



Lampiran 1. Surat-surat Terkait 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 : 11717/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 28 Agustus 2025
Lampiran : -
Hal : Observasi Awal

Yth.
Kepala SDN 2 Kalibukbuk
di tempat

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

Nama : Ni Komang Widya Dwi Maharani
NIM : 2111031466
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan.
NIP. 198408202012121004



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



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 : 7293/UN48.10.1/PK.01.03/2026 Singaraja, 11 Mei 2026
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
Kepala SD Negeri 2 Kalibukbuk
di tempat

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

Nama : Ni Komang Widya Dwi Maharani
NIM : 2111031466
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



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 KALIBUKBUK
Alamat : Jl. Seririt-Singaraja,
Desa Kalibukbuk , Kec. Buleleng, Kab. Buleleng
 No telp. (0362) 41540 – email ; sdn2kalibukbuk@gmail.com



SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.2/101/IX/SDN2KBB/2025

Yang Bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri 2 Kalibukbuk menerangkan bahwa:

Nama : Ni Komang Widya Dwi Maharani
 NIM : 2111031466
 Semester : -
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Memang benar mahasiswa tersebut diatas sudah melakukan kegiatan pengumpulan data untuk melengkapi Syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi di SD Negeri 2 Kalibukbuk.

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

Kalibukbuk, 1 September 2025

Kepala SD Negeri 2 Kalibukbuk



Desak Ketut Sitaasih, S.Pd., M.Si

NIP: 196612281992032008



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

SURAT KETERANGAN UJI *JUDGES*

Yang bertanda tangan dibawah ini:

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

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Komang Widya Dwi aharani
NIM : 2111031466
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji *Judges* Instrumen atau Uji Ahli Instrumen Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan semestinya.

Singaraja, 20 April 2026

Ahli I,

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET,
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

Telepon (0362) 31372

Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI *JUDGES*

Yang bertanda tangan dibawah ini:

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

NIP : 198202142008121004

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Komang Widya Dwi aharani

NIM : 2111031466

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Pendidikan Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji *Judges* Instrumen atau Uji Ahli Instrumen Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan semestinya.

Singaraja, 20 April 2026

Ahli II,

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



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

SURAT KETERANGAN UJI VALIDASI UJI MEDIA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

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

NIP : 197108152001121001

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Komang Widya Dwi aharani

NIM : 2111031466

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Pendidikan Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli Media Pembelajaran. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan semestinya.

Singaraja, 20 April 2026

Dosen/Pakar,

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



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

SURAT KETERANGAN UJI VALIDASI AHLI MEDIA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

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

NIP : 198202142008121004

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Komang Widya Dwi aharani

NIM : 2111031466

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Pendidikan Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli Media Pembelajaran. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan semestinya.

Singaraja, 20 April 2026

Dosen/Pakar,

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



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

SURAT KETERANGAN UJI VALIDASI AHLI MATERI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : I Putu Kusuma Wardana, S.Pd., M.Pd.
NIP : -

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Komang Widya Dwi aharani
NIM : 2111031466
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli Materi Pembelajaran. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan semestinya.

Singaraja, 20 April 2026

Dosen/Pakar,

I Putu Kusuma Wardana, S.Pd., M.Pd.



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

SURAT KETERANGAN UJI VALIDASI AHLI MATERI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fatimatuz Zahrah, M.Pd
NIP : 199804192025062009

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Komang Widya Dwi aharani
NIM : 2111031466
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli Materi Pembelajaran. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan semestinya.

Singaraja, 20 April 2026
Dosen/Pakar

Fatimatuz Zahrah, M.Pd
NIP 199804192025062009

Lampiran 2. Rekapitulasi Nilai Literasi Budaya Siswa

Rekap Nilai Literasi Budaya Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kalibukbuk			
No	Nama Siswa	Nilai	Kriteria
1	Gede Angga Adi Pratama	40	Kurang
2	Gede Ari Krishna Surya Putra	25	Sangat Kurang
3	Gede Davian Meyndra Prasena	45	Kurang
4	Gede Martin Putra Ardana	60	Kurang
5	Gede Reza Aditya Yasa	45	Kurang
6	I Gede Windhu Raditya	75	Cukup
7	I Komang Agus Novendra	35	Sangat Kurang
8	Kadek Andre Biliardana	80	Baik
9	Kadek Anggia Viantari Arsa	75	Cukup
10	Kadek Diasmita Mas Wicahyani	50	Kurang
11	Kadek Krisna Kartika Utama	65	Cukup
12	Kadek Shantika Gana Putri	90	Sangat Baik
13	Kadek Verdha Surya Priandiyasa	80	Baik
14	Ketut Widi Artha Tangkas	35	Sangat Kurang
15	Komang Andi Ari Darmawan	80	Baik
16	Komang Budi Putra Krisna	40	Kurang
17	Komang Oricha Wulandari	70	Cukup
18	Komang Yuda Sastrawan	25	Sangat Kurang
19	Komang Yudha Permana	30	Sangat Kurang
20	Luh Amila Juliani	70	Cukup
21	Luh Putu Indah Sanita Putri	50	Kurang
22	Ni Kadek Anandita Desvina Purnama Dewi	55	Kurang
23	Ni Kadek Putriani Dewi	40	Kurang

Lampiran 3. Instrumen Analisis Sikap Siswa Terhadap Budaya

ANALISIS SIKAP SISWA TERHADAP BUDAYA

Sekolah :

Nama Siswa :

Kelas :

No. Absen :

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah setiap pernyataan di bawah ini dengan cermat.
2. Pilihlah jawaban yang tampaknya paling mungkin anda pilih jika anda mendapat diri anda dalam situasi seperti itu dengan memberi tanda centang (√). Pilihlah jawaban berupa Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu (R), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1	Saya mengetahui adat istiadat yang berlaku di daerah saya.					
2	Saya merasa bangga terhadap budaya daerah saya sendiri.					
3	Saya berusaha memahami makna di balik tradisi yang ada di masyarakat.					
4	Saya menghargai perbedaan tradisi antar daerah di Indonesia.					
5	Saya menyadari bahwa budaya berperan penting dalam membentuk identitas bangsa.					
6	Saya senang mempelajari budaya dari daerah lain.					
7	Saya menghormati kebiasaan orang lain meskipun berbeda dengan kebiasaan saya.					
8	Saya merasa tertarik untuk menghadiri kegiatan yang menampilkan budaya lain.					
9	Saya tidak merasa budaya saya lebih baik daripada budaya lain.					
10	Saya percaya bahwa perbedaan budaya membuat hidup menjadi lebih berwarna.					
11	Saya ikut serta dalam kegiatan yang bertujuan melestarikan budaya lokal.					

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
12	Saya menjaga agar tidak merusak benda atau tempat yang bernilai budaya.					
13	Saya berusaha mengenalkan budaya daerah saya kepada orang lain.					
14	Saya mendukung upaya pelestarian budaya tradisional.					
15	Saya merasa memiliki tanggung jawab untuk menjaga kelestarian budaya bangsa.					

Tiap item diberi skor 1–5.

Skor total menunjukkan tingkat sikap terhadap budaya:

76–90 = Sangat Baik

61–75 = Baik

46–60 = Cukup

31–45 = Kurang Baik

15–30 = Sangat Kurang Baik



Lampiran 4. Rekapitulasi Hasil Analisis Sikap Siswa Terhadap Budaya

Rekap Sikap Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kalibukbuk Terhadap Budaya			
No	Nama Siswa	Nilai	Kualifikasi
1	Gede Angga Adi Pratama	49	Cukup
2	Gede Ari Krishna Surya Putra	45	Kurang Baik
3	Gede Davian Meyndra Prasena	44	Kurang Baik
4	Gede Martin Putra Ardana	50	Cukup
5	Gede Reza Aditya Yasa	28	Sangat Kurang Baik
6	I Gede Windhu Raditya	48	Cukup
7	I Komang Agus Novendra	50	Cukup
8	Kadek Andre Biliardana	53	Cukup
9	Kadek Anggia Viantari Arsa	29	Sangat Kurang Baik
10	Kadek Diasmita Mas Wicahyani	61	Baik
11	Kadek Krisna Kartika Utama	68	Baik
12	Kadek Shantika Gana Putri	26	Sangat Kurang Baik
13	Kadek Verdha Surya Priandiyasa	41	Baik
14	Ketut Widi Artha Tangkas	28	Sangat Kurang Baik
15	Komang Andi Ari Darmawan	49	Cukup
16	Komang Budi Putra Krisna	36	Kurang Baik
17	Komang Oricha Wulandari	45	Kurang Baik
18	Komang Yuda Sastrawan	44	Kurang Baik
19	Komang Yudha Permana	66	Kurang Baik
20	Luh Amila Juliani	28	Sangat Kurang Baik
21	Luh Putu Indah Sanita Putri	48	Cukup
22	Ni Kadek Anandita Desvina Purnama Dewi	50	Cukup
23	Ni Kadek Putriani Dewi	45	Kurang Baik

Rekapitulasi :

$$\text{Rumus} : \frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Siswa kualifikasi Baik : 3 orang siswa = 13%

Siswa kualifikasi Cukup : 8 orang siswa = 35%

Siswa kualifikasi Kurang Baik : 7 orang siswa = 30%

Siswa kualifikasi Sangat Kurang Baik : 5 orang siswa = 22%

Lampiran 5. Instrumen Analisis Gaya Belajar Siswa

INSTRUMEN ANGKET GAYA BELAJAR

Sekolah :

Nama Siswa :

Kelas :

No. Absen :

A. Petunjuk Umum

1. Tuliskan identitas diri yaitu nama siswa, kelas, dan nomor absen anda disudut kiri atas pada lembar jawaban.
2. Bacalah pernyataan setiap nomor dengan seksama.
3. Angket ini tidak ada kaitannya atau pengaruhnya terhadap nilai anda dan tidak ada jawaban yang salah, semua jawaban yang anda pilih adalah benar. Asalkan dijawab dengan jujur. Kerahasiaan identitas dan jawaban anda dijamin oleh peneliti. Oleh karena itu, usahakan agar jangan sampai ada nomor yang terlewati untuk dijawab.

B. Petunjuk Pengisian

1. Pilihlah jawaban yang tampaknya paling mungkin anda pilih jika anda mendapat diri anda dalam situasi seperti itu dengan memberi tanda centang (✓). Pilihlah jawaban berupa Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).
2. Setiap pernyataan harus dijawab.
3. Periksa kembali jawaban sebelum diserahkan kepada peneliti

C. Pernyataan

NO.	PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Jika mengerjakan soal atau tugas Pendidikan Pancasila saya selalu membaca instruksinya terlebih dahulu.				
2.	Saya lebih suka membaca buku dan melihat gambar, daripada mendengar penjelasan orang lain.				
3.	Saya lebih mudah mengingat cerita yang berisi banyak gambar dan berwarna dibandingkan dengan tanpa gambar				

NO.	PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
4.	Saya senang memperhatikan ilustrasi gambar atau warna yang terdapat dalam buku paket Pendidikan Pancasila.				
5.	Gambar-gambar dan poster yang ada pada buku paket Pendidikan Pancasila sangat membantu saya dalam mengingat dan memahami pelajaran.				
6.	Saya lebih mudah mengingat hafalan pelajaran dengan cara mendengarkan penjelasan guru.				
7.	Ketika sedang membaca materi Pendidikan Pancasila, saya sering membaca dengan keras daripada membaca dalam hati.				
8.	Saya senang menyanyikan lagu-lagu ketika sedang belajar.				
9.	Saya lebih senang belajar di tempat keramaian dibandingkan dengan tempat yang sepi.				
10.	Saya lebih mudah mengingat apa yang disampaikan orang lain dengan cara mendengar dibandingkan dengan apa yang saya lihat.				
11.	Saya menyenangi belajar langsung praktek daripada belajar hanya mendengarkan penjelasan guru.				
12.	Saya menyukai permainan tradisional yang melibatkan fisik terkait dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila.				
13.	Ketika belajar, tangan saya tidak bisa diam memainkan pulpen atau benda-benda lain yang ada didekat saya.				
14.	Saya mudah menghafal materi dengan cara berjalan-jalan sambil mempraktikkan secara langsung.				
15.	Saat menjawab soal-soal Pendidikan Pancasila saya menulis jawabannya langsung di buku paket.				
JUMLAH					

Lampiran 6. Rekapitulasi Hasil Analisis Gaya Belajar Siswa

Rekap Gaya Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kalibukbuk		
No	Nama Siswa	Gaya Belajar
1	Gede Angga Adi Pratama	Kinestetik
2	Gede Ari Krishna Surya Putra	Kinestetik
3	Gede Davian Meyndra Prasena	Audio
4	Gede Martin Putra Ardana	Kinestetik
5	Gede Reza Aditya Yasa	Kinestetik
6	I Gede Windhu Raditya	Audio
7	I Komang Agus Novendra	Kinestetik
8	Kadek Andre Biliardana	Audio
9	Kadek Anggia Viantari Arsa	Audio
10	Kadek Diasmita Mas Wicahyani	Visual
11	Kadek Krisna Kartika Utama	Visual
12	Kadek Shantika Gana Putri	Visual
13	Kadek Verdha Surya Priandiyasa	Audio
14	Ketut Widi Artha Tangkas	Kinestetik
15	Komang Andi Ari Darmawan	Kinestetik
16	Komang Budi Putra Krisna	Kinestetik
17	Komang Oricha Wulandari	Kinestetik
18	Komang Yuda Sastrawan	Audio
19	Komang Yudha Permana	Kinestetik
20	Luh Amila Juliani	Audio
21	Luh Putu Indah Sanita Putri	Kinestetik
22	Ni Kadek Anandita Desvina Purnama Dewi	Visual
23	Ni Kadek Putriani Dewi	Visual

Rekapitulasi :

Rumus : $\frac{\text{Jumlah siswa yang memiliki suatu gaya belajar}}{\text{Total siswa}} \times 100\%$

Gaya belajar visual : 5 orang siswa = 21,74%

Gaya belajar audio : 8 orang siswa = 34,78%

Gaya belajar kinestetik : 10 orang siswa = 43,48%

Lampiran 7. Instrumen Validasi Ahli

LEMBAR INSTRUMEN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *DEEP*
***LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA**
KELAS V SEKOLAH DASAR

A. Pengantar

Instrumen ini merupakan alat evaluasi untuk mengukur kelayakan media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Penilaian dan masukan Bapak/Ibu sangat berharga untuk memastikan media pembelajaran yang disajikan akurat, relevan, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar. Atas kesediaan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (√) kolom yang telah disediakan.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu:
 - Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
 - Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
 - Skor 3 = Setuju (S)
 - Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Identitas

Nama :
 NIP :
 Instansi :

D. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
A	Tampilan dan Desain					
1	Menu ditampilkan secara terstruktur dan mudah dipahami pengguna.					
2	Seluruh elemen ditempatkan secara rapi sehingga tidak ada yang saling menutupi.					
3	Ukuran teks yang digunakan sesuai sehingga mudah dibaca oleh siswa.					
4	Warna teks tidak kontras dengan latar belakang sehingga mudah dibaca.					
5	Jenis teks yang digunakan dalam multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> serasi dan seimbang sehingga mudah dibaca.					
6	Gambar diletakkan pada posisi yang sesuai dengan isi materi.					
7	Animasi diletakkan pada posisi yang sesuai dengan isi materi.					
B	Interaktivitas					
8	Navigasi dalam multimedia mudah digunakan.					
9	Siswa dapat berpindah menu atau halaman dengan mudah.					
10	Multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> merespons setiap input pengguna dengan baik.					
11	Elemen interaktif berfungsi dengan baik.					
12	Multimedia interaktif memberikan umpan balik secara langsung setiap kali pengguna memilih menu.					

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
13	Multimedia interaktif menampilkan perubahan yang jelas ketika pengguna melakukan suatu interaksi.					
C	Kualitas Audio dan Visual					
14	Musik latar yang digunakan dalam media pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman dan mendukung proses pembelajaran.					
15	Efek suara dalam media pembelajaran tidak mengganggu konsentrasi siswa saat menggunakan media.					
D	Kualitas Visual					
16	Gambar yang ditampilkan dalam multimedia interaktif jelas, tidak buram, dan menarik.					
17	Animasi yang digunakan dalam multimedia berkualitas, halus, dan membantu memperjelas konsep atau materi.					
18	Video yang digunakan dalam multimedia memiliki tampilan yang jelas dan tajam.					
D	Pengoperasian Program					
19	Multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> dapat digunakan oleh siswa secara mandiri.					
20	Multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> dapat diakses dan digunakan oleh siswa melalui berbagai perangkat seperti <i>smartphone</i> , laptop, dan tablet.					
21	Multimedia interaktif tidak mengalami gangguan ketika dioperasikan di perangkat yang berbeda.					
22	Multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> dapat diakses dan digunakan berulang kali tanpa masalah teknis.					

E. Komentor dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

F. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

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

*) : *Lingkari salah satu.*



**INSTRUMEN AHLI MATERI PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *DEEP
LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA
KELAS V SEKOLAH DASAR**

A. Pengantar

Instrumen ini merupakan alat evaluasi untuk mengukur kelayakan materi pembelajaran dalam media yang sedang dikembangkan. Penilaian dan masukan Bapak/Ibu sangat berharga untuk memastikan materi pembelajaran yang disajikan akurat, relevan, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar. Atas kesediaan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang telah disediakan.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu:
 - Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
 - Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
 - Skor 3 = Setuju (S)
 - Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Identitas

Nama :
NIP :
Instansi :

D. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi Pembelajaran

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
A	Kesesuaian Materi					
1	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.					
2	Materi memberikan penjelasan yang mendalam sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.					
3	Materi mencakup berbagai informasi yang relevan dengan topik yang dibahas.					
4	Materi disajikan dengan unsur budaya lokal.					
B	Kebenaran Konsep					
5	Materi disusun berdasarkan konsep ilmiah yang benar.					
6	Materi dalam multimedia interaktif sesuai dengan fakta ilmiah.					
7	Materi disajikan tanpa adanya miskonsepsi					
8	Materi dalam multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> disajikan secara akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.					
C	Kedalaman dan Kelengkapan Materi					
9	Materi disajikan secara lengkap sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.					
10	Materi disusun secara sistematis dan mudah dipahami.					
11	Materi disajikan dengan alur yang logis dan saling berkaitan antarbagian.					
12	Materi disajikan secara mendalam sesuai dengan prinsip <i>deep learning</i> .					
D	Relevansi Literasi Budaya					

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
13	Materi dalam multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> memperkuat nilai-nilai budaya lokal.					
14	Materi mendorong siswa mengenal dan bersikap positif terhadap budaya.					
15	Materi dalam multimedia interaktif mengajak siswa untuk menghargai warisan budaya.					
16	Materi menyajikan contoh budaya lokal yang dekat dengan kehidupan siswa.					
E	Bahasa yang Digunakan					
17	Kata-kata dalam materi memiliki makna yang jelas dan tidak membingungkan.					
18	Kesesuaian bahasa dengan karakteristik dan usia siswa.					
19	Bahasa yang digunakan dalam materi telah sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)					
20	Bahasa yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami siswa.					

E. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

F. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa ada revisi.
2. Layak digunakan dengan revisi.

3. Tidak layak digunakan.

*) *: Lingkari salah satu.*



**INSTRUMEN UJI KEPRAKTISAN OLEH GURU
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *DEEP
LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA
KELAS V SEKOLAH DASAR**

A. Pengantar

Instrumen ini merupakan alat evaluasi untuk mengukur kelayakan media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Penilaian dan masukan Bapak/Ibu sangat berharga untuk memastikan media pembelajaran yang disajikan akurat, relevan, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar. Atas kesediaan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang telah disediakan.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu:
 - Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
 - Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
 - Skor 3 = Setuju (S)
 - Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Identitas

Nama :
NIP :
Instansi :

D. Lembar Validasi Instrumen Ahli Uji Kepraktisan Oleh Guru

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
A	Tampilan Media					
1	Tampilan keseluruhan dari multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> terlihat menarik dan menyenangkan.					
2	Tulisan yang ditampilkan dalam multimedia interaktif mudah dibaca oleh siswa.					
3	Unsur yang ditampilkan dalam multimedia interaktif tidak membosankan.					
4	Warna yang digunakan dalam multimedia interaktif menarik dan enak dipandang.					
5	Video, gambar, dan animasi disajikan secara terpadu dan harmonis dalam multimedia interaktif.					
B	Kemudahan Penggunaan					
6	Multimedia interaktif mudah digunakan dalam kegiatan belajar.					
7	Multimedia interaktif dapat diakses dan digunakan berkali-kali untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif.					
8	Ketepatan fungsionalitas tiap tombol interaksi pada multimedia interaktif.					
9	Fitur-fitur dalam multimedia mudah dipahami.					
C	Keterlibatan Siswa					
10	Multimedia interaktif mampu membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.					
11	Multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> meningkatkan antusiasme siswa saat belajar.					

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
12	Multimedia interaktif menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap budaya.					
13	Multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> memfasilitasi siswa untuk terlibat belajar secara mandiri.					
D	Kejelasan Informasi					
14	Informasi atau materi yang disajikan dalam multimedia mudah dipahami oleh siswa.					
15	Materi yang disajikan jelas dan tidak membingungkan.					
16	Audio memperjelas penyampaian materi.					
17	Visual dalam multimedia interaktif memperkuat pemahaman materi.					
E	Manfaat Media					
18	Multimedia interaktif meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran berbasis budaya.					
19	Multimedia interaktif membantu siswa untuk belajar secara mandiri.					
20	Multimedia interaktif memberikan pengalaman belajar bermakna bagi siswa.					
21	Multimedia interaktif membantu guru menyampaikan materi literasi budaya dengan efektif.					

E. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

F. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

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

**) : Lingkari salah satu.*



INSTRUMEN UJI KEPRAKTISAN OLEH SISWA
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *DEEP*
***LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA**
KELAS V SEKOLAH DASAR

A. Pengantar

Instrumen ini merupakan alat evaluasi untuk mengukur kelayakan media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Penilaian dan masukan siswa sangat berharga untuk memastikan media pembelajaran yang disajikan akurat, relevan, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar. Atas kesediaan siswa, saya ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada siswa untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran.
2. Dimohonkan kepada siswa untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (√) kolom yang telah disediakan.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu:
 - Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
 - Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
 - Skor 3 = Setuju (S)
 - Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Identitas

Nama :
 NIP :
 Instansi :

D. Lembar Validasi Instrumen Ahli Uji Kepraktisan Oleh Siswa

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
A	Aspek Materi					
1	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.					
2	Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif jelas dan tidak memiliki makna yang ambigu.					
3	Materi dalam multimedia interaktif disusun secara runtut sehingga mudah dipahami.					
B	Aspek Kualitas Media					
4	Petunjuk belajar dalam multimedia interaktif disampaikan dengan jelas dan mudah diikuti.					
5	Tampilan multimedia interaktif menarik dan membuat tertarik untuk belajar.					
6	Warna yang digunakan dalam multimedia interaktif membuat tampilan menjadi menarik dan menyenangkan.					
7	Gambar dalam multimedia interaktif menarik dan mendukung pemahaman materi.					
8	Multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> mudah digunakan secara mandiri.					
C	Aspek Kebermanfaatan					
9	Multimedia interaktif membantu dalam memahami materi yang dipelajari.					
10	Multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi					

E. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

F. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

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

*) : *Lingkari salah satu.*



KISI-KISI LITERASI BUDAYA
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *DEEP*
***LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA**
KELAS V SEKOLAH DASAR

No	Dimensi	Indikator Literasi Budaya	Bentuk Soal	Level	Jumlah Soal
1	Memahami dan Menghargai Budaya	Siswa mampu menganalisis bentuk dan ciri kebudayaan lokal di lingkungan sekitar.	Esai	C4	2
		Siswa mampu mengkritisi perilaku masyarakat yang tidak menghargai budaya.	Esai	C5	4
2	Apresiasi Keberagaman Budaya	Siswa mampu menilai perilaku berkaitan dengan apresiasi budaya bangsa di tengah globalisasi.	Esai	C5	3
3	Peduli Terhadap Komponen Budaya	Siswa mampu merumuskan gagasan untuk menjaga kelestarian budaya.	Esai	C6	3
Total					12

TES LITERASI BUDAYA

Kelas : V
Waktu : 60 menit
Hari/Tanggal :

Nama :
Kelas :
No. Absen :

Jawablah soal di bawah ini dengan benar!

1. Ardi merupakan seorang siswa yang baru pindah dari salah satu SD di Jawa Tengah ke Bali untuk melanjutkan sekolah. Ia tinggal di desa Bongan, Tabanan, Bali. Saat hari raya Kuningan, tepatnya pada pukul 09.00 Wita ia menyaksikan warga di sekitar tempat tinggalnya melaksanakan upacara keagamaan dengan cara bersorak dan melempar uang kertas serta logam ke udara kemudian berebut uang-uang yang bertebaran tersebut sambil bersorak gembira. Berdasarkan ilustrasi tersebut, upacara keagamaan apa yang sedang disaksikan Ardi?

Jawaban:

.....

2. Di sebuah pasar tradisional di Ubud, siswa mengamati penggunaan bahasa Bali halus saat pedagang berbicara dengan pelanggan lanjut usia. Mengapa pedagang melakukan hal tersebut? Nilai apa yang tercermin dalam budaya tersebut?

Jawaban:

.....

3. Seorang wisatawan asing memotret upacara keagamaan di pura sambil berdiri di tempat yang dianggap suci oleh warga. Apakah benar tindakan yang dilakukan wisatawan asing? Mengapa?

Jawaban:

.....

.....

.....

4. Saat persiapan hari raya Galungan, ditemukan beberapa remaja desa yang membuang air kecil di sekitar area persiapan upacara Galungan. Berdasarkan ilustrasi tersebut, bagaimana dampak yang terjadi terhadap nilai kesakralan upacara Galungan? Berikan penjelasan sesuai konsep!

Jawaban:

.....

.....

.....

.....

5. Pada saat hari raya Nyepi tepatnya ketika mengarak ogoh-ogoh (1 hari sebelum Nyepi) terlihat sekelompok pemuda menambahkan unsur kekerasan dan membuat adegan berbahaya yang tidak sesuai dengan adat istiadat setempat. Apakah benar tindakan pemuda tersebut? Mengapa?

Jawaban:

.....

.....

.....

6. Widi merupakan ketua pemuda salah satu desa di Bali. Suatu hari ia melihat seorang *content creator* naik ke atas pelinggih untuk berfoto dan ia membiarkan hal tersebut terjadi begitu saja. Apakah benar tindakan Widi? Alasannya?

Jawaban:

.....

.....

.....

7. Sekelompok siswa dari berbagai daerah di Indonesia melakukan pertukaran budaya ke Bali. Mereka tidak hanya belajar mengenai teori budaya melainkan mereka juga praktik membuat canang sari. Bagaimana kegiatan tersebut dapat meningkatkan apresiasi terhadap budaya?

Jawaban:

.....

8. Seorang siswa gemar menonton konten budaya di media sosial kemudian membagikannya dengan caption yang menarik. Apakah tindakan siswa tersebut menunjukkan apresiasi budaya yang positif? Alasannya?

Jawaban:

.....

9. Dalam ulang tahun sekolah, sekelompok siswa mempertunjukkan tari tradisional namun mengganti kostum asli dengan pakaian yang tidak sesuai dengan pakemnya. Apakah tindakan tersebut mencerminkan apresiasi terhadap budaya? Berikan alasanmu sesuai konsep!

Jawaban:

.....

10. Keisya merupakan salah satu siswa yang sekolah di salah satu SD di Bali. Ia mahir di berbagai mata pelajaran seperti Matematika dan Bahasa Inggris. Namun ketika sumatif akhir semester ia mendapatkan nilai kecil pada mata pelajaran Bahasa Bali sebab ia tidak mengerti soal yang diberikan dan sudah terbiasa berbicara menggunakan bahasa Indonesia baik di rumah, sekolah, maupun masyarakat. Selain itu, ia menunjukkan minat yang rendah terhadap Bahasa Bali karena dianggap kuno. Berdasarkan ilustrasi tersebut, Bagaimana cara meningkatkan minat Keisya terhadap Bahasa Bali? Berikan alasan mengenai jawabanmu!

Jawaban:

.....

11. Edi merupakan salah satu pemuda di Bali. Ia memiliki bakat bernyanyi dan sering melaksanakan pentas. Suatu hari, ia diminta oleh masyarakat untuk mengikuti komunitas nyanyian tradisional (kidung) namun Edi menolak permintaan tersebut karena ia lebih memilih musik modern. Hal ini menunjukkan bahwa minat generasi muda terhadap budaya tradisional khususnya nyanyian semakin menurun. Berdasarkan hal tersebut, upaya apa yang dapat dilakukan masyarakat untuk menumbuhkan minat generasi muda untuk belajar dan menyanyikan lagu tradisional? Mengapa?

Jawaban:

.....

12. Gamelan merupakan salah satu alat musik tradisional yang sering digunakan dalam upacara keagamaan. Namun, saat ini minat generasi muda terhadap gamelan mulai menurun akibat cepatnya arus globalisasi dan pengaruh budaya asing. Hal ini mengakibatkan sulitnya menemukan penerus pemain gamelan apabila diadakan upacara keagamaan yang berakibat fatal terhadap prosesi upacara tersebut. Berdasarkan ilustrasi tersebut, buatlah solusi alternatif untuk meningkatkan minat generasi muda terhadap alat musik tradisional khususnya gamelan! Mengapa solusi tersebut dipilih?

Jawaban:

.....

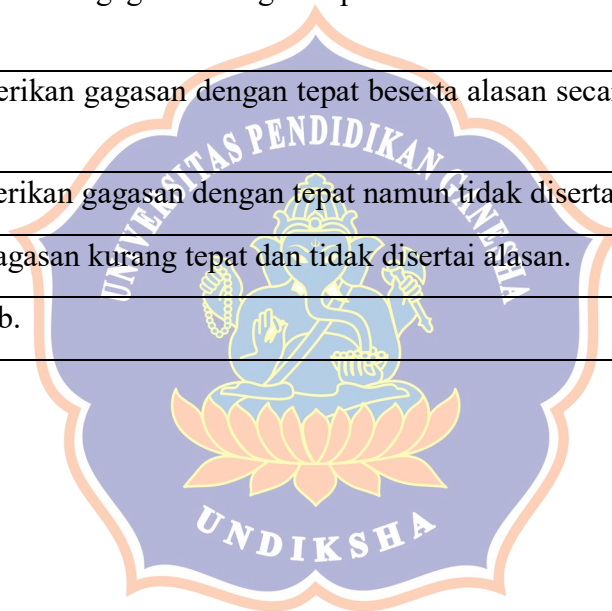
RAMBU-RAMBU JAWABAN

1. Siswa menganalisis dengan tepat dan memberikan penjelasan sesuai konsep.
2. Siswa menganalisis dengan tepat dan memberikan penjelasan sesuai konsep mengenai nilai yang tercermin dalam budaya tersebut.
3. Siswa mengkritik tindakan yang dilakukan oleh wisatawan dengan memberikan alasan yang rinci dan tepat mengenai perilakunya yang berdiri di tempat suci.
4. Siswa mengkritik tindakan yang dilakukan oleh remaja desa dengan memberikan penjelasan yang rinci dan tepat sesuai konsep.
5. Siswa mengkritik tindakan yang dilakukan oleh sekelompok remaja dengan memberikan alasan yang rinci dan tepat mengenai perilaku mereka yang menambahkan unsur kekerasan dan membuat adegan berbahaya saat mengarak ogoh-ogoh.
6. Siswa mengkritik tindakan yang dilakukan oleh Widi dengan memberikan alasan yang rinci dan tepat mengenai perilakunya membiarkan *content creator* bertindak sembarangan.
7. Siswa memberikan jawaban yang detail tepat secara konsep.
8. Siswa memberikan jawaban yang detail tepat secara konsep dan memberikan alasan yang tepat secara konsep mengenai peristiwa tersebut.
9. Siswa memberikan jawaban yang detail tepat secara konsep dan memberikan alasan yang tepat secara konsep mengenai tindakan siswa yang mengganti kostum tari tradisional.
10. Siswa memberikan gagasan terkait cara meningkatkan minat Keisya terhadap Bahasa Bali dan alasan terkait gagasan yang telah diberikan secara detail dan tepat secara konsep.
11. Siswa memberikan gagasan terkait cara menumbuhkan minat generasi muda untuk belajar dan menyanyikan lagu tradisional serta memberikan alasan terkait gagasan yang telah diberikan secara detail dan tepat secara konsep.
12. Siswa memberikan gagasan terkait cara untuk meningkatkan minat generasi muda terhadap alat musik tradisional khususnya gamelan dan alasan terkait gagasan yang telah diberikan secara detail dan tepat secara konsep.

Rubrik Penilaian

No Soal	Skor	Deskripsi/Jawaban	Skor Maksimal
1, 2	4	Siswa mampu menganalisis dengan tepat dan memberikan penjelasan sesuai konsep.	4
	3	Siswa mampu menganalisis dengan tepat namun penjelasan yang diberikan belum sesuai konsep.	
	2	Siswa mampu menganalisis dengan tepat namun tidak disertai penjelasan.	
	1	Siswa kurang tepat menganalisis secara konsep dan tidak disertai penjelasan.	
	0	Siswa tidak menjawab.	
3, 4, 5, 6	4	Siswa mampu mengkritik dengan tepat beserta memberikan alasan yang rinci dan tepat sesuai konsep.	4
	3	Siswa mampu mengkritik dengan tepat beserta memberikan alasan dengan tepat sesuai konsep namun alasan yang dipaparkan kurang rinci.	
	2	Siswa mampu mengkritik dengan tepat namun tidak disertai alasan.	
	1	Siswa mengkritik kurang tepat beserta tidak disertai alasan atau alasan yang dipaparkan kurang tepat.	
	0	Siswa tidak menjawab.	
7, 8, 9	4	Siswa memberikan jawaban yang tepat secara konsep dan memberikan alasan yang detail dan tepat secara konsep.	4
	3	Siswa memberikan jawaban yang tepat secara konsep namun memberikan alasan yang belum detail dan tepat secara konsep.	

	2	Siswa memberikan jawaban yang tepat secara konsep namun tidak memberikan alasan.	
	1	Siswa belum mampu memberikan jawaban yang tepat secara konsep dan tidak memberikan alasan atau alasan yang diberikan belum detail dan tepat secara konsep.	
	0	Siswa tidak menjawab.	
10, 11, 12	4	Siswa mampu memberikan gagasan dengan tepat beserta alasan secara detail dan tepat secara konsep.	4
	3	Siswa mampu memberikan gagasan dengan tepat beserta alasan secara detail namun kurang tepat secara konsep.	
	2	Siswa mampu memberikan gagasan dengan tepat namun tidak disertai alasan.	
	1	Siswa memberikan gagasan kurang tepat dan tidak disertai alasan.	
	0	Siswa tidak menjawab.	



Lampiran 8. Hasil Uji Validitas Isi Instrumen Ahli Media, Meteri, Kepraktisan, dan Efektivitas Judges I

**LEMBAR UJI VALIDITAS ISI INSTRUMEN
AHLI MEDIA PEMBELAJARAN**

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Dimohonkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masukan atau saran.

B. Penilaian

No Butir	Penilaian Ahli		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.		✓	Fokus pada kepraktisan, keseimbangan
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		
10.	✓		
11.	✓		
12.	✓		
13.	✓		
14.	✓		
15.	✓		
16.	✓		
17.	✓		
18.	✓		
19.	✓		

20.	✓		
21	✓		

Catatan:

Revisi nomor 5, buatkan dg kisi?

Singaraja, 04 Maret 2026
Penilai



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

LEMBAR UJI VALIDITAS ISI INSTRUMEN
AHLI MUATAN PEMBELAJARAN

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Dimohonkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masukan atau saran.

B. Penilaian

No Butir	Penilaian Ahli		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.		✓	+ umur budaya lokal
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		
10.	✓		
11.	✓		
12.	✓		
13.	✓		
14.	✓		
15.	✓		
16.	✓		
17.	✓		
18.	✓		
19.	✓		

20.	✓		
-----	---	--	--

Catatan:

Revisi nomor 4

Singaraja, 04 Maret 2026
Penilai



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

LEMBAR UJI VALIDITAS ISI INSTRUMEN
KEPRAKTISAN OLEH GURU

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Dimohonkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masukan atau saran.

B. Penilaian

No Butir	Penilaian Ahli		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	✓		
2.		✓	tidak tepat membantu
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		
10.	✓		
11.	✓		
12.	✓		
13.	✓		
14.	✓		
15.	✓		
16.	✓		
17.	✓		
18.	✓		
19.	✓		

20.	✓		
-----	---	--	--

Catatan:

Revisi nomor 2

Singaraja, 04 Maret 2026
Penilai



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

**LEMBAR UJI VALIDITAS ISI INSTRUMEN
KEPRAKTIKAN OLEH SISWA**

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Dimohonkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masukan atau saran.

B. Penilaian

No Butir	Penilaian Ahli		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		
10.	✓		

Catatan:

gmn relevan

Singaraja, 04 Maret 2026
Penilai



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

LEMBAR UJI VALIDITAS ISI INSTRUMEN
LITERASI BUDAYA

A. Petunjuk Pengisian

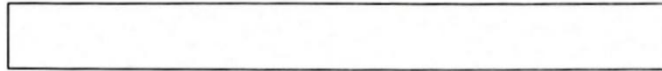
1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Dimohonkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masukan atau saran.

B. Penilaian

No Butir	Penilaian Ahli		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		
10.	✓		
11.	✓		
12.	✓		

Catatan:

Sempurna



Singaraja, 04 Maret 2026
Penilai

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

Lampiran 9. Hasil Uji Validitas Instrumen Ahli Media, Meteri, Kepraktisan, dan Efektivitas Judges II

**LEMBAR UJI VALIDITAS ISI INSTRUMEN
AHLI MEDIA PEMBELAJARAN**

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Dimohonkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masukan atau saran.

B. Penilaian

No Butir	Penilaian Ahli		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		
10.	✓		
11.	✓		
12.	✓		
13.	✓		
14.	✓		
15.	✓		
16.	✓		
17.	✓		
18.	✓		
19.	✓		

20.	☒		
-----	-------------------------------------	--	--

Catatan:

Singaraja, 04 Maret 2026
Penilai



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

LEMBAR UJI VALIDITAS ISI INSTRUMEN

AHLI MUATAN PEMBELAJARAN

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Dimohonkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masukan atau saran.

B. Penilaian

No Butir	Penilaian Ahli		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		
10.	✓		
11.	✓		
12.	✓		
13.	✓		
14.	✓		
15.	✓		
16.	✓		
17.	✓		
18.	✓		
19.	✓		

20.	✓		
-----	---	--	--

Catatan:

Singaraja, 04 Maret 2026
Penilai



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

**LEMBAR UJI VALIDITAS ISI INSTRUMEN
KEPRAKTISAN OLEH GURU**

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Dimohonkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masukan atau saran.

B. Penilaian

No Butir	Penilaian Ahli		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		
10.	✓		
11.	✓		
12.	✓		
13.	✓		
14.	✓		
15.	✓		
16.	✓		
17.	✓		
18.	✓		
19.	✓		

20.	✓		
-----	---	--	--

Catatan:

Singaraja, 04 Maret 2026
Penilai



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

LEMBAR UJI VALIDITAS ISI INSTRUMEN

KEPRAKTIKAN OLEH SISWA

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Dimohonkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masukan atau saran.

B. Penilaian

No Butir	Penilaian Ahli		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		
10.	✓		

Catatan:

Singaraja, 04 Maret 2026
Penilai



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

LEMBAR UJI VALIDITAS ISI INSTRUMEN
LITERASI BUDAYA

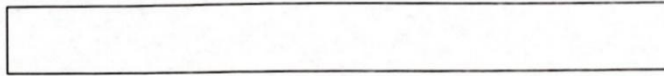
A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Dimohonkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masukan atau saran.

B. Penilaian

No Butir	Penilaian Ahli		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		
10.	✓		
11.	✓		
12.	✓		

Catatan:



Singaraja, 04 Maret 2026
Penilai

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

Lampiran 10. Perhitungan Validitas Isi Instrumen

1) Instrumen Validitas Isi Media

Uji validitas isi instrumen (instrumen validitas isi media) dilakukan bersama dua dosen pakar (*judges*). Penilaian kedua judges ditabulasikan sebagai berikut.

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian Judges	Kurang Relevan	Sangat Relevan
<i>Judges II</i>	Kurang Relevan	-	-
	Sangat Relevan	5	1,2,3,4,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20

Berdasarkan tabulasi di atas, dapat dihitung validitas isi instrument sebagai berikut.

$$V = \frac{19}{0+0+1+19}$$

$$V = \frac{19}{20}$$

$$V = 0,95$$

Dapat disimpulkan, validitas isi untuk instrumen validitas isi media memperoleh skor 0,95, sehingga instrumen tersebut berada pada kategori **validitas isi sangat tinggi**.

2) Instrumen Validitas Isi Materi

Uji validitas isi instrumen (instrumen validitas isi materi) dilakukan bersama dua dosen pakar (*judges*). Penilaian kedua judges ditabulasikan sebagai berikut.

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian Judges	Kurang Relevan	Sangat Relevan
<i>Judges II</i>	Kurang Relevan	-	-
	Sangat Relevan	4	1,2,3,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20

Berdasarkan tabulasi di atas, dapat dihitung validitas isi instrument sebagai berikut.

$$V = \frac{19}{0+0+1+19}$$

$$V = \frac{19}{20}$$

$$V = 0,95$$

Dapat disimpulkan, validitas isi untuk instrumen validitas isi materi memperoleh skor 0,95, sehingga instrumen tersebut berada pada kategori **validitas isi sangat tinggi**.

3) Instrumen Validitas Isi Kepraktisan Guru

Uji validitas isi instrumen (instrumen validitas isi kepraktisan guru) dilakukan bersama dua dosen pakar (*judges*). Penilaian kedua judges ditabulasikan sebagai berikut.

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian Judges	Kurang Relevan	Sangat Relevan
<i>Judges II</i>	Kurang Relevan	-	-
	Sangat Relevan	2	1,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20

Berdasarkan tabulasi di atas, dapat dihitung validitas isi instrument sebagai berikut.

$$V = \frac{19}{0+0+1+19}$$

$$V = \frac{19}{20}$$

$$V = 0,95$$

Dapat disimpulkan, validitas isi untuk instrumen validitas isi kepraktisan guru memperoleh skor 0,95, sehingga instrumen tersebut berada pada kategori **validitas isi sangat tinggi**.

4) Instrumen Validitas Isi Kepraktisan Siswa

Uji validitas isi instrumen (instrumen validitas isi kepraktisan siswa) dilakukan bersama dua dosen pakar (*judges*). Penilaian kedua judges ditabulasikan sebagai berikut.

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian Judges	Kurang Relevan	Sangat Relevan
<i>Judges II</i>	Kurang Relevan	-	-
	Sangat Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10

Berdasarkan tabulasi di atas, dapat dihitung validitas isi instrument sebagai berikut.

$$V = \frac{10}{0+0+0+10}$$

$$V = \frac{10}{10}$$

$$V = 1.00$$

Dapat disimpulkan, validitas isi untuk instrumen validitas isi kepraktisan siswa memperoleh skor 1.00, sehingga instrumen tersebut berada pada kategori **validitas isi sangat tinggi**.

5) Uji Validitas Isi

Uji validitas isi instrumen efektifitas dilakukan bersama dua dosen pakar (*judges*). Penilaian kedua judges ditabulasikan sebagai berikut.

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian Judges	Kurang Relevan	Sangat Relevan
<i>Judges II</i>	Kurang Relevan	-	-
	Sangat Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11, 12

Berdasarkan tabulasi di atas, dapat dihitung validitas isi instrument sebagai berikut.

$$V = \frac{12}{0+0+0+12}$$

$$V = \frac{12}{12}$$

$V = 1.00$

Dapat disimpulkan, validitas isi untuk instrumen efektifitas memperoleh skor 1.00, sehingga instrumen tersebut berada pada kategori **validitas isi sangat tinggi**.



Lampiran 11. Hasil Uji Coba Instrumen Efektivitas

Nama	Nomor Butir Pertanyaan											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Gede Dika Sastra Wijaya	3	1	1	3	1	1	1	1	4	3	1	1
Gede Mangku Krisna Kepakisan	4	2	2	2	4	1	2	1	2	2	1	1
Gede Putra Gangga	4	2	1	3	3	1	3	1	2	3	4	1
I Gede Sastra Pratama	3	4	4	4	4	3	3	1	3	2	4	1
I Gusti Ayu Astya Ayla Pramelya	3	3	3	4	3	1	3	2	4	3	4	2
I Made Dalem Awi Nararya Serengga	4	4	3	3	2	1	4	2	2	4	3	1
Ida Ayu Ketut Radha Laksmi Krisna Putri	3	2	4	1	1	1	3	1	1	2	4	1
Kadek Novia Sukmayanti	3	2	2	1	2	3	4	1	1	3	2	2
Kadek Piter Sandriani	3	3	3	1	1	1	3	2	1	2	2	1
Kadek Steven Bakti Wiguna	4	3	2	1	1	4	2	1	2	3	3	1
Ketut Dimas Adriaenza Giridharma	4	2	3	3	4	1	3	2	3	3	2	1
Ketut Galang Permana	4	4	2	2	4	1	2	1	3	2	3	2
Ketut Juna Ferdiand	4	4	3	4	3	1	2	1	4	3	4	2
Ketut Klarisa Putri	4	3	2	3	4	1	1	1	1	1	3	1
Ketut Mayra Nitya Aquina Putri	2	2	1	3	2	1	2	1	1	2	2	1
Ketut Piyu Xza Wiguna	2	1	3	4	2	1	3	1	2	3	1	1
Komang Devi Arta Yani	3	1	2	2	3	1	2	1	2	1	3	1
Komang Gea Anggita Febrianika	4	1	3	3	4	1	2	1	1	1	2	2
Komang Wiguna Sastra	3	2	1	1	3	3	4	1	1	3	2	2
Luh Putu Laura Diva Ramdani	3	3	3	1	1	1	3	1	3	2	3	1
Luh Putu Vira Pramudita	4	4	2	1	3	1	1	1	2	3	2	1
Made Andra Adyasta Agastya	3	4	3	2	4	1	2	1	3	2	3	1
Made Satria Janardana	4	3	3	3	2	1	4	1	2	3	2	1
Mas Bagus Triarta	4	2	4	4	3	1	2	3	2	4	2	1
Ni Kadek Vega Darmayanti	3	3	3	4	3	3	3	1	3	3	1	1
Putu Angelica Dianti Putri	3	3	3	4	1	1	2	1	2	2	3	1
Putu Angelina Suryani Putri	4	4	4	3	3	1	3	1	2	4	2	1
Putu Echa Damayanti Dewi	4	4	4	4	4	3	4	1	3	4	3	1
Putu Oska Ananta	4	3	4	3	4	1	4	2	2	4	4	4
Putu Renata Cahaya Yunita Angga Rini	2	1	3	2	1	1	1	3	1	2	1	1
Putu Seftian Laksmiana	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	4
Putu Sri Wahyu Nyingsih	3	2	1	4	3	3	3	2	3	4	2	3
Putu Tania Radha Prabandari	4	4	3	2	4	3	2	2	3	2	2	3

Lampiran 12. Perhitungan Validitas Butir, Reliabilitas, dan Tingkat Kesukaran Instrumen Efektivitas

1) Validitas Butir

Nama	Nomor Butir Pertanyaan												Y
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Gede Dika Sastra Wijaya	3	1	1	3	1	1	1	1	4	3	1	1	21
Gede Mangku Krisna Kepakisan	4	2	2	2	4	1	2	1	2	2	1	1	24
Gede Putra Gangga	4	2	1	3	3	1	3	1	2	3	4	1	28
I Gede Sastra Pratama	3	4	4	4	4	3	3	1	3	2	4	1	36
I Gusti Ayu Astya Ayla Pramelya	3	3	3	4	3	1	3	2	4	3	4	2	35
I Made Dalem Awi Nararya Serengga	4	4	3	3	2	1	4	2	2	4	3	1	33
Ida Ayu Ketut Radha Laksmi Krisna Putri	3	2	4	1	1	1	3	1	1	2	4	1	24
Kadek Novia Sukmayanti	3	2	2	1	2	3	4	1	1	3	2	2	26
Kadek Piter Sandriani	3	3	3	1	1	1	3	2	1	2	2	1	23
Kadek Steven Bakti Wiguna	4	3	2	1	1	4	2	1	2	3	3	1	27
Ketut Dimas Adriaehza Giridharma	4	2	3	3	4	1	3	2	3	3	2	1	31
Ketut Galang Permana	4	4	2	2	4	1	2	1	3	2	3	2	30
Ketut Juna Ferdiand	4	4	3	4	3	1	2	1	4	3	4	2	35
Ketut Klarisa Putri	4	3	2	3	4	1	1	1	1	1	3	1	25
Ketut Mayra Nitya Aquina Putri	2	2	1	3	2	1	2	1	1	2	2	1	20
Ketut Piyu Xza Wiguna	2	1	3	4	2	1	3	1	2	3	1	1	24
Komang Devi Arta Yani	3	1	2	2	3	1	2	1	2	1	3	1	22
Komang Gea Anggita Febrianka	4	1	3	3	4	1	2	1	1	1	2	2	25
Komang Wiguna Sastra	3	2	1	1	3	3	4	1	1	3	2	2	26
Luh Putu Laura Diva Ramdani	3	3	3	1	1	1	3	1	3	2	3	1	25
Luh Putu Vira Pramudita	4	4	2	1	3	1	1	1	2	3	2	1	25
Made Andra Adyasta Agastya	3	4	3	2	4	1	2	1	3	2	3	1	29
Made Satria Janardana	4	3	3	3	2	1	4	1	2	3	2	1	29
Mas Bagas Triarta	4	2	4	4	3	1	2	3	2	4	2	1	32
Ni Kadek Vega Darmayanti	3	3	3	4	3	3	3	1	3	3	1	1	31
Putu Angelica Dianti Putri	3	3	3	4	1	1	2	1	2	2	3	1	26
Putu Angelina Suryani Putri	4	4	4	3	3	1	3	1	2	4	2	1	32
Putu Echa Damayanti Dewi	4	4	4	4	4	3	4	1	3	4	3	1	39
Putu Oska Ananta	4	3	4	3	4	1	4	2	2	4	4	4	39
Putu Renata Cahaya Yunita Angga Rini	2	1	3	2	1	1	1	3	1	2	1	1	19
Putu Seftian Laksmiana	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	4	31
Putu Sri Wahyu Nyingsih	3	2	1	4	3	3	3	2	3	4	2	3	33
Putu Tania Radha Prabandari	4	4	3	2	4	3	2	2	3	2	2	3	34
r-hitung	0,443	0,611	0,492	0,484	0,539	0,318	0,492	0,191	0,526	0,576	0,474	0,445	
r-tabel	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	
$\sum XY$	3211	2613	2584	2567	2636	1532	2525	1300	2160	2591	2440	1460	
Keterangan	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	

2) Reliabilitas

Nama	Nomor Butir Pertanyaan												Y
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Gede Dika Sastra Wijaya	3	1	1	3	1		1		4	3	1	1	19
Gede Mangku Krisna Kepakisan	4	2	2	2	4		2		2	2	1	1	22
Gede Putra Gangga	4	2	1	3	3		3		2	3	4	1	26
I Gede Sastra Pratama	3	4	4	4	4		3		3	2	4	1	32
I Gusti Ayu Astya Ayla Pramelya	3	3	3	4	3		3		4	3	4	2	32
I Made Dalem Awi Nararya Serengga	4	4	3	3	2		4		2	4	3	1	30
Ida Ayu Ketut Radha Laksmi Krisna Putri	3	2	4	1	1		3		1	2	4	1	22
Kadek Novia Sukmayanti	3	2	2	1	2		4		1	3	2	2	22
Kadek Piter Sandriani	3	3	3	1	1		3		1	2	2	1	20
Kadek Steven Bakti Wiguna	4	3	2	1	1		2		2	3	3	1	22
Ketut Dimas Adriaenza Giridharma	4	2	3	3	4		3		3	3	2	1	28
Ketut Galang Permana	4	4	2	2	4		2		3	2	3	2	28
Ketut Juna Ferdian	4	4	3	4	3		2		4	3	4	2	33
Ketut Klarisa Putri	4	3	2	3	4		1		1	1	3	1	23
Ketut Mayra Nitya Aquina Putri	2	2	1	3	2		2		1	2	2	1	18
Ketut Piyu Xza Wiguna	2	1	3	4	2		3		2	3	1	1	22
Komang Devi Arta Yani	3	1	2	2	3		2		2	1	3	1	20
Komang Gea Anggita Febrianka	4	1	3	3	4		2		1	1	2	2	23
Komang Wiguna Sastra	3	2	1	1	3		4		1	3	2	2	22
Luh Putu Laura Diva Ramdani	3	3	3	1	1		3		3	2	3	1	23
Luh Putu Vira Pramudita	4	4	2	1	3		1		2	3	2	1	23
Made Andra Adyasta Agastya	3	4	3	2	4		2		3	2	3	1	27
Made Satria Janardana	4	3	3	3	2		4		2	3	2	1	27
Mas Bagus Triarta	4	2	4	4	3		2		2	4	2	1	28
Ni Kadek Vega Darmayanti	3	3	3	4	3		3		3	3	1	1	27
Putu Angelica Dianti Putri	3	3	3	4	1		2		2	2	3	1	24
Putu Angelina Suryani Putri	4	4	4	3	3		3		2	4	2	1	30
Putu Echa Damayanti Dewi	4	4	4	4	4		4		3	4	3	1	35
Putu Oska Ananta	4	3	4	3	4		4		2	4	4	4	36
Putu Renata Cahaya Yunita Angga Rini	2	1	3	2	1		1		1	2	1	1	15
Putu Seftian Laksmana	2	2	3	2	2		3		2	3	3	4	26
Putu Sri Wahyu Nyingsih	3	2	1	4	3		3		3	4	2	3	28
Putu Tania Radha Prabandari	4	4	3	2	4		2		3	2	2	3	29
Varian Butir	0,489	1,104	0,917	1,239	1,280		0,871		0,860	0,792	0,945	0,758	
Jumlah Varian Butir	9,254												
Varian Total	24,883												
Reliabilitas	0,70												
Kriteria	Tinggi												

3) Tingkat Kesukaran

Lampiran 13. Hasil Uji Validitas Media oleh Ahli Media

**LEMBAR INSTRUMEN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *DEEP
LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA
KELAS V SEKOLAH DASAR**

A. Pengantar

Instrumen ini merupakan alat evaluasi untuk mengukur kelayakan media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Penilaian dan masukan Bapak/Ibu sangat berharga untuk memastikan media pembelajaran yang disajikan akurat, relevan, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar. Atas kesediaan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (√) kolom yang telah disediakan.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu:
Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
Skor 3 = Setuju (S)
Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Identitas

Nama : Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP : 197108152001121001
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

D. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
A Tampilan dan Desain						
1	Menu ditampilkan secara terstruktur dan mudah dipahami pengguna.				✓	
2	Seluruh elemen ditempatkan secara rapi sehingga tidak ada yang saling menutupi.				✓	
3	Ukuran teks yang digunakan sesuai sehingga mudah dibaca oleh siswa.				✓	
4	Warna teks tidak kontras dengan latar belakang sehingga mudah dibaca.				✓	
5	Jenis teks yang digunakan dalam multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> serasi dan seimbang sehingga mudah dibaca.			✓		
6	Gambar diletakkan pada posisi yang sesuai dengan isi materi.				✓	
7	Animasi diletakkan pada posisi yang sesuai dengan isi materi.				✓	
B Interaktivitas						
8	Navigasi dalam multimedia mudah digunakan.				✓	
9	Siswa dapat berpindah menu atau halaman dengan mudah.			✓		
10	Multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> merespons setiap input pengguna dengan baik.				✓	
11	Elemen interaktif berfungsi dengan baik.				✓	
12	Multimedia interaktif memberikan umpan balik secara langsung setiap kali pengguna memilih menu.				✓	
13	Multimedia interaktif menampilkan perubahan yang jelas ketika pengguna melakukan suatu interaksi.				✓	
C Kualitas Audio dan Visual						
14	Musik latar yang digunakan dalam media pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman dan mendukung proses pembelajaran.			✓		
15	Efek suara dalam media pembelajaran tidak mengganggu konsentrasi siswa saat menggunakan media.			✓		
D Kualitas Visual						
16	Gambar yang ditampilkan dalam multimedia interaktif jelas, tidak buram, dan menarik.			✓		

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
17	Animasi yang digunakan dalam multimedia berkualitas, halus, dan membantu memperjelas konsep atau materi.				✓	
18	Video yang digunakan dalam multimedia memiliki tampilan yang jelas dan tajam.				✓	
D Pengoperasian Program						
19	Multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> dapat digunakan oleh siswa secara mandiri.				✓	
20	Multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> dapat diakses dan digunakan oleh siswa melalui berbagai perangkat seperti <i>smartphone</i> , laptop, dan tablet.				✓	
21	Multimedia interaktif tidak mengalami gangguan ketika dioperasikan di perangkat yang berbeda.				✓	
22	Multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> dapat diakses dan digunakan berulang kali tanpa masalah teknis.				✓	

E. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

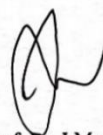
F. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

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

*) : *Lingkari salah satu.*

Singaraja, 17 Maret 2026
Ahli Media,



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

**LEMBAR INSTRUMEN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *DEEP
LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA
KELAS V SEKOLAH DASAR**

A. Pengantar

Instrumen ini merupakan alat evaluasi untuk mengukur kelayakan media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Penilaian dan masukan Bapak/Ibu sangat berharga untuk memastikan media pembelajaran yang disajikan akurat, relevan, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar. Atas kesediaan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (√) kolom yang telah disediakan.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu:
Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
Skor 3 = Setuju (S)
Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Identitas

Nama : Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
NIP : 198202142008121004
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

D. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
A Tampilan dan Desain						
1	Menu ditampilkan secara terstruktur dan mudah dipahami pengguna.				✓	
2	Seluruh elemen ditempatkan secara rapi sehingga tidak ada yang saling menutupi.			✓		
3	Ukuran teks yang digunakan sesuai sehingga mudah dibaca oleh siswa.				✓	
4	Warna teks tidak kontras dengan latar belakang sehingga mudah dibaca.				✓	
5	Jenis teks yang digunakan dalam multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> serasi dan seimbang sehingga mudah dibaca.				✓	
6	Gambar diletakkan pada posisi yang sesuai dengan isi materi.			✓		
7	Animasi diletakkan pada posisi yang sesuai dengan isi materi.			✓		
B Interaktivitas						
8	Navigasi dalam multimedia mudah digunakan.				✓	
9	Siswa dapat berpindah menu atau halaman dengan mudah.				✓	
10	Multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> merespons setiap input pengguna dengan baik.				✓	
11	Elemen interaktif berfungsi dengan baik.				✓	
12	Multimedia interaktif memberikan umpan balik secara langsung setiap kali pengguna memilih menu.				✓	
13	Multimedia interaktif menampilkan perubahan yang jelas ketika pengguna melakukan suatu interaksi.				✓	
C Kualitas Audio dan Visual						
14	Musik latar yang digunakan dalam media pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman dan mendukung proses pembelajaran.				✓	
15	Efek suara dalam media pembelajaran tidak mengganggu konsentrasi siswa saat menggunakan media.				✓	
D Kualitas Visual						
16	Gambar yang ditampilkan dalam multimedia interaktif jelas, tidak buram, dan menarik.				✓	

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian			Catatan
17	Animasi yang digunakan dalam multimedia berkualitas, halus, dan membantu memperjelas konsep atau materi.			✓	
18	Video yang digunakan dalam multimedia memiliki tampilan yang jelas dan tajam.			✓	
D Pengoperasian Program					
19	Multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> dapat digunakan oleh siswa secara mandiri.			✓	
20	Multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> dapat diakses dan digunakan oleh siswa melalui berbagai perangkat seperti <i>smartphone</i> , laptop, dan tablet.			✓	
21	Multimedia interaktif tidak mengalami gangguan ketika dioperasikan di perangkat yang berbeda.			✓	
22	Multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> dapat diakses dan digunakan berulang kali tanpa masalah teknis.			✓	

E. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

F. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

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

*) : *Lingkari salah satu.*

Singaraja, 17 Maret 2026
Ahli Media,



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

Lampiran 14. Hasil Uji Validitas Media oleh Ahli Materi

**INSTRUMEN AHLI MATERI PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *DEEP
LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA
KELAS V SEKOLAH DASAR**

A. Pengantar

Instrumen ini merupakan alat evaluasi untuk mengukur kelayakan materi pembelajaran dalam media yang sedang dikembangkan. Penilaian dan masukan Bapak/Ibu sangat berharga untuk memastikan materi pembelajaran yang disajikan akurat, relevan, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar. Atas kesediaan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang telah disediakan.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu:
Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
Skor 3 = Setuju (S)
Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Identitas

Nama : Fatimatuz Zahrah, M.Pd
NIP : 199804192025062009
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

D. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi Pembelajaran

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
A Kesesuaian Materi						
1	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.			✓		apakah sesuai di media ya
2	Materi memberikan penjelasan yang mendalam sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.			✓		
3	Materi mencakup berbagai informasi yang relevan dengan topik yang dibahas.			✓		Beberapa materi miskonsepsi
4	Materi disajikan dengan unsur budaya lokal.			✓		
B Kebenaran Konsep						
5	Materi disusun berdasarkan konsep ilmiah yang benar.				✓	
6	Materi dalam multimedia interaktif sesuai dengan fakta ilmiah.		✓			beberapa materi salah (keller)
7	Materi disajikan tanpa adanya miskonsepsi			✓		beberapa materi miskonsepsi
8	Materi dalam multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> disajikan secara akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.			✓		
C Kedalaman dan Kelengkapan Materi						
9	Materi disajikan secara lengkap sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.			✓		Beberapa informasi kurang
10	Materi disusun secara sistematis dan mudah dipahami.			✓		
11	Materi disajikan dengan alur yang logis dan saling berkaitan antarbagian.			✓		beberapa bagian logis, banyak detail bahwa itu dari daerah / rumah
12	Materi disajikan secara mendalam sesuai dengan prinsip <i>deep learning</i> .				✓	
D Relevansi Literasi Budaya						
13	Materi dalam multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> memperkuat nilai-nilai budaya lokal.				✓	
14	Materi mendorong siswa mengenal dan bersikap positif terhadap budaya.				✓	
15	Materi dalam multimedia interaktif mengajak siswa untuk menghargai warisan budaya.			✓		Di soal m
16	Materi menyajikan contoh budaya lokal yang dekat dengan kehidupan siswa.				✓	
E Bahasa yang Digunakan						
17	Kata-kata dalam materi memiliki makna yang jelas dan tidak membingungkan.				✓	
18	Kesesuaian bahasa dengan karakteristik				✓	

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
	dan usia siswa.					
19	Bahasa yang digunakan dalam materi telah sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)			✓		
20	Bahasa yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami siswa.			✓		

E. Komentar dan Saran Perbaikan

- ⊖ Beberapa materi masih miskonsepsi (informasi salah yg ada di foto keragaman).
- ⊖ Baiknya di gambar itu, kesan pengelakan (misal: baju adat, rumah adat, alat musik, dll)
- ⊖ Latar background terlihat teras, sehingga bagian pengelakan (yg awal) tidak terlihat jelas.

F. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

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

*) : Lingkari salah satu.

Singaraja, 1 April 2026

Dosen/Pakar

Fatimatus Zahrah, M.Pd

NIP. 199804192025062009

**INSTRUMEN AHLI MATERI PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *DEEP
LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA
KELAS V SEKOLAH DASAR**

A. Pengantar

Instrumen ini merupakan alat evaluasi untuk mengukur kelayakan materi pembelajaran dalam media yang sedang dikembangkan. Penilaian dan masukan Bapak/Ibu sangat berharga untuk memastikan materi pembelajaran yang disajikan akurat, relevan, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar. Atas kesediaan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang telah disediakan.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu:
Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
Skor 3 = Setuju (S)
Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Identitas

Nama : I Putu Kusuma Wardana, S.Pd., M.Pd.
NIP : —
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

D. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi Pembelajaran

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
A Kesesuaian Materi						
1	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓	
2	Materi memberikan penjelasan yang mendalam sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.				✓	
3	Materi mencakup berbagai informasi yang relevan dengan topik yang dibahas.			✓		
4	Materi disajikan dengan unsur budaya lokal.				✓	
B Kebenaran Konsep						
5	Materi disusun berdasarkan konsep ilmiah yang benar.				✓	
6	Materi dalam multimedia interaktif sesuai dengan fakta ilmiah.			✓		
7	Materi disajikan tanpa adanya miskonsepsi			✓		
8	Materi dalam multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> disajikan secara akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.				✓	
C Kedalaman dan Kelengkapan Materi						
9	Materi disajikan secara lengkap sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.			✓		
10	Materi disusun secara sistematis dan mudah dipahami.				✓	
11	Materi disajikan dengan alur yang logis dan saling berkaitan antarbagian.				✓	
12	Materi disajikan secara mendalam sesuai dengan prinsip <i>deep learning</i> .				✓	
D Relevansi Literasi Budaya						
13	Materi dalam multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> memperkuat nilai-nilai budaya lokal.				✓	
14	Materi mendorong siswa mengenal dan bersikap positif terhadap budaya.				✓	
15	Materi dalam multimedia interaktif mengajak siswa untuk menghargai warisan budaya.				✓	
16	Materi menyajikan contoh budaya lokal yang dekat dengan kehidupan siswa.				✓	
E Bahasa yang Digunakan						
17	Kata-kata dalam materi memiliki makna yang jelas dan tidak membingungkan.				✓	
18	Kesesuaian bahasa dengan karakteristik				✓	

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
	dan usia siswa.					
19	Bahasa yang digunakan dalam materi telah sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)			✓		
20	Bahasa yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami siswa.			✓		

E. Komentor dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

F. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

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

*) : *Lingkari salah satu.*

Singaraja, 1 April 2026

Dosen/Pakar



Putu Kusuma Wardana, S.Pd., M.Pd.

NIP.

Lampiran 15. Perhitungan Validitas Media dan Materi Pembelajaran

Hasil Uji Media

No	Aspek/Pertanyaan	Skor	
		Ahli I	Ahli II
A	Tampilan dan Desain		
1	Menu ditampilkan secara terstruktur dan mudah dipahami pengguna.	4	4
2	Seluruh elemen ditempatkan secara rapi sehingga tidak ada yang saling menutupi.	4	3
3	Ukuran teks yang digunakan sesuai sehingga mudah dibaca oleh siswa.	4	4
4	Warna teks tidak kontras dengan latar belakang sehingga mudah dibaca.	4	4
5	Jenis teks yang digunakan dalam multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> serasi dan seimbang sehingga mudah dibaca.	3	4
6	Gambar diletakkan pada posisi yang sesuai dengan isi materi.	4	3
7	Animasi diletakkan pada posisi yang sesuai dengan isi materi.	4	3
B	Interaktivitas		
8	Navigasi dalam multimedia mudah digunakan.	4	4
9	Siswa dapat berpindah menu atau halaman dengan mudah.	3	4
10	Multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> merespons setiap input pengguna dengan baik.	4	4
11	Elemen interaktif berfungsi dengan baik.	4	4
12	Multimedia interaktif memberikan umpan balik secara langsung setiap kali pengguna memilih menu.	4	4
13	Multimedia interaktif menampilkan perubahan yang jelas ketika pengguna melakukan suatu interaksi.	4	4
C	Kualitas Audio		
14	Musik latar yang digunakan dalam media pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman dan mendukung proses pembelajaran.	3	4
15	Efek suara dalam media pembelajaran tidak mengganggu konsentrasi siswa saat menggunakan media.	3	4
D	Kualitas Visual		
16	Gambar yang ditampilkan dalam multimedia interaktif jelas, tidak buram, dan menarik.	3	4
17	Animasi yang digunakan dalam multimedia berkualitas, halus, dan membantu memperjelas konsep atau materi.	4	4
18	Video yang digunakan dalam multimedia memiliki tampilan yang jelas dan tajam.	4	4

No	Aspek/Pertanyaan	Skor	
		Ahli I	Ahli II
E	Pengoperasian Program		
19	Multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> dapat digunakan oleh siswa secara mandiri.	4	4
20	Multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> dapat diakses dan digunakan oleh siswa melalui berbagai perangkat seperti smartphone, laptop, dan tablet.	4	4
21	Multimedia interaktif tidak mengalami gangguan ketika dioperasikan di perangkat yang berbeda.	4	4
22	Multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> dapat diakses dan digunakan berulang kali tanpa masalah teknis.	4	4
Jumlah		85	86
Rata-rata		3,89	

Hasil Uji Muatan Pembelajaran

No	Aspek/Pertanyaan	Skor	
		Ahli I	Ahli II
A	Kesesuaian Materi		
1	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.	3	4
2	Materi memberikan penjelasan yang mendalam sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.	3	4
3	Materi mencakup berbagai informasi yang relevan dengan topik yang dibahas.	3	3
4	Materi disajikan dengan unsur budaya lokal.	4	4
B	Kebenaran Konsep		
5	Materi disusun berdasarkan konsep ilmiah yang benar.	4	4
6	Materi dalam multimedia interaktif sesuai dengan fakta ilmiah.	2	3
7	Materi disajikan tanpa adanya miskonsepsi	3	3
8	Materi dalam multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> disajikan secara akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.	3	4
C	Kedalaman dan Kelengkapan Materi		
9	Materi disajikan secara lengkap sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.	3	3
10	Materi disusun secara sistematis dan mudah dipahami.	4	4
11	Materi disajikan dengan alur yang logis dan saling berkaitan antarbagian.	3	4
12	Materi disajikan secara mendalam sesuai dengan prinsip <i>deep learning</i> .	4	4
D	Relevansi Literasi Budaya		
13	Materi dalam multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> memperkuat nilai-nilai budaya lokal.	4	4

No	Aspek/Pertanyaan	Skor	
		Ahli I	Ahli II
14	Materi mendorong siswa mengenal dan bersikap positif terhadap budaya.	4	4
15	Materi dalam multimedia interaktif mengajak siswa untuk menghargai warisan budaya.	3	4
16	Materi menyajikan contoh budaya lokal yang dekat dengan kehidupan siswa.	4	4
E	Bahasa yang Digunakan		
17	Kata-kata dalam materi memiliki makna yang jelas dan tidak membingungkan.	4	4
18	Kesesuaian bahasa dengan karakteristik dan usia siswa.	4	4
19	Bahasa yang digunakan dalam materi telah sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	4	4
20	Bahasa yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami siswa.	4	4
Jumlah		70	76
Rata-rata		3,65	

Pedoman Skala Empat Validitas Media

Rentang Skor	Predikat/Kualifikasi
$0,0 \leq X \leq 1,1$	Kurang
$1,1 < X \leq 2,1$	Cukup
$2,1 < X \leq 3,1$	Baik
$3,1 < X \leq 4,0$	Sangat Baik

Tabel Rata-rata Skor Validitas Ahli Media Ahli Muatan Pembelajaran

No	Ahli	Hasil Validitas	Kualifikasi
1	Uji ahli media	3,89	Sangat Baik
2	Uji ahli muatan pembelajaran	3,65	Sangat Baik

Lampiran 16. Hasil Respons Guru

INSTRUMEN UJI KEPRAKTISAN OLEH GURU
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS DEEP
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS
V SEKOLAH DASAR

A. Pengantar

Instrumen ini merupakan alat evaluasi untuk mengukur kelayakan media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Penilaian dan masukan Bapak/Ibu sangat berharga untuk memastikan media pembelajaran yang disajikan akurat, relevan, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar. Atas kesediaan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang telah disediakan.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu:
Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
Skor 3 = Setuju (S)
Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Identitas

Nama : Desak Ketut Sitaasih, S.Pd., M.Si
NIP : 19661228 199203 2 008
Instansi : SDN 2 Kalibukbuk

D. Lembar Validasi Instrumen Ahli Uji Kepraktisan Oleh Guru

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
A Tampilan Media						
1	Tampilan keseluruhan dari multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> terlihat menarik dan menyenangkan.				✓	
2	Tulisan yang ditampilkan dalam multimedia interaktif mudah dibaca oleh siswa.				✓	
3	Unsur yang ditampilkan dalam multimedia interaktif tidak membosankan.				✓	
4	Warna yang digunakan dalam multimedia interaktif menarik dan enak dipandang.				✓	
5	Video, gambar, dan animasi disajikan secara terpadu dan harmonis dalam multimedia interaktif.				✓	
B Kemudahan Penggunaan						
6	Multimedia interaktif mudah digunakan dalam kegiatan belajar.				✓	
7	Multimedia interaktif dapat diakses dan digunakan berkali-kali untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif.				✓	
8	Ketepatan fungsionalitas tiap tombol interaksi pada multimedia interaktif.			✓		
9	Fitur-fitur dalam multimedia mudah dipahami.				✓	
C Keterlibatan Siswa						
10	Multimedia interaktif mampu membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.				✓	
11	Multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> meningkatkan antusiasme siswa saat belajar.			✓		
12	Multimedia interaktif menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap budaya.				✓	
13	Multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> memfasilitasi siswa untuk terlibat belajar secara mandiri.				✓	
D Kejelasan Informasi						
14	Informasi atau materi yang disajikan dalam multimedia mudah dipahami oleh siswa.				✓	
15	Materi yang disajikan jelas dan tidak membingungkan.				✓	
16	Audio memperjelas penyampaian materi.				✓	
17	Visual dalam multimedia interaktif memperkuat pemahaman materi.				✓	
E Manfaat Media						
18	Multimedia interaktif meningkatkan minat					

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
	siswa terhadap pembelajaran berbasis budaya.				✓	
19	Multimedia interaktif membantu siswa untuk belajar secara mandiri.				✓	
20	Multimedia interaktif memberikan pengalaman belajar bermakna bagi siswa.				✓	
21	Multimedia interaktif membantu guru menyampaikan materi literasi budaya dengan efektif.				✓	

E. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

F. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

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

*) : *Lingkari salah satu.*

Singaraja, 4 Mei 2026

Kepala SDN 2 Kalibukbuk



Desak Ketut Sitiasih, S.Pd., M.Si

NIP. 19661228 199203 2 008

INSTRUMEN UJI KEPRAKTISAN OLEH GURU
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS DEEP
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS
V SEKOLAH DASAR

A. Pengantar

Instrumen ini merupakan alat evaluasi untuk mengukur kelayakan media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Penilaian dan masukan Bapak/Ibu sangat berharga untuk memastikan media pembelajaran yang disajikan akurat, relevan, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar. Atas kesediaan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang telah disediakan.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu:
Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
Skor 3 = Setuju (S)
Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
5. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Identitas

Nama : Komang Adi Suryanata, S.Pd
NIP : 19920308 202221 1 006
Instansi : SDN 2 Kalibukbuk

D. Lembar Validasi Instrumen Ahli Uji Kepraktisan Oleh Guru

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
A Tampilan Media						
1	Tampilan keseluruhan dari multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> terlihat menarik dan menyenangkan.				✓	
2	Tulisan yang ditampilkan dalam multimedia interaktif mudah dibaca oleh siswa.				✓	
3	Unsur yang ditampilkan dalam multimedia interaktif tidak membosankan.				✓	
4	Warna yang digunakan dalam multimedia interaktif menarik dan enak dipandang.				✓	
5	Video, gambar, dan animasi disajikan secara terpadu dan harmonis dalam multimedia interaktif.				✓	
B Kemudahan Penggunaan						
6	Multimedia interaktif mudah digunakan dalam kegiatan belajar.				✓	
7	Multimedia interaktif dapat diakses dan digunakan berkali-kali untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif.				✓	
8	Ketepatan fungsionalitas tiap tombol interaksi pada multimedia interaktif.				✓	
9	Fitur-fitur dalam multimedia mudah dipahami.				✓	
C Keterlibatan Siswa						
10	Multimedia interaktif mampu membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.				✓	
11	Multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> meningkatkan antusiasme siswa saat belajar.				✓	
12	Multimedia interaktif menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap budaya.				✓	
13	Multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> memfasilitasi siswa untuk terlibat belajar secara mandiri.			✓		
D Kejelasan Informasi						
14	Informasi atau materi yang disajikan dalam multimedia mudah dipahami oleh siswa.				✓	
15	Materi yang disajikan jelas dan tidak membingungkan.				✓	
16	Audio memperjelas penyampaian materi.			✓		
17	Visual dalam multimedia interaktif memperkuat pemahaman materi.				✓	
E Manfaat Media						
18	Multimedia interaktif meningkatkan minat					

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian			Catatan
	siswa terhadap pembelajaran berbasis budaya.			✓	
19	Multimedia interaktif membantu siswa untuk belajar secara mandiri.			✓	
20	Multimedia interaktif memberikan pengalaman belajar bermakna bagi siswa.			✓	
21	Multimedia interaktif membantu guru menyampaikan materi literasi budaya dengan efektif.			✓	

E. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

F. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

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

*) : *Lingkari salah satu.*

Singaraja, 4 Mei 2026

Wali Kelas V



Komang Adi Suryanata, S.Pd

NIP. 19920308 202221 1 006

Lampiran 17. Hasil Respons Siswa

INSTRUMEN UJI KEPRAKTIKAN OLEH SISWA
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS DEEP
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS
V SEKOLAH DASAR

A. Pengantar

Instrumen ini merupakan alat evaluasi untuk mengukur kelayakan media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Penilaian dan masukan siswa sangat berharga untuk memastikan media pembelajaran yang disajikan akurat, relevan, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar. Atas kesediaan siswa, saya ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada siswa untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran.
2. Dimohonkan kepada siswa untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang telah disediakan.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu:
 Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
 Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
 Skor 3 = Setuju (S)
 Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Identitas

Nama : I. K. M. d. g. u. s. M. o. v. e. n. d. r. a
 NIP : -
 Instansi : SdN 2 Kaliwukuk

D. Lembar Validasi Instrumen Ahli Uji Kepraktisan Oleh Siswa

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
A Aspek Materi						
1	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.				✓	
2	Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif jelas dan tidak memiliki makna yang ambigu.			✓		
3	Materi dalam multimedia interaktif disusun secara runtut sehingga mudah dipahami.			✓		
B Aspek Kualitas Media						
4	Petunjuk belajar dalam multimedia interaktif disampaikan dengan jelas dan mudah diikuti.				✓	
5	Tampilan multimedia interaktif menarik dan membuat tertarik untuk belajar.			✓		
6	Warna yang digunakan dalam multimedia interaktif membuat tampilan menjadi menarik dan menyenangkan.				✓	
7	Gambar dalam multimedia interaktif menarik dan mendukung pemahaman materi.				✓	
8	Multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> mudah digunakan secara mandiri.				✓	
C Aspek Kebermanfaatan						
9	Multimedia interaktif membantu dalam memahami materi yang dipelajari.				✓	
10	Multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi				✓	

E. Komentar dan Saran Perbaikan

Nama : ~~Muhammad~~ MU. ITI. MO. LA. AYA. BAGUS

F. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

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

*) : *Lingkari salah satu.*

Singaraja, 4 Mei 2026



Nama: K. M. CEKUS NOVENDA

INSTRUMEN UJI KEPRAKTISAN OLEH SISWA
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS DEEP
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS
V SEKOLAH DASAR

A. Pengantar

Instrumen ini merupakan alat evaluasi untuk mengukur kelayakan media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Penilaian dan masukan siswa sangat berharga untuk memastikan media pembelajaran yang disajikan akurat, relevan, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar. Atas kesediaan siswa, saya ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada siswa untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran.
2. Dimohonkan kepada siswa untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang telah disediakan.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu:
Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
Skor 3 = Setuju (S)
Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Identitas

Nama : kadek anggria vian terti'ansa
NIP : ~
Instansi : Sdn 2 kali buluk

D. Lembar Validasi Instrumen Ahli Uji Kepraktisan Oleh Siswa

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
A Aspek Materi						
1	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.				√	
2	Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif jelas dan tidak memiliki makna yang ambigu.				√	
3	Materi dalam multimedia interaktif disusun secara runtut sehingga mudah dipahami.			√		
B Aspek Kualitas Media						
4	Petunjuk belajar dalam multimedia interaktif disampaikan dengan jelas dan mudah diikuti.				√	
5	Tampilan multimedia interaktif menarik dan membuat tertarik untuk belajar.				√	
6	Warna yang digunakan dalam multimedia interaktif membuat tampilan menjadi menarik dan menyenangkan.				√	
7	Gambar dalam multimedia interaktif menarik dan mendukung pemahaman materi.			√		
8	Multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> mudah digunakan secara mandiri.			√		
C Aspek Kebermanfaatan						
9	Multimedia interaktif membantu dalam memahami materi yang dipelajari.				√	
10	Multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi				√	

E. Komentar dan Saran Perbaikan

disain yang bagus, seru dan juga menyenangkan.....

.....

.....

.....

.....

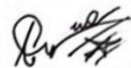
F. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

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

*) : *Lingkari salah satu.*

Singaraja, 4 Mei 2026



Nama *kodok anggia vianpria-sq*

INSTRUMEN UJI KEPRAKTISAN OLEH SISWA
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS DEEP
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS
V SEKOLAH DASAR

A. Pengantar

Instrumen ini merupakan alat evaluasi untuk mengukur kelayakan media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Penilaian dan masukan siswa sangat berharga untuk memastikan media pembelajaran yang disajikan akurat, relevan, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar. Atas kesediaan siswa, saya ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada siswa untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran.
2. Dimohonkan kepada siswa untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang telah disediakan.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu:
 Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
 Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
 Skor 3 = Setuju (S)
 Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Identitas

Nama : Kdshannikawati Putri
 NIP :
 Instansi : sdn 2 kalibukbuk

D. Lembar Validasi Instrumen Ahli Uji Kepraktisan Oleh Siswa

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
A Aspek Materi						
1	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.				✓	
2	Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif jelas dan tidak memiliki makna yang ambigu.				✓	
3	Materi dalam multimedia interaktif disusun secara runtut sehingga mudah dipahami.			✓		
B Aspek Kualitas Media						
4	Petunjuk belajar dalam multimedia interaktif disampaikan dengan jelas dan mudah diikuti.				✓	
5	Tampilan multimedia interaktif menarik dan membuat tertarik untuk belajar.				✓	
6	Warna yang digunakan dalam multimedia interaktif membuat tampilan menjadi menarik dan menyenangkan.				✓	
7	Gambar dalam multimedia interaktif menarik dan mendukung pemahaman materi.			✓		
8	Multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> mudah digunakan secara mandiri.				✓	
C Aspek Kebermanfaatan						
9	Multimedia interaktif membantu dalam memahami materi yang dipelajari.			✓	✓	
10	Multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi				✓	

E. Komentar dan Saran Perbaikan

.....
,
,
,
,

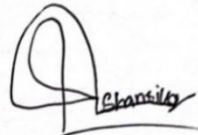
F. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

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

**) : Lingkari salah satu.*

Singaraja, 4 Mei 2026



Nama Kadek Shantiha Gana Putvi

**INSTRUMEN UJI KEPRAKTISAN OLEH SISWA
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS DEEP
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS
V SEKOLAH DASAR**

A. Pengantar

Instrumen ini merupakan alat evaluasi untuk mengukur kelayakan media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Penilaian dan masukan siswa sangat berharga untuk memastikan media pembelajaran yang disajikan akurat, relevan, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar. Atas kesediaan siswa, saya ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada siswa untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran.
2. Dimohonkan kepada siswa untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (√) kolom yang telah disediakan.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu:
 Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
 Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
 Skor 3 = Setuju (S)
 Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Identitas

Nama : Kadek Vetdha Sutgaphandi'yasa
 NIP : -
 Instansi : SDN 2 Kalibukbuk

D. Lembar Validasi Instrumen Ahli Uji Kepraktisan Oleh Siswa

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
A Aspek Materi						
1	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.				√	
2	Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif jelas dan tidak memiliki makna yang ambigu.			√		
3	Materi dalam multimedia interaktif disusun secara runtut sehingga mudah dipahami.			√		
B Aspek Kualitas Media						
4	Petunjuk belajar dalam multimedia interaktif disampaikan dengan jelas dan mudah diikuti.				√	
5	Tampilan multimedia interaktif menarik dan membuat tertarik untuk belajar.			√		
6	Warna yang digunakan dalam multimedia interaktif membuat tampilan menjadi menarik dan menyenangkan.				√	
7	Gambar dalam multimedia interaktif menarik dan mendukung pemahaman materi.				√	
8	Multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> mudah digunakan secara mandiri.				√	
C Aspek Kebermanfaatan						
9	Multimedia interaktif membantu dalam memahami materi yang dipelajari.				√	
10	Multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi				√	

E. Komentar dan Saran Perbaikan

bagus banget desainnya disainnya

.....

.....

.....

.....

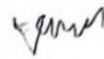
F. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

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

*) : *Lingkari salah satu.*

Singaraja, 4 Mei 2026



Nama *Yedha*

**INSTRUMEN UJI KEPRAKTISAN OLEH SISWA
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS DEEP
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS
V SEKOLAH DASAR**

A. Pengantar

Instrumen ini merupakan alat evaluasi untuk mengukur kelayakan media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Penilaian dan masukan siswa sangat berharga untuk memastikan media pembelajaran yang disajikan akurat, relevan, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar. Atas kesediaan siswa, saya ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada siswa untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran.
2. Dimohonkan kepada siswa untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang telah disediakan.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu:
Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
Skor 3 = Setuju (S)
Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Identitas

Nama : kadek krisna kartika
NIP : /
Instansi : sdn 2 kalibukbuk

D. Lembar Validasi Instrumen Ahli Uji Kepraktisan Oleh Siswa

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
A Aspek Materi						
1	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.			√		
2	Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif jelas dan tidak memiliki makna yang ambigu.			√		
3	Materi dalam multimedia interaktif disusun secara runtut sehingga mudah dipahami.				√	
B Aspek Kualitas Media						
4	Petunjuk belajar dalam multimedia interaktif disampaikan dengan jelas dan mudah diikuti.			√		
5	Tampilan multimedia interaktif menarik dan membuat tertarik untuk belajar.				√	
6	Warna yang digunakan dalam multimedia interaktif membuat tampilan menjadi menarik dan menyenangkan.				√	
7	Gambar dalam multimedia interaktif menarik dan mendukung pemahaman materi.				√	
8	Multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> mudah digunakan secara mandiri.				√	
C Aspek Kebermanfaatan						
9	Multimedia interaktif membantu dalam memahami materi yang dipelajari.				√	
10	Multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi				√	

E. Komentar dan Saran Perbaikan

Bagus dan mudah mengerti

.....

.....

.....

.....

F. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

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

*) : *Lingkari salah satu.*

Singaraja, 4 Mei 2026



Nama ~~Kadek~~ krisna kartika utama

**INSTRUMEN UJI KEPRAKTISAN OLEH SISWA
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS DEEP
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS
V SEKOLAH DASAR**

A. Pengantar

Instrumen ini merupakan alat evaluasi untuk mengukur kelayakan media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Penilaian dan masukan siswa sangat berharga untuk memastikan media pembelajaran yang disajikan akurat, relevan, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar. Atas kesediaan siswa, saya ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada siswa untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran.
2. Dimohonkan kepada siswa untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang telah disediakan.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu:
 Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
 Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
 Skor 3 = Setuju (S)
 Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Identitas

Nama : Komangricha Wulan dari
 NIP : —
 Instansi : SDN 2 Kaliburebul

D. Lembar Validasi Instrumen Ahli Uji Kepraktisan Oleh Siswa

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
A Aspek Materi						
1	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.			✓		
2	Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif jelas dan tidak memiliki makna yang ambigu.				✓	
3	Materi dalam multimedia interaktif disusun secara runtut sehingga mudah dipahami.			✓		
B Aspek Kualitas Media						
4	Petunjuk belajar dalam multimedia interaktif disampaikan dengan jelas dan mudah diikuti.			✓		
5	Tampilan multimedia interaktif menarik dan membuat tertarik untuk belajar.				✓	
6	Warna yang digunakan dalam multimedia interaktif membuat tampilan menjadi menarik dan menyenangkan.			✓		
7	Gambar dalam multimedia interaktif menarik dan mendukung pemahaman materi.				✓	
8	Multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> mudah digunakan secara mandiri.				✓	
C Aspek Kebermanfaatan						
9	Multimedia interaktif membantu dalam memahami materi yang dipelajari.				✓	
10	Multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi				✓	

E. Komentar dan Saran Perbaikan

Seru menarik dan saya menyukai desain yang menarik.....

.....

.....

.....

.....

F. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

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

*) : *Lingkari salah satu.*

Singaraja, 4 Mei 2026


Nama Komang Arieha Wulandari

**INSTRUMEN UJI KEPRAKTISAN OLEH SISWA
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS DEEP
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS
V SEKOLAH DASAR**

A. Pengantar

Instrumen ini merupakan alat evaluasi untuk mengukur kelayakan media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Penilaian dan masukan siswa sangat berharga untuk memastikan media pembelajaran yang disajikan akurat, relevan, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar. Atas kesediaan siswa, saya ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada siswa untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran.
2. Dimohonkan kepada siswa untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang telah disediakan.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu:
 - Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
 - Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
 - Skor 3 = Setuju (S)
 - Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Identitas

Nama : *luk amila juliani*
 NIP : *—*
 Instansi : *SD 2 Kalibukbuka*

D. Lembar Validasi Instrumen Ahli Uji Kepraktisan Oleh Siswa

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
A Aspek Materi						
1	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.			✓		
2	Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif jelas dan tidak memiliki makna yang ambigu.			✓		
3	Materi dalam multimedia interaktif disusun secara runtut sehingga mudah dipahami.			✓		
B Aspek Kualitas Media						
4	Petunjuk belajar dalam multimedia interaktif disampaikan dengan jelas dan mudah diikuti.			✓		
5	Tampilan multimedia interaktif menarik dan membuat tertarik untuk belajar.			✓		
6	Warna yang digunakan dalam multimedia interaktif membuat tampilan menjadi menarik dan menyenangkan.			✓		
7	Gambar dalam multimedia interaktif menarik dan mendukung pemahaman materi.			✓		
8	Multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> mudah digunakan secara mandiri.			✓		
C Aspek Kebermanfaatan						
9	Multimedia interaktif membantu dalam memahami materi yang dipelajari.			✓		
10	Multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi			✓		

E. Komentar dan Saran Perbaikan

Menarik seru, banyak hal baru yang saya
pelajari dan gambar yang menarik

F. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

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

*) : *Lingkari salah satu.*

Singaraja, 4 Mei 2026



Nama *Amila* *Amila Juliani*

INSTRUMEN UJI KEPRAKTISAN OLEH SISWA
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS DEEP
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS
V SEKOLAH DASAR

A. Pengantar

Instrumen ini merupakan alat evaluasi untuk mengukur kelayakan media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Penilaian dan masukan siswa sangat berharga untuk memastikan media pembelajaran yang disajikan akurat, relevan, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar. Atas kesediaan siswa, saya ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada siswa untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran.
2. Dimohonkan kepada siswa untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang telah disediakan.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu:
 Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
 Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
 Skor 3 = Setuju (S)
 Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Identitas

Nama : Ni Kadekananditha Desvina Pupnamadevi
 NIP : —
 Instansi : SDN 2 Kibb

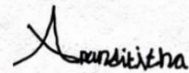
F. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

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

*) : *Lingkari salah satu.*

Singaraja, 4 Mei 2026



Nama *ananditha.*

**INSTRUMEN UJI KEPRAKTISAN OLEH SISWA
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS DEEP
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS
V SEKOLAH DASAR**

A. Pengantar

Instrumen ini merupakan alat evaluasi untuk mengukur kelayakan media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Penilaian dan masukan siswa sangat berharga untuk memastikan media pembelajaran yang disajikan akurat, relevan, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar. Atas kesediaan siswa, saya ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada siswa untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran.
2. Dimohonkan kepada siswa untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang telah disediakan.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu:
 Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
 Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
 Skor 3 = Setuju (S)
 Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Identitas

Nama : *Nikadek putriani Dewi*
 NIP : *—*
 Instansi : *SD 2 Kalibuk-buk*

D. Lembar Validasi Instrumen Ahli Uji Kepraktisan Oleh Siswa

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
A Aspek Materi						
1	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.			✓		
2	Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif jelas dan tidak memiliki makna yang ambigu.				✓	
3	Materi dalam multimedia interaktif disusun secara runtut sehingga mudah dipahami.				✓	
B Aspek Kualitas Media						
4	Petunjuk belajar dalam multimedia interaktif disampaikan dengan jelas dan mudah diikuti.			✓		
5	Tampilan multimedia interaktif menarik dan membuat tertarik untuk belajar.			✓		
6	Warna yang digunakan dalam multimedia interaktif membuat tampilan menjadi menarik dan menyenangkan.				✓	
7	Gambar dalam multimedia interaktif menarik dan mendukung pemahaman materi.				✓	
8	Multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> mudah digunakan secara mandiri.				✓	
C Aspek Kebermanfaatan						
9	Multimedia interaktif membantu dalam memahami materi yang dipelajari.				✓	
10	Multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi				✓	

E. Komentar dan Saran Perbaikan

~~Se~~ sangat... seru... dan... baik... bagus... disain-nya saya.....

Suka.....

.....

.....

.....

F. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

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

*) : *Lingkari salah satu.*

Singaraja, 4 Mei 2026


Nama *N. Kadek putriah Dewi*

INSTRUMEN UJI KEPRAKTISAN OLEH SISWA
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS DEEP
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS
V SEKOLAH DASAR

A. Pengantar

Instrumen ini merupakan alat evaluasi untuk mengukur kelayakan media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Penilaian dan masukan siswa sangat berharga untuk memastikan media pembelajaran yang disajikan akurat, relevan, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar. Atas kesediaan siswa, saya ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada siswa untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran.
2. Dimohonkan kepada siswa untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang telah disediakan.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu:
 Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
 Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
 Skor 3 = Setuju (S)
 Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Identitas

Nama : Putu miska kusuma dewi
 NIP : —
 Instansi : SDN 2 Kalibukbuk

D. Lembar Validasi Instrumen Ahli Uji Kepraktisan Oleh Siswa

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
A Aspek Materi						
1	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.				✓	
2	Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif jelas dan tidak memiliki makna yang ambigu.			✓		
3	Materi dalam multimedia interaktif disusun secara runtut sehingga mudah dipahami.			✓		
B Aspek Kualitas Media						
4	Petunjuk belajar dalam multimedia interaktif disampaikan dengan jelas dan mudah diikuti.				✓	
5	Tampilan multimedia interaktif menarik dan membuat tertarik untuk belajar.				✓	
6	Warna yang digunakan dalam multimedia interaktif membuat tampilan menjadi menarik dan menyenangkan.			✓		
7	Gambar dalam multimedia interaktif menarik dan mendukung pemahaman materi.				✓	
8	Multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> mudah digunakan secara mandiri.				✓	
C Aspek Kebermanfaatan						
9	Multimedia interaktif membantu dalam memahami materi yang dipelajari.				✓	
10	Multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi				✓	

E. Komentar dan Saran Perbaikan

Sangat menarik dan membuat saya menjadi
tau banyak hal

.....

.....

.....

F. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

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

*) : *Lingkari salah satu.*

Singaraja, 4 Mei 2026

Nama 
Putu miska kusuma dewi

Lampiran 18. Perhitungan Kepraktisan Media Pembelajaran

Hasil Uji Kepraktisan Oleh Guru

No	Aspek/Pertanyaan	Skor	
		P1	P2
A	Tampilan Media		
1	Tampilan keseluruhan dari multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> terlihat menarik dan menyenangkan.	4	4
2	Tulisan yang ditampilkan dalam multimedia interaktif mudah dibaca oleh siswa.	4	4
3	Unsur yang ditampilkan dalam multimedia interaktif tidak membosankan.	4	4
4	Warna yang digunakan dalam multimedia interaktif menarik dan enak dipandang.	4	4
5	Video, gambar, dan animasi disajikan secara terpadu dan harmonis dalam multimedia interaktif.	4	4
B	Kemudahan Penggunaan		
6	Multimedia interaktif mudah digunakan dalam kegiatan belajar.	4	4
7	Multimedia interaktif dapat diakses dan digunakan berkali-kali untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif.	4	4
8	Ketepatan fungsionalitas tiap tombol interaksi pada multimedia interaktif.	3	4
9	Fitur-fitur dalam multimedia mudah dipahami.	4	4
C	Keterlibatan Siswa		
10	Multimedia interaktif mampu membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.	4	4
11	Multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> meningkatkan antusiasme siswa saat belajar.	3	4
12	Multimedia interaktif menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap budaya.	4	4
13	Multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> memfasilitasi siswa untuk terlibat belajar secara mandiri.	4	3
D	Kejelasan Informasi		
14	Informasi atau materi yang disajikan dalam multimedia mudah dipahami oleh siswa.	4	4
15	Materi yang disajikan jelas dan tidak membingungkan.	4	4
16	Audio memperjelas penyampaian materi.	4	3
17	Visual dalam multimedia interaktif memperkuat pemahaman materi.	4	4
E	Manfaat Media		
18	Multimedia interaktif meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran berbasis budaya.	4	4
19	Multimedia interaktif membantu siswa untuk belajar secara mandiri.	4	4
20	Multimedia interaktif memberikan pengalaman belajar	4	4

No	Aspek/Pertanyaan	Skor	
		P1	P2
	bermakna bagi siswa.		
21	Multimedia interaktif membantu guru menyampaikan materi literasi budaya dengan efektif.	4	4
Jumlah		81	82
Rata-rata		3,88	

Hasil Uji Kepraktisan Oleh Siswa

No	Aspek/Pertanyaan	Skor									
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
A	Aspek Materi										
1	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4
2	Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif jelas dan tidak memiliki makna yang ambigu.	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3
3	Materi dalam multimedia interaktif disusun secara runtut sehingga mudah dipahami.	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3
B	Aspek Kualitas Media										
4	Petunjuk belajar dalam multimedia interaktif disampaikan dengan jelas dan mudah diikuti.	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4
5	Tampilan multimedia interaktif menarik dan membuat tertarik untuk belajar.	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4
6	Warna yang digunakan dalam multimedia interaktif membuat	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3

No	Aspek/Pertanyaan	Skor									
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
	tampilan menjadi menarik dan menyenangkan.										
7	Gambar dalam multimedia interaktif menarik dan mendukung pemahaman materi.	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4
8	Multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> mudah digunakan secara mandiri.	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4
C Aspek Kebermanfaatan											
9	Multimedia interaktif membantu dalam memahami materi yang dipelajari.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
10	Multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Jumlah		37	37	38	37	37	36	37	37	37	37
Rata-rata		3,70									

Pedoman Skala Empat Kepraktisan Media

Rentang Skor	Predikat/Kualifikasi
$0,0 \leq X \leq 1,1$	Kurang
$1,1 < X \leq 2,1$	Cukup
$2,1 < X \leq 3,1$	Baik
$3,1 < X \leq 4,0$	Sangat Baik

Tabel Rata-rata Skor Kepraktisan Media Pembelajaran

No	Praktisi	Hasil Validitas	Kualifikasi
1	Guru	3,88	Sangat Baik
2	Siswa	3,70	Sangat Baik

Lampiran 19. Nilai Pretest Literasi Budaya Siswa Kelas V

No Siswa	Kode Siswa	No Soal										Total Skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	R1	4	4	2	3	2	3	2	2	2	3	27	68
2	R2	3	3	1	2	2	2	1	2	1	1	18	45
3	R3	4	3	2	2	3	2	1	2	1	4	24	60
4	R4	4	3	2	3	2	2	1	3	1	4	25	63
5	R5	4	4	1	2	2	3	1	2	2	4	25	63
6	R6	4	3	2	3	3	2	1	3	1	4	26	65
7	R7	3	3	1	2	3	3	1	3	1	3	23	58
8	R8	4	3	1	2	2	2	1	2	1	1	19	48
9	R9	4	4	2	3	3	2	1	2	1	2	24	60
10	R10	4	3	1	3	2	3	1	2	1	2	22	55
11	R11	3	3	1	3	2	3	1	2	1	2	21	53
12	R12	3	3	1	2	2	2	1	3	1	3	21	53
13	R13	4	4	2	3	2	3	1	2	1	4	26	65
14	R14	4	4	1	3	3	3	2	3	2	3	28	70
15	R15	3	4	1	2	2	3	1	2	1	2	21	53
16	R16	3	3	1	3	2	2	1	2	1	3	21	53
17	R17	3	3	1	3	3	2	1	2	1	2	21	53
18	R18	3	2	1	2	3	3	1	2	1	2	20	50
19	R19	4	3	1	3	2	2	1	3	1	2	22	55
20	R20	4	4	2	2	2	3	1	2	1	3	24	60
21	R21	2	3	3	1	1	2	3	3	1	2	21	53
22	R22	1	3	2	3	1	2	3	2	3	3	23	58
23	R23	2	4	2	3	2	3	3	2	3	2	26	65
24	R24	1	3	2	3	4	3	4	1	3	3	27	68
25	R25	1	3	2	3	2	2	3	2	3	3	24	60
26	R26	1	3	1	2	2	3	2	1	3	3	21	53
27	R27	2	3	1	1	1	2	3	1	3	4	21	53
28	R28	3	2	1	4	2	2	3	2	3	3	25	63
29	R29	1	3	1	2	1	3	3	2	3	4	23	58
30	R30	2	2	2	3	1	1	2	2	1	3	19	48
31	R31	2	3	2	1	2	1	3	2	1	3	20	50
32	R32	1	4	2	1	2	2	2	1	3	1	19	48
33	R33	1	3	1	3	2	2	2	3	4	2	23	58
34	R34	3	2	1	2	1	3	2	2	2	3	21	53
35	R35	3	1	3	2	1	2	2	2	3	3	22	55

Lampiran 20. Nilai Posttest Literasi Budaya Siswa Kelas V

No Siswa	Kode Siswa	No Soal										Total Skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	R1	4	4	2	3	4	3	1	3	2	4	30	75
2	R2	4	4	3	4	4	3	1	4	2	4	33	83
3	R3	4	4	2	2	3	3	3	4	1	3	29	73
4	R4	4	3	2	4	3	4	2	4	1	3	30	75
5	R5	3	4	2	3	4	3	1	4	1	4	29	73
6	R6	3	4	2	2	3	3	4	3	2	4	30	75
7	R7	4	4	2	4	3	4	1	4	2	4	32	80
8	R8	4	4	1	4	3	3	1	3	1	3	27	68
9	R9	4	3	1	3	4	3	4	3	2	3	30	75
10	R10	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	36	90
11	R11	2	3	2	3	3	3	1	3	1	1	20	50
12	R12	4	3	1	3	4	3	1	3	2	4	28	70
13	R13	4	4	2	3	3	4	1	4	2	3	30	75
14	R14	4	4	3	4	3	4	2	4	3	4	35	88
15	R15	3	4	1	3	3	3	1	3	2	3	26	65
16	R16	3	4	2	3	3	3	2	3	2	3	28	70
17	R17	4	4	4	3	4	2	4	3	4	3	35	88
18	R18	4	4	2	4	4	3	1	1	2	1	26	65
19	R19	4	3	2	3	4	3	1	3	2	4	29	73
20	R20	4	4	3	3	4	3	2	4	3	4	34	85
21	R21	2	2	3	4	4	3	3	4	3	4	32	80
22	R22	2	3	1	3	2	2	2	2	3	3	23	58
23	R23	2	3	1	2	3	3	2	2	3	4	25	63
24	R24	3	3	3	2	2	1	1	3	1	4	23	58
25	R25	2	2	3	2	4	4	3	1	2	4	27	68
26	R26	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39	98
27	R27	2	3	4	2	4	2	2	3	3	3	28	70
28	R28	4	2	3	4	4	1	2	3	3	3	29	73
29	R29	3	3	3	3	3	2	3	2	3	4	29	73
30	R30	3	3	2	2	4	3	3	1	3	3	27	68
31	R31	3	3	2	3	1	4	2	3	3	4	28	70
32	R32	4	4	2	4	3	4	4	3	3	3	34	85
33	R33	2	2	1	3	3	2	3	4	3	3	26	65
34	R34	3	3	2	2	1	2	3	3	4	4	27	68
35	R35	3	3	1	1	2	3	4	1	2	3	23	58

Lampiran 21. Hasil Uji Efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis *Deep learning* Terhadap Literasi Budaya Siswa Kelas V Sekolah Dasar

1) Uji Normalitas Sebaran Data

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelompok	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Literasi Budaya	Pretest	.160	35	.024	.960	35	.226
	Posttest	.160	35	.023	.976	35	.631
a. Lilliefors Significance Correction							

2) Uji Homogenitas Varians

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Literasi Budaya	Based on Mean	3.004	1	68	.088
	Based on Median	2.888	1	68	.094
	Based on Median and with adjusted df	2.888	1	55.415	.095
	Based on trimmed mean	3.046	1	68	.085

3) Uji Hipotesis

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	- 15.943	12.110	2.047	-20.103	-11.783	- 7.789	34	.000

Lampiran 22. Modul Ajar



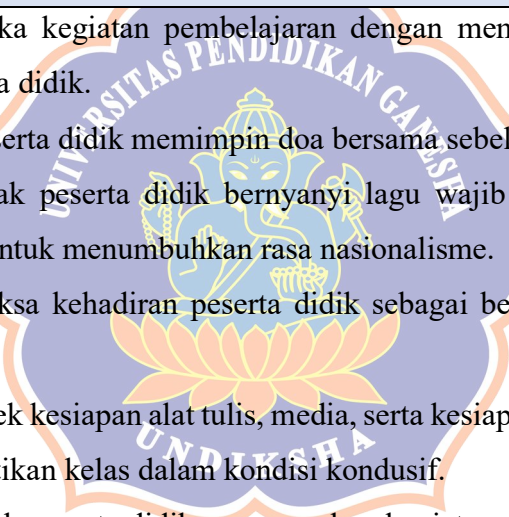
INFORMASI UMUM	
Identitas Modul	
Nama Penyusun	Ni Komang Widya Dwi Maharani
Nama Sekolah	SD Negeri 2 Kalibukbuk
Tahun Ajaran	2025/2026
Fase/Kelas	C/V
Mata Pelajaran	Pendidikan Pancasila
Bab/Topik	3/Keberagaman Budaya Indonesia
Semester	Genap
Alokasi Waktu	6 JP (6 x 35 menit) – Pertemuan 1, 2 dan 3

Identifikasi	
Peserta Didik	Peserta didik adalah anak-anak dengan rasa ingin tahu tinggi terhadap budaya yang ada di sekitarnya. Mereka mungkin sudah sering melihat budaya yang ditampilkan di masyarakat sekitar. Namun, untuk menambah wawasan mereka mengenai budaya perlu dilakukan pembelajaran yang lebih mendalam mencakup budaya yang tidak hanya ada di tempat tinggal mereka melainkan seluruh budaya yang ada di Indonesia.
Materi Pembelajaran	Materi ini berfokus pada tradisi dan kebudayaan yang ada di tiap provinsi di Indonesia. Materi tidak hanya mencakup pemahaman tentang budaya melainkan menekankan terhadap sikap sebagai warga negara Indonesia yang baik dalam mempertahankan, mempromosikan, dan melestarikan kebudayaan.

Dimensi Profil Kelulusan	Keimanan dan Ketaqwaan, Penalaran Kritis, dan Kolaborasi
---------------------------------	--

Desain Pembelajaran	
Capaian Pembelajaran	Peserta didik mengenal keragaman budaya nasional yang dikaitkan dengan konteks kebhinnekaan.
Lintas Disiplin Ilmu	Bahasa Indonesia: Peserta didik mendengarkan dan memahami instruksi guru selama proses pembelajaran.
Tujuan Pembelajaran	1. Siswa mampu menganalisis keragaman budaya nasional dengan tepat. 2. Siswa mampu menilai perilaku berkaitan dengan apresiasi budaya nasional dengan tepat. 3. Siswa mampu merumuskan gagasan untuk menjaga kelestarian budaya dengan tepat.
Topik Pembelajaran	Kebudayaan yang ada di Indonesia serta cara dalam menjaga, mempromosikan, dan melestarikannya.
Jumlah Siswa	23 orang siswa
Praktik Pedagogik	1. Pendekatan : Pembelajaran Mendalam 2. Model : <i>Problem Based Learning</i> (PBL) 3. Metode : Ceramah, tanya jawab, penugasan, dan diskusi kelompok
Kemitraan Pembelajaran	1. Guru sebagai fasilitator, demonstrator, dan pembimbing 2. Peserta didik saling membantu dan memberikan umpan balik konstruksional (<i>Peer Feedback</i>) 3. Orang tua/Wali (opsional) memberikan dukungan dan motivasi di rumah
Lingkungan Pembelajaran	1. Ruang fisik : Ruang kelas

	2. Ruang digital : Multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i> . 3. Budaya belajar : Kolaboratif, aktif, dan menyenangkan
Pemanfaatan Digital	1. Proyektor 2. LCD 3. Laptop 4. Multimedia interaktif berbasis <i>deep learning</i>

Kegiatan Pembelajaran	
Kegiatan Pembuka (25 Menit)	
 1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan memberikan salam hangat kepada peserta didik. 2. Salah satu peserta didik memimpin doa bersama sebelum memulai pelajaran. 3. Guru mengajak peserta didik bernyanyi lagu wajib nasional "Berkibarlah Benderaku" untuk menumbuhkan rasa nasionalisme. 4. Guru memeriksa kehadiran peserta didik sebagai bentuk penanaman sikap disiplin. 5. Guru mengecek kesiapan alat tulis, media, serta kesiapan mental peserta didik untuk memastikan kelas dalam kondisi kondusif. 6. Guru mengajak peserta didik merenungkan kegiatan yang ada di masyarakat dan mengaitkannya dengan pengalaman sehari-hari mereka terkait budaya atau tradisi yang sering dijumpai. 7. Guru menggali pemahaman awal peserta didik dengan mengajukan pertanyaan pemantik: a. Anak-anak, kalau semua orang di Indonesia punya baju, bahasa, dan makanan yang sama persis, apakah hidup kita akan jadi lebih seru atau justru membosankan? b. Supaya budaya kita yang unik itu tidak hilang ditelan zaman, apa satu hal keren yang bisa kamu lakukan hari ini agar teman-temanmu di seluruh dunia tahu tentang hebatnya budaya kita?	

8. Guru menyampaikan gambaran umum mengenai materi yang akan dipelajari hari ini, yaitu tentang keragaman budaya nasional.
9. Guru memberikan penjelasan tentang manfaat nyata (pemahaman bermakna) mempelajari materi ini, yaitu agar peserta didik terbantu dalam memahami keragaman budaya nasional dan memiliki sikap yang baik terhadap keragaman serta pelestarian budaya sehingga mereka mampu memberikan kontribusi positif di masyarakat.
10. Peserta didik menyimak penjelasan guru mengenai tujuan pembelajaran dan tahapan kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan hari ini.

Kegiatan Inti

PERTEMUAN 1 (65 Menit)

Sintaks 1: Orientasi Peserta Didik Kepada Masalah

1. Guru memusatkan perhatian peserta didik dengan menampilkan foto perbandingan dua sisi jalan yaitu satu sisi sawah hijau yang asri dengan saluran irigasi Subak dan sisi lainnya adalah deretan bangunan beton atau vila yang menutup saluran air tersebut.
2. Guru memberikan masalah kontekstual sederhana:

Anak-anak, sistem Subak kita sudah diakui dunia sebagai warisan budaya yang luar biasa karena menjunjung tinggi keseimbangan antara manusia, alam, dan Tuhan. Namun, coba perhatikan di sekitar kita. Semakin banyak sawah yang berubah menjadi bangunan. Saat sawah menghilang, saluran irigasi Subak pun terputus. Jika saluran airnya hilang, maka tradisi gotong royong, upacara di pura subak, dan cara kita menjaga alam pun ikut hilang.

 - Jika lahan sawah terus berkurang, bagaimana cara kita memastikan sistem Subak tetap bertahan sebagai identitas budaya, bukan hanya jadi cerita di buku sejarah?
 - Sekarang jarang sekali anak muda yang mau belajar tentang sistem pengairan atau organisasi Subak. Inovasi apa yang bisa kita buat agar generasi muda tertarik menjaga warisan budaya ini?

Sintaks 2: Mengorganisasikan Peserta Didik Untuk Belajar

3. Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok kecil heterogen.
4. Guru menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *deep learning*.
5. Peserta didik menjawab kuis interaktif yang disajikan dalam multimedia interaktif berbasis *deep learning*.
6. Peserta didik diberikan kesempatan bertanya.
7. Guru menjawab pertanyaan peserta didik.
8. Guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).
9. Guru menjelaskan langkah kerja kelompok dalam menyelesaikan LKPD.

PERTEMUAN 2 (65 Menit)

Sintaks 3: Membimbing Penyelidikan Awal

10. Guru mengingatkan kembali masalah kontekstual dan materi yang sudah disampaikan pada pertemuan sebelumnya.
11. Siswa berdiskusi di dalam kelompok untuk menyelesaikan LKPD.
12. Siswa mendapatkan bimbingan berkala dari guru.

PERTEMUAN 3 (65 Menit)

Sintaks 4: Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya

13. Setiap kelompok merapikan catatan hasil diskusinya di LKPD.
14. Perwakilan masing-masing kelompok mempresentasikan hasil pengamatan dan analisis mereka di depan kelas.
15. Kelompok lain diberikan kesempatan untuk menyimak, memberikan tanggapan, dan mengajukan pertanyaan terkait presentasi yang sedang berlangsung.
16. Guru memberikan penguatan terhadap konsep yang benar dan meluruskan miskonsepsi.

Sintaks 5: Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah

17. Guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan materi pembelajaran.
18. Siswa melakukan refleksi pembelajaran dengan menjawab pertanyaan dari guru.

19. Guru membagikan lembar evaluasi kepada setiap peserta didik untuk dikerjakan secara mandiri guna mengukur pemahaman akhir mereka.
20. Guru memberikan umpan balik dari hasil pengerjaan evaluasi dan memberikan apresiasi (*rewards*) kepada kelompok yang menunjukkan kerja sama positif selama tiga pertemuan.

Kegiatan Penutup (15 Menit)

1. Guru mengondisikan peserta didik untuk merapikan alat tulis dan kembali ke tempat duduknya masing-masing dengan tertib.
2. Peserta didik bersama guru membuat rangkuman atau simpulan akhir mengenai poin-poin penting yang telah dipelajari hari ini.
3. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi lisan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan pembelajaran hari ini.
4. Guru menyampaikan kegiatan yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. Guru juga menyelipkan pesan moral yang relevan dengan materi.
5. Guru mengajak peserta didik untuk bernyanyi bersama lagu daerah Bali untuk menumbuhkan rasa kecintaan terhadap budaya lokal, sekaligus mengembalikan semangat sebelum pulang.
6. Salah satu peserta didik memimpin doa menurut agama dan kepercayaan masing-masing. Guru mengucapkan salam penutup untuk mengakhiri seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran.

Asesmen

Jenis Asesmen

- a. Asesmen diagnostik: Pertanyaan dari guru sebelum mulai pembelajaran dan saat awal semester.
- b. Asesmen formatif: Selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran
- c. Asesmen submatif: Akhir pembelajaran

Bentuk Asesmen

- a. Sikap: Non-test (melalui lembar pengamatan)
- b. Pengetahuan: Test (melalui lembar evaluasi)
- c. Keterampilan: Non-test (melalui lembar pengamatan LKPD)

Kegiatan Pengayaan dan Remedial

1. Remedial

Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai kkm. Guru memberikan bimbingan kepada peserta didik untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

2. Pengayaan

Pengayaan dapat diberikan kepada peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata. Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran dengan level yang lebih tinggi.

Refleksi Peserta Didik dan Guru

TABEL REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Bagian mana dari materi yang kalian rasa paling sulit?	
2	Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?	
3	Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi ini?	
4	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	
5	Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini?	

TABEL REFLEKSI UNTUK GURU

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Apakah 100 % peserta didik mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak,	

	berapa persen kira-kira peserta didik yang mencapai pembelajaran?	
2	Apa kesulitan yang dialami peserta didik sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan anda lakukan untuk membantu peserta didik?	
3	Apakah terdapat peserta didik yang tidak fokus? Bagaimana cara guru agar mereka bisa fokus pada kegiatan berikutnya?	

Lampiran

1. Bahan Ajar
2. LKPD
3. Instrumen Penilaian
4. Media Pembelajaran

Bahan Bacaan Guru & Peserta Didik

- Buku Siswa Pendidikan Pancasila Untuk Sekolah Dasar Kelas 5
- Buku Guru Pendidikan Pancasila Untuk Sekolah Dasar Kelas 5

Glosarium

- Akulturasi: Proses percampuran dua budaya atau lebih yang saling bertemu dan saling memengaruhi, tanpa menghilangkan ciri khas kepribadian budaya aslinya.
- Identitas Nasional: Ciri khas atau jati diri yang melekat pada suatu bangsa yang membedakannya dengan bangsa lain (contoh: Batik, Wayang, Subak).
- Kearifan Lokal: Gagasan atau nilai-nilai setempat yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakatnya.
- Kebudayaan: Keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar.
- Konservasi Budaya: Upaya perlindungan dan pemeliharaan warisan budaya agar tidak rusak atau punah, baik berupa benda (cagar budaya) maupun tak benda (tradisi).
- Literasi Budaya: Kemampuan untuk memahami, menghargai, dan berinteraksi secara efektif dengan orang-orang dari latar belakang budaya yang berbeda.
- Masyarakat Adat: Kelompok masyarakat yang hidup secara turun-temurun di wilayah geografis tertentu karena adanya ikatan pada asal-usul leluhur dan hubungan yang kuat dengan lingkungan.

- Multikulturalisme: Keberagaman budaya yang ada dalam sebuah masyarakat yang menjunjung tinggi nilai-nilai toleransi dan kesetaraan.
- Pariwisata Berkelanjutan: Konsep berwisata yang memberikan dampak positif bagi lingkungan, sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat setempat tanpa merusak warisan yang ada.
- Promosi Budaya: Usaha untuk memperkenalkan dan mempopulerkan nilai-nilai atau produk kebudayaan kepada masyarakat luas, baik di dalam maupun luar negeri.
- Subak: Sistem organisasi kemasyarakatan yang khusus mengatur manajemen pengairan sawah di Bali yang berlandaskan pada filosofi keseimbangan.
- Tri Hita Karana: Filosofi hidup yang menjadi landasan banyak kearifan lokal di Indonesia (khususnya Bali), yang menekankan pada tiga penyebab kebahagiaan: hubungan harmonis antara manusia dengan Tuhan, manusia dengan sesama, dan manusia dengan alam.
- Vandalisme: Perbuatan merusak atau menghancurkan hasil karya seni dan barang berharga lainnya (misalnya mencoret-coret bangunan bersejarah).
- Warisan Budaya Tak Benda: Berbagai praktik, representasi, ekspresi, pengetahuan, dan keterampilan yang diakui oleh komunitas sebagai bagian dari warisan budaya mereka (contoh: tarian, pantun, teknik menenun).
- Warisan Dunia (World Heritage): Situs atau tradisi yang memiliki nilai universal luar biasa yang diakui oleh UNESCO untuk dilindungi secara internasional.

A. DAFTAR PUSTAKA

Amalia Fitri, dkk. 2022. *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial SD/MI Kelas VI*. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asessmen Pendidikan Kemdikbudristek.

Amalia Fitri, dkk. 2022. *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial SD/MI Kelas VI*. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asessmen Pendidikan Kemdikbudristek

....., 2026

Guru Kelas IV

Mahasiswa

.....
NIP.....

.....
NIM.

Mengetahui,

Kepala SD Negeri.....

.....
NIP.





KURIKULUM MERDEKA

BAHAN AJAR PENDIDIKAN PANCASILA

UNTUK SISWA KELAS V
SEKOLAH DASAR



Pengertian Kebudayaan

Kebudayaan adalah hasil cipta, rasa, dan karsa manusia yang berkembang dalam masyarakat dan diwariskan secara turun-temurun. Kebudayaan mencerminkan identitas dan kekayaan suatu daerah.

Keberagaman Kebudayaan Indonesia Berdasarkan Jenisnya

A. Rumah Adat

- Aceh : Rumoh Aceh
- Sumatera Utara : Rumah Bolon
- Sumatera Barat : Rumah Gadang
- Riau : Rumah Selaso Jatuh Kembar
- Kepulauan Riau : Rumah Belah Bubung
- Jambi : Rumah Panggung Kajang Leko
- Sumatera Selatan : Rumah Limas
- Bangka Belitung : Rumah Rakit
- Bengkulu : Rumah Bubungan Lima
- Lampung : Nuwo Sesat
- Banten : Rumah Baduy
- DKI Jakarta : Rumah Kebaya
- Jawa Barat : Rumah Sunda (Julang Ngapak)
- Jawa Tengah : Rumah Joglo
- DI Yogyakarta : Rumah Joglo
- Jawa Timur : Rumah Joglo Situbondo
- Bali : Rumah Adat Bali
- Nusa Tenggara Barat : Rumah Bale
- Nusa Tenggara Timur : Rumah Musalaki
- Kalimantan Barat : Rumah Panjang
- Kalimantan Tengah : Rumah Betang
- Kalimantan Selatan : Rumah Banjar
- Kalimantan Timur : Rumah Lamin
- Kalimantan Utara : Rumah Baloy
- Sulawesi Utara : Rumah Walewangko

- Sulawesi Tengah : Rumah Souraja
- Sulawesi Selatan : Rumah Tongkonan
- Sulawesi Tenggara : Rumah Buton
- Gorontalo : Rumah Dulohupa
- Maluku : Rumah Baileo
- Maluku Utara : Rumah Sasadu
- Papua : Honai
- Papua Barat : Rumah Kariwari
- Papua Selatan : Rumah Rumsram
- Papua Tengah : Rumah Honai (variasi)
- Papua Pegunungan : Rumah Honai
- Papua Barat Daya : Rumah Kariwari

B. Tarian Tradisional

- 
- Aceh : Tari Saman
 - Sumatera Utara : Tari Tor-Tor
 - Sumatera Barat : Tari Piring
 - Riau : Tari Zapin
 - Kepulauan Riau : Tari Zapin Melayu
 - Jambi : Tari Sekapur Sirih
 - Sumatera Selatan : Tari Gending Sriwijaya
 - Bangka Belitung : Tari Campak
 - Bengkulu : Tari Andun
 - Lampung : Tari Sigeh Pengunten
 - Banten : Tari Rampak Bedug
 - DKI Jakarta : Tari Topeng Betawi
 - Jawa Barat : Tari Jaipong
 - Jawa Tengah : Tari Gambyong
 - DI Yogyakarta : Tari Serimpi
 - Jawa Timur : Tari Reog Ponorogo
 - Bali : Tari Kecak
 - NTB : Tari Gandrung Lombok

- NTT : Tari Caci
- Kalbar : Tari Monong
- Kalteng : Tari Tambun Bungai
- Kalsel : Tari Baksa Kembang
- Kaltim : Tari Hudoq
- Kaltara : Tari Jepen
- Sulut : Tari Maengket
- Sulteng : Tari Dero
- Sulsel : Tari Pakarena
- Sultra : Tari Lulo
- Gorontalo : Tari Tidi
- Maluku : Tari Cakalele
- Maluku Utara : Tari Legu Salai
- Papua : Tari Yospan
- Papua Barat : Tari Perang
- Papua Selatan : Tari Asmat
- Papua Tengah : Tari Tradisional Papua
- Papua Pegunungan : Tari Perang
- Papua Barat Daya : Tari Wor

C. Pakaian Adat

- Aceh : Ulee Balang
- Sumatera Utara : Ulos
- Sumatera Barat : Bundo Kanduang
- Riau : Teluk Belanga
- Kepulauan Riau : Kebaya Labuh
- Jambi : Baju Kurung Tanggung
- Sumatera Selatan : Aesan Gede
- Bangka Belitung : Paksian
- Bengkulu : Rejang Lebong
- Lampung : Siger
- Banten : Pangsi

- DKI Jakarta : Sadariah
- Jawa Barat : Kebaya Sunda
- Jawa Tengah : Kebaya Jawa
- DI Yogyakarta : Kebaya Yogyakarta
- Jawa Timur : Pesa'an
- Bali : Payas Agung
- NTB : Lambung
- NTT : Tenun Ikat
- Kalbar : King Bibinge & King Baba
- Kalteng : Sangkarut
- Kalsel : Bagajah Gamuling Baular Lulut
- Kaltim : Kustin
- Kaltara : Ta'a
- Sulut : Laku Tepu
- Sulteng : Nggembe
- Sulsel : Baju Bodo
- Sultra : Kinawo
- Gorontalo : Biliu
- Maluku : Cele
- Maluku Utara : Manteren Lamo
- Papua : Koteka
- Papua Barat : Ewer
- Papua Selatan : Pakaian Asmat
- Papua Tengah : Pakaian Tradisional Papua
- Papua Pegunungan : Koteka
- Papua Barat Daya : Pakaian Papua Barat

D. Upacara Adat

- Aceh : Peusijek
- Sumatera Utara : Mangokal Holi
- Sumatera Barat : Tabuik
- Riau : Bakar Tongkang

- Kepulauan Riau : Mandi Safar
- Jambi : Kenduri Sko
- Sumatera Selatan : Sedekah Rame
- Bangka Belitung : Rebo Kasan
- Bengkulu : Tabot
- Lampung : Begawi
- Banten : Seba Baduy
- DKI Jakarta : Palang Pintu
- Jawa Barat : Seren Taun
- Jawa Tengah : Dugderan
- DI Yogyakarta : Sekaten
- Jawa Timur : Kasada
- Bali : Ngaben
- NTB : Bau Nyale
- NTT : Pasola
- Kalbar : Naik Dango
- Kalteng : Tiwah
- Kalsel : Aruh Baharin
- Kaltim : Erau
- Kaltara : Iraw Tengkeyu
- Sulut : Tulude
- Sulteng : Rambu Solo (Toraja juga dikenal di Sulsel, bisa lintas wilayah budaya)
- Sulsel : Rambu Solo
- Sultra : Karia
- Gorontalo : Tumbilotohe
- Maluku : Pela Gandong
- Maluku Utara : Kololi Kie
- Papua : Bakar Batu
- Papua Barat : Upacara Adat Papua Barat
- Papua Selatan : Tradisi Asmat
- Papua Tengah : Tradisi Lokal Papua



- Papua Pegunungan : Bakar Batu
- Papua Barat Daya : Tradisi Wor

E. Kearifan Lokal

- Aceh : Hukum Adat Laot
- Sumatera Utara : Dalihan Na Tolu
- Sumatera Barat : Sistem Nagari
- Riau : Adat Melayu
- Kepulauan Riau : Budaya Maritim
- Jambi : Hutan Adat
- Sumatera Selatan : Lebak Lebung
- Bangka Belitung : Timah Rakyat Tradisional
- Bengkulu : Kearifan Pesisir
- Lampung : Piil Pesenggiri
- Banten : Baduy (hidup sederhana & menjaga alam)
- DKI Jakarta : Budaya Betawi
- Jawa Barat : Sistem Subak Sunda (irigasi tradisional lokal)
- Jawa Tengah : Pranata Mangsa (kalender musim)
- DI Yogyakarta : Sumbu Filosofi
- Jawa Timur : Sedekah Bumi
- Bali : Subak
- NTB : Awig-awig
- NTT : Sistem Mamar
- Kalbar : Hutan Adat Dayak
- Kalteng : Huma Betang
- Kalsel : Pasar Terapung
- Kaltim : Hutan Lindung Adat
- Kaltara : Budaya Sungai
- Sulut : Mapalus
- Sulteng : Nosarara Nosabatutu
- Sulsel : Siri' na Pacce
- Sultra : Kalosara

- Gorontalo : Huyula
- Maluku : Sasi
- Maluku Utara : Sasi Laut
- Papua : Sistem Noken
- Papua Barat : Kearifan Hutan
- Papua Selatan : Budaya Asmat
- Papua Tengah : Kearifan Pegunungan
- Papua Pegunungan : Sistem Honai
- Papua Barat Daya : Kearifan Pesisir

Subak (Bali)

Pengertian

Subak adalah sistem pengairan tradisional Bali yang mengatur pembagian air secara adil.

Filosofi

Mengacu pada nilai **Tri Hita Karana**:

- Hubungan Manusia dengan Tuhan
- Hubungan Manusia dengan manusia
- Hubungan Manusia dengan alam

Nilai

- Gotong royong
- Keadilan
- Harmoni lingkungan

Pengakuan Dunia

Subak diakui oleh UNESCO sebagai warisan budaya dunia.

Kesimpulan

Indonesia memiliki 38 provinsi dengan kebudayaan yang sangat beragam, meliputi rumah adat, tarian, pakaian, upacara, dan kearifan lokal. Subak menjadi contoh nyata bagaimana budaya dapat menjaga keseimbangan antara manusia dan alam.



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LKPD

PENDIDIKAN PANCASILA



Nama Kelompok





DETEKTIF BUDAYA SUBAK

Menjaga, Mempromosikan, dan Melestarikan
Warisan Dunia
Kelas 5 SD

ORIENTASI

Masalah di Sekitar Kita

Perhatikan gambar berikut ini tentang saluran irigasi yang tertutup sampah plastik dan lahan sawah yang berubah menjadi bangunan di sekitar kita.



DISKUSIKAN DENGAN KELOMPOKMU

- Apa yang kalian rasakan saat melihat saluran air Subak tidak lagi mengalir lancar?
- Apa dampaknya jika tradisi gotong-royong di Subak hilang karena sawahnya habis?

 JAWABAN:





ORGANISASI

Rencana Penyelidikan

Tentukan peran anggota kelompokmu dan tuliskan apa saja yang perlu kalian cari tahu:

FILOSOFI SUBAK

Cari tahu hubungan manusia, alam, dan Tuhan

ANCAMAN TERHADAP SUBAK

Identifikasi penyebab masalah di lingkungan sekitar

CARA MENJAGA SUBAK

Pikirkan cara konkret yang bisa dilakukan anak seusia kalian



3. PENYELIDIKAN

MENGUMPULKAN DATA

Gunakan buku bacaan, wawancara singkat dengan guru, atau bahan ajar untuk menjawab tantangan tersebut:

Aspek	Pertanyaan
Filosofi	Apa yang membuat Subak unik dan diakui dunia?
Ancaman	Apa masalah Subak di daerahmu?
Solusi	Sebutkan 2 cara menjaga Subak!



PROYEK SOLUSI



Aksi Nyata untuk Subak

Buatlah poster ajakan untuk menjaga subak



ASESMEN/PENILAIAN

A. Penilaian/Asesmen Afektif (Sikap)

Lembar Instrumen Observasi Penilaian Sikap

No	Nama Peserta Didik	Keimanan dan Ketaqwaan			Penalaran Kritis			Kolaborasi			Skor
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1.											
2.											
3.											
4.											
5.											
6.											
7.											
8.											
9.											
10.											
11.											
12.											
13.											
14.											
15.											

Catatan : berikan tanda (√) pada bagian yang memenuhi kriteria

Rubrik Penilaian Sikap

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor	
1.	Keimanan dan Ketaqwaan	Menunjukkan sikap religius dalam perilaku sehari-hari	3	Selalu berdoa sebelum/sesudah kegiatan, menghargai perbedaan, dan berperilaku sesuai ajaran agama
			2	Sering berdoa, cukup konsisten menghargai perbedaan, dan berperilaku baik
			1	Kadang berdoa, menghargai perbedaan masih terbatas, perilaku religius kurang konsisten
2.	Penalaran Kritis	Mampu menganalisis, mengevaluasi, dan menarik kesimpulan logis	3	Sering menganalisis dengan baik, argumen cukup logis, kesimpulan cukup tepat
			2	Analisis masih dangkal, argumen kurang logis, kesimpulan belum tepat
			1	Tidak mampu menganalisis, argumen tidak logis, kesimpulan salah/tidak
3.	Kolaborasi	Bekerja sama, menghargai pendapat, dan berkontribusi aktif	3	Selalu bekerja sama, menghargai pendapat semua teman, kontribusi signifikan
			2	Sering bekerja sama, menghargai sebagian besar pendapat, kontribusi cukup baik
			1	Kadang bekerja sama, menghargai pendapat terbatas, kontribusi kecil
Pedoman Penskoran Penilaian Sikap				
Skor Maksimal : 9				

Nilai Maksimal : 100

Petunjuk nilai : $\text{Nilai akhir} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100$

Kriteria penilaian

Kriteria Penilaian	
85 - 100	Sangat baik
70 - 84	Baik
55 - 69	Cukup baik

B. Penilaian/Asesmen Psikomotor (Keterampilan)

Rubrik Penilaian Keterampilan

Keterampilan	Indikator dan Kriteria		
	B (Baik)	C (Cukup)	K (Kurang)
Mengamati	Peserta didik mengamati peristiwa dengan cermat dan teliti serta memberikan respons yang relevan terhadap peristiwa yang diamati.	Peserta didik mengamati peristiwa dengan cermat dan teliti namun belum memberikan respons yang relevan terhadap peristiwa yang diamati ataupun sebaliknya.	Peserta didik belum mengamati peristiwa dengan cermat dan teliti serta belum memberikan respons yang relevan terhadap peristiwa yang diamati.
Mempertanyakan	Peserta didik merumuskan pertanyaan dengan jelas dan mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang tepat.	Peserta didik merumuskan pertanyaan dengan jelas dan mudah dipahami namun belum menggunakan bahasa yang tepat ataupun sebaliknya.	Peserta didik belum merumuskan pertanyaan dengan jelas, mudah dipahami, dan menggunakan bahasa yang tepat.
Mengomunikasikan Hasil	Peserta didik menyampaikan hasil dengan jelas	Peserta didik menyampaikan hasil dengan jelas	Peserta didik menyampaikan hasil dengan

12											
13											
14											
15											

C. Penilaian/Asesmen Kognitif (Pengetahuan)

Kisi-kisi Instrumen

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator	Tahap Kognitif	Nomor Soal	Bentuk Soal
Peserta didik mengenal keragaman budaya nasional yang dikaitkan dengan konteks kebhinnekaan.	Siswa mampu menganalisis keragaman budaya nasional dengan tepat.	Siswa mampu mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman budaya nasional berdasarkan ciri-cirinya.	C4	1, 2, 3, 4	PG
		Siswa mampu menilai keterkaitan antara keragaman budaya nasional dengan konteks kebhinnekaan dalam kehidupan sehari-hari.	C5	5, 6, 7	PG
	Siswa mampu menilai perilaku berkaitan dengan apresiasi budaya	Siswa mampu menganalisis contoh perilaku yang mencerminkan sikap apresiasi terhadap budaya nasional.	C4	8, 9, 10, 11	PG

	nasional dengan tepat.	Siswa mampu menilai sikap atau tindakan yang tepat dalam menghargai keragaman budaya nasional dalam kehidupan sehari-hari.	C5	12, 13, 14	PG
	Siswa mampu merumuskan gagasan untuk menjaga kelestarian budaya dengan tepat.	Siswa mampu menilai keefektifan berbagai upaya dalam melestarikan budaya nasional di lingkungan sekitar.	C5	15, 16, 17	PG
		Siswa mampu merancang gagasan kreatif dalam upaya menjaga kelestarian budaya nasional di lingkungan sekitar.	C6	18, 19, 20	PG

PENILAIAN KOGNITIF

Mata Pelajaran: Pendidikan Pancasila

Kelas/Semester : V/II

Hari/Tanggal :

Nama :

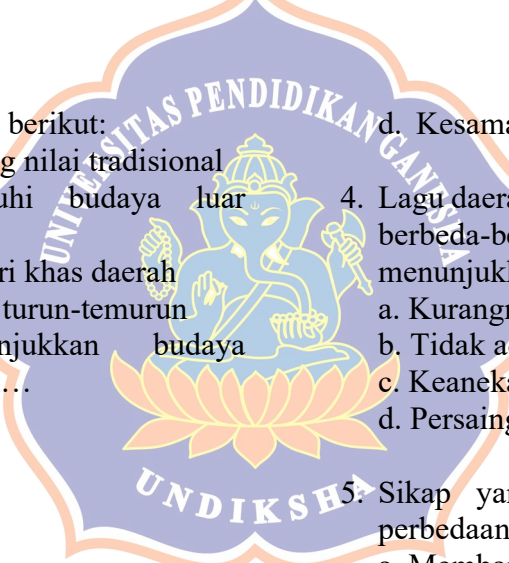
No. Absen :

PETUNJUK UMUM

1. Bacalah tiap-tiap soal dengan sebaik-baiknya.
2. Kerjakanlah lebih dahulu soal yang kamu anggap mudah.
3. Periksa kembali pekerjaanmu sebelum kamu serahkan kepada Bapak /Ibu Guru.

———— *Selamat Bekerja* ————

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d sesuai jawaban yang paling tepat!

- 
1. Perhatikan data berikut:
 - (1) Mengandung nilai tradisional
 - (2) Dipengaruhi budaya luar sepenuhnya
 - (3) Memiliki ciri khas daerah
 - (4) Diwariskan turun-temurun
 Yang menunjukkan budaya nasional adalah...
 - a. (1), (2), (3)
 - b. (1), (3), (4)
 - c. (2), (3), (4)
 - d. (1), (2), (4)
 2. Perbedaan pakaian adat antar daerah menunjukkan bahwa Indonesia memiliki...
 - a. Kesamaan budaya
 - b. Budaya yang sedikit
 - c. Keberagaman budaya
 - d. Budaya yang sama
 3. Rumah adat di berbagai daerah memiliki bentuk berbeda. Hal ini disebabkan oleh...
 - a. Pengaruh lingkungan dan adat setempat
 - b. Keinginan meniru negara lain
 - c. Tidak adanya aturan
 - d. Kesamaan budaya
 4. Lagu daerah memiliki bahasa yang berbeda-beda. Hal ini menunjukkan...
 - a. Kurangnya persatuan
 - b. Tidak adanya budaya nasional
 - c. Keanekaragaman budaya
 - d. Persaingan budaya
 5. Sikap yang tepat saat melihat perbedaan budaya adalah...
 - a. Membandingkan
 - b. Menghina
 - c. Menghargai
 - d. Menolak
 6. Dampak negatif jika tidak menghargai budaya lain adalah...
 - a. Persatuan meningkat
 - b. Terjadi konflik
 - c. Kerja sama meningkat
 - d. Keharmonisan terjaga
 7. Menghargai budaya lain dapat menciptakan...
 - a. Perpecahan
 - b. Persaingan

- c. Konflik
d. Kerukunan
8. Berikut yang termasuk perilaku mencintai budaya adalah...
- Mengikuti budaya luar saja
 - Melestarikan tarian daerah
 - Mengabaikan budaya sendiri
 - Menolak budaya daerah
9. Memakai batik pada hari tertentu di sekolah menunjukkan...
- Rasa cinta budaya
 - Keterpaksaan
 - Ketidaksukaan
 - Meniru budaya lain
10. Siswa mengikuti kegiatan pentas seni daerah. Hal ini menunjukkan...
- Menghindari budaya
 - Merusak budaya
 - Melestarikan budaya
 - Tidak peduli budaya
11. Belajar alat musik tradisional termasuk...
- Mengabaikan budaya
 - Menolak budaya
 - Menghilangkan budaya
 - Mencintai budaya
12. Jika teman menertawakan budaya daerah lain, sikapmu adalah...
- Membiarkan
 - Ikut menertawakan
 - Menjauhi teman
 - Menegur dengan baik
13. Menghargai keberagaman budaya dapat memperkuat...
- Persatuan bangsa
 - Perpecahan
 - Konflik sosial
 - Persaingan
14. Sikap toleransi terhadap budaya lain ditunjukkan dengan...
- Menolak budaya lain
 - Menghargai perbedaan
 - Menghina budaya lain
 - Menghindari budaya lain
15. Ikut serta dalam kegiatan budaya sekolah menunjukkan...
- Ketidakpedulian
 - Penolakan budaya
 - Keaktifan melestarikan budaya
 - Menghindari budaya
16. Menggunakan produk budaya lokal berarti...
- Menolak budaya
 - Mendukung budaya nasional
 - Mengabaikan budaya
 - Menghilangkan budaya
17. Mengajarkan lagu daerah kepada teman termasuk...
- Menghindari budaya
 - Menolak budaya
 - Melestarikan budaya
 - Merusak budaya
18. Cara inovatif melestarikan budaya adalah...
- Menghapus budaya lama
 - Menghindari budaya
 - Membiarkan budaya hilang
 - Membuat konten budaya di media sosial
19. Membuat pertunjukan modern dengan unsur budaya daerah bertujuan...
- Menghilangkan budaya
 - Mengurangi nilai budaya
 - Menarik minat generasi muda
 - Menggantikan budaya lama
20. Mengembangkan aplikasi belajar budaya daerah termasuk...
- Mengabaikan budaya

- b. Menolak budaya
- c. Menghilangkan budaya
- d. Melestarikan budaya secara kreatif



KUNCI JAWABAN

1. b
2. c
3. a
4. c
5. c
6. b
7. d
8. b
9. a
10. c
11. d
12. d
13. a
14. b
15. c
16. b
17. c
18. d
19. c
20. d

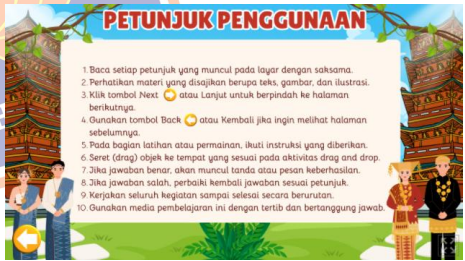
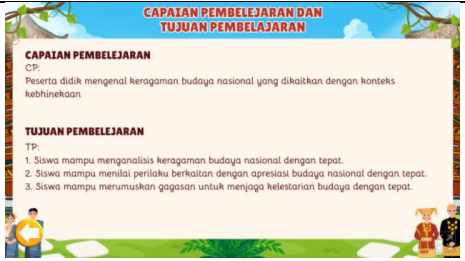


Penilaian: $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$

Kriteria Penilaian :

≤ 69	: Perlu Bimbingan
70-84	: Baik
85-100	: Sangat Baik

Lampiran 23. Produk Akhir

No	Bagian	Visual
Tampilan Pembuka		
1	Cover	
Tampilan Awal		
2	Halaman Utama	
3	Halaman Menu	
4	Halaman Petunjuk	
5	Halaman CP dan TP	

No	Bagian	Visual
Tampilan Inti		
6	Halaman Materi Video (Pengantar)	
7	Halaman Materi Bacaan (Pengantar)	
8	Halaman Menu Materi	
9	Halaman Materi Video	
10	Halaman Materi Bacaan	
11	Halaman Ragam Indonesia	
Tampilan Penutup		

No	Bagian	Visual
12	Halaman Menu <i>Game</i>	
13	Halaman Game <i>Puzzle</i>	
14	Halaman <i>Drag and Drop</i>	
15	Halaman Kuis	
16	Halaman Nilai	

Media pembelajaran dapat diakses melalui tautan berikut:
<https://juicestore.itch.io/multimedia-interaktif-keberagaman-budaya-indonesia>

Lampiran 24. Dokumentasi Penelitian



(Studi Awal dan Wawancara dengan Guru Kelas)



(Pengumpulan Data Awal terkait Karakteristik Siswa)



(Uji Coba Instrumen Penelitian)



(Penarikan Respons Guru)



(Penarikan Respons Siswa)



(Pengerjaan Pretest)



(Pelaksanaan Proses Pembelajaran)



(Interkasi Siswa)



(Tampilan Menu Utama)



(Tampilan Menu Materi)



(Tampilan Menu Kuis)



(Tampilan Menu *Drag and Drop*)



(Tampilan Menu *Puzzle*)



(Pengerjaan Posttest)

RIWAYAT HIDUP



Ni Komang Widya Dwi Maharani lahir di Singaraja pada tanggal 23 Maret 2003. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak I Nyoman Subaya dan Ibu Ni Nyoman Pramawati. Kemudian diasuh oleh pasangan suami istri Bapak I Ketut Pastuyana dan Ibu Ni Made Budini. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Kini penulis beralamat di Jln. Palapa XIIA No. 20, Sesetan, Denpasar

Selatan. Penulis menyelesaikan Taman Kanak-Kanak di TK Kusuma Sari dan lulus pada tahun 2009. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan dasar di SD Negeri 2 Sesetan dan lulus pada tahun 2015, penulis melanjutkan sekolah menengah pertama di SMP Negeri 6 Denpasar dan lulus pada tahun 2018. Pada tahun 2021, penulis lulus dari SMA Negeri 6 Denpasar, jurusan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Kemudian, penulis melanjutkan studi ke Perguruan Tinggi Negeri yaitu Universitas Pendidikan Ganesha, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Mulai Tahun 2021 sampai dengan penulisan skripsi yang berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Deep learning* untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas V Sekolah Dasar, penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha.