sama dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas bersama.
4. Identifikasi: Kegiatan mengenali atau menemukan informasi penting dalam teks.
5. Inkuiri (Inquiry): Proses pembelajaran dengan cara mencari dan menemukan jawaban melalui pengamatan dan pertanyaan.
6. Keragaman: Keadaan yang menunjukkan adanya perbedaan, seperti perbedaan bentuk tubuh, hobi, atau pendapat.
7. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik): Lembar tugas yang digunakan siswa untuk mengerjakan kegiatan pembelajaran.
8. Mandiri: Sikap mampu melakukan tugas sendiri dengan percaya diri tanpa bergantung pada orang lain.
9. Menyama Braya: Nilai kearifan lokal Bali yang berarti menganggap semua orang sebagai saudara, saling menghargai, dan saling membantu.
10. Multimedia Interaktif: Media pembelajaran yang memadukan teks, gambar, suara, dan animasi serta dapat digunakan secara langsung oleh siswa.
11. Pemodelan (Modeling): Pemberian contoh sikap atau perilaku yang baik agar dapat ditiru oleh peserta didik.

J. DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka

- Wulan , D. R., & Rasfaniwaty. (2022). *Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia untuk SD/MI Kelas II*. Jakarta Selatan: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Wulan , D. R., & Rasfaniwaty. (2022). *Bahasa Indonesia untuk SD/MI Kelas II*. Jakarta Selatan: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Lampiran 44. 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 : 2758/UN48.10.1/PK.01.03/2026 Singaraja, 20 Februari 2026
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
Kepala SD Negeri 4 Kaliakah
di tempat

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

Nama : Gusti Ayu Ketut Wijayanti Laksmi Dewi
NIM : 2211031125
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Wakil Dekan I,



Kadek Suranata
NIP. 198208162008121002



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 45. Surat Balasan SD Negeri 4 Kaliakah




ප්‍රදේශ පාලන ආයතන
PEMERINTAH KABUPATEN JEMBRANA
සිසිමා විද්‍යා සහ ක්‍රීඩා ක්‍රීඩා ක්‍රියා
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA
සිසිමා විද්‍යා සහ ක්‍රීඩා ක්‍රීඩා ක්‍රියා
SD NEGERI 4 KALIAKAH
සිසිමා විද්‍යා සහ ක්‍රීඩා ක්‍රීඩා ක්‍රියා
Alamat : Banjar Pangkung Buluh, Desa Kaliakah, Kecamatan Negara
Email: sdn4kaliakah@gmail.com

Nomor : 24/420/SDN4CLK/2026
 Lampiran : 1 Berkas
 Perihal : Izin Permohonan Penelitian

Jemberana, 26 Februari 2026
 Kepada Yth,
 Ketua Jurusan Pendidikan Dasar
 Universitas Pendidikan Ganesha
 Di -
 Tempat

Dengan Hormat,

Menindak lanjuti surat dari saudara pada tanggal 20 Februari 2026 perihal perizinan tempat penelitian dalam rangka penyusunan skripsi untuk mahasiswa yang namanya dibawah ini :

Nama : Gusti Ayu Ketut Wijayanti Laksmi Dewi
 NIM : 2211031125
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar / PENDAS
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Smart Emotion Berkearifan Lokal Pada Muatan Bahasa Indonesia Untuk Menstimulasi Empati Kelas II Sekolah dasar

Demikianlah surat ini kami sampaikan. Atas kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.



Pkt. SD Negeri 4 Kaliakah
Ni Wawan Kerni, S.Pd
Ni Wawan Kerni, S.Pd
 NIP. 196803251988042003



Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 46. Lembar Penilaian Uji Kepraktisan Respon Guru I

Lembar Angket Kepraktisan Guru

Nama: Erawathi

Instansi:

Tujuan: Melihat kepraktisan multimedia interaktif dalam pembelajaran

A. Petunjuk Pengerjaan

1. jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 5 = sangat baik (SB)
 4 = baik (B)
 3 = cukup (C)
 2 = kurang (K)
 1 = sangat kurang (SK)
2. Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Media Pembelajaran						
1.	Multimedia interaktif mampu meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik.					✓
2.	Multimedia interaktif mampu menambah pengetahuan peserta didik tentang materi berteman dalam keragaman.					✓
3.	Multimedia interaktif mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi berteman dalam keragaman.					✓
Isi						
4.	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.					✓
5.	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif sesuai dengan nilai kearifan lokal menyama braya					✓
Kebahasaan						
6.	Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa peserta didik.					✓
7.	Pemilihan diksi dalam multimedia interaktif sesuai, tepat, dan tidak menimbulkan makna ganda.					✓
Tampilan						
8.	Desain multimedia interaktif sesuai dan menarik bagi peserta didik.					✓
9.	Jenis huruf dan ukuran teks yang digunakan sesuai sehingga mudah dibaca oleh peserta didik.				✓	
10.	Gambar yang ditampilkan sesuai dengan materi pembelajaran dan membantu pemahaman peserta didik.					✓

Negara, 2 Maret 2020

Penilai,

(Ni Made Erawathi, S.Pd)

Lampiran 47. Lembar Penilaian Uji Kepraktisan Respon Guru II

Lembar Angket Kepraktisan Guru

Nama: Sri Indrayani

Instansi:

Tujuan: Melihat kepraktisan multimedia interaktif dalam pembelajaran

A. Petunjuk Pengerjaan

1. jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 5 = sangat baik (SB)
 4 = baik (B)
 3 = cukup (C)
 2 = kurang (K)
 1 = sangat kurang (SK)
2. Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Media Pembelajaran						
1.	Multimedia interaktif mampu meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik.					✓
2.	Multimedia interaktif mampu menambah pengetahuan peserta didik tentang materi berteman dalam keragaman.			✓	✓	
3.	Multimedia interaktif mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi berteman dalam keragaman.					✓
Isi						
4.	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.					✓
5.	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif sesuai dengan nilai kearifan lokal menyama braya					✓
Kebahasaan						
6.	Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa peserta didik.					✓
7.	Pemilihan diksi dalam multimedia interaktif sesuai, tepat, dan tidak menimbulkan makna ganda.			✓		
Tampilan						
8.	Desain multimedia interaktif sesuai dan menarik bagi peserta didik.					✓
9.	Jenis huruf dan ukuran teks yang digunakan sesuai sehingga mudah dibaca oleh peserta didik.					✓
10.	Gambar yang ditampilkan sesuai dengan materi pembelajaran dan membantu pemahaman peserta didik.					✓

Negara, 2 Maret 2020

Penilai,

S. Indrayani



Dipindai dengan CamScanner (Nk Homang Sri Indrayani, S.Pd)

Lampiran 48. Lembar Penilaian Uji Perorangan

Lembar Angket Kepraktisan Siswa

Nama: Isisnu Cakra

Kelas: 2

Tujuan: Melihat kepraktisan multimedia interaktif dalam pembelajaran

A. Petunjuk Pengerjaan

1. jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 5 = sangat baik (SB)
 4 = baik (B)
 3 = cukup (C)
 2 = kurang (K)
 1 = sangat kurang (SK)
2. Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Tampilan						
1.	Tampilan media pembelajaran menarik dan menyenangkan.					✓
2.	Tulisan pada layar jelas dan mudah dibaca.					✓
3.	Gambar yang ditampilkan jelas dan sesuai dengan pelajaran.					✓
Materi						
4.	Materi disampaikan dengan urut dan mudah diikuti.					✓
5.	Saya mudah memahami materi yang diberikan.				✓	
6.	Kalimat yang digunakan mudah dimengerti.				✓	
7.	Soal evaluasi ditulis dengan jelas dan mudah dimengerti.					✓
8.	Soal evaluasi sesuai dengan pelajaran yang sudah dipelajari.				✓	
9.	Contoh soal membantu saya menjawab pertanyaan.					✓
10.	Tanda atau simbol yang digunakan mudah dipahami.					✓
11.	Media ini mudah digunakan dan membuat saya aktif belajar.					✓
Manfaat						
12.	Media ini membantu saya belajar dengan lebih mudah.					✓
13.	Media ini membantu saya lebih cepat mengerti pelajaran.					✓
14.	Media ini membuat saya lebih semangat belajar.					✓



Lembar Angket Kepraktisan Siswa

Nama: Bagus Putra

Kelas: 2

Tujuan: Melihat kepraktisan multimedia interaktif dalam pembelajaran

A. Petunjuk Pengerjaan

1. jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 5 = sangat baik (SB)
 4 = baik (B)
 3 = cukup (C)
 2 = kurang (K)
 1 = sangat kurang (SK)
2. Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Tampilan						
1.	Tampilan media pembelajaran menarik dan menyenangkan.					✓
2.	Tulisan pada layar jelas dan mudah dibaca.					✓
3.	Gambar yang ditampilkan jelas dan sesuai dengan pelajaran.					✓
Materi						
4.	Materi disampaikan dengan urut dan mudah diikuti.					✓
5.	Saya mudah memahami materi yang diberikan.				✓	
6.	Kalimat yang digunakan mudah dimengerti.					✓
7.	Soal evaluasi ditulis dengan jelas dan mudah dimengerti.					✓
8.	Soal evaluasi sesuai dengan pelajaran yang sudah dipelajari.					✓
9.	Contoh soal membantu saya menjawab pertanyaan.					✓
10.	Tanda atau simbol yang digunakan mudah dipahami.					✓
11.	Media ini mudah digunakan dan membuat saya aktif belajar.					✓
Manfaat						
12.	Media ini membantu saya belajar dengan lebih mudah.					✓
13.	Media ini membantu saya lebih cepat mengerti pelajaran.					✓
14.	Media ini membuat saya lebih semangat belajar.					✓

Lembar Angket Kepraktisan Siswa

Nama: Agus Gita

Kelas: 2

Tujuan: Melihat kepraktisan multimedia interaktif dalam pembelajaran

A. Petunjuk Pengerjaan

1. jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 5 = sangat baik (SB)
 4 = baik (B)
 3 = cukup (C)
 2 = kurang (K)
 1 = sangat kurang (SK)
2. Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Tampilan						
1.	Tampilan media pembelajaran menarik dan menyenangkan.					✓
2.	Tulisan pada layar jelas dan mudah dibaca.				✓	
3.	Gambar yang ditampilkan jelas dan sesuai dengan pelajaran.					✓
Materi						
4.	Materi disampaikan dengan urut dan mudah diikuti.					✓
5.	Saya mudah memahami materi yang diberikan.					✓
6.	Kalimat yang digunakan mudah dimengerti.					✓
7.	Soal evaluasi ditulis dengan jelas dan mudah dimengerti.				✓	
8.	Soal evaluasi sesuai dengan pelajaran yang sudah dipelajari.					✓
9.	Contoh soal membantu saya menjawab pertanyaan.					✓
10.	Tanda atau simbol yang digunakan mudah dipahami.					✓
11.	Media ini mudah digunakan dan membuat saya aktif belajar.					✓
Manfaat						
12.	Media ini membantu saya belajar dengan lebih mudah.					✓
13.	Media ini membantu saya lebih cepat mengerti pelajaran.					✓
14.	Media ini membuat saya lebih semangat belajar.					✓

Lampiran 49. Lembar Penilaian Uji Kelompok Kecil

Lembar Angket Kepraktisan Siswa

Nama: *Galih Arjani*

Kelas: *2*

Tujuan: Melihat kepraktisan multimedia interaktif dalam pembelajaran

A. Petunjuk Pengerjaan

- jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 5 = sangat baik (SB)
 4 = baik (B)
 3 = cukup (C)
 2 = kurang (K)
 1 = sangat kurang (SK)
- Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Tampilan						
1.	Tampilan media pembelajaran menarik dan menyenangkan.					✓
2.	Tulisan pada layar jelas dan mudah dibaca.					✓
3.	Gambar yang ditampilkan jelas dan sesuai dengan pelajaran.					✓
Materi						
4.	Materi disampaikan dengan urut dan mudah diikuti.					✓
5.	Saya mudah memahami materi yang diberikan.					✓
6.	Kalimat yang digunakan mudah dimengerti.					✓
7.	Soal evaluasi ditulis dengan jelas dan mudah dimengerti.					✓
8.	Soal evaluasi sesuai dengan pelajaran yang sudah dipelajari.					✓
9.	Contoh soal membantu saya menjawab pertanyaan.					✓
10.	Tanda atau simbol yang digunakan mudah dipahami.					✓
11.	Media ini mudah digunakan dan membuat saya aktif belajar.					✓
Manfaat						
12.	Media ini membantu saya belajar dengan lebih mudah.					✓
13.	Media ini membantu saya lebih cepat mengerti pelajaran.					✓
14.	Media ini membuat saya lebih semangat belajar.					✓

Lembar Angket Kepraktisan Siswa

Nama: Riska

Kelas: 2

Tujuan: Melihat kepraktisan multimedia interaktif dalam pembelajaran

A. Petunjuk Pengerjaan

1. jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 5 = sangat baik (SB)
 4 = baik (B)
 3 = cukup (C)
 2 = kurang (K)
 1 = sangat kurang (SK)
2. Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Tampilan						
1.	Tampilan media pembelajaran menarik dan menyenangkan.					✓
2.	Tulisan pada layar jelas dan mudah dibaca.					✓
3.	Gambar yang ditampilkan jelas dan sesuai dengan pelajaran.					✓
Materi						
4.	Materi disampaikan dengan urut dan mudah diikuti.				✓	
5.	Saya mudah memahami materi yang diberikan.					✓
6.	Kalimat yang digunakan mudah dimengerti.					✓
7.	Soal evaluasi ditulis dengan jelas dan mudah dimengerti.					✓
8.	Soal evaluasi sesuai dengan pelajaran yang sudah dipelajari.					✓
9.	Contoh soal membantu saya menjawab pertanyaan.					✓
10.	Tanda atau simbol yang digunakan mudah dipahami.					✓
11.	Media ini mudah digunakan dan membuat saya aktif belajar.					✓
Manfaat						
12.	Media ini membantu saya belajar dengan lebih mudah.					✓
13.	Media ini membantu saya lebih cepat mengerti pelajaran.					✓
14.	Media ini membuat saya lebih semangat belajar.					✓

Lembar Angket Kepraktisan Siswa

Nama: Isab Sanyal

Kelas: 2

Tujuan: Melihat kepraktisan multimedia interaktif dalam pembelajaran

A. Petunjuk Pengerjaan

1. jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 5 = sangat baik (SB)
 4 = baik (B)
 3 = cukup (C)
 2 = kurang (K)
 1 = sangat kurang (SK)
2. Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Tampilan						
1.	Tampilan media pembelajaran menarik dan menyenangkan.					✓
2.	Tulisan pada layar jelas dan mudah dibaca.					✓
3.	Gambar yang ditampilkan jelas dan sesuai dengan pelajaran.					✓
Materi						
4.	Materi disampaikan dengan urut dan mudah diikuti.					✓
5.	Saya mudah memahami materi yang diberikan.					✓
6.	Kalimat yang digunakan mudah dimengerti.					✓
7.	Soal evaluasi ditulis dengan jelas dan mudah dimengerti.					✓
8.	Soal evaluasi sesuai dengan pelajaran yang sudah dipelajari.					✓
9.	Contoh soal membantu saya menjawab pertanyaan.					✓
10.	Tanda atau simbol yang digunakan mudah dipahami.					✓
11.	Media ini mudah digunakan dan membuat saya aktif belajar.					✓
Manfaat						
12.	Media ini membantu saya belajar dengan lebih mudah.					✓
13.	Media ini membantu saya lebih cepat mengerti pelajaran.					✓
14.	Media ini membuat saya lebih semangat belajar.					✓

Lembar Angket Kepraktisan Siswa

Nama: Hera Ayuni

Kelas: 2

Tujuan: Melihat kepraktisan multimedia interaktif dalam pembelajaran

A. Petunjuk Pengerjaan

1. jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 5 = sangat baik (SB)
 4 = baik (B)
 3 = cukup (C)
 2 = kurang (K)
 1 = sangat kurang (SK)
2. Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Tampilan						
1.	Tampilan media pembelajaran menarik dan menyenangkan.					✓
2.	Tulisan pada layar jelas dan mudah dibaca.					✓
3.	Gambar yang ditampilkan jelas dan sesuai dengan pelajaran.					✓
Materi						
4.	Materi disampaikan dengan urut dan mudah diikuti.					✓
5.	Saya mudah memahami materi yang diberikan.					✓
6.	Kalimat yang digunakan mudah dimengerti.					✓
7.	Soal evaluasi ditulis dengan jelas dan mudah dimengerti.					✓
8.	Soal evaluasi sesuai dengan pelajaran yang sudah dipelajari.					✓
9.	Contoh soal membantu saya menjawab pertanyaan.				✓	
10.	Tanda atau simbol yang digunakan mudah dipahami.					✓
11.	Media ini mudah digunakan dan membuat saya aktif belajar.				✓	
Manfaat						
12.	Media ini membantu saya belajar dengan lebih mudah.					✓
13.	Media ini membantu saya lebih cepat mengerti pelajaran.					✓
14.	Media ini membuat saya lebih semangat belajar.					✓

Lembar Angket Kepraktisan Siswa

Nama: Rendya

Kelas: 2

Tujuan: Melihat kepraktisan multimedia interaktif dalam pembelajaran

A. Petunjuk Pengerjaan

1. jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 5 = sangat baik (SB)
 4 = baik (B)
 3 = cukup (C)
 2 = kurang (K)
 1 = sangat kurang (SK)
2. Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Tampilan						
1.	Tampilan media pembelajaran menarik dan menyenangkan.					✓
2.	Tulisan pada layar jelas dan mudah dibaca.					✓
3.	Gambar yang ditampilkan jelas dan sesuai dengan pelajaran.					✓
Materi						
4.	Materi disampaikan dengan urut dan mudah diikuti.					✓
5.	Saya mudah memahami materi yang diberikan.					✓
6.	Kalimat yang digunakan mudah dimengerti.					✓
7.	Soal evaluasi ditulis dengan jelas dan mudah dimengerti.					✓
8.	Soal evaluasi sesuai dengan pelajaran yang sudah dipelajari.					✓
9.	Contoh soal membantu saya menjawab pertanyaan.					✓
10.	Tanda atau simbol yang digunakan mudah dipahami.				✓	
11.	Media ini mudah digunakan dan membuat saya aktif belajar.					✓
Manfaat						
12.	Media ini membantu saya belajar dengan lebih mudah.					✓
13.	Media ini membantu saya lebih cepat mengerti pelajaran.					✓
14.	Media ini membuat saya lebih semangat belajar.					✓

Lembar Angket Kepraktisan Siswa

Nama: Ajuno

Kelas: 2

Tujuan: Melihat kepraktisan multimedia interaktif dalam pembelajaran

A. Petunjuk Pengerjaan

1. jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.

5 = sangat baik (SB)

4 = baik (B)

3 = cukup (C)

2 = kurang (K)

1 = sangat kurang (SK)

2. Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Tampilan						
1.	Tampilan media pembelajaran menarik dan menyenangkan.					✓
2.	Tulisan pada layar jelas dan mudah dibaca.					✓
3.	Gambar yang ditampilkan jelas dan sesuai dengan pelajaran.					✓
Materi						
4.	Materi disampaikan dengan urut dan mudah diikuti.					✓
5.	Saya mudah memahami materi yang diberikan.				✓	
6.	Kalimat yang digunakan mudah dimengerti.				✓	
7.	Soal evaluasi ditulis dengan jelas dan mudah dimengerti.					✓
8.	Soal evaluasi sesuai dengan pelajaran yang sudah dipelajari.				✓	
9.	Contoh soal membantu saya menjawab pertanyaan.					✓
10.	Tanda atau simbol yang digunakan mudah dipahami.					✓
11.	Media ini mudah digunakan dan membuat saya aktif belajar.					✓
Manfaat						
12.	Media ini membantu saya belajar dengan lebih mudah.					✓
13.	Media ini membantu saya lebih cepat mengerti pelajaran.					✓
14.	Media ini membuat saya lebih semangat belajar.					✓

Lembar Angket Kepraktisan Siswa

Nama: Almanta abt

Kelas: 2

Tujuan: Melihat kepraktisan multimedia interaktif dalam pembelajaran

A. Petunjuk Pengerjaan

1. jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 5 = sangat baik (SB)
 4 = baik (B)
 3 = cukup (C)
 2 = kurang (K)
 1 = sangat kurang (SK)
2. Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Tampilan						
1.	Tampilan media pembelajaran menarik dan menyenangkan.					✓
2.	Tulisan pada layar jelas dan mudah dibaca.					✓
3.	Gambar yang ditampilkan jelas dan sesuai dengan pelajaran.					✓
Materi						
4.	Materi disampaikan dengan urut dan mudah diikuti.					✓
5.	Saya mudah memahami materi yang diberikan.				✓	
6.	Kalimat yang digunakan mudah dimengerti.					✓
7.	Soal evaluasi ditulis dengan jelas dan mudah dimengerti.					✓
8.	Soal evaluasi sesuai dengan pelajaran yang sudah dipelajari.					✓
9.	Contoh soal membantu saya menjawab pertanyaan.					✓
10.	Tanda atau simbol yang digunakan mudah dipahami.					✓
11.	Media ini mudah digunakan dan membuat saya aktif belajar.					✓
Manfaat						
12.	Media ini membantu saya belajar dengan lebih mudah.					✓
13.	Media ini membantu saya lebih cepat mengerti pelajaran.					✓
14.	Media ini membuat saya lebih semangat belajar.					✓

Lembar Angket Kepraktisan Siswa

Nama: Adelia Ayuning

Kelas: 2

Tujuan: Melihat kepraktisan multimedia interaktif dalam pembelajaran

A. Petunjuk Pengerjaan

1. jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 5 = sangat baik (SB)
 4 = baik (B)
 3 = cukup (C)
 2 = kurang (K)
 1 = sangat kurang (SK)
2. Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Tampilan						
1.	Tampilan media pembelajaran menarik dan menyenangkan.					✓
2.	Tulisan pada layar jelas dan mudah dibaca.				✓	
3.	Gambar yang ditampilkan jelas dan sesuai dengan pelajaran.					✓
Materi						
4.	Materi disampaikan dengan urut dan mudah diikuti.					✓
5.	Saya mudah memahami materi yang diberikan.					✓
6.	Kalimat yang digunakan mudah dimengerti.					✓
7.	Soal evaluasi ditulis dengan jelas dan mudah dimengerti.				✓	
8.	Soal evaluasi sesuai dengan pelajaran yang sudah dipelajari.					✓
9.	Contoh soal membantu saya menjawab pertanyaan.					✓
10.	Tanda atau simbol yang digunakan mudah dipahami.					✓
11.	Media ini mudah digunakan dan membuat saya aktif belajar.					✓
Manfaat						
12.	Media ini membantu saya belajar dengan lebih mudah.					✓
13.	Media ini membantu saya lebih cepat mengerti pelajaran.					✓
14.	Media ini membuat saya lebih semangat belajar.					✓

Lampiran 50. Pretest Kemampuan Empati

Lembar Tes Efektivitas Kemampuan Empati

Nama : Ananda abi

Nomor : 3

PETUNJUK Pengerjaan

Pada lembar tes ini anak – anak diminta untuk mengisi secara lengkap setiap pernyataan pada bagian tersebut. Berikut adalah petunjuk pengisian kuesioner:

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama.
2. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan keadaan anda, dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan.

Petunjuk khusus: Setiap jawaban menunjukkan seberapa jauh pernyataan tersebut sesuai atau tidak sesuai dengan kondisi Anda saat ini.

Keterangan:

SS: Sangat Sesuai S: Sesuai TS: Tidak Sesuai STS: Sangat Tidak Sesuai

Kuesioner Empati

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya mengerti teman saya sedih ketika ia tidak diajak bermain.			✓	
2	Saya menemani teman saat ia mengatakan merasa sedih.			✓	
3	Saya tetap asik bermain sendiri meskipun teman saya membutuhkan bantuan.		✓	✓	
4	Saya meminjamkan alat tulis kepada teman yang membutuhkan.			✓	
5	Saya dapat membayangkan rasa sakit saat jatuh, lalu saya menolong teman yang jatuh.				✓
6	Saya dapat membayangkan perasaan teman yang sendirian, lalu saya mengajaknya bermain.				✓
7	Saya menertawakan teman yang berbicara dengan logat berbeda.		✓		
8	Saya tidak mengejek teman karena saya membayangkan perasaannya akan sedih.		✓		
9	Saya mendorong teman saat antri belanja karena ingin cepat.	✓			
10	Saya merasa ingin menangis melihat teman menangis				✓
11	Saya merasa kasihan jika ada teman yang tidak diajak bermain karena berbeda.			✓	
12	Saya tetap bermain meskipun ada teman yang sedih				✓
13	Saya memilih duduk diam walaupun melihat teman kesulitan membawa buku.		✓		
14	Saya melaporkan kepada guru ketika melihat teman diejek karena berbeda				✓
15	Saya memilih menyimpan makanan sendiri walaupun teman saya tidak membawa bekal.		✓		
16	Saya mencoba menenangkan diri saat melihat teman menangis.				✓
17	Saya langsung marah ketika melihat teman saya dipukul.	✓			
18	Saya berusaha tenang saat melihat teman bertengkar.			✓	
19	Saya merasa tidak nyaman saat melihat teman dimarahi guru.				✓
20	Saya merasa biasa saja ketika melihat teman terjatuh saat bermain bersama	✓			



Lampiran 51. Posttest Kemampuan Empati

Lembar Tes Efektivitas Kemampuan Empati

Nama : Ananda
 Nomor : 3

PETUNJUK Pengerjaan

Pada lembar tes ini anak – anak diminta untuk mengisi secara lengkap setiap pernyataan pada bagian tersebut. Berikut adalah petunjuk pengisian kuesioner:

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama.
2. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan keadaan anda, dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan.

Petunjuk khusus: Setiap jawaban menunjukkan seberapa jauh pernyataan tersebut sesuai atau tidak sesuai dengan kondisi Anda saat ini.

Keterangan:

SS: Sangat Sesuai S: Sesuai TS: Tidak Sesuai STS: Sangat Tidak Sesuai

Kuesioner Empati

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya mengerti teman saya sedih ketika ia tidak diajak bermain.	✓			
2	Saya menemani teman saat ia mengatakan merasa sedih.		✓		
3	Saya tetap asik bermain sendiri meskipun teman saya membutuhkan bantuan.			✓	
4	Saya meminjamkan alat tulis kepada teman yang membutuhkan.		✓		
5	Saya dapat membayangkan rasa sakit saat jatuh, lalu saya menolong teman yang jatuh.		✓		
6	Saya dapat membayangkan perasaan teman yang sendirian, lalu saya mengajaknya bermain.		✓		
7	Saya menertawakan teman yang berbicara dengan logat berbeda.				✓
8	Saya tidak mengejek teman karena saya membayangkan perasaannya akan sedih.	✓			
9	Saya mendorong teman saat antri belanja karena ingin cepat.				✓
10	Saya merasa ingin menangis melihat teman menangis.		✓		
11	Saya merasa kasihan jika ada teman yang tidak diajak bermain karena berbeda.		✓		
12	Saya tetap bermain meskipun ada teman yang sedih.			✓	
13	Saya memilih duduk diam walaupun melihat teman kesulitan membawa buku.				✓
14	Saya melaporkan kepada guru ketika melihat teman diejek karena berbeda.		✓		
15	Saya memilih menyimpan makanan sendiri walaupun teman saya tidak membawa bekal.				✓
16	Saya mencoba menenangkan diri saat melihat teman menangis.		✓		
17	Saya langsung marah ketika melihat teman saya dipukul.			✓	
18	Saya berusaha tenang saat melihat teman bertengkar.			✓	
19	Saya merasa tidak nyaman saat melihat teman dimarahi guru.		✓		
20	Saya merasa biasa saja ketika melihat teman terjatuh saat bermain bersama.				✓

Lampiran 52. Hasil Analisis Uji Validitas Media

1. Hasil Analisis Uji Materi

Nomor Pernyataan	Nilai Validator		Skala Rater		Total Skala Rater ΣS	n (c-1)	Nilai Validasi (V)	Kategori
	I	II	I	II				
1	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Tinggi
2	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Tinggi
3	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Tinggi
4	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Tinggi
5	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Tinggi
6	4	5	3	4	7	8	0.88	Sangat Tinggi
7	4	5	3	4	7	8	0.88	Sangat Tinggi
8	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Tinggi
9	4	5	3	4	7	8	0.88	Sangat Tinggi
10	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Tinggi
11	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Tinggi
12	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Tinggi
13	4	5	3	4	7	8	0.88	Sangat Tinggi
14	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Tinggi
15	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Tinggi
Rata-rata							0.97	Sangat Tinggi

. Untuk mencari hasil uji validitas oleh ahli akan dicari menggunakan

rumus berikut : $V = \frac{\Sigma s}{n(c-1)}$

Sumber: (Utami et al., 2024)

Keterangan:

V = Indeks kesepakatan rater

S = Skor yang ditetapkan rater dikurangi skor terendah dalam kategori yang dipakai ($s = r - lo$)

r = Skor kategori pilihan rater

Lo = Skor terendah dalam kategori penskoran

n = Banyaknya ahli

c = Banyaknya kategori yang dapat dipilih ahli/rater.

Hasil yang diperoleh kemudian dikonversikan pada kriteria validitas berikut. Kriteria validitas *Aiken*, dapat dilihat pada tabel berikut

Rentangan Skor	Predikat
$V \leq 0,4$	Validitas Rendah
$0,4 < V < 0,8$	Validitas Sedang
$V \geq 0,8$	Validitas Sangat Tinggi

Sumber: (Utami et al., 2024)

Berdasarkan analisis diperoleh hasil validitas materi dari multimedia *smart emotion* berkearifan lokal yaitu 0,97. Berdasarkan kriteria validitas aiken menunjukkan bahwa nilai $0,97 \geq 0,8$ memiliki kriteria sangat tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, materi pada multimedia *smart emotion* berkearifan lokal dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Hasil Analisis Uji Media

nomor pernyataan	nilai validator		Skala Rater		Total Skala Rater ES	n (c-1)	Nilai Validasi (V)	Kategori
	I	II	I	II				
1	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Tinggi
2	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Tinggi
3	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Tinggi
4	5	4	4	3	7	8	0.88	Sangat Tinggi

5	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Tinggi
6	4	4	3	3	6	8	0.75	Sedang
7	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Tinggi
8	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Tinggi
9	4	5	3	4	7	8	0.88	Sangat Tinggi
10	4	4	3	3	6	8	0.75	Sedang
11	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Tinggi
12	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Tinggi
13	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Tinggi
14	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Tinggi
15	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Tinggi
16	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Tinggi
17	4	5	3	4	7	8	0.88	Sangat Tinggi
18	4	5	3	4	7	8	0.88	Sangat Tinggi
Rata-rata							0.94	Sangat Tinggi

Berdasarkan analisis diperoleh hasil validitas media dari multimedia *smart emotion* berkearifan lokal yaitu 0,94. Berdasarkan kriteria validitas aiken menunjukkan bahwa nilai $0,94 \geq 0,8$ memiliki kriteria sangat tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, multimedia *smart emotion* berkearifan lokal dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Hasil Analisis Uji Desain Instruksional

Nomor Pernyataan	Nilai Validator		Skala Rater		Total Skala Rater Es	n (c-1)	Nilai Validasi (V)	Kategori
	I	II	I	II				
1	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Tinggi
2	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Tinggi
3	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Tinggi
4	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Tinggi
5	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Tinggi
6	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Tinggi
7	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Tinggi
8	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Tinggi
9	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Tinggi
10	4	4	3	3	6	8	0.75	Sedang
11	4	4	3	3	6	8	0.75	Sedang
12	4	5	3	4	7	8	0.88	Sangat Tinggi
13	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Tinggi
14	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Tinggi
15	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Tinggi
Rata-rata							0.96	Sangat Tinggi

Berdasarkan analisis diperoleh hasil validitas desain intruksional dari multimedia *smart emotion* berkearifan lokal yaitu 0,96. Berdasarkan kriteria validitas aiken menunjukkan bahwa nilai $0,96 \geq 0,8$ memiliki kriteria sangat tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, desain pada multimedia *smart emotion* berkearifan lokal dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Lampiran 53. Hasil Analisis Uji Kepraktisan Media

1. Hasil Analisis Kepraktisan Respon Guru

Hasil Analisis Uji Coba Praktisi

	Praktisi	
	G1	G2
Jumlah Skor	49	49
Skor Maksimal	50	
Persentase (%)	$P = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$	
	98.00%	98.00%
Total Persentase	196.00%	
Rata - Rata Persentase	$(196.00 : 2) \times 100\%$	
	98.00%	
Kriteria	Sangat Baik	

Uji kepraktisan dilakukan berdasarkan skor yang diperoleh dari responden yaitu respon guru dan siswa dari angket/kuesioner yang kemudian dianalisis menggunakan metode analisis statistik deskriptif untuk mencari skor rata-rata. Uji coba dilakukan dengan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan dengan menggunakan rumus sebagai berikut,

$$P = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Kemudian setelah didapatkan hasil persentase masing-masing subjek, selanjutnya jumlah keseluruhan dapat dihitung dengan rumus berikut:

$$P = \frac{F}{n}$$

Keterangan:

F: Jumlah keseluruhan skor responden

n: Banyak subjek

Hasil yang didapatkan dikonversi menggunakan PAP skala lima untuk dapat mengetahui kepraktisan media yang dikembangkan.

Tingkat Pencapaian (%)	Nilai Angka	Kualifikasi	Keterangan
90-100	4	Sangat Baik	Sangat Praktis
80-89	3	Baik	Praktis
65-79	2	Cukup	Kurang Praktis
55-64	1	Kurang	Tidak Praktis
00-54	0	Sangat Kurang	Sangat Tidak Praktis

Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh hasil rata-rata uji praktisi terhadap multimedia *smart emotion* berkearifan lokal adalah 98,00%. Berdasarkan ketentuan pengambilan keputusan kriteria kepraktisan, menunjukkan bahwa nilai 98,00% berada pada rentang 90-100% yang memiliki kriteria praktis. Berdasarkan hasil tersebut, multimedia *smart emotion* berkearifan lokal dinyatakan sangat baik digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Hasil Analisis Uji Perorangan

	Responden		
	S1	S2	S3
Jumlah Skor	68	69	67
Skor Maksimal	70		
Persentase (%)	$P = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$		
	97.14%	98.57%	95.71%
Total Persentase	291.43%		
Rata - Rata Persentase	$(291,43 : 3) \times 100\%$		
	97.14%		
Kriteria	Sangat Baik		

Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh hasil rata-rata uji coba perorangan terhadap multimedia *smart emotion* berkearifan lokal adalah 97,14%. Berdasarkan ketentuan pengambilan keputusan kriteria kepraktisan, menunjukkan bahwa nilai 97,14% berada pada rentang 90-100% yang memiliki kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut, multimedia *smart emotion*

berkearifan lokal dinyatakan sangat baik digunakan oleh perorangan dalam proses pembelajaran.

3. Hasil Analisis Uji Kelompok Kecil

Hasil Analisis Uji Coba Kelompok Kecil

	Responden								
	K1			K2			K3		
Jumlah Skor	68	69	67	69	68	66	69	70	65
Skor Maksimal	70								
Persentase (%)	$P = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$								
	97.14	98.57	95.71	98.57	97.14	94.29	98.57	100.00	92.86
Total Persentase	872.86								
Rata - Rata Persentase	$(872,86 : 9) \times 100\%$								
	96.98%								
Kriteria	Sangat Baik								

Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh hasil rata-rata uji coba kelompok kecil terhadap multimedia *smart emotion* berkearifan lokal adalah 96,98%. Berdasarkan ketentuan pengambilan keputusan kriteria kepraktisan, menunjukkan bahwa nilai 96,98% berada pada rentang 90-100% yang memiliki kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut, multimedia *smart emotion* berkearifan lokal dinyatakan sangat baik digunakan oleh kelompok dalam proses pembelajaran.

Lampiran 54. Hasil Analisis Uji Efektivitas Media

1. Analisis Deskriptif

Descriptives			Statistic	Std. Error
Pretest Empati	Mean		44.7667	1.12922
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	42.4572	
		Upper Bound	47.0762	
	5% Trimmed Mean		44.7778	
	Median		45.5000	
	Variance		38.254	
	Std. Deviation		6.18498	
	Minimum		32.00	
	Maximum		57.00	
	Range		25.00	
	Interquartile Range		9.25	
	Skewness		-.133	.427
	Kurtosis		-.260	.833
Posttest Empati	Mean		69.4667	.79471
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	67.8413	
		Upper Bound	71.0920	
	5% Trimmed Mean		69.4630	
	Median		69.0000	
	Variance		18.947	
	Std. Deviation		4.35283	
	Minimum		62.00	
	Maximum		77.00	
	Range		15.00	
	Interquartile Range		7.50	
	Skewness		.187	.427
	Kurtosis		-.936	.833

2. Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Empati	.117	30	.200 [*]	.982	30	.874
Posttest Empati	.109	30	.200 [*]	.953	30	.200

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

3. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Varians

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Empati	Based on Mean	2.166	1	58	.146
	Based on Median	2.116	1	58	.151
	Based on Median and with adjusted df	2.116	1	49.316	.152
	Based on trimmed mean	2.161	1	58	.147

4. Hasil Perhitungan Uji-t Berkorelasi

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-24.70000	5.18719	.94705	-26.63693	-22.76307	-26.081	29	.000

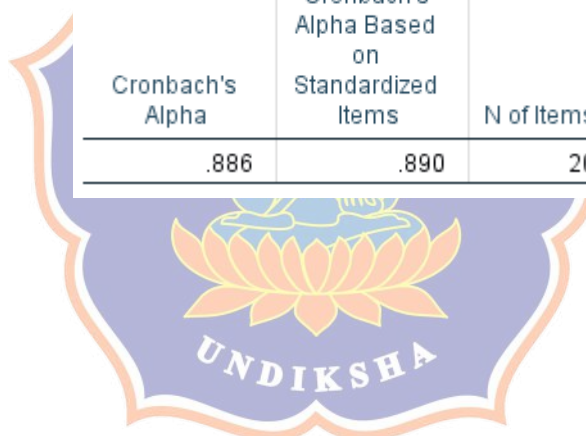


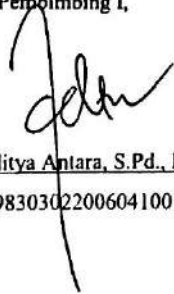
Lampiran 55. Uji Reabilitas

Responden	Pernyataan (P)																				Total
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	
R1	4	3	3	3	4	4	2	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	69
R2	4	3	4	3	4	4	2	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	2	3	4	67
R3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	1	1	1	1	2	3	1	4	47
R4	2	1	2	4	3	4	2	1	4	2	3	3	3	3	2	4	2	2	1	4	52
R5	1	3	4	4	2	4	4	3	4	4	3	3	4	4	2	3	3	3	4	3	65
R6	4	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	4	2	4	2	2	4	53
R7	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	1	2	3	69
R8	3	3	3	3	2	2	3	4	4	1	3	3	4	2	3	1	3	2	3	4	56
R9	3	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	57
R10	3	4	4	4	3	3	4	4	4	2	4	4	4	3	4	3	2	3	4	3	69
R11	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	69
R12	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	1	3	1	3	2	3	1	2	49
R13	2	3	2	3	4	3	2	3	3	1	2	3	3	3	3	1	3	2	2	1	49
R14	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	74
R15	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	3	4	4	3	4	3	2	4	4	4	72
Varians Butir	0.886	0.695	0.457	0.552	0.552	0.543	0.743	0.6	0.257	1.124	0.457	0.352	1.067	0.495	1.21	1.095	0.552	0.781	1.114	0.829	14.362
Jumlah Varian Butir	14.36																				
Varians Skor Total	90.55																				
Nilai Cronbach's Alpha	0.886																				
Keterangan	Sangat Reabliabel																				

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.886	.890	20



Lampiran 56. Lembar Persetujuan Ujian Skripsi**LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI****Menyetujui:****Pembimbing I,**Dr. Putu Aditya Anlara, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198303022006041001

Pembimbing II,Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198912232015042002

Lampiran 57. Dokumentasi



Dokumentasi Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II Di SD Negeri 4 Kaliakah



Dokumentasi Wawancara dengan Wali Kelas II SD Negeri 4 Kaliakah



Dokumentasi Penyebaran Kuesioner pada Siswa Kelas II



Dokumentasi Uji Kepraktisan Respon Guru



Dokumentasi Uji Perorangan



Dokumentasi
Uji Kelompok Kecil



Dokumentasi
Uji Reabilitas Instrumen



Dokumentasi
Penyebaran Pretes



Dokumentasi
Proses Pembelajaran



Dokumentasi
Implementasi Multimedia *Smart Emotion*



Dokumentasi
Implementasi Multimedia *Smart Emotion*



Dokumentasi
Penyebaran Posttest

Riwayat Hidup



Gusti Ayu Ketut Wijayanti Laksmi Dewi lahir di Negara, Bali pada tanggal 18 Agustus 2003. Penulis merupakan anak ketiga dari pasangan suami istri Bapak I Gusti Putu Darma Yasa dan Ibu Gusti Ayu Ketut Katrini. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Kini penulis beralamat di Jalan Toya Anakan IV, Blok C2, Buleleng, Bali, Indonesia.

Penulis Menyelesaikan Pendidikan Taman Kanak-Kanak di TK Tunas Agung pada tahun 2009, kemudian penulis melanjutkan Pendidikan di SD Negeri 3 Baler Bale Agung dan lulus pada tahun 2016. Penulis melanjutkan Pendidikan di SMP Negeri 2 Negara dan lulus pada tahun 2019. Pada tahun 2019, penulis melanjutkan Pendidikan di jenjang SMK di SMK Negeri 1 Negara dan lulus pada tahun 2022. Setelah itu, penulis melanjutkan Pendidikan pada jenjang perguruan tinggi di Universitas Pendidikan Ganesha dengan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan. Pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, penulis telah menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Pengembangan Multimedia *Smart Emotion* Berkearifan Lokal Pada Muatan Bahasa Indonesia Untuk Menstimulasi Empati Kelas II Sekolah Dasar”, sehingga dapat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).