

Lampiran 01. Surat Pengantar Pengumpulan Data



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR
 KAMPUS DENPASAR

Alamat : Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar

Fax & Telp. (0361)720964

SURAT PENGANTAR

No. 2008/UN48.10.6/KM/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Unit Pelaksana Proses Belajar Mengajar Fakultas Ilmu Pendidikan Kampus Denpasar, menyatakan bahwa:

Nama : I Gusti Ayu Oka Juniari
 NIM : 1711031131
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Model DDD-E
 pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 5 Ketewel Kecamatan
 Sukawati

Dengan ini dinyatakan bahwa mahasiswa tersebut di atas disetujui untuk melakukan pengumpulan data dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa tersebut.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 1 Desember 2020

Ketua,



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
 NIP 19560520 198303 1002

Lampiran 02. Surat Keterangan Telah Melakukan Pengumpulan Data di SD



PEMERINTAH KABUPATEN GIANYAR
DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN GIANYAR
SD NEGERI 5 KETEWEL

Alamat : Br. Rangkan, Ketewel, Sukawati Kode Pos : 80582

SURAT KETERANGAN
NOMOR : 421.2/488/SD/I/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : I Nyoman Suwirta, S.Ag
NIP : 19651226 200003 1 004
Jabatan : Plt. Kepala SD Negeri 5 Ketewel

Dengan ini menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa berikut :

Nama : I Gusti Ayu Oka Juniari
NIM : 1711031131
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu pendidikan
Judul penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Model DDD-E Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 5 Ketewel Kecamatan Sukawati.

Memang benar telah melakukan pengumpulan data penelitian untuk skripsi di SD Negeri 5 Ketewel. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dibuat sebagaimana mestinya.

Ketewel, 26 Januari 2021

Plt. Kepala SD Negeri 5 Ketewel



UNDIKSHA

Lampiran 03. Surat Validasi Ahli Isi Muatan Pelajaran



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR
KAMPUS DENPASAR

Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar Fax & Telp. (0361)720964

Nomor : 0131/UN.48.10.6/KM/2021

Lamp : 1 (satu) eks

Hal : Validasi Isi Produk Penelitian

Yth. Drs. I Gusti Agung Oka Negara, S.Pd. M.Kes.
di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mata kuliah Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu diberikan keterangan yang diperlukan guna validasi isi produk hasil penelitiannya. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : I Gusti Ayu Oka Juniari
NIM : 1711031131
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Model DDD-E pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 5 Ketewel Kecamatan Sukawati

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 7 Januari 2021
Ketua,


Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
NIP 19560520 198303 1002

Lampiran 04. Surat Validasi Ahli Desain dan Media Pembelajaran



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR
KAMPUS DENPASAR

Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar Fax & Telp. (0361)720964

Nomor : 0221 /UN.48.10.6/KM/2021

Lamp : 1 (satu) eks

Hal : Validasi Desain Instruksional dan Media Produk Penelitian

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

di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mata kuliah Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu diberikan keterangan yang diperlukan guna validasi desain instruksional dan media produk hasil penelitiannya. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : I Gusti Ayu Oka Juniari
NIM : 1711031131
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Model DDD-E pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 5 Ketewel Kecamatan Sukawati

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 7 Januari 2021

Ketua,

Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
NIP 19560520 198303 1002

Lampiran 05. Angket Analisis Kebutuhan Siswa

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF

Nama : Desteva Aury Senja
Kelas : V
Absen : 18

Petunjuk Pengisian Angket:

Jawablah pernyataan dan pertanyaan di bawah ini dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada salah satu kotak yang telah disediakan!

1. Menurut saya pembelajaran IPA pada saat pembelajaran daring....
 - Menyenangkan
 - Membosankan
2. Menurut saya materi IPA pada saat pembelajaran daring....
 - Mudah dipahami
 - Sulit dipahami
3. Saat mempelajari materi IPA saya merasa... memahaminya
 - Mudah
 - Sulit
4. Menurut saya materi ekosistem dan penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya pada muatan pelajaran IPA
 - Mudah dipahami
 - Sulit dipahami
5. Menurut saya materi ekosistem dan penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya pada muatan pelajaran IPA yang terdapat pada buku tematik....
 - Mudah dipahami
 - Sulit dipahami
6. Media pembelajaran apa yang digunakan guru saat menyampaikan materi ekosistem dan penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya?
 - Buku
 - Gambar
 - Video
 -



7. Menurut saya media pembelajaran yang digunakan guru untuk menjelaskan materi IPA....
- Menarik
 - Kurang menarik
8. Apakah kamu senang belajar IPA dengan menggunakan multimedia interaktif yang memuat teks, gambar, audio, animasi dan video?
- Senang
 - Tidak
9. Apakah kalian senang belajar mandiri?
- Senang
 - Tidak
10. Warna apa yang kalian sukai?
- Hijau
 - Biru
 - Merah
 -
11. Sarana apa yang kamu miliki dalam menunjang proses pembelajaran daring?
- Smartphone
 - Laptop
 - Komputer
 -



Lampiran 06. Daftar Nilai PTS IPA Siswa Kelas V SD Negeri 5 Ketewel

No.Absen	Nama Siswa	Nilai UTS Siswa
1	I Wayan Agus Suarjaya	100
2	I Putu Arya Wijaya Putra	80
3	Ni Kadek Anggita Pradnya Swari	100
4	Ni Putu Cintiya Dewi	60
5	Ni Kadek Dea Devita	40
6	Ni Luh Deviyanti	80
7	Kadek Eka Sekar Putri	80
8	Ni Luh Eca Cahyani	80
9	Luh Putu Elvina Wipa	80
10	Ni Luh Gede Gita Santi	60
11	I Komang Putra Aditya	100
12	I Putu Prima Sepriana Putra	80
13	I Komang Putra Adnyana	60
14	Ni Kadek Ratna Erna Yanti	40
15	I Kadek Satria Utama	80
16	Ni Kadek Sinta Dewi	100
17	Bintang Nadine Aulia	60
18	Destria Aura Senja	60
19	Arya Bima Juaris	60
20	Ni Putu Regiska Pramestya Dewi	100
21	Luh Renita Artayani Putri	100



Lampiran 07. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri 5 Ketewel
 Kelas : V
 Semester : I
 Tema 5 : Ekosistem
 Sub Tema 1 : Komponen Ekosistem
 Pembelajaran ke : 1
 Alokasi Waktu : 3 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, bertanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya, mencoba, berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan di tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator
3.7 Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi.	3.7.1 Menuliskan pokok pikiran yang terdapat pada teks nonfiksi.

Kompetensi Dasar	Indikator
4.7 Menyajikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.	4.7.1 Membuat pertanyaan-pertanyaan sehubungan dengan teks bacaan.

IPA

Kompetensi Dasar	Indikator
3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar	3.5.1 Menjelaskan satuan penyusun ekosistem. 3.5.2 Menentukan satuan penyusun ekosistem 3.5.3 Menentukan komponen yang terdapat dalam ekosistem 3.5.4 Menentukan jenis-jenis ekosistem 3.5.5 Mengelompokkan hewan berdasarkan jenis makanannya.
4.5 Membuat karya tentang konsep jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem.	4.5.1 Membuat bagan atau peta konsep mengenai penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca dan mencermati teks nonfiksi yang disajikan, siswa mampu menuliskan pokok pikiran dalam bacaan dengan tepat.
2. Setelah menganalisis teks bacaan, siswa mampu membuat pertanyaan-pertanyaan sehubungan dengan bacaan dengan tepat.
3. Setelah menggunakan multimedia interaktif, siswa mampu menjelaskan satuan penyusun ekosistem dengan benar.
4. Setelah menggunakan multimedia interaktif, siswa mampu menentukan satuan penyusun ekosistem dengan benar.

5. Setelah menggunakan multimedia interaktif, siswa mampu menentukan komponen yang terdapat dalam ekosistem dengan benar.
6. Setelah menggunakan multimedia interaktif, siswa mampu menentukan jenis-jenis ekosistem dengan benar.
7. Setelah menggunakan multimedia interaktif, siswa mampu mengelompokkan hewan berdasarkan jenis makanannya dengan benar.
8. Setelah melakukan pengamatan, siswa mampu membuat bagan atau peta konsep mengenai penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya dengan benar.

D. MATERI AJAR

1. Bahasa Indonesia
Menemukan pokok pikiran dan membuat pertanyaan dengan menggunakan kalimat tanya.
2. IPA
Ekosistem dan penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.

E. PENDEKATAN DAN METODE

- Pendekatan : Pendekatan *Scientific*
 Metode : Ceramah, Tanya jawab, Diskusi, Penugasan.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam untuk membuka pembelajaran. 2. Siswa dan guru berdoa menurut ajaran dan agama masing-masing sebelum memulai kegiatan pembelajaran. 3. Guru melakukan presensi untuk mengecek kehadiran siswa. 4. Guru dan siswa bersama-sama menyanyikan lagu Indonesia Raya. 5. Guru melakukan apersepsi untuk mengetahui pengetahuan awal siswa dengan 	15 menit

	<p>meminta siswa mengamati lingkungan sekitar.</p> <p>6. Siswa memberikan pendapat tentang hal yang terdapat di lingkungan sekitar mereka dan guru memberikan penguatan.</p> <p>7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.</p>	
Inti	<p>1. Siswa diminta membaca teks percakapan antara Udin dengan teman-temannya yang terdapat pada buku tema.</p> <p>2. Tanyakan kepada siswa:</p> <ol style="list-style-type: none"> Menurut kalian, apakah ekosistem itu? Apa yang kalian ketahui tentang ekosistem? Apakah peranan ekosistem bagi makhluk hidup? Menurutmu, apakah semua tempat terdiri atas ekosistem yang sama? <p>3. Gunakan pertanyaan-pertanyaan di atas untuk menstimulus rasa ingin tahu siswa tentang topik yang akan didiskusikan.</p> <p>4. Guru meminta siswa membuka aplikasi multimedia interaktif IPA melalui link yang telah diberikan melalui <i>WhatsApp</i>.</p> <p>5. Guru meminta siswa membaca materi pembelajaran yang terdapat dalam multimedia interaktif.</p> <p>6. Guru menjelaskan kembali mengenai materi ekosistem dan penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.</p> <p>7. Guru memberikan siswa kesempatan untuk bertanya.</p> <p>8. Siswa diminta menonton video pembelajaran yang terdapat pada multimedia interaktif.</p> <p>9. Siswa mengamati video dalam multimedia interaktif.</p> <p>10. Selanjutnya siswa diminta menjawab latihan soal yang terdapat pada multimedia interaktif.</p> <p>11. Siswa diminta membaca teks bacaan non fiksi tentang ekosistem dengan seksama.</p> <p>12. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menanyakan kata-kata sukar serta hal-hal penting yang terdapat pada bacaan tersebut.</p> <p>13. Siswa mengemukakan dan menuliskan</p>	75 Menit

	<p>pokok pikiran serta informasi penting yang ditemui di setiap paragraf bacaan.</p> <p>14. Guru memberikan penjelasan kembali tentang “pokok pikiran”.</p> <p>15. Siswa saling berdiskusi tentang pokok pikiran serta informasi penting yang telah mereka tuliskan.</p> <p>16. Siswa membuat tulisan nonfiksi yang membandingkan dua jenis hewan berdasarkan jenis makanannya yang terdiri atas tiga paragraf.</p>	
Penutup	<p>17. Siswa diberikan kesempatan bertanya mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan.</p> <p>18. Guru bersama siswa membuat kesimpulan atau rangkuman hasil belajar.</p> <p>19. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.</p> <p>20. Guru memberikan motivasi pada siswa agar giat belajar.</p> <p>21. Guru dan siswa berdoa bersama untuk mengakhiri pembelajaran.</p>	15 menit

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku siswa kelas V Tema 5 Ekosistem edisi revisi 2017.
2. Buku guru kelas V Tema 5 Ekosistem edisi revisi 2017.
3. Multimedia interaktif materi ekosistem dan penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.

H. PENILAIAN

1. Bentuk Penilaian: Nontes (Tulisan Nonfiksi)

Instrumen Penilaian: Rubrik

KD Bahasa Indonesia 3.7 dan 4.7

Aspek	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Pengetahuan tentang informasi – informasi penting yang terdapat dalam teks nonfiksi (KD 3.7).	Teks memuat Informasi-informasi yang detail dan sangat mendukung teks yang disajikan.	Teks memuat informasi yang cukup jelas dan mendukung teks yang disajikan.	Teks memuat informasi, namun tidak banyak, akan tetapi masih mampu mendukung teks yang disajikan.	Teks memuat informasi yang sangat sedikit atau bahkan tidak mendukung teks yang disajikan.
Keterampilan dalam Menyajikan Teks Nonfiksi (BI 4.7).	Teks nonfiksi disampaikan dengan alur yang baik serta menarik untuk dibaca.	Teks nonfiksi disampaikan dengan alur yang cukup baik di beberapa bagian serta cukup menarik untuk dibaca.	Teks nonfiksi disampaikan dengan alur yang sedikit membingungkan, namun teks masih dapat dipahami.	Teks nonfiksi disampaikan dengan alur yang membingungkan dan secara keseluruhan teks sulit untuk dipahami.
Sikap Kecermatan dan Kemandirian				
Diisi dengan catatan khusus hasil pengamatan terhadap sikap siswa yang sangat baik dan perlu pendampingan, digunakan sebagai data dalam rekapitulasi penilaian sikap.				

2. Bentuk Penilaian: Nontes (Tabel Hewan Berdasarkan Jenis Makanan)

Instrumen Penilaian: Rubrik

KD IPA 3.5 dan 4.5

Aspek	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Pengetahuan tentang pengklasifikasian hewan berdasarkan jenis	Semua bagian tabel yang kosong terisi dengan tepat. Semua penjelasan	Semua bagian tabel yang kosong terisi dengan tepat, penjelasan masih kurang	Tidak semua bagian tabel yang kosong terisi dengan tepat, penjelasan	Tidak semua bagian tabel yang kosong terisi dengan tepat, penjelasan

makanannya.	tentang hewan, nama makanan dan golongan makanan sangat lengkap dan tepat.	lengkap namun benar.	kurang lengkap namun benar.	kurang lengkap dan kurang benar.
Keterampilan dalam menyajikan Informasi dalam Bentuk Tabel.	Tabel sangat mudah dibaca, sangat mudah dimengerti, dan amat rapi.	Tabel mudah dibaca, cukup dapat dimengerti, dan rapi.	Tabel mudah dibaca dan cukup rapi, namun penulisannya masih kurang dapat dimengerti.	Tabel terlihat acak-acakan, sulit untuk dimengerti dan tidak rapi.
<p>Sikap Kecermatan dan Kemandirian</p> <p>Diisi dengan catatan khusus hasil pengamatan terhadap sikap siswa yang sangat baik dan perlu pendampingan, digunakan sebagai data dalam rekapitulasi penilaian sikap.</p>				

I. LAMPIRAN

1) Lampiran Materi Bahasa Indonesia

1. Pokok Pikiran

Pokok pikiran adalah ide utama dari sebuah paragraf. Pikiran pokok disebut juga pikiran utama, gagasan utama atau gagasan pokok. Setiap paragraf memiliki satu pikiran pokok yang merupakan inti dari pembicaraan yang ada pada paragraf tersebut. Pikiran pokok dalam suatu paragraf biasanya terdapat di awal, tengah atau akhir paragraf. Pikiran pokok terdapat dalam kalimat yang paling umum dan biasanya dijelaskan dengan kalimat lain yaitu kalimat-kalimat penjelas sebagai uraian dari pikiran pokok atau gagasan pokok.

Istilah lain ide pokok sangat banyak, antara lain: Ide Pokok, Gagasan utama, Gagasan pokok, Pokok pikiran, Pokok masalah, Pikiran utama, Inti paragraf, Inti masalah, atau Masalah utama. Cara menentukan pokok pikiran pada paragraf sebagai berikut.

1. Membaca seluruh kalimat dalam paragraf.
2. Menandai kalimat awal, akhir, atau kalimat awal dan kalimat akhir paragraf.

3. Menandai pikiran pokok yang terdapat di awal, akhir, atau kalimat awal dan akhir pada paragraf.

2. Teks bacaan non fiksi

Ekosistem

Semua makhluk hidup memerlukan lingkungan tertentu untuk memenuhi kebutuhannya. Lingkungan adalah segala sesuatu yang berada di sekitar makhluk hidup. Sebuah lingkungan terdiri atas bagian yang hidup (*biotik*) dan bagian tak hidup (*abiotik*). Bagian yang hidup di sebuah lingkungan terdiri atas tumbuhan, hewan, dan makhluk hidup lainnya. Bagian lingkungan yang tak hidup terdiri atas cahaya matahari, air, udara dan tanah.

Cahaya matahari dapat menghangatkan udara, air, dan tanah agar mencapai suhu yang sesuai kebutuhan hidup makhluk hidup. Cahaya matahari juga membantu tumbuhan membuat makanan. Air dan tanah merupakan bagian penting dari sebuah lingkungan. Air yang turun dalam bentuk hujan, meresap ke dalam tanah. Air di dalam tanah ini akan dimanfaatkan oleh tumbuhan yang hidup di atasnya dan makhluk hidup kecil lainnya yang hidup di dalam tanah.

Bagian hidup dan tak hidup di sebuah lingkungan saling berinteraksi dan saling bergantung satu sama lain. Interaksi antara makhluk hidup dan benda-benda tak hidup di sebuah lingkungan disebut ekosistem. Ekosistem tersusun atas individu, populasi, dan komunitas.

Individu adalah makhluk hidup tunggal, misalnya seekor kambing, seekor burung, dan sebuah pohon cemara. Tempat individu tinggal disebut habitat. Populasi adalah kumpulan individu sejenis yang menempati suatu daerah tertentu. Contoh, di sebuah kolam, terdapat populasi ikan, populasi tumbuhan teratai, dan populasi lumut. Sementara itu komunitas adalah populasi makhluk hidup di suatu daerah tertentu. Contoh komunitas adalah komunitas sungai dan komunitas padang rumput.

(Sumber : Scott Foreman, Science, 2010)

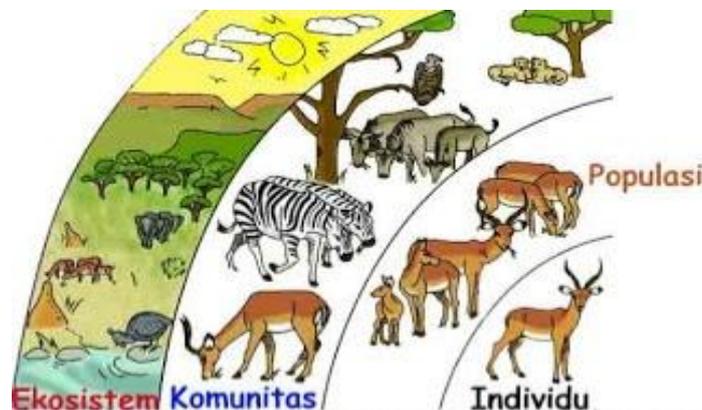
2) Lampiran Materi IPA

1. Ekosistem

Ekosistem merupakan suatu sistem ekologi yang terbentuk karena adanya hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungan sekitarnya. Komponen ekosistem dapat dibagi 2 yaitu: (1) Komponen Biotik dan (2) Komponen Abiotik. Komponen biotik merupakan komponen penyusun ekosistem yang terdiri atas makhluk hidup. Komponen biotik terdiri dari tumbuhan, hewan, dan makhluk hidup lainnya. Komponen abiotik merupakan komponen penyusun ekosistem yang terdiri atas benda-benda tak hidup. Komponen abiotik terdiri dari cahaya matahari, air, udara, kelembapan dan tanah.

Sebuah ekosistem tersusun atas individu, populasi, dan komunitas. Individu merupakan makhluk hidup tunggal, misalnya seekor ikan, seekor anjing, dan sebuah pohon kelapa. Tempat individu tinggal disebut dengan habitat. Populasi adalah kumpulan individu sejenis yang menempati suatu

daerah tertentu. Contohnya dalam sebuah kolam terdapat populasi ikan, populasi lumut dan populasi tumbuhan teratai. Sementara komunitas adalah populasi makhluk hidup di suatu daerah tertentu. Contoh komunitas adalah komunitas padang rumput.



Secara garis besar ekosistem dapat dibagi menjadi 2 yaitu.

- 1) Ekosistem alami yang merupakan ekosistem yang terbentuk tanpa campur tangan manusia. Contohnya yaitu ekosistem laut, ekosistem pantai, ekosistem hutan.
- 2) Ekosistem buatan yaitu ekosistem yang dibuat atau diciptakan dengan campur tangan manusia dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup. Contohnya ekosistem kolam, ekosistem sawah, ekosistem waduk.

2. Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya

Berbagai macam hewan yang terdapat dalam ekosistem memiliki jenis makanannya sendiri. Terdapat hewan yang memakan tumbuhan, ada hewan yang memakan hewan lainnya, serta ada juga hewan yang memakan tumbuhan dan juga hewan lainnya. Berdasarkan jenis makanannya, hewan dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu.

1) Hewan Herbivora

Herbivora adalah kelompok hewan yang makanannya berasal dari tumbuhan. Hewan herbivora memiliki gigi seri dan gigi geraham, tetapi tidak mempunyai gigi taring. Gigi seri berada di depan dan tajam. Gigi seri berfungsi memotong makanan sebelum dikunyah. Sementara itu, gigi geraham berfungsi mengunyah makanan yang

telah dipotong gigi seri hingga halus/lumat. Contoh hewan herbivora yaitu kambing, sapi, kelinci, dan kuda.



2) Hewan Karnivora

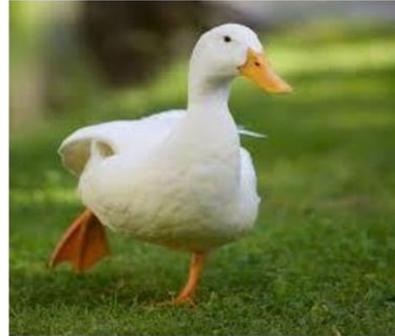
Karnivora adalah kelompok hewan yang memakan hewan lainnya. Hewan karnivora mempunyai gigi seri, gigi taring, dan gigi geraham. Gigi seri yang tajam berada di depan untuk memotong makanan. Gigi taring kuat dan tajam yang berfungsi merobek dan mengoyak tubuh mangsanya. Gigi geraham juga tajam yang berguna untuk mengunyah daging dan tulang. Dengan karakteristik tersebut, karnivora tergolong ke dalam jenis hewan buas. Contoh hewan karnivora yaitu singa, macan, hiu, dan harimau.



3) Hewan Omnivora

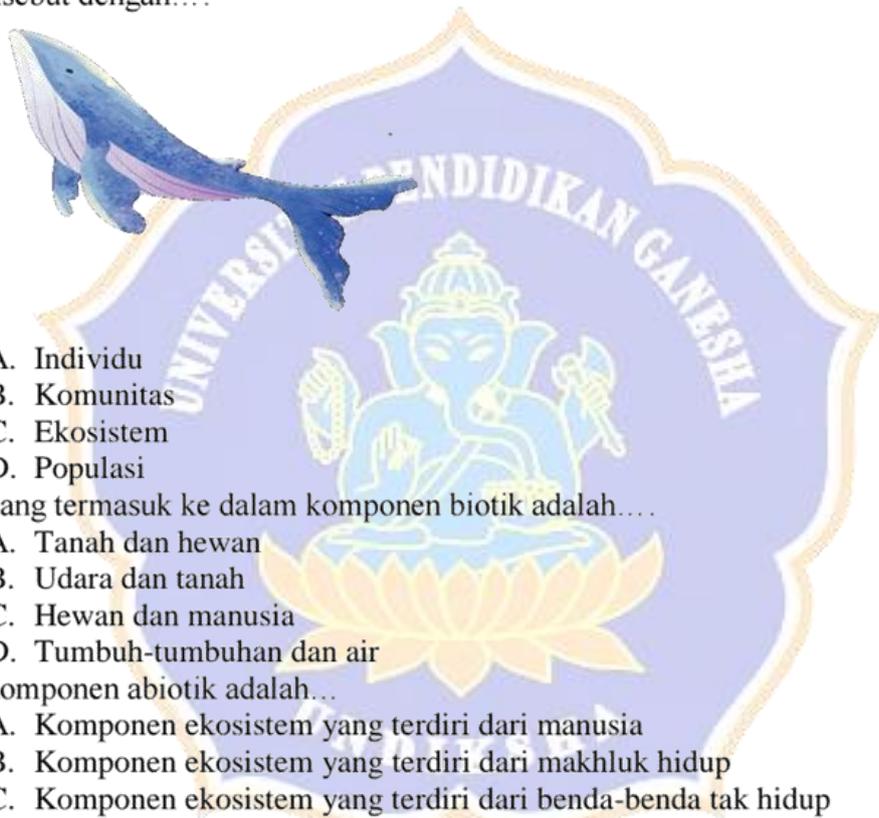
Omnivora adalah kelompok hewan yang dapat memakan tumbuhan dan daging atau hewan lainnya. Hewan omnivora mempunyai susunan gigi tersendiri, gigi seri, gigi taring, dan gigi geraham berkembang dengan baik sesuai dengan jenis makanannya. Gigi seri dan gigi geraham digunakan untuk memakan tumbuhan, sedangkan gigi seri dan gigi taring

digunakan untuk memakan hewan lainnya. Contoh hewan omnivora yaitu ayam, monyet, tikus dan bebek.

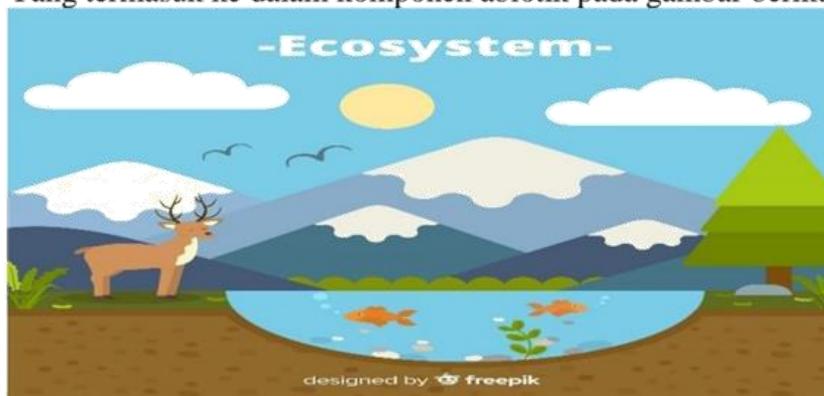


Soal :

1. Kumpulan individu sejenis yang menempati suatu daerah tertentu disebut dengan....
 - A. Individu
 - B. Ekosistem
 - C. Populasi
 - D. Komunitas
2. Gambar berikut merupakan salah satu contoh penyusun ekosistem yang disebut dengan....



- A. Individu
 - B. Komunitas
 - C. Ekosistem
 - D. Populasi
3. Yang termasuk ke dalam komponen biotik adalah....
 - A. Tanah dan hewan
 - B. Udara dan tanah
 - C. Hewan dan manusia
 - D. Tumbuh-tumbuhan dan air
 4. Komponen abiotik adalah...
 - A. Komponen ekosistem yang terdiri dari manusia
 - B. Komponen ekosistem yang terdiri dari makhluk hidup
 - C. Komponen ekosistem yang terdiri dari benda-benda tak hidup
 - D. Komponen ekosistem yang terdiri dari hewan dan tumbuh-tumbuhan
 5. Yang termasuk ke dalam komponen abiotik pada gambar berikut adalah....



- A. Rusa
- B. Matahari
- C. Ikan
- D. Pohon

6. Ekosistem yang dibuat tanpa campur tangan manusia disebut dengan... \
 - A. Ekosistem kolam
 - B. Ekosistem buatan
 - C. Ekosistem sawah
 - D. Ekosistem alami
7. Contoh dari ekosistem buatan yaitu...
 - A. Laut dan kolam
 - B. Waduk dan sawah
 - C. Sawah dan hutan
 - D. Pantai dan sungai
8. Hewan pemakan daging disebut dengan hewan...
 - A. Herbivora
 - B. Insektivora
 - C. Omnivora
 - D. Karnivora
9. Berdasarkan jenis makanannya, hewan berikut tergolong ke dalam jenis hewan...



- A. Herbivora
 - B. Omnivora
 - C. Insektivora
 - D. Karnivora
10. Yang termasuk hewan omnivora yaitu...
 - A. Bebek, monyet, ayam
 - B. Ayam, macan, tikus
 - C. Bebek, ayam, singa
 - D. Kelinci, ular, buaya

Kunci Jawaban:

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



Lampiran 08. Hasil Kuesioner Ahli Isi Muatan Pelajaran

INSTRUMEN PENILAIAN UJI AHLI ISI

A. Identitas

Nama : Drs. I Gusti Agung Oka Negara, S.Pd., M.Kes.

NIP : 195611271983031001

B. Petunjuk Pengisian Instrumen:

1. Sebelum mengisi instrumen, silahkan mengisi identitas terlebih dahulu.
2. Pada instrumen terdapat beberapa pernyataan. Berilah penilaian pada setiap pernyataan dengan mengisi tanda centang (√) pada salah satu alternatif skor yang paling sesuai.
3. Terdapat empat alternatif skor penilaian, yaitu:
 - 4 = Sangat Setuju (SS)
 - 3 = Setuju (S)
 - 2 = Tidak Setuju (TS)
 - 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
4. Berilah catatan, saran atau komentar pada kolom yang telah disediakan apabila dirasa perlu.

C. Instrumen Penilaian Uji Ahli Isi

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
1.	Materi dalam multimedia interaktif sesuai dengan kompetensi dasar	√			
2.	Materi dalam multimedia interaktif sesuai dengan indikator pembelajaran	√			
3.	Materi dalam multimedia interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran	√			
4.	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif benar		√		

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
5.	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif menarik	✓			
6.	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif penting dipelajari siswa	✓			
7.	Penyampaian materi didukung dengan media yang tepat	✓			
8.	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif mudah dipahami	✓			
9.	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif sesuai dengan karakteristik siswa	✓			
10.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia	✓			
11.	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	✓			

Catatan/Komentar/Saran

*Materi di susun dgn
Media*

Denpasar, 4 Januari 2021
Ahl/Isi,

[Signature]
Drs. I Gusti Agung Oka Negara, S.Pd., M.Kes.
NIP 195611271983031001

Lampiran 09. Hasil Kuesioner Ahli Desain Pembelajaran

INSTRUMEN PENILAIAN UJI AHLI DESAIN PEMBELAJARAN

A. Identitas

Nama : Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.

NIP : 198104142006041001

B. Petunjuk Pengisian Instrumen:

1. Sebelum mengisi instrumen, silahkan mengisi identitas terlebih dahulu.
2. Pada instrumen terdapat beberapa pernyataan. Berilah penilaian pada setiap pernyataan dengan mengisi tanda centang (✓) pada salah satu alternatif skor yang paling sesuai.
3. Terdapat empat alternatif skor penilaian, yaitu:
 - 4 = Sangat Setuju (SS)
 - 3 = Setuju (S)
 - 2 = Tidak Setuju (TS)
 - 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
4. Berilah catatan, saran atau komentar pada kolom yang telah disediakan apabila dirasa perlu.

C. Instrumen Penilaian Uji Ahli Desain Pembelajaran

No	Pernyataan	Jawaban			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
1.	Tujuan pembelajaran dalam multimedia interaktif sesuai dengan format ABCD (<i>audience, behavior, condition, degree</i>)	✓			
2.	Tujuan pembelajaran dalam multimedia interaktif jelas sesuai dengan indikator pembelajaran.	✓			
3.	Multimedia interaktif dapat digunakan oleh siswa untuk belajar mandiri	✓			
4.	Multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa		✓		
5.	Penyajian materi dalam multimedia interaktif disertai dengan contoh-contoh yang sesuai	✓			
6.	Multimedia interaktif dapat menarik perhatian siswa		✓		

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
7.	Dalam multimedia interaktif terdapat soal latihan	✓			
8.	Petunjuk pengerjaan soal dalam multimedia interaktif jelas	✓			
9.	Soal yang diberikan sesuai dengan indikator pembelajaran	✓			

Catatan/Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

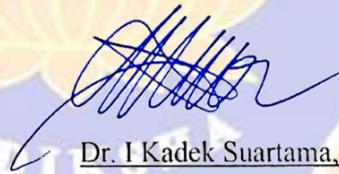
.....

.....

.....

Denpasar, 29 Desember 2020

Ahli Desain Pembelajaran,



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

NIP 198104142006041001

Lampiran 10. Hasil Kuesioner Ahli Media

INSTRUMEN PENILAIAN UJI AHLI MEDIA

A. Identitas

Nama : Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.

NIP : 198104142006041001

B. Petunjuk Pengisian Instrumen:

1. Sebelum mengisi instrumen, silahkan mengisi identitas terlebih dahulu.
2. Pada instrumen terdapat beberapa pernyataan. Berilah penilaian pada setiap pernyataan dengan mengisi tanda centang (✓) pada salah satu alternatif skor yang paling sesuai.
3. Terdapat empat alternatif skor penilaian, yaitu:
 - 4 = Sangat Setuju (SS)
 - 3 = Setuju (S)
 - 2 = Tidak Setuju (TS)
 - 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
4. Berilah catatan, saran atau komentar pada kolom yang telah disediakan apabila dirasa perlu.

C. Instrumen Penilaian Uji Ahli Media

No	Pernyataan	Jawaban			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
1.	Multimedia interaktif yang dikembangkan sesuai dengan kompetensi dasar	✓			
2.	Multimedia interaktif yang dikembangkan sesuai dengan indikator pembelajaran	✓			
3.	Multimedia interaktif yang dikembangkan sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran	✓			
4.	Multimedia interaktif yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa		✓		
5.	Tulisan dalam multimedia interaktif dapat terbaca dengan jelas	✓			
6.	Kualitas gambar yang terdapat dalam multimedia interaktif baik	✓			
7.	Gambar yang terdapat dalam multimedia interaktif menarik	✓			
8.	Kombinasi warna yang digunakan dalam multimedia interaktif tepat		✓		

No	Pernyataan	Jawaban			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
9.	Animasi yang digunakan dalam multimedia interaktif menarik	✓			
10.	Suara yang terdapat dalam multimedia interaktif jelas	✓			
11.	Musik pengiring yang digunakan menarik		✓		
12.	Kualitas video dalam multimedia interaktif baik		✓		
13.	Video yang terdapat dalam multimedia interaktif sesuai dengan materi	✓			
14.	Terdapat latihan soal dalam multimedia interaktif		✓		

Catatan/Komentar/Saran

1. Tambahkan petunjuk belajar

.....

.....

.....

.....

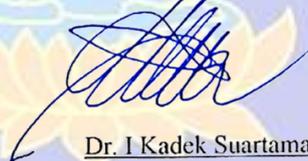
.....

.....

.....

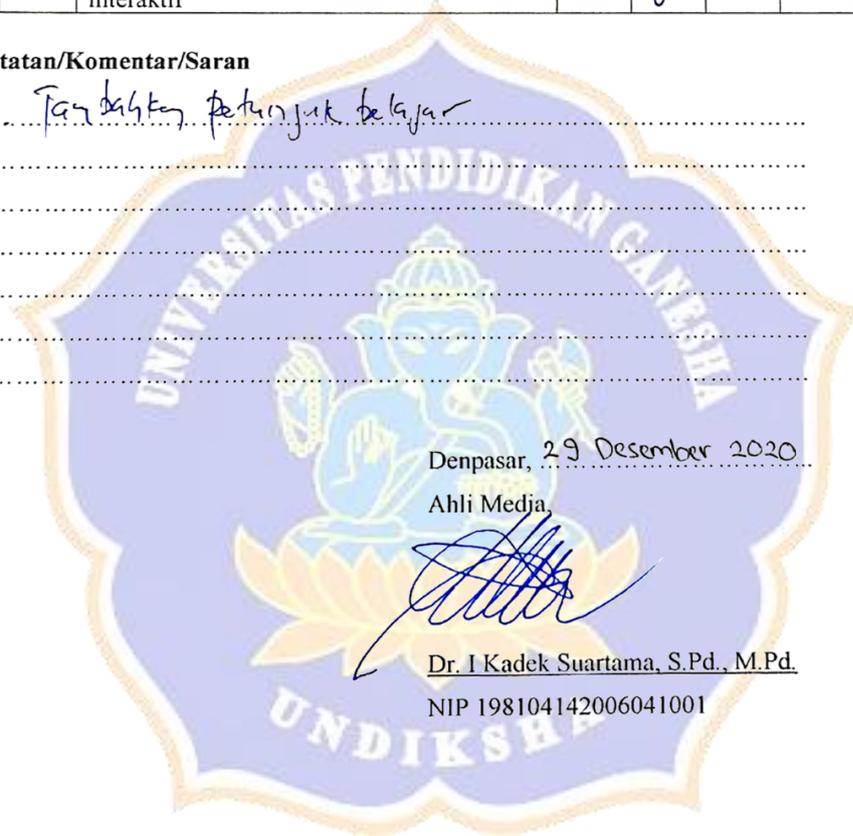
Denpasar, 29 Desember 2020

Ahli Media,



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

NIP 198104142006041001



Lampiran 11. Hasil Kuesioner Uji Coba Perorangan

**ANGKET PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF MODEL DDD-E PADA MUATAN PELAJARAN IPA
KELAS V SD NEGERI 5 KETEWEL KECAMATAN SUKAWATI
UNTUK UJI COBA PERORANGAN**

A. Identitas

Nama : Ni Kadok Dea Devita

No. Absen : 5

Kelas : V (Lima)

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Isilah identitas pada kolom yang telah disediakan terlebih dahulu.
2. Berikan tanda cek (√) pada salah satu alternatif jawaban yang telah disediakan.
3. Berilah saran/komentar apabila merasa perlu memberikan komentar/saran untuk perbaikan produk, mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
4. Diharapkan untuk menjawab semua pernyataan yang disediakan dengan jujur, sesuai keadaan diri, karena tidak ada salah satu jawaban yang benar ataupun salah dalam angket ini.
5. Semua pernyataan harus dijawab (tidak boleh kosong).
6. Jawaban dari angket ini tidak akan mempengaruhi nilai mata pelajaran.

C. Keterangan Jawaban

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

**ANGKET PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF MODEL DDD-E PADA MUATAN PELAJARAN IPA
KELAS V SD NEGERI 5 KETEWEL KECAMATAN SUKAWATI
UNTUK UJI COBA PERORANGAN**

A. Identitas

Nama : Luh Putu Elvina Wipa
 No. Absen : 9
 Kelas : V (Lima)

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Isilah identitas pada kolom yang telah disediakan terlebih dahulu.
2. Berikan tanda cek (√) pada salah satu alternatif jawaban yang telah disediakan.
3. Berilah saran/komentar apabila merasa perlu memberikan komentar/saran untuk perbaikan produk, mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
4. Diharapkan untuk menjawab semua pernyataan yang disediakan dengan jujur, sesuai keadaan diri, karena tidak ada salah satu jawaban yang benar ataupun salah dalam angket ini.
5. Semua pernyataan harus dijawab (tidak boleh kosong).
6. Jawaban dari angket ini tidak akan mempengaruhi nilai mata pelajaran.

C. Keterangan Jawaban

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

D. Penilaian Multimedia Interaktif oleh Siswa

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
1.	Tampilan multimedia interaktif menarik		✓		
2.	Tulisan dalam multimedia interaktif dapat terbaca dengan jelas	✓			
3.	Gambar yang terdapat dalam multimedia interaktif jelas	✓			
4.	Suara yang terdapat dalam multimedia interaktif terdengar jelas	✓			
5.	Penggunaan warna dalam multimedia interaktif menarik		✓		
6.	Animasi yang digunakan dalam multimedia interaktif menarik	✓			
7.	Video yang terdapat dalam multimedia interaktif sesuai dengan materi yang dijelaskan	✓			
8.	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif bermanfaat		✓		
9.	Uraian materi yang tersaji dalam multimedia interaktif jelas	✓			
10.	Dengan menggunakan multimedia interaktif dapat meningkatkan semangat belajar	✓			
11.	Dengan menggunakan multimedia interaktif memudahkan dalam memahami materi yang disajikan	✓			

Komentar/Saran

Multimedianya sangat bagus dan gambarnya menarik

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**ANGKET PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF MODEL DDD-E PADA MUATAN PELAJARAN IPA
KELAS V SD NEGERI 5 KETEWEL KECAMATAN SUKAWATI
UNTUK UJI COBA PERORANGAN**

A. Identitas

Nama : I Wayan Agus Suarjaya

No. Absen : 1

Kelas : V (Lima)

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Isilah identitas pada kolom yang telah disediakan terlebih dahulu.
2. Berikan tanda cek (√) pada salah satu alternatif jawaban yang telah disediakan.
3. Berilah saran/komentar apabila merasa perlu memberikan komentar/saran untuk perbaikan produk, mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
4. Diharapkan untuk menjawab semua pernyataan yang disediakan dengan jujur, sesuai keadaan diri, karena tidak ada salah satu jawaban yang benar ataupun salah dalam angket ini.
5. Semua pernyataan harus dijawab (tidak boleh kosong).
6. Jawaban dari angket ini tidak akan mempengaruhi nilai mata pelajaran.

C. Keterangan Jawaban

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

D. Penilaian Multimedia Interaktif oleh Siswa

No	Pernyataan	Jawaban			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
1.	Tampilan multimedia interaktif menarik	✓			
2.	Tulisan dalam multimedia interaktif dapat terbaca dengan jelas	✓			
3.	Gambar yang terdapat dalam multimedia interaktif jelas		✓		
4.	Suara yang terdapat dalam multimedia interaktif terdengar jelas		✓		
5.	Penggunaan warna dalam multimedia interaktif menarik	✓			
6.	Animasi yang digunakan dalam multimedia interaktif menarik	✓			
7.	Video yang terdapat dalam multimedia interaktif sesuai dengan materi yang dijelaskan	✓			
8.	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif bermanfaat	✓			
9.	Uraian materi yang tersaji dalam multimedia interaktif jelas	✓			
10.	Dengan menggunakan multimedia interaktif dapat meningkatkan semangat belajar	✓			
11.	Dengan menggunakan multimedia interaktif memudahkan dalam memahami materi yang disajikan	✓			

Komentar/Saran

Multimedia sangat menarik

.....

.....

.....

.....

.....

Lampiran 12. Hasil Kuesioner Uji Coba Kelompok Kecil

ANGKET PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MODEL DDD-E PADA MUATAN PELAJARAN IPA KELAS V SD NEGERI 5 KETEWEL KECAMATAN SUKAWATI UNTUK UJI COBA KELOMPOK KECIL

A. Identitas

Nama : I Komang Putra Aditya
 No. Absen : 11
 Kelas : V

Nama : Ni Kaduk Anggita Pradnya Swari
 No. Absen : 3
 Kelas : V

Nama : Luh Renita Artayani Putri
 No. Absen : 21
 Kelas : V

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Isilah identitas pada kolom yang telah disediakan terlebih dahulu.
2. Berikan tanda cek (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang telah disediakan.
3. Berilah saran/komentar apabila merasa perlu memberikan komentar/saran untuk perbaikan produk, mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
4. Diharapkan untuk menjawab pernyataan yang disediakan dengan jujur, sesuai keadaan diri, karena tidak ada salah satu jawaban yang benar ataupun salah dalam angket ini.
5. Semua pernyataan harus dijawab (tidak boleh kosong).
6. Jawaban dari angket ini tidak akan mempengaruhi nilai mata pelajaran.

C. Keterangan Jawaban

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

D. Penilaian Multimedia Interaktif oleh Siswa

No	Pernyataan	Jawaban			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
1.	Tampilan multimedia interaktif menarik		✓		
2.	Tulisan dalam multimedia interaktif dapat terbaca dengan jelas	✓			
3.	Gambar yang terdapat dalam multimedia interaktif jelas		✓		
4.	Suara yang terdapat dalam multimedia interaktif terdengar jelas	✓			
5.	Penggunaan warna dalam multimedia interaktif menarik		✓		
6.	Animasi yang digunakan dalam multimedia interaktif menarik		✓		
7.	Video yang terdapat dalam multimedia interaktif sesuai dengan materi yang dijelaskan	✓			
8.	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif bermanfaat	✓			
9.	Uraian materi yang tersaji dalam multimedia interaktif jelas	✓			
10.	Dengan menggunakan multimedia interaktif dapat meningkatkan semangat belajar	✓			
11.	Dengan menggunakan multimedia interaktif memudahkan dalam memahami materi yang disajikan	✓			

Komentar/Saran

Gambar dan videonya bagus, multimedia mudah digunakan

**ANGKET PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF MODEL DDD-E PADA MUATAN PELAJARAN IPA
KELAS V SD NEGERI 5 KETEWEL KECAMATAN SUKAWATI
UNTUK UJI COBA KELOMPOK KECIL**

A. Identitas

Nama : Ni Putu Cintiya Dewi
No. Absen : 4
Kelas : V

Nama : Ni Kadek Erna Yanti
No. Absen : 14
Kelas : V

Nama : Ni Luh Gede Gita Santi
No. Absen : 10
Kelas : V

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Isilah identitas pada kolom yang telah disediakan terlebih dahulu.
2. Berikan tanda cek (√) pada salah satu alternatif jawaban yang telah disediakan.
3. Berilah saran/komentar apabila merasa perlu memberikan komentar/saran untuk perbaikan produk, mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
4. Diharapkan untuk menjawab semua pernyataan yang disediakan dengan jujur, sesuai keadaan diri, karena tidak ada salah satu jawaban yang benar ataupun salah dalam angket ini.
5. Semua pernyataan harus dijawab (tidak boleh kosong).
6. Jawaban dari angket ini tidak akan mempengaruhi nilai mata pelajaran.

C. Keterangan Jawaban

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

D. Penilaian Multimedia Interaktif oleh Siswa

No	Pernyataan	Jawaban			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
1.	Tampilan multimedia interaktif menarik		✓		
2.	Tulisan dalam multimedia interaktif dapat terbaca dengan jelas	✓			
3.	Gambar yang terdapat dalam multimedia interaktif jelas	✓			
4.	Suara yang terdapat dalam multimedia interaktif terdengar jelas	✓			
5.	Penggunaan warna dalam multimedia interaktif menarik	✓			
6.	Animasi yang digunakan dalam multimedia interaktif menarik		✓		
7.	Video yang terdapat dalam multimedia interaktif sesuai dengan materi yang dijelaskan	✓			
8.	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif bermanfaat	✓			
9.	Uraian materi yang tersaji dalam multimedia interaktif jelas	✓			
10.	Dengan menggunakan multimedia interaktif dapat meningkatkan semangat belajar		✓		
11.	Dengan menggunakan multimedia interaktif memudahkan dalam memahami materi yang disajikan	✓			

Komentar/Saran

Videonya sangat bagus, ada beberapa materi yang kami baru...
pelajari.

**ANGKET PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF MODEL DDD-E PADA MUATAN PELAJARAN IPA
KELAS V SD NEGERI 5 KETEWEL KECAMATAN SUKAWATI
UNTUK UJI COBA KELOMPOK KECIL**

A. Identitas

Nama : Ni Luh Eca Cahyani
No. Absen : 8
Kelas : V

Nama : Radeh eka Sebar Pueri
No. Absen : 7
Kelas : V

Nama : I. Ruku Arya Wijaya Putra
No. Absen : 2
Kelas : V

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Isilah identitas pada kolom yang telah disediakan terlebih dahulu.
2. Berikan tanda cek (√) pada salah satu alternatif jawaban yang telah disediakan.
3. Berilah saran/komentar apabila merasa perlu memberikan komentar/saran untuk perbaikan produk, mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
4. Diharapkan untuk menjawab semua pernyataan yang disediakan dengan jujur, sesuai keadaan diri, karena tidak ada salah satu jawaban yang benar ataupun salah dalam angket ini.
5. Semua pernyataan harus dijawab (tidak boleh kosong).
6. Jawaban dari angket ini tidak akan mempengaruhi nilai mata pelajaran.

C. Keterangan Jawaban

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

D. Penilaian Multimedia Interaktif oleh Siswa

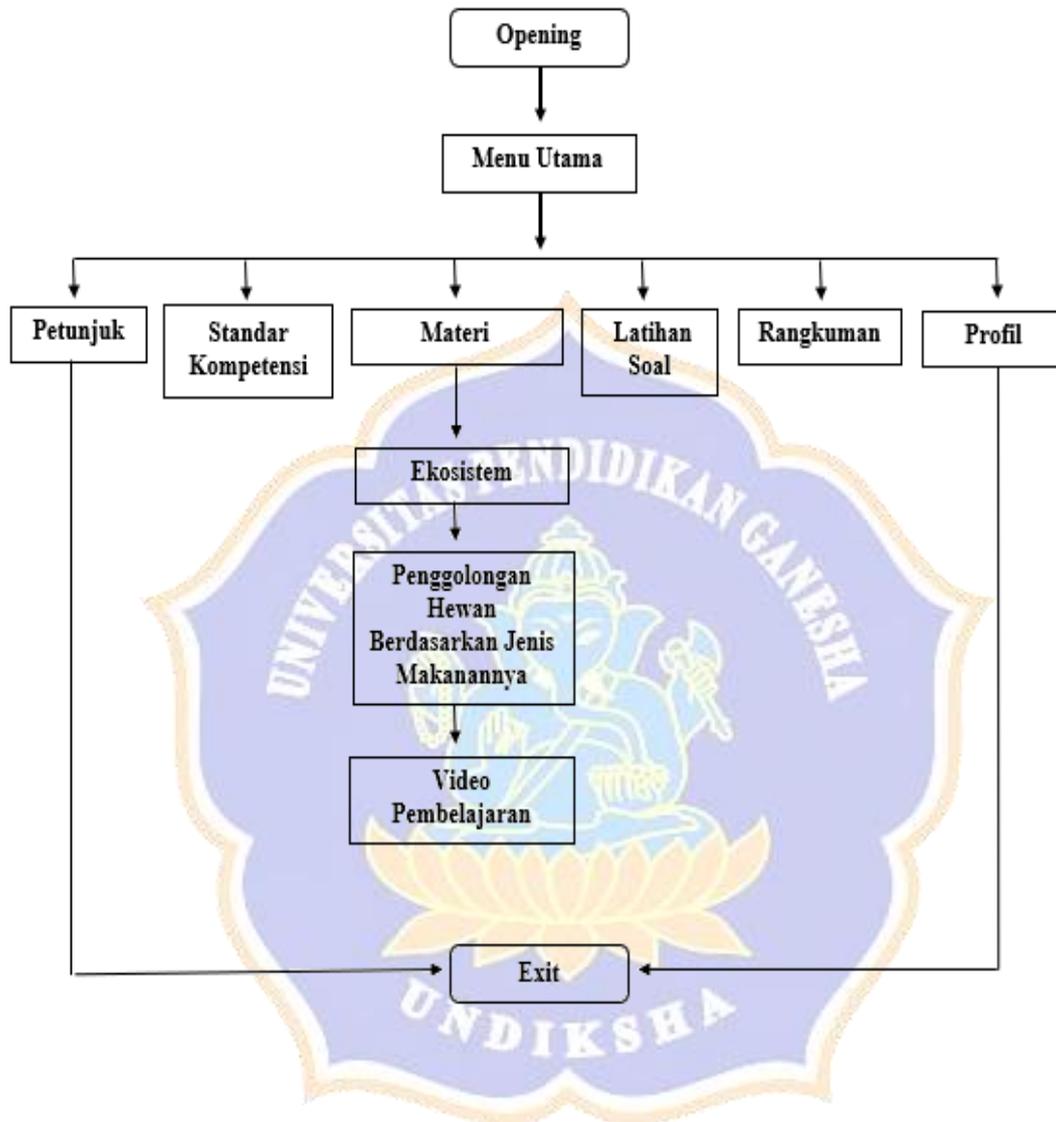
No	Pernyataan	Jawaban			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
1.	Tampilan multimedia interaktif menarik		✓		
2.	Tulisan dalam multimedia interaktif dapat terbaca dengan jelas	✓			
3.	Gambar yang terdapat dalam multimedia interaktif jelas	✓			
4.	Suara yang terdapat dalam multimedia interaktif terdengar jelas		✓		
5.	Penggunaan warna dalam multimedia interaktif menarik	✓			
6.	Animasi yang digunakan dalam multimedia interaktif menarik	✓			
7.	Video yang terdapat dalam multimedia interaktif sesuai dengan materi yang dijelaskan	✓			
8.	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif bermanfaat	✓			
9.	Uraian materi yang tersaji dalam multimedia interaktif jelas	✓			
10.	Dengan menggunakan multimedia interaktif dapat meningkatkan semangat belajar	✓			
11.	Dengan menggunakan multimedia interaktif memudahkan dalam memahami materi yang disajikan	✓			

Komentar/Saran

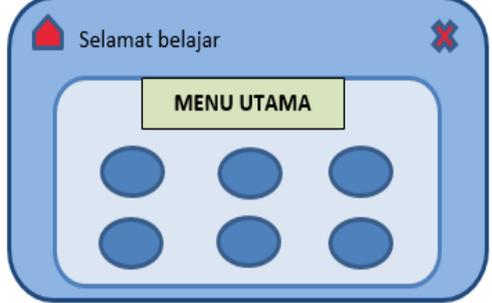
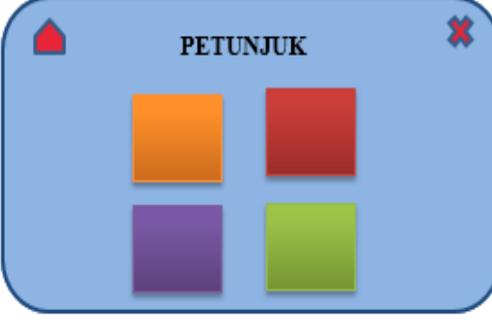
Multimedia sangat bagus dan menarik

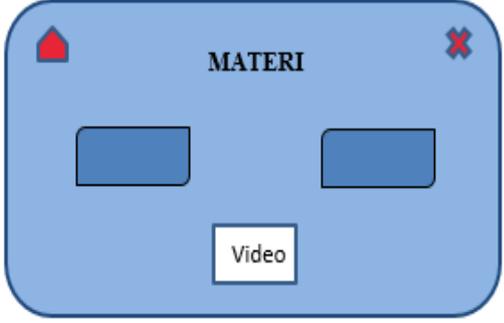
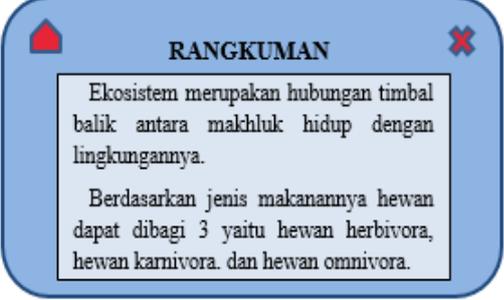
Lampiran 13. Flowchart

FLOWCHART



Lampiran 14. Storyboard

No	TAMPILAN	KETERANGAN
1.		<p>Pada halaman <i>opening</i> memuat judul multimedia, identitas siswa yang meliputi nama lengkap dan nama sekolah serta tombol mulai.</p>
2.		<p>Pada halaman menu utama terdapat 6 menu yang dapat dipilih yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Petunjuk 2. Standar Kompetensi 3. Materi 4. Latihan Soal 5. Rangkuman 6. Profil <p>Selain itu terdapat tombol <i>home</i> dan <i>exit</i>.</p>
3.		<p>Pada halaman petunjuk akan memuat cara penggunaan serta menjelaskan fungsi dari tombol-tombol yang terdapat dalam multimedia interaktif. Selain itu terdapat pula tombol <i>home</i> dan <i>exit</i>.</p>
4.		<p>Pada halaman standar kompetensi memuat:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kompetensi Dasar 2. Indikator 3. Tujuan Pembelajaran <p>Selain itu terdapat pula tombol <i>home</i> dan <i>exit</i>.</p>

No	TAMPILAN	KETERANGAN
5.		<p>Pada halaman materi terdapat 3 hal yang dapat dipilih yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Materi Ekosistem 2. Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya 3. Video Pembelajaran <p>Selain itu terdapat pula tombol <i>home</i> dan <i>exit</i>.</p>
6.		<p>Pada halaman latihan soal akan tersedia 10 soal pilihan ganda yang harus dijawab oleh pengguna. Terdapat tombol mulai untuk dapat mulai menjawab soal. Selain itu terdapat pula tombol <i>home</i> dan <i>exit</i>.</p>
7.		<p>Pada halaman ini akan memuat rangkuman dari materi yang telah dijelaskan dalam multimedia interaktif. Selain itu terdapat pula tombol <i>home</i> dan <i>exit</i>.</p>
8.		<p>Pada halaman profil pengembang akan memuat logo undiksha, foto dan biodata dari pengembang. Selain itu terdapat pula tombol <i>home</i> dan <i>exit</i>.</p>

Lampiran 15. Dokumentasi Uji Coba Perorangan Secara Luring

Lampiran 16. Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil Secara Luring

Lampiran 17. Dokumentasi Kegiatan Wawancara Bersama Wali Kelas V



Lampiran 18. Waktu Pelaksanaan Penelitian

Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Hari, Tanggal	Kegiatan
Selasa, 8 September 2020	Pengajuan judul
Senin, 9 November 2020	Seminar Proposal
Selasa, 29 Desember 2020 – Senin, 4 Januari 2021	Uji Kelayakan Produk (Ahli isi pelajaran, ahli desain Pembelajaran, dan ahli media)
Selasa, 12 Januari 2021	Uji Coba Perorangan dan kelompok kecil di SD Negeri 5 Sukawati
Rabu, 24 Maret 2021	Ujian Skripsi

No.	Kegiatan	2020				2021		
		9	10	11	12	1	2	3
1.	Melakukan Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran							
2.	Penyusunan proposal penelitian							
3.	Seminar Proposal							
4.	Revisi Proposal							
5.	Penyusunan instrumen penelitian							
6.	Pengembangan Produk							
7.	Pengumpulan data ke lapangan							
8.	Analisis data							
9.	Penyusunan artikel penelitian							
10.	Penyusunan laporan penelitian							
11.	Ujian skripsi							