

Lampiran 1. Kuesioner Kepemilikan Smartphone Siswa Kelas VI

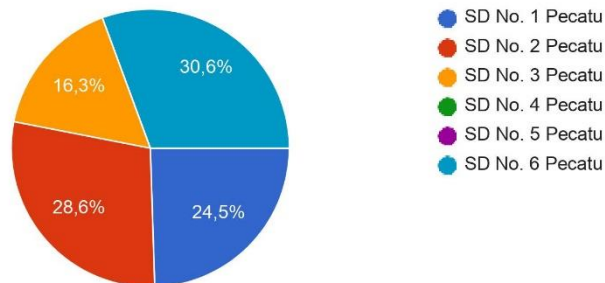
Kuesioner Penggunaan dan Kepemilikan Smafiphone Siswa Kelas VI

49 jawaban

[Publikasikan analytics](#)

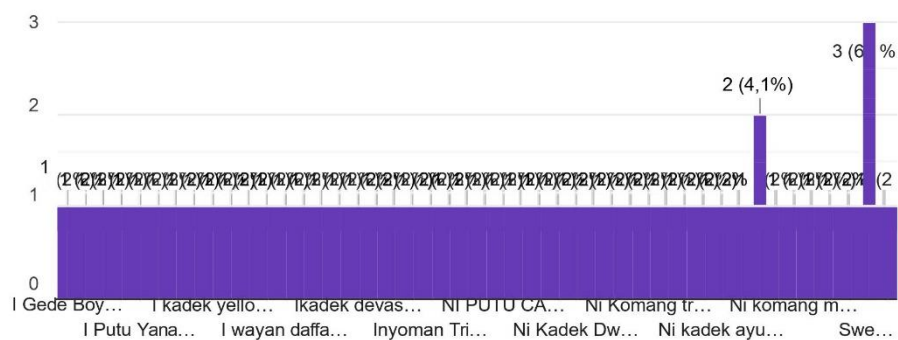
Asal Sekolah

49 jawaban



Nama Siswa

49 jawaban

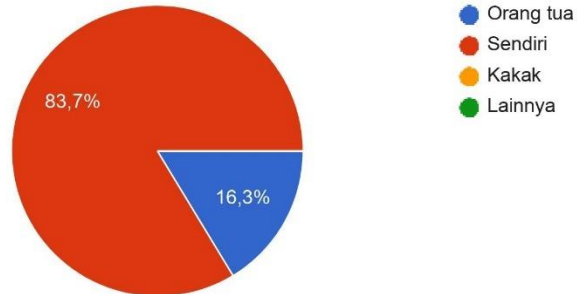


Mohon dijawab dengan keadaan sebenarnya



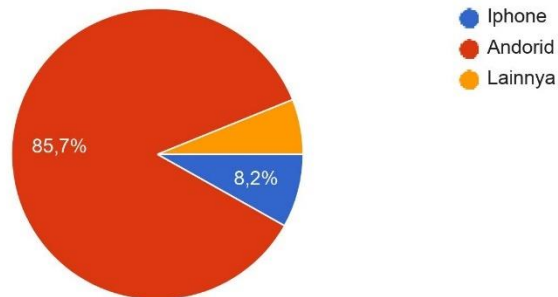
Handpone yang anak-anak pakai adalah milik...

49 jawaban



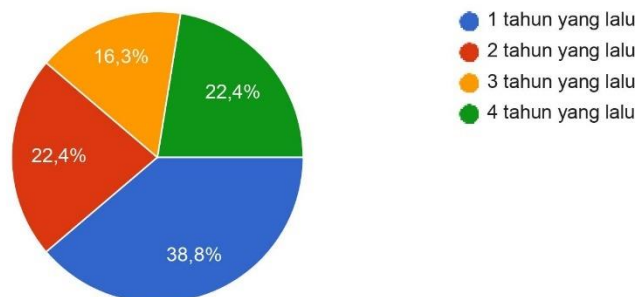
Jenis handphone yang anak-anak pakai adalah...

49 jawaban



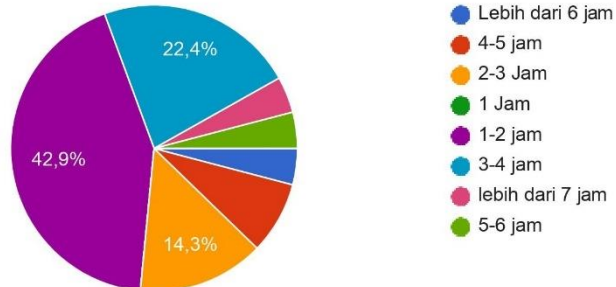
Kapan pertama kali menggunakan handpone?

49 jawaban



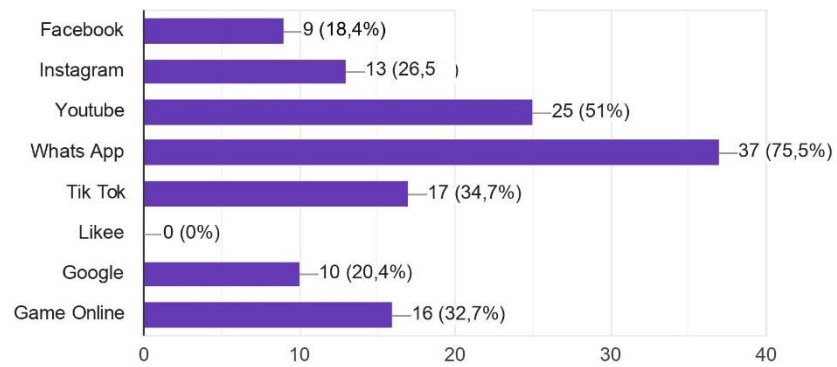
Berapa lama anak-anak menggunakan handphone dalam sehari?

49 jawaban



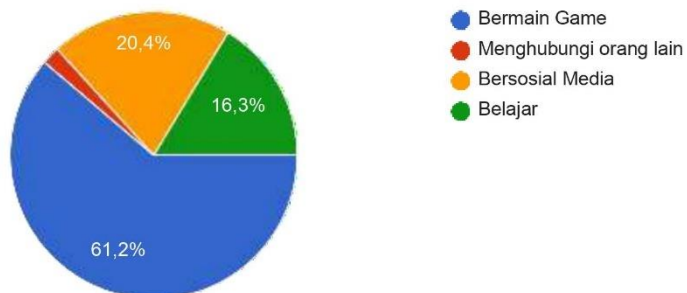
Apa aplikasi yang paling sering digunakan (pilih 3 yang paling sering)

49 jawaban



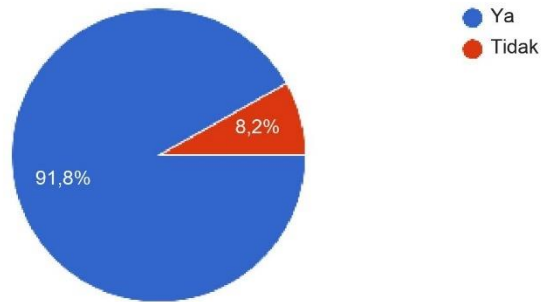
Handphone paling sering digunakan untuk...

49 jawaban



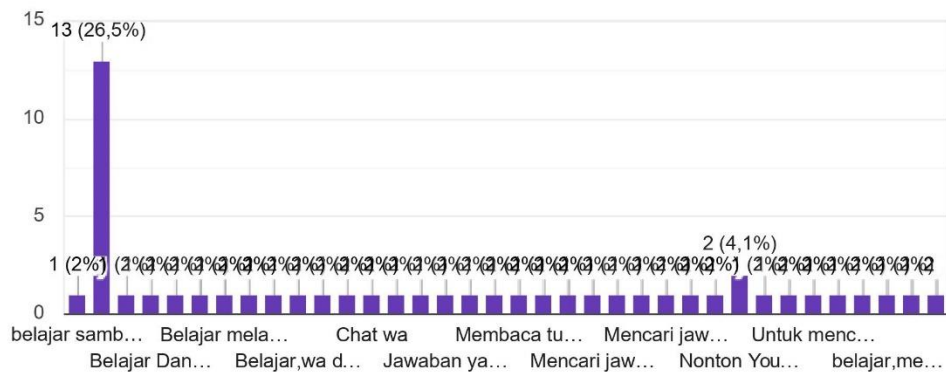
Berminat dengan aplikasi yang berubungan dengan belajar? (materi, game, dan soal yang dikemas dalam bentuk aplikasi android)

49 jawaban



Pada saat belajar daring, penggunaan handpone paling banyak digunakan untuk(silakan diisi sesuai yang sudah anak-anak lakukan)

49 jawaban



Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google. [Laporkan Penyalahgunaan](#) - [Persyaratan Layanan](#) - [Kebijakan Privasi](#)

Google Formulir



Lampiran 2. Kuesioner Pengembangan Media Pembelajaran Guru

Angket Pemanfaatan dan Pengembangan Media Pembelajaran

20 jawaban

[Publikasikan analytics](#)

Nama Guru

20 jawaban

I Ketut Susila

Zen Jufri

Dra. Ni Wayan Rimawati

Ketut Kama Suastini

Ni Ketut Karismana Dewi, S.Pd

Ni putu ayu sartikawati

I gede duduk syah putra, S.Pd

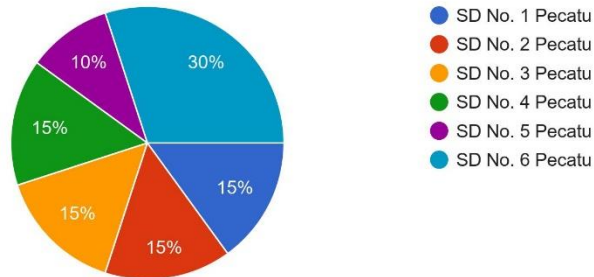
Putu Wahyudhiatmika

I Nyoman Kastika



Asal Sekolah

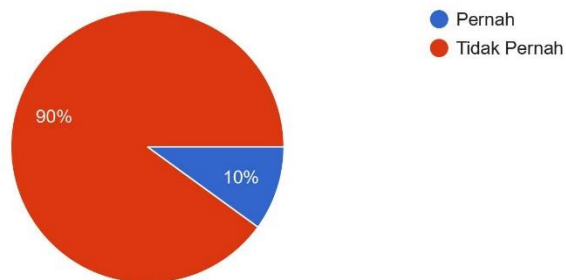
20 jawaban



Mohon diisi dengan data atau keadaan yang sebenarnya

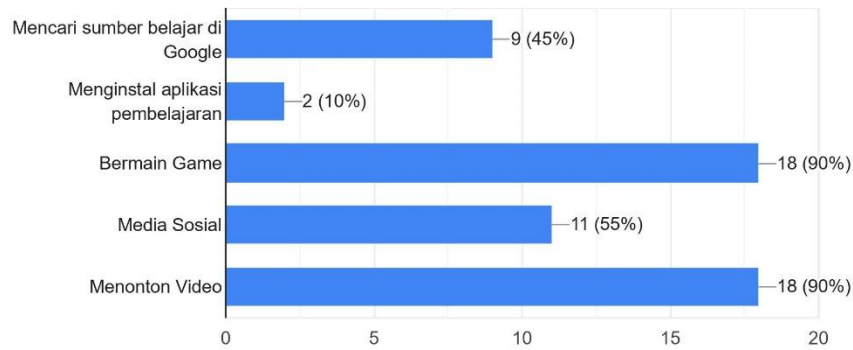
Pada saat pelaksanaan pembelajaran tatap muka di kelas, pernahkah Bapak/Ibu memanfaatkan perangkat android yang dimiliki oleh siswa untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran?

20 jawaban



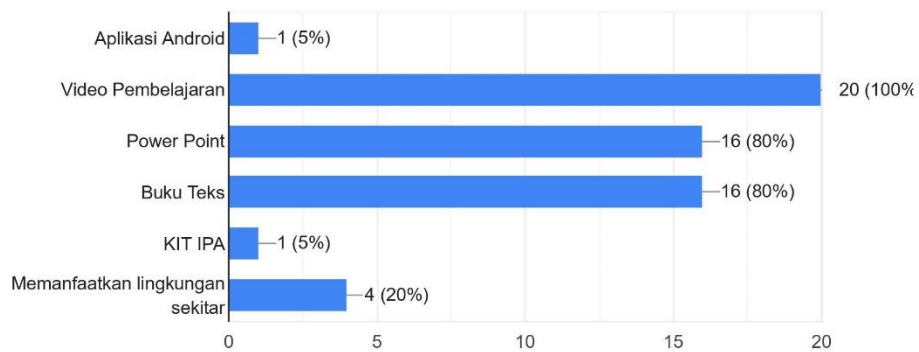
Berdasarkan pengalaman dan pengetahuan Bapak/Ibu, paling sering digunakan untuk apakah perangkat android yang dimiliki oleh siswa? (Silahkan dipilih maksimal 3)

20 jawaban



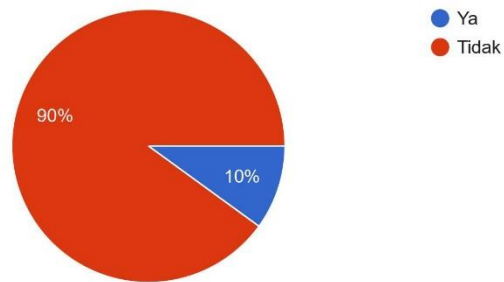
Terkait penggunaan media pembelajaran khusus mata pelajaran IPA, media apa yang paling sering Bapak/Ibu gunakan? (Silahkan dipilih maksimal 3)

20 jawaban



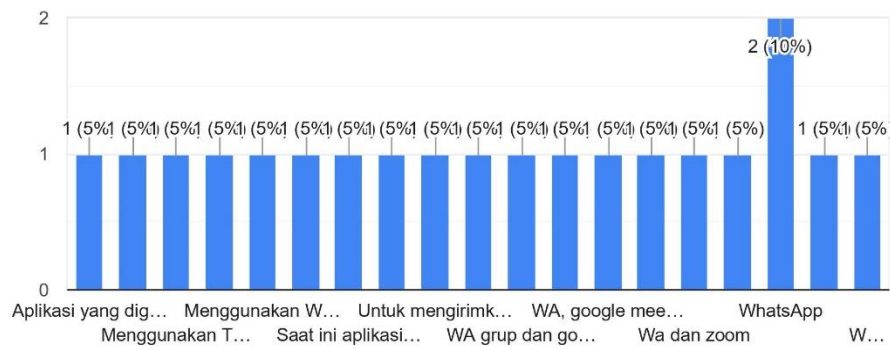
Pernahkah Bapak/Ibu membuat dan mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk aplikasi android, flash, atau memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini?

20 jawaban



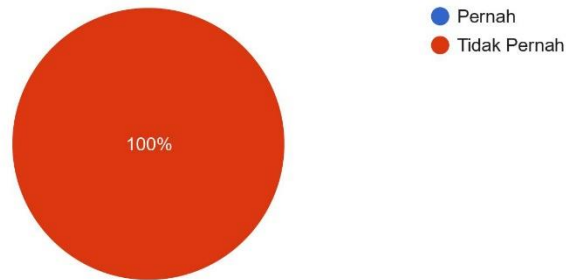
Ketika pelaksanaan pembelajaran daring seperti saat ini, media apa yang Bapak/Ibu gunakan dalam berinteraksi dengan siswa?

20 jawaban



Apakah bapak/ibu pernah membuat dan mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk aplikasi android pada materi perkembangbiakan hewan?

20 jawaban



Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google. [Laporkan Penyalahgunaan](#) - [Persyaratan Layanan](#) - [Kebijakan Privasi](#)

Google Formulir



Lampiran 3. Pedoman Wawancara

PEDOMAN WAWANCARA

Wawancara dilakukan pada murid dan guru untuk menggali informasi tambahan yang diperlukan saat proses penggalan masalah yang dihadapi dan mevalidasi hasil isiao kuesioner.

Murid

- Kepemilikan smarphone.
- Penggunaan smartphione untuk apa
- Persasaan ketika menggunakan smartphone untuk belajar

Guru

- Kepemilikan smarphone murid
- Penggunaan smartphione untuk apa
- Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar
- Materi IPA yang sulit



Lampiran 4. Hasil Analisis Silabus dan RPP

SILABUS TEMATIK KELAS 6

Tema 7 : Kepemimpinan
Subtema 1 : Pemimpin di Sekitarku

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penguatan Pendidikan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.1 Bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas nilai-nilai Pancasila secara utuh sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari. 2.1 Bersikap penuh tanggung jawab sesuai nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.	1.1.1 Menerima nilai-nilai Pancasila secara utuh sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari. 1.1.2 Meyakini nilai-nilai Pancasila secara utuh sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari sebagai rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.	<ul style="list-style-type: none"> • Nilai-nilai ketuhanan dan kemanusiaan dalam kehidupan. • Nilai-nilai yang terkandung dalam sila kedua 	<ul style="list-style-type: none"> • Berdiskusi untuk mengidentifikasi nilai-nilai ketuhanan dalam kehidupan. • Mengamati bacaan tentang nilai-nilai yang terkandung dalam sila kedua Pancasila. • Memberikan contoh 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Nasionalis • Mandiri • Gotong Royong • Integritas 	<p>Sikap</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jujur, • Disiplin, • Tanggung jawab, • santun, • Peduli, • Percaya diri, • Kerja sama <p>Pengetahuan Tertulis PPKN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui Nilai-nilai ketuhanan 	28 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku siswa • Buku guru • Power point • Video Pembelajaran

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH
JENIS DARING KURIKULUM 2013**

Satuan Pendidikan : SD No. 6 Pecatu
 Kelas / Semester : 6 / 2
 Tema : Kepemimpinan (Tema 7)
 Sub Tema : Pemimpin di Sekitarku (Sub Tema 1)
 Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia (3.3, 4.3), IPA (3.2, 4.2)
 Pembelajaran ke : 1
 Alokasi waktu : 1 hari

A. TUJUAN

- Melalui kegiatan mengamati dan berdiskusi, siswa mampu menyebutkan pembicara dan pendengar pidato dengan benar.
- Melalui kegiatan mengamati dan berdiskusi, siswa mampu menjelaskan tempat dan suasana pidato.
- Melalui kegiatan mandiri, siswa dapat menyusun konsep urutan isi pidato.
- Melalui kegiatan mengamati, siswa dapat menyebutkan perbedaan ciri laki-laki dan perempuan setelah masa pubertas.
- Melalui kegiatan praktik berkelompok, siswa mampu membuat rencana karya poster untuk menyikapi ciri-ciri pubertas yang dialami.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> Guru menyapa siswa dengan aplikasi Zoom dan memandu siswa untuk mengawali pembelajaran dengan berdoa. (Religius dan Integritas) Guru bertanya apakah hari ini sudah membuat orang tua, beribadah dan berdoa. (Karakter dan Life Skills). Guru menanyakan dan memotivasi siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran hari ini. (Pengalaman belajar dan Variasi Aktivitas) Guru memberi gambaran tentang manfaat pembelajaran hari ini. Guru melakukan share materi ke grup kelas dan memberikan tugas pembelajaran hari ini. 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>Alat dan Bahan</p> <ul style="list-style-type: none"> Aplikasi Zoom atau google classroom Whats App Grup Buku Guru dan Siswa Video/ slide/ gambar dan materi ajar power point Internet <p>Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa mengamati gambar pada buku siswa tentang pemimpin atau pembicara dalam sebuah rapat, kemudian siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan terkait gambar yang telah diamati. (Critical Thinking and Problem Solving) <p>Ayo Membaca, Berdiskusi, dan Mencoba</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa membaca teks bacaan pada buku siswa yang berjudul "Ibu RT, Sang Pemersatu" dan menjawab pertanyaan-pertanyaan terkait isi teks bacaan tersebut dalam bentuk peta pikiran. (Mandiri, Critical Thinking) Setelah melakukan kegiatan membaca, siswa diminta berdiskusi dengan anggota keluarga untuk menuliskan tempat pidato dan suasana saat pidato dari teks bacaan yang telah dibaca. (Collaboration, Analysing) Dalam kegiatan "Ayo Mencoba", siswa membuat rancangan konsep pidato pada bacaan "Ibu RT, Sang Pemersatu" dalam bentuk bagan seperti yang ada di buku siswa. (Mandiri, Analysing, Creativity) <p>Ayo Berdiskusi</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa diminta membuat kelompok diskusi dengan teman-teman yang tinggal satu lingkungan, kemudian melakukan kegiatan diskusi terkait pemimpin di lingkungan sesuai langkah yang ada di buku siswa dan menuliskan hasil diskusi dalam bentuk peta pikiran. Siswa menceritakan hasil diskusinya di depan anggota keluarga. (Communication, Critical Thinking and Problem Solving) <p>Ayo Berdiskusi</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa mengamati gambar anak laki-laki dan remaja laki-laki pada buku siswa, kemudian siswa diminta berdiskusi dengan teman di lingkungannya tentang perbedaan fisik laki-laki sebelum dan setelah pubertas. Siswa membacakan hasil diskusinya di depan anggota keluarga dengan percaya diri. (Communication, Critical Thinking and Problem Solving) <p>Ayo Berkreasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa membuat rencana karya poster atau buklet sederhana berisi tentang cara menyikapi masa pubertas dan menuliskan hasil karya yang 	150 menit

	<p>telah dibuat dalam bentuk tabel sesuai format yang ada di buku siswa. (Creativity and Innovation, Creating)</p> <p>Kerja Sama dengan Orang Tua</p> <ul style="list-style-type: none"> Bersama orang tua siswa mengidentifikasi nama-nama pemimpin di lingkungannya dan menuliskan hasilnya dalam tabel yang ada di buku siswa. (Collaboration) <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa melakukan tanya jawab dengan guru mengenai materi yang telah dipelajari melalui aplikasi yang telah ditentukan. 	
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> Siswa melaporkan semua latihan dan dokumentasi kegiatan hari ini di buku siswa masing-masing, kemudian melaporkan ke guru dalam bentuk chat, foto, atau rekaman suara. (Variasi Aktivitas) Siswa diwajibkan melihat video pengetahuan di Youtube.com seperti <i>Discovery Channel</i>, sisi terang dan situs-situs lain yang memberikan pengetahuan dan keterampilan kemudian merangkum isinya. (Life Skills dan Variasi Aktivitas) Belajar menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi. Guru melakukan evaluasi dan refleksi hasil belajar siswa hari ini dalam bentuk rangkuman chat, video atau rekaman suara. 	10 menit

C. PENILAIAN

- Pengamatan Sikap** : (Pengamatan dan rekaman sikap)
- Penilaian Pengetahuan** : (Dokumentasi kegiatan belajar, tes tulis, laporan dan presentasi)
- Penilaian Keterampilan** : (Dokumentasi praktek, unjuk kerja, hasil produk)

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Pecatu, 7 Februari 2021
Guru Kelas 6 ,

Ni W. Sri Sisvolowani, S.Pd.SD
NIP. 19640420 198606 2 002

Hendra P
NIP.



Lampiran 5. Jabaran Materi Perkembangbiakan Hewan


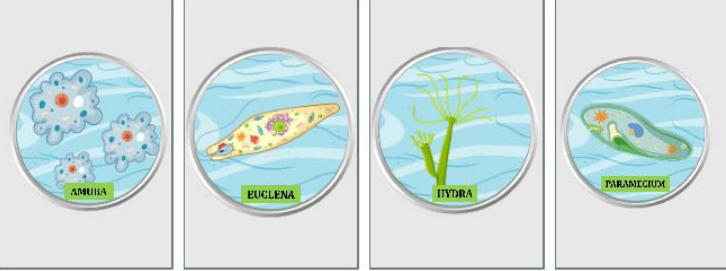

(PERKEMBANGBIAKAN HEWAN)




Jenjang/Kelas : SD / VI

Tema/Muatan Pelajaran : 1. Selamatkan Makhluk Hidup / IPA

Topik/Judul : Perkembangbiakan Hewan

No	Indikator	Uraian Materi	Visualisasi Media
1	Siswa dapat menjelaskan pengertian perkembangbiakan hewan secara vegetatif	<p>Perkembangbiakan Vegetatif adalah proses perkembangbiakan yang dilakukan tanpa perkawinan, atau tidak terjadi peleburan sel kelamin jantan dan sel kelamin betina.</p> <p>Perkembangbiakan hewan secara tidak kawin ini terjadi pada jenis-jenis hewan tingkat rendah atau avertebrata.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Teks dalam shapes ➤ Suara narasi materi ➤ Animasi Hewan  <ul style="list-style-type: none"> ➤ Video Pembelajaran 

No	Indikator	Uraian Materi	Visualisasi Media
2	Siswa dapat membandingkan cara perkembangbiakan hewan secara vegetatif	<p>Ciri-ciri perkembangbiakan vegetatif</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak terjadi peleburan sel kelamin jantan dan betina. 2. Hanya terdapat satu induk. 3. Sifat keturunan anak sama dengan induknya. 4. Terjadi pada hewan avertebrata (tidak bertulang belakang) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Teks dalam shapes ➤ Suara narasi materi ➤ Animasi Hewan  <p>Gambar</p> 
3	Siswa dapat membandingkan cara perkembangbiakan hewan secara vegetatif	<p>Tunas</p> <p>Hewan ini hidup pada air dan tidak bertulang belakang. Proses perkembangbiakan terjadi ketika induk dewasa tumbuh tonjolan-tonjolan yang semakin lama semakin membesar, kemudian ketika sudah cukup besar, tunas tersebut akan terlepas menjadi individu baru.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Teks dalam shapes ➤ Suara narasi materi ➤ Animasi Hewan  <p>Gambar</p>

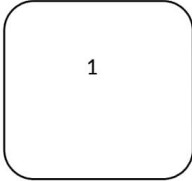
No	Indikator	Uraian Materi	Visualisasi Media
			
4	Siswa dapat membandingkan cara perkembangbiakan hewan secara vegetatif	<p>Fragmentasi</p> <p>Merupakan perkembangbiakan yang terjadi pada hewan tidak bertulang belakang dengan cara pemotongan atau pemutusan bagian tubuhnya sendiri. Ketika bagian tubuhnya dipotong akan menghasilkan individu baru.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Teks dalam shapes ➤ Suara narasi materi ➤ Animasi Hewan  <p>Gambar</p> 

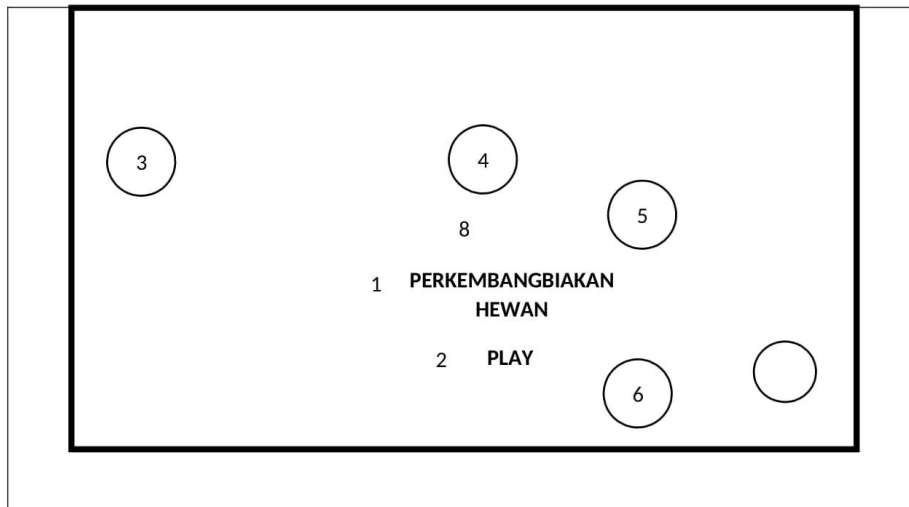
Lampiran 6. Form Naskah Perkembangbiakan Hewan

Naskah/ Desain Interface

NAMA FRAME : Splash Screen/Start Page

NO FRAME: 1

<p>2</p> <p>MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF 3</p> 	
<p>KETERANGAN TAMPILAN :</p> <p>Ditampilkan :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Logo Undiksha2. Gambar latar belakang berwarna warni3. Tulisan Media Pembelajaran Interaktif	<p>KETERANGAN MEDIA:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Logo Sekolah muncul sekitar 3 detik▪ Terdapat suara splash screen



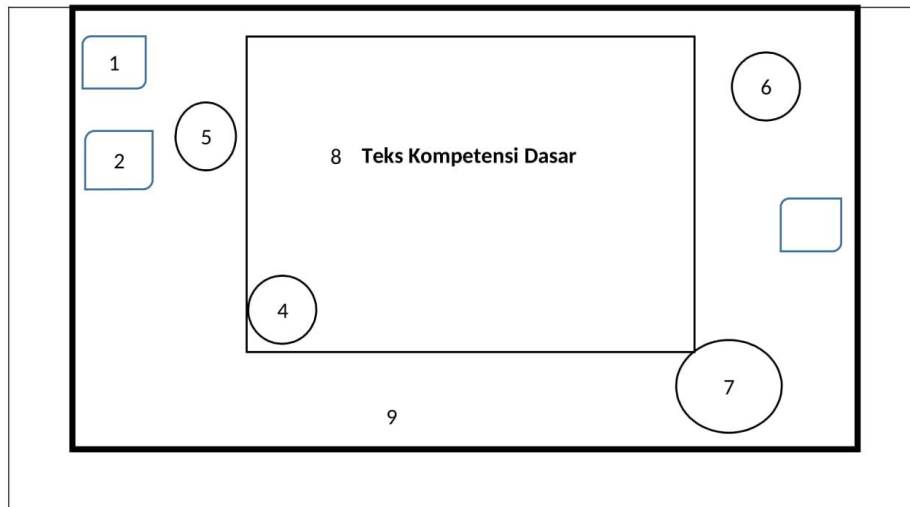
KETERANGAN TAMPILAN :

Ditampilkan :

1. Tulisan judul aplikasi
Perkembangbiakan Hewan bergerak
2. Tombol Play
3. Animasi Burung Kolibri
4. Animasi Burung Elang
5. Animasi Burung Pipit
6. Animasi Buaya
7. Animasi Katak
8. Latar belakang hutan bambu dengan berbagai jenis hewan

KETERANGAN MEDIA:

- Terdapat suara ilustrasi pengantar media pembelajaran interaktif
- Selama berada pada frame ini, terdapat suara latar dengan nuansa ceria.



KETERANGAN TAMPILAN :

Ditampilkan :

1. Tombol Home
2. Tombol Mute/Unmute
3. Tombol Arah kanan
4. Tombol on/off narasi teks
5. Animasi Burung Kolibri
6. Animasi Burung Elang
7. Animasi Burung Hantu
8. Teks tentang Kompetensi Dasar
9. Gambar latar belakang Hutan yang ditutup papan coklat

KETERANGAN MEDIA :

- Frame ini menampilkan animasi burung hantu yang bergerak menunjuk papan.
- Pada frame ini terdapat tombol HOME, yang jika ditekan akan menuju ke frame HOME.
- Pada frame ini terdapat tombol mute/unmute untuk mengatur suara latar.
- Pada frame ini terdapat tombol Arah kanan, yang jika ditekan akan menuju ke frame Indikator.
- Frame ini menampilkan teks Kompetensi dasar.
- Frame ini menampilkan teks narasi bunyi kompetensi dasar, teks narasi bunyi kompetensi dasar ini bisa di mainkan dan diberhentikan secara manual.
- Selama berada pada frame ini, terdapat suara latar dengan nuansa ceria. (tombol suara latar bisa di on/offkan).

Lampiran. 7 Surat Pengantar Uji Judges



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PASCASARJANA

Alamat : Jalan Udayana, Kampus Tengah Singaraja; Telp. (0362) 32558 Fax. (0362) 32558

Nomor : 1126/UN48.14.6/KM/2021

Lamp : 1 (satu) gabung

Perihal : **Judges Penelitian Mahasiswa**

Kepada

Yth. **Prof. Drs. Sariyasa, M.Sc., Ph.D.**

Di - Tempat

Dengan hormat, berkenan dengan persiapan penyusunan Tesis mahasiswa Program Studi **Pendidikan Dasar** (S2) Pascasarjana Undiksha, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrument/prototipe (sebagai Judges) penelitian mahasiswa berikut :

Nama : Hendra Pratisnojati Shoheh Muttaqin

NIM : 1929041030

Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android
Pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Perkembangbiakan
Hewan Untuk Siswa Kelas VI SD

Demikian disampaikan atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.



Singaraja, 5 Mei 2021
Koordinator Program Studi
Sa Pendidikan Dasar

Pratiyuda Bagus Putu Amyana, M.Si
NIP. 1981031198601 1005



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PASCASARJANA

Alamat : Jalan Udayana, Kampus Tengah Singaraja; Telp. (0362) 32558 Fax. (0362)32558

Nomor : 1126/UN48.14.6/KM/2021

Lamp : 1 (satu) gabung

Perihal : **Judges Penelitian Mahasiswa**

Kepada

Yth. **Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S., Kons**

Di - Tempat

Dengan hormat, berkenan dengan persiapan penyusunan Tesis mahasiswa Program Studi **Pendidikan Dasar** (S2) Pascasarjana Undiksha, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrument/prototipe (sebagai Judges) penelitian mahasiswa berikut :

Nama : Hendra Pratisnojati Shoheh Muttaqin

NIM : 1929041030

Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android
Pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Perkembangbiakan
Hewan Untuk Siswa Kelas VI SD

Demikian disampaikan atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.



Singaraja, 5 Mei 2021
Koordinator Program Studi
Sa Pendidikan Dasar

Bagus Putu Amyana, M.Si
NIP. 1981031198601 1005

Lampiran 8. Surat Permohonan Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PASCASARJANA

Alamat : Jalan Udayana, Kampus Tengah Singaraja; Telp. (0362) 32558 Fax. (0362) 32558

Nomor : 1375/UN48.14.1/KM/2021

Hal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Kepada Yth. :

di-
Tempat

Dengan hormat, dalam rangka menunjang data Tesis mahasiswa semester akhir Program Magister (S2) Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk bisa menerima mahasiswa kami:

Nama : Hendra Pratisnojati Shoheh Muttaqin
NIM/Semester : 1929041030/ IV
Program Studi : Pendidikan Dasar (S2)
Judul Proposal : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN IPA POKOK BAHASAN PERKEMBANGBIAKAN HEWAN UNTUK SISWA KELAS VI SD**

Untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam melakukan penelitian.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perkenaan, dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Singaraja, 31 Mei 2021

Wakil Direktur I,



Prof. Dr. Iga Bagus Putrayasa, M.Pd
NIP. 196002101986021001

Lampiran 9. Hasil Uji Validitas Isi Lembar Penilaian

Uji Validitas Isi Lembar Penilaian

Materi Pembelajaran dalam Media Pembelajaran

Interaktif Berbasis Android

Petunjuk:

1. Lembar instrumen ini dimaksudkan untuk mengetahui tingkat validitas isi lembar penilaian isi materi pembelajaran.
2. Mohon diberi tanda *checklist* (√) pada kolom relevan jika butir sesuai dengan indikator atau beri tanda *checklist* (√) pada kolom tidak relevan jika butir tidak sesuai dengan indikator.
3. Terima kasih atas kesediaan Ibu/Bapak ahli materi mengisi lembar penilaian ini.

Identitas Penguji

Nama Lengkap : Prof. Drs. Sariyasa, M.Sc., Ph.D.

NIP : 196406151989021001

Pekerjaan : Dosen Pascasarjana

Unit Kerja : Universitas Pendidikan Ganesha

Peneliti dan Pengembang : Hendra Pratisnojati Shoheh Muttaqin

No.	Kriteria Penilaian	Relevan	Tidak Relevan
A. Kelayakan Isi			
1.	Muatan materi dalam media pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar	√	
2.	Kandungan materi yang terdapat dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran	√	
3.	Kedalaman materi dalam media pembelajaran sesuai dengan jenjang pendidikan siswa	√	
4.	Konsep dan definisi dalam media pembelajaran tepat	√	
5.	Data dan fakta dalam media pembelajaran akurat	√	
6.	Contoh-contoh dalam media pembelajaran akurat	√	
7.	Gambar, video, dan ilustrasi dalam media pembelajaran akurat	√	
8.	Istilah-istilah yang digunakan dalam media pembelajaran akurat	√	
9.	Gambar, video, dan ilustrasi dalam media pembelajaran dekat dengan kehidupan sehari-hari	√	
10.	Media pembelajaran menggunakan contoh-contoh dalam kehidupan sehari-hari	√	
11.	Penggunaan media pembelajaran mendorong rasa ingin tahu	√	
12.	Pengaplikasian media pembelajaran menciptakan keinginan belajar lebih banyak	√	

No.	Kriteria Penilaian	Relevan	Tidak Relevan
13.	Penggunaan media pembelajaran mendorong siswa aktif belajar secara mandiri	√	
14.	Pemakaian media pembelajaran mendorong siswa mengaitkan dengan fenomena/materi lain	√	
B. Kelayakan Kebahasaan			
15.	Struktur kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran tepat	√	
16.	Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran efektif dan efisien	√	
17.	Media pembelajaran menggunakan istilah baku	√	
18.	Maksud yang terkandung dalam media pembelajaran mudah dipahami peserta didik	√	
19.	Media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi	√	
20.	Media pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik	√	
21.	Media pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	√	
22.	Tata bahasa dalam media pembelajaran tepat	√	
23.	Ejaan yang digunakan dalam media pembelajaran tepat	√	
C. Kelayakan Penyajian			
24.	Konsep dalam media pembelajaran disajikan secara runtut	√	
25.	Organisasi materi dalam media pembelajaran disajikan terstruktur	√	
26.	Ketertautan antar materi dalam media pembelajaran sudah baik	√	
27.	Makna dalam kegiatan belajar dan subkegiatan belajar pada media pembelajaran tepat	√	
28.	Terdapat pengantar/ilustrasi pada awal materi dan latihan soal dalam media pembelajaran	√	
D. Penilaian			
29.	Bahan evaluasi dalam media tersedia dengan baik	√	
30.	Evaluasi yang tersedia dalam media pembelajaran sesuai dengan konteks materi	√	

Singaraja, 7 Juni 2021

Judges


Prof. Drs. Sariyasa, M.Sc., Ph.D.
 NIP.196406151989021001

Uji Validitas Isi Lembar Penilaian
Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android

Petunjuk :

1. Lembar instrumen ini dimaksudkan untuk mengetahui tingkat validitas isi lembar penilaian isi media pembelajaran.
2. Mohon diberi tanda *checklist* (√) pada kolom relevan jika butir sesuai dengan indikator atau beri tanda *checklist* (√) pada kolom tidak relevan jika butir tidak sesuai dengan indikator.
3. Terima kasih atas kesediaan Ibu/Bapak ahli media mengisi lembar penilaian ini.

Identitas Penguji

Nama Lengkap : Prof. Drs. Sariyasa, M.Sc., Ph.D.
 NIP : 196406151989021001
 Pekerjaan : Dosen Pascasarjana
 Unit Kerja : Universitas Pendidikan Ganesha
 Peneliti dan Pengembang : Hendra Pratisnojati Shoheh Muttaqin

No.	Kriteria Penilaian	Relevan	Tidak Relevan
A. Kualitas penyajian tampilan			
1.	Tombol pada media pembelajaran mempermudah pengoperasian aplikasi	√	
2.	Pemosisian tombol atau ikon pada media pembelajaran sudah proporsional	√	
3.	Tidak terjadi kemacetan atau keluar aplikasi pada saat pemuatan media pembelajaran	√	
B. Rekayasa perangkat lunak			
4.	Kemudahan dalam melakukan fungsi seret (<i>drag</i>) pada media pembelajaran	√	
5.	Kemudahan dalam melakukan fungsi sentuh (<i>touch</i>) pada media pembelajaran	√	
6.	Kemudahan dalam pengoperasian fungsi tombol pada media pembelajaran	√	
C. Antarmuka (interface)			
7.	Penggunaan komposisi warna tulisan terhadap warna latar belakang (<i>backgroud</i>) sudah sesuai	√	
8.	Pemilihan warna tulisan pada media pembelajaran sudah tepat sehingga dapat terbaca dengan jelas	√	
9.	Pemilihan huruf pada media pembelajaran sudah tepat sehingga dapat terbaca dengan jelas	√	
10.	Pemilihan video pembelajaran pada media pembelajaran sudah tepat dan mudah diputar	√	
11.	Penggunaan narasi teks dan audio pada media pembelajaran mudah dipahami	√	

No.	Kriteria Penilaian	Relevan	Tidak Relevan
12.	Resolusi dan format gambar/video yang ditunjukkan pada media pembelajaran sesuai dengan tampilan media	√	
D. Kemudahan (<i>maintable</i>)			
13.	Media pembelajaran mudah untuk dipasang (instal) pada <i>handpone</i> android	√	
14.	Media pembelajaran mudah untuk dilepas (uninstal) pada <i>handpone</i> android	√	
15.	Format <i>Android Package Kit</i> (Apk.) media pembelajaran mudah ditransfer dari satu gawai ke gawai lainnya.	√	
E. Kompabilitas (<i>compability</i>)			
16.	Media pembelajaran dapat operasikan di versi android minimal versi 5.0 <i>Lolipop</i> .	√	
17.	Media pembelajaran mudah dioperasikan oleh pemakai.	√	

Singaraja, 7 Juni 2021

Judges



Prof. Drs. Sariyasa, M.Sc., Ph.D.
NIP.196406151989021001

Uji Validitas Isi Kuesioner Kepraktisan
Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Bagi Siswa

Petunjuk :

1. Lembar instrumen ini dimaksudkan untuk mengetahui tingkat validitas isi kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis android bagi siswa.
2. Mohon diberi tanda *checklist* (√) pada kolom relevan jika butir sesuai dengan indikator atau beri tanda *checklist* (√) pada kolom tidak relevan jika butir tidak sesuai dengan indikator.
3. Terima kasih atas kesediaan Ibu/Bapak ahli mengisi lembar penilaian ini.

Identitas Penguji

Nama Lengkap : Prof. Drs. Sariyasa, M.Sc., Ph.D.
 NIP : 196406151989021001
 Pekerjaan : Dosen Pascasarjana
 Unit Kerja : Universitas Pendidikan Ganesha
 Peneliti dan Pengembang : Hendra Pratisnojati Shoheh Muttaqin

No.	Kriteria Penilaian	Relevan	Tidak Relevan
A. Tampilan Media			
1.	Saya pikir petunjuk penggunaan media pembelajaran ini sudah sangat jelas	√	
2.	Saya merasa media pembelajaran interaktif berbasis android ini mudah digunakan	√	
3.	Saya merasa bahwa jenis dan ukuran huruf yang terdapat pada media berbasis android ini sudah tepat	√	
4.	Saya merasa bahwa pemilihan warna yang terdapat pada media ini sudah tepat	√	
5.	Saya merasa bahwa kualitas tampilan gambar/ animasi yang terdapat pada media pembelajaran interaktif ini sudah tepat	√	
6.	Saya pikir penggunaan media pembelajaran ini dapat membangkitkan motivasi saya dalam belajar	√	
B. Penyajian Materi			
7.	Saya pikir materi yang terdapat pada media berbasis android ini sudah sesuai dengan kompetensi dasar	√	
8.	Saya pikir bahasa yang digunakan pada media pembelajaran interaktif ini sudah jelas	√	
9.	Saya pikir materi yang disajikan pada media sudah jelas	√	
10.	Saya pikir materi yang disajikan pada media sudah disajikan secara runtut atau berurutan	√	
11.	Saya pikir latihan soal yang terdapat pada media pembelajaran interaktif berbasis android ini sudah cukup banyak	√	
C. Kebermanfaatan			
12.	Penggunaan media pembelajaran ini memudahkan saya dalam belajar	√	
13.	Media pembelajaran interaktif berbasis android ini membuat saya dapat belajar secara mandiri	√	

No.	Kriteria Penilaian	Relevan	Tidak Relevan
14.	Saya merasa sangat tertarik menggunakan media pembelajaran ini	√	
15.	Saya ingin mempelajari materi-materi lain dengan menggunakan media berbasis android seperti ini	√	
16.	Saya pikir media interaktif berbasis ini merupakan sumber pengetahuan bagi saya	√	

Singaraja, 7 Juni 2021

Judges



Prof. Drs. Sariyasa, M.Sc., Ph.D.

NIP.196406151989021001



Uji Validitas Isi Materi Pembelajaran dalam
Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android
(Judge)

Petunjuk :

1. Lembar instrumen ini dimaksudkan untuk mengetahui tingkat validitas isi lembar penilaian isi materi pembelajaran.
2. Mohon diberi tanda *checklist* (√) pada kolom relevan jika butir sesuai dengan indikator atau beri tanda *checklist* (√) pada kolom tidak relevan jika butir tidak sesuai dengan indikator.
3. Terima kasih atas kesediaan Ibu/Bapak ahli materi mengisi lembar penilaian ini.

Identitas Penguji

Nama Lengkap : Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S., Kons.
 NIP : 195703031983032001
 Pekerjaan : Dosen Pascasarjana
 Unit Kerja : Universitas Pendidikan Ganesha
 Peneliti dan Pengembang : Hendra Pratisnojati Shoheh Muttaqin

No.	Kriteria Penilaian	Relevan	Tidak Relevan
A. Kelayakan Isi			
1.	Materi dalam media pembelajaran interaktif berbasis android sesuai dengan kompetensi dasar	√	
2.	Materi dalam media pembelajaran interaktif berbasis android sesuai dengan tujuan pembelajaran	√	
3.	Kedalaman materi dalam media pembelajaran interaktif berbasis android sesuai dengan jenjang pendidikan siswa	√	
4.	Konsep dan definisi dalam media pembelajaran interaktif berbasis android akurat	√	
5.	Data dan fakta dalam media pembelajaran interaktif berbasis android akurat	√	
6.	Contoh-contoh dalam media pembelajaran interaktif berbasis android akurat	√	
7.	Gambar, video, dan ilustrasi dalam media pembelajaran interaktif berbasis android akurat	√	
8.	Istilah-istilah yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis android akurat	√	
9.	Gambar, video, dan ilustrasi dalam media pembelajaran interaktif berbasis android dekat dengan kehidupan sehari-hari	√	
10.	Media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan contoh-contoh dalam kehidupan sehari-hari	√	
11.	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android mendorong rasa ingin tahu	√	
12.	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android menciptakan keinginan belajar lebih banyak	√	

No.	Kriteria Penilaian	Relevan	Tidak Relevan
13.	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android mendorong siswa aktif belajar secara mandiri	√	
14.	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android mendorong siswa mengaitkan dengan fenomena/materi lain	√	
B. Kelayakan Kebahasaan			
15.	Struktur kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis android tepat	√	
16.	Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis android efektif dan efisien	√	
17.	Media pembelajaran berbasis android menggunakan istilah baku	√	
18.	Peserta didik mudah memahami maksud dalam media pembelajaran interaktif berbasis android	√	
19.	Media pembelajaran interaktif berbasis android mampu memotivasi peserta didik	√	
20.	Media pembelajaran interaktif berbasis android sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik	√	
21.	Media pembelajaran interaktif berbasis android sesuai dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	√	
22.	Tata bahasa dalam media pembelajaran interaktif berbasis android tepat	√	
23.	Ejaan yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis android tepat	√	
C. Kelayakan Penyajian			
24.	Konsep dalam media pembelajaran interaktif berbasis android disajikan runtut	√	
25.	Organisasi materi dalam media pembelajaran interaktif berbasis android disajikan terstruktur	√	
26.	Ketertautan antar materi dalam media pembelajaran interaktif berbasis android sudah baik	√	
27.	Makna dalam kegiatan belajar dan subkegiatan belajar pada media pembelajaran interaktif berbasis android tepat	√	
28.	Terdapat pengantar/ilustrasi pada awal materi dan latihan soal dalam media pembelajaran interaktif berbasis android	√	
D. Penilaian Kontekstual			
29.	Bahan evaluasi dalam media pembelajaran interaktif berbasis android tersedia dengan baik	√	
30.	Evaluasi yang tersedia dalam media pembelajaran interaktif berbasis android sesuai dengan konteks materi	√	

Singaraja, 7 Juni 2021

Judges

Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S., Kons.

Uji Validitas Isi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android

(Judge)

Petunjuk :

1. Lembar instrumen ini dimaksudkan untuk mengetahui tingkat validitas isi lembar penilaian isi media pembelajaran.
2. Mohon diberi tanda *checklist* (√) pada kolom relevan jika butir sesuai dengan indikator atau beri tanda *checklist* (√) pada kolom tidak relevan jika butir tidak sesuai dengan indikator.
3. Terima kasih atas kesediaan Ibu/Bapak ahli media mengisi lembar penilaian ini.

Identitas Penguji

Nama Lengkap : Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S., Kons.
 NIP : 195703031983032001
 Pekerjaan : Dosen Pascasarjana
 Unit Kerja : Universitas Pendidikan Ganesha
 Peneliti dan Pengembang : Hendra Pratisnojati Shoheh Muttaqin

No.	Kriteria Penilaian	Relevan	Tidak Relevan
A. Kualitas penyajian tampilan			
1.	Tombol pada media pembelajaran interaktif berbasis android mempermudah pengoperasian aplikasi	√	
2.	Pemosisian tombol atau ikon pada media pembelajaran interaktif berbasis android sudah proporsional	√	
3.	Tidak terjadi <i>hank</i> atau <i>crash</i> pada saat pemuatan atau <i>loading</i> pada media pembelajaran interaktif berbasis android	√	
B. Rekayasa perangkat lunak			
4.	Kemudahan dalam melakukan fungsi seret (<i>drag</i>) pada media pembelajaran interaktif berbasis android	√	
5.	Kemudahan dalam melakukan fungsi sentuh (<i>touch</i>) pada media pembelajaran interaktif berbasis android	√	
6.	Kemudahan dalam pengoperasian fungsi tombol pada media pembelajaran interaktif berbasis android	√	
C. Antarmuka (interface)			
7.	Penggunaan komposisi warna tulisan terhadap warna <i>backgroud</i> sudah sesuai	√	
8.	Pemilihan warna tulisan pada media pembelajaran interaktif berbasis android sudah tepat sehingga dapat terbaca dengan jelas	√	

No.	Kriteria Penilaian	Relevan	Tidak Relevan
9.	Pemilihan huruf pada media pembelajaran interaktif berbasis android sudah tepat sehingga dapat terbaca dengan jelas	√	
10.	Pemilihan video pembelajaran pada media pembelajaran interaktif berbasis android sudah tepat dan mudah diputar	√	
11.	Penggunaan narasi teks dan audio pada media pembelajaran interaktif berbasis android mudah dipahami	√	
12.	Resolusi dan format gambar/video yang ditunjukkan pada media pembelajaran interaktif berbasis android sesuai dengan tampilan media	√	
D. Kemudahan (<i>maintable</i>)			
13.	Media pembelajaran interaktif berbasis android mudah untuk diinstal pada <i>handpone</i> android	√	
14.	Media pembelajaran interaktif berbasis android mudah untuk diuninstal pada <i>handpone</i> android	√	
15.	Format <i>Android Package Kit</i> (Apk.) media pembelajaran interaktif berbasis android mudah ditransfer dari satu gawai ke gawai lainnya.	√	
E. Kompabilitas (<i>compability</i>)			
16.	Media pembelajaran interaktif berbasis android dapat operasikan di versi android minimal versi 5.0 <i>Lolipop</i> .	√	
17.	Media pembelajaran interaktif berbasis android mudah dioperasikan oleh pemakai.	√	

Singaraja,.....2021

Judges


Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S., Kons

Validitas Isi Kuesioner Kepraktisan Media Pembelajaran
Interaktif Berbasis Android Bagi Siswa
(Judge)

Petunjuk :

1. Lembar instrumen ini dimaksudkan untuk mengetahui tingkat validitas isi kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis android bagi siswa.
2. Mohon diberi tanda *checklist* (√) pada kolom relevan jika butir sesuai dengan indikator atau beri tanda *checklist* (√) pada kolom tidak relevan jika butir tidak sesuai dengan indikator.
3. Terima kasih atas kesediaan Ibu/Bapak ahli mengisi lembar penilaian ini.

Identitas Penguji

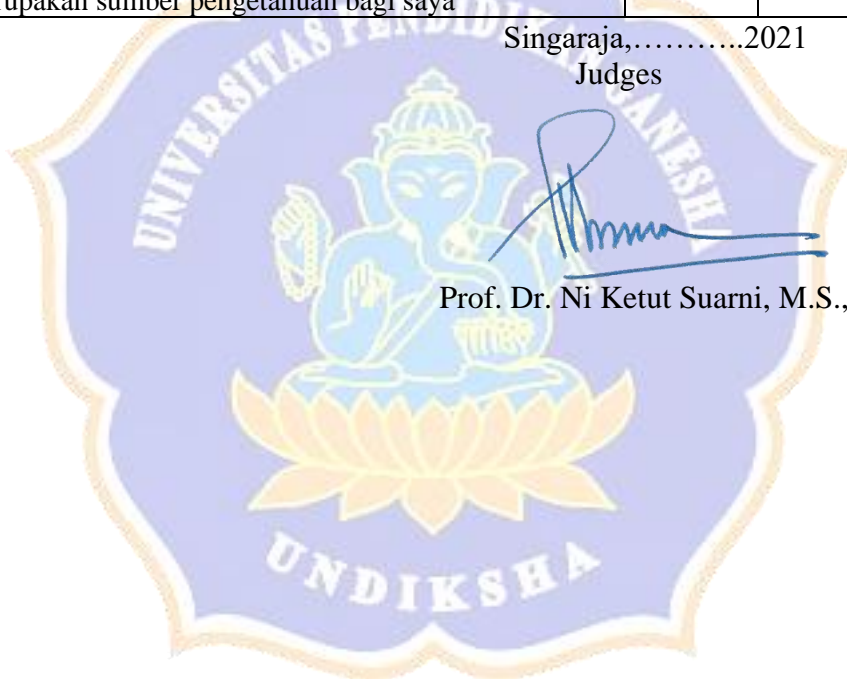
Nama Lengkap : Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S., Kons.
 NIP : 195703031983032001
 Pekerjaan : Dosen Pascasarjana
 Unit Kerja : Universitas Pendidikan Ganesha
 Peneliti dan Pengembang : Hendra Pratisnojati Shoheh Muttaqin

No.	Kriteria Penilaian	Relevan	Tidak Relevan
A. Tampilan Media			
1.	Saya pikir petunjuk penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android ini sudah sangat jelas	√	
2.	Saya merasa media pembelajaran interaktif berbasis android ini mudah digunakan	√	
3.	Saya merasa bahwa jenis dan ukuran huruf yang terdapat pada media pembelajaran interaktif berbasis android ini sudah tepat	√	
4.	Saya merasa bahwa pemilihan warna yang terdapat pada media pembelajaran interaktif berbasis android ini sudah tepat	√	
5.	Saya merasa bahwa kualitas tampilan gambar/ animasi yang terdapat pada media pembelajaran interaktif berbasis android ini sudah tepat	√	
6.	Saya pikir media pembelajaran interaktif berbasis android ini dapat membangkitkan motivasi saya dalam belajar	√	
B. Penyajian Materi			
7.	Saya pikir materi yang terdapat pada media pembelajaran interaktif berbasis android ini sudah sesuai dengan kompetensi dasar	√	
8.	Saya pikir bahasa yang digunakan pada media pembelajaran interaktif berbasis android ini sudah jelas	√	
9.	Saya pikir materi yang disajikan pada media pembelajaran interaktif berbasis android ini sudah jelas	√	

No.	Kriteria Penilaian	Relevan	Tidak Relevan
10.	Saya pikir materi yang disajikan pada media pembelajaran interaktif berbasis android ini sudah disajikan secara runtut atau berurutan	√	
11.	Saya pikir latihan soal yang terdapat pada media pembelajaran interaktif berbasis android ini sudah cukup banyak	√	
C. Kebermanfaatan			
12.	Media pembelajaran interaktif berbasis android ini memudahkan saya dalam belajar	√	
13.	Media pembelajaran interaktif berbasis android ini membuat saya dapat belajar secara mandiri	√	
14.	Saya merasa sangat tertarik menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android ini	√	
15.	Saya ingin mempelajari materi-materi lain dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android seperti ini	√	
16.	Saya pikir media pembelajaran interaktif berbasis android ini merupakan sumber pengetahuan bagi saya	√	

Singaraja,.....2021

Judges



Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S., Kons.

Lampiran 10. Hasil Validasi Instrumen oleh Ahli

Instrumen Angket Validasi Materi Pembelajaran

A. Petunjuk Pengisian Angket

Sebelum mengisi angket mohon Bapak/Ibu membaca petunjuk pengisian berikut ini.

1. Lembar instrumen ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu/Bapak sebagai ahli materi, tentang kualitas media pembelajaran interaktif berbasis android yang dikembangkan.
2. Penilaian, kritik dan saran yang Ibu/Bapak sampaikan dalam lembar penilaian ini menjadi dasar untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran interaktif berbasis android yang dikembangkan.
3. Rentang penilaian mulai dari sangat setuju sampai dengan sangat tidak setuju dengan angka sebagai berikut.

5 = sangat setuju

4 = setuju

3 = cukup/netral

2 = tidak setuju

1 = sangat tidak setuju

4. Mohon diberi tanda *checklist* (√) pada kolom 5,4,3,2,1 sesuai pendapat penilai secara objektif.

5. Komentar dan saran mohon ditulis secara singkat dan jelas pada tempat yang disediakan.

6. Terima kasih atas kesediaan Ibu/Bapak ahli materi mengisi lembar penilaian ini.

B. Identitas Penguji

Nama Lengkap : Prof. Drs. Sariyasa, M.Sc., Ph.D.

NIP : 196406151989021001

Pekerjaan : Dosen Pascasarjana

Unit Kerja : Universitas Pendidikan Ganesha

Peneliti dan Pengembang : Hendra Pratisnojati Shoheh Muttaqin

No.	Kriteria Penilaian	Tingkat Kesesuaian				
		5	4	3	2	1
A. Kelayakan Isi						
1.	Muatan materi dalam media pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar	√				
2.	Kandungan materi yang terdapat dalam aplikasi media sesuai dengan tujuan pembelajaran	√				

No.	Kriteria Penilaian	Tingkat Kesesuaian				
		5	4	3	2	1
3.	Kedalaman materi dalam media pembelajaran sesuai dengan jenjang pendidikan siswa	√				
4.	Konsep dan definisi dalam aplikasi media pembelajaran tepat		√			
5.	Data dan fakta dalam aplikasi media android akurat	√				
6.	Contoh-contoh dalam media pembelajaran akurat		√			
7.	Gambar, video, dan ilustrasi dalam aplikasi media akurat	√				
8.	Istilah-istilah yang digunakan dalam media pembelajaran akurat		√			
9.	Gambar, video, dan ilustrasi dalam media android dekat dengan kehidupan sehari-hari		√			
10.	Aplikasi media menggunakan contoh-contoh dalam kehidupan sehari-hari		√			
11.	Penggunaan media pembelajaran mendorong rasa ingin tahu	√				
12.	Pengaplikasian media android menciptakan keinginan belajar lebih banyak	√				
13.	Penggunaan media pembelajaran mendorong siswa aktif belajar secara mandiri	√				
14.	Pemakaian aplikasi media mendorong siswa mengaitkan dengan fenomena/materi lain	√				
B. Kelayakan Kebahasaan						
15.	Struktur kalimat yang digunakan tepat	√				
16.	Kalimat yang digunakan dalam aplikasi media efektif dan efisien	√				
17.	Media android menggunakan istilah baku	√				
18.	Maksud yang terkandung dalam media pembelajaran mudah dipahami peserta didik		√			
19.	Media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi	√				
20.	Aplikasi Media sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik		√			
21.	Media pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik		√			
22.	Tata bahasa dalam media pembelajaran tepat	√				
23.	Ejaan yang digunakan dalam media tepat	√				
C. Kelayakan Penyajian						
24.	Konsep dalam aplikasi media pembelajaran disajikan secara runtut	√				
25.	Organisasi materi dalam aplikasi media disajikan terstruktur	√				
26.	Ketertautan antar materi dalam media pembelajaran sudah baik		√			
27.	Makna dalam kegiatan belajar dan subkegiatan belajar pada media pembelajaran tepat	√				
28.	Terdapat pengantar/ilustrasi pada awal materi dan latihan soal dalam media pembelajaran	√				
D. Penilaian						
29.	Bahan evaluasi dalam media tersedia dengan baik	√				
30.	Evaluasi yang tersedia dalam aplikasi media sesuai dengan konteks materi	√				

Komentar

Penyajian materi sudah lengkap, baik, dan runtut.

Saran

-

Singaraja, 7 Juni 2021
Ahli Materi



Prof. Drs. Sariyasa, M.Sc., Ph.D.
NIP.196406151989021001



Instrumen Angket Validasi Media Pembelajaran

A. Petunjuk Pengisian Angket

Sebelum mengisi angket mohon Bapak/Ibu membaca petunjuk pengisian berikut ini.

1. Lembar instrumen ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu/Bapak sebagai ahli media, tentang kualitas media pembelajaran interaktif berbasis android yang dikembangkan.
2. Penilaian, kritik dan saran yang Ibu/Bapak sampaikan dalam lembar penilaian ini menjadi dasar untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran interaktif berbasis android yang dikembangkan.
3. Rentang penilaian mulai dari sangat setuju sampai dengan sangat tidak setuju dengan angka sebagai berikut.

5 = sangat setuju

4 = setuju

3 = cukup/netral

2 = tidak setuju

1 = sangat tidak setuju

4. Mohon diberi tanda *checklist* (√) pada kolom 5,4,3,2,1 sesuai pendapat penilai secara objektif.
5. Komentar dan saran mohon ditulis secara singkat dan jelas pada tempat yang disediakan.
6. Terima kasih atas kesediaan Ibu/Bapak ahli media mengisi lembar penilaian ini.

C. Identitas Penguji

Nama Lengkap : Prof. Drs. Sariyasa, M.Sc., Ph.D.
NIP : 196406151989021001
Pekerjaan : Dosen Pascasarjana
Unit Kerja : Universitas Pendidikan Ganesha
Peneliti dan Pengembang : Hendra Pratisnojati Shoheh Muttaqin

No.	Kriteria Penilaian	Tingkat Kesesuaian				
		5	4	3	2	1
A. Kualitas penyajian tampilan						
1.	Tombol pada aplikasi media mempermudah pengoperasian aplikasi	√				

No.	Kriteria Penilaian	Tingkat Kesesuaian				
		5	4	3	2	1
2.	Pemosisian tombol atau ikon pada aplikasi media sudah proporsional		√			
3.	Tidak terjadi kemacetan atau keluar aplikasi pada saat pemuatan media pembelajaran	√				
B. Rekayasa perangkat lunak						
4.	Kemudahan dalam melakukan fungsi seret (<i>drag</i>) pada aplikasi media		√			
5.	Kemudahan dalam melakukan fungsi sentuh (<i>touch</i>) pada media interaktif android		√			
6.	Kemudahan dalam pengoperasian fungsi tombol pada aplikasi media	√				
C. Antarmuka (interface)						
7.	Penggunaan komposisi warna tulisan terhadap warna latar belakang (<i>backgroud</i>) sudah sesuai		√			
8.	Pemilihan warna tulisan pada aplikasi media sudah tepat sehingga dapat terbaca dengan jelas	√				
9.	Pemakaian huruf pada aplikasi media sudah tepat sehingga dapat terbaca dengan jelas	√				
10.	Pemilihan video pembelajaran pada media pembelajaran sudah tepat dan mudah diputar	√				
11.	Penggunaan narasi teks dan audio pada media pembelajaran mudah dipahami	√				
12.	Resolusi dan format gambar/video yang ditunjukkan pada media interaktif android sesuai dengan tampilan media		√			
D. Kemudahan (<i>maintable</i>)						
13.	Aplikasi android mudah untuk dipasang (<i>instal</i>) pada <i>handpone</i> android	√				
14.	Media interaktif mudah untuk dilepas (<i>uninstal</i>) pada <i>handpone</i> android	√				
15.	Format <i>Android Package Kit</i> (Apk.) media pembelajaran mudah ditransfer dari satu gawai ke gawai lainnya.	√				
E. Kompabilitas (<i>compability</i>)						
16.	Media pembelajaran dapat operasikan di versi android minimal versi 5.0 <i>Lolipop</i> .	√				
17.	Media pembelajaran mudah dioperasikan oleh pemakai.		√			

Komentar

Penyajian media sudah baik, selain dilengkapi dengan gambar terdapat juga animasi dan video sehingga akan membuat murid menjadi antusias dalam belajar.

Saran

-

Singaraja, 7 Juni 2021

Ahli Materi



Prof. Drs. Sariyasa, M.Sc., Ph.D.

NIP.196406151989021001



Instrumen Angket Validasi Materi Pembelajaran

A. Petunjuk Pengisian Angket

Sebelum mengisi angket mohon Bapak/Ibu membaca petunjuk pengisian berikut ini.

1. Lembar instrumen ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu/Bapak sebagai ahli materi, tentang kualitas media pembelajaran interaktif berbasis android yang dikembangkan.
2. Penilaian, kritik dan saran yang Ibu/Bapak sampaikan dalam lembar penilaian ini menjadi dasar untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran interaktif berbasis android yang dikembangkan.
3. Rentang penilaian mulai dari sangat setuju sampai dengan sangat tidak setuju dengan angka sebagai berikut.

5 = sangat setuju

4 = setuju

3 = cukup/netral

2 = tidak setuju

1 = sangat tidak setuju

4. Mohon diberi tanda *checklist* (√) pada kolom 5,4,3,2,1 sesuai pendapat penilai secara objektif.
5. Komentar dan saran mohon ditulis secara singkat dan jelas pada tempat yang disediakan.
6. Terima kasih atas kesediaan Ibu/Bapak ahli materi mengisi lembar penilaian ini.

B. Identitas Penguji

Nama Lengkap : Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S., Kons.

NIP : 195703031983032001

Pekerjaan : Dosen Pascasarjana

Unit Kerja : Universitas Pendidikan Ganesha

Peneliti dan Pengembang : Hendra Pratisnojati Shoheh Muttaqin

No.	Kriteria Penilaian	Tingkat Kesesuaian				
		5	4	3	2	1
A. Kelayakan Isi						
1.	Materi dalam media pembelajaran interaktif berbasis android sesuai dengan kompetensi dasar	√				
2.	Materi dalam media pembelajaran interaktif berbasis android sesuai dengan tujuan pembelajaran	√				
3.	Kedalaman materi dalam media pembelajaran interaktif berbasis android sesuai dengan jenjang pendidikan siswa	√				

No.	Kriteria Penilaian	Tingkat Kesesuaian				
		5	4	3	2	1
4.	Konsep dan definisi dalam media pembelajaran interaktif berbasis android akurat		√			
5.	Data dan fakta dalam media pembelajaran interaktif berbasis android akurat	√				
6.	Contoh-contoh dalam media pembelajaran interaktif berbasis android akurat		√			
7.	Gambar, video, dan ilustrasi dalam media pembelajaran interaktif berbasis android akurat		√			
8.	Istilah-istilah yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis android akurat	√				
9.	Gambar, video, dan ilustrasi dalam media pembelajaran interaktif berbasis android dekat dengan kehidupan sehari-hari	√				
10.	Media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan contoh-contoh dalam kehidupan sehari-hari	√				
11.	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android mendorong rasa ingin tahu	√				
12.	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android menciptakan keinginan belajar lebih banyak		√			
13.	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android mendorong siswa aktif belajar secara mandiri		√			
14.	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android mendorong siswa mengaitkan dengan fenomena/materi lain	√				
B. Kelayakan Kebahasaan						
15.	Struktur kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis android tepat	√				
16.	Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis android efektif dan efisien	√				
17.	Media pembelajaran berbasis android menggunakan istilah baku	√				
18.	Peserta didik mudah memahami maksud dalam media pembelajaran interaktif berbasis android	√				
19.	Media pembelajaran interaktif berbasis android mampu memotivasi peserta didik	√				
20.	Media pembelajaran interaktif berbasis android sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik	√				
21.	Media pembelajaran interaktif berbasis android sesuai dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	√				
22.	Tata bahasa dalam media pembelajaran interaktif berbasis android tepat	√				
23.	Ejaan yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis android tepat	√				
C. Kelayakan Penyajian						

No.	Kriteria Penilaian	Tingkat Kesesuaian				
		5	4	3	2	1
24.	Konsep dalam media pembelajaran interaktif berbasis android disajikan runtut	√				
25.	Organisasi materi dalam media pembelajaran interaktif berbasis android disajikan terstruktur	√				
26.	Ketertautan antar materi dalam media pembelajaran interaktif berbasis android sudah baik	√				
27.	Makna dalam kegiatan belajar dan subkegiatan belajar pada media pembelajaran interaktif berbasis android tepat	√				
28.	Terdapat pengantar/ilustrasi pada awal materi dan latihan soal dalam media pembelajaran interaktif berbasis android	√				
D. Penilaian Kontekstual						
29.	Bahan evaluasi dalam media pembelajaran interaktif berbasis android tersedia dengan baik	√				
30.	Evaluasi yang tersedia dalam media pembelajaran interaktif berbasis android sesuai dengan konteks materi		√			

Komentar

-

Saran

-



Singaraja, 31 Mei 2021

Ahli Materi

Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S., Kons.
NIP. 195703031983032001

Instrumen Angket Validasi Media Pembelajaran

A. Petunjuk Pengisian Angket

Sebelum mengisi angket mohon Bapak/Ibu membaca petunjuk pengisian berikut ini.

7. Lembar instrumen ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu/Bapak sebagai ahli media, tentang kualitas media pembelajaran interaktif berbasis android yang dikembangkan.
8. Penilaian, kritik dan saran yang Ibu/Bapak sampaikan dalam lembar penilaian ini menjadi dasar untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran interaktif berbasis android yang dikembangkan.
9. Rentang penilaian mulai dari sangat setuju sampai dengan sangat tidak setuju dengan angka sebagai berikut.

5 = sangat setuju

4 = setuju

3 = cukup/netral

2 = tidak setuju

1 = sangat tidak setuju

10. Mohon diberi tanda *checklist* (√) pada kolom 5,4,3,2,1 sesuai pendapat penilai secara objektif.
11. Komentar dan saran mohon ditulis secara singkat dan jelas pada tempat yang disediakan.
12. Terima kasih atas kesediaan Ibu/Bapak ahli media mengisi lembar penilaian ini.

D. Identitas Penguji

Nama Lengkap : Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S., Kons.

NIP : 195703031983032001

Pekerjaan : Dosen Pascasarjana

Unit Kerja : Universitas Pendidikan Ganesha

Peneliti dan Pengembang : Hendra Pratisnojati Shoheh Muttaqin

No.	Kriteria Penilaian	Tingkat Kesesuaian				
		5	4	3	2	1
A. Kualitas penyajian tampilan						
1.	Tombol pada media pembelajaran interaktif berbasis android mempermudah pengoperasian aplikasi	√				
2.	Pemosisian tombol atau ikon pada media pembelajaran interaktif berbasis android sudah proporsional		√			

No.	Kriteria Penilaian	Tingkat Kesesuaian				
		5	4	3	2	1
3.	Tidak terjadi <i>hank</i> atau <i>crash</i> pada saat pemuatan atau <i>loading</i> pada media pembelajaran interaktif berbasis android		√			
B. Rekayasa perangkat lunak						
4.	Kemudahan dalam melakukan fungsi seret (<i>drag</i>) pada media pembelajaran interaktif berbasis android	√				
5.	Kemudahan dalam melakukan fungsi sentuh (<i>touch</i>) pada media pembelajaran interaktif berbasis android	√				
6.	Kemudahan dalam pengoperasian fungsi tombol pada media pembelajaran interaktif berbasis android	√				
C. Antarmuka (interface)						
7.	Penggunaan komposisi warna tulisan terhadap warna <i>backgroud</i> sudah sesuai		√			
8.	Pemilihan warna tulisan pada media pembelajaran interaktif berbasis android sudah tepat sehingga dapat terbaca dengan jelas	√				
9.	Pemilihan huruf pada media pembelajaran interaktif berbasis android sudah tepat sehingga dapat terbaca dengan jelas	√				
10.	Pemilihan video pembelajaran pada media pembelajaran interaktif berbasis android sudah tepat dan mudah diputar	√				
11.	Penggunaan narasi teks dan audio pada media pembelajaran interaktif berbasis android mudah dipahami	√				
12.	Resolusi dan format gambar/video yang ditunjukkan pada media pembelajaran interaktif berbasis android sesuai dengan tampilan media	√				
D. Kemudahan (maintable)						
13.	Media pembelajaran interaktif berbasis android mudah untuk diinstal pada <i>handpone</i> android	√				
14.	Media pembelajaran interaktif berbasis android mudah untuk diinstal pada <i>handpone</i> android	√				
15.	Format <i>Android Package Kit</i> (Apk.) media pembelajaran interaktif berbasis android mudah ditransfer dari satu gawai ke gawai lainnya.	√				
E. Kompabilitas (compability)						
16.	Media pembelajaran interaktif berbasis android dapat operasikan di versi android minimal versi 5.0 <i>Lolipop</i> .	√				
17.	Media pembelajaran interaktif berbasis android mudah dioperasikan oleh pemakai.	√				

Komentar

Secara keseluruhan sudah sangat bagus, semoga dapat dimanfaatkan dengan baik dan tercapai semua tujuan pengembangannya.

Saran

Pengembangan terhadap tampilan bisa dikembangkan lagi ke depannya.

Singaraja, 31 Mei 2021

Ahli Media

Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S., Kons.
NIP. 195703031983032001

Instrumen Angket Validasi Materi Pembelajaran

A. Pengantar

Dalam rangka penulisan tesis untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan Ganesha (Undiksha) Singaraja, peneliti melakukan penelitian dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN IPA POKOK BAHASAN PERKEMBANGBIAKAN HEWAN UNTUK SISWA KELAS VI SD”. Berkaitan dengan penelitian tersebut, peneliti bermaksud mengadakan uji coba produk media pembelajaran yang sudah dikembangkan dengan tujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari produk yang sudah dikembangkan, sehingga dapat dilakukan perbaikan dan diperoleh produk media pembelajaran yang layak digunakan. Oleh karena itu, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket berikut ini.

B. Petunjuk Pengisian Angket

Sebelum mengisi angket mohon Bapak/Ibu membaca petunjuk pengisian berikut ini.

1. Lembar instrumen ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu/Bapak sebagai ahli materi, tentang kualitas media pembelajaran interaktif berbasis android yang dikembangkan.
2. Penilaian, kritik dan saran yang Ibu/Bapak sampaikan dalam lembar penilaian ini menjadi dasar untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran interaktif berbasis android yang dikembangkan.
3. Rentang penilaian mulai dari sangat setuju sampai dengan sangat tidak setuju dengan angka sebagai berikut.

5 = sangat setuju

4 = setuju

3 = cukup/netral

2 = tidak setuju

1 = sangat tidak setuju

4. Mohon diberi tanda *checklist* (√) pada kolom 5,4,3,2,1 sesuai pendapat penilai secara objektif.
5. Komentar dan saran mohon ditulis secara singkat dan jelas pada tempat yang disediakan.
6. Terima kasih atas kesediaan Ibu/Bapak ahli materi mengisi lembar penilaian ini.

C. Identitas Penguji

Nama Lengkap : I Nyoman Kastika, S.Pd.SD
 NIP : 198407162009011006
 Pekerjaan : Guru
 Unit Kerja : SD No. 3 Pecatu
 Peneliti dan Pengembang : Hendra Pratisnojati Shoheh Muttaqin

No.	Kriteria Penilaian	Tingkat Kesesuaian				
		5	4	3	2	1
A. Kelayakan Isi						
1.	Muatan materi dalam media pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar	√				
2.	Kandungan materi yang terdapat dalam aplikasi media sesuai dengan tujuan pembelajaran		√			
3.	Kedalaman materi dalam media pembelajaran sesuai dengan jenjang pendidikan siswa		√			
4.	Konsep dan definisi dalam aplikasi media pembelajaran tepat		√			
5.	Data dan fakta dalam aplikasi media android akurat	√				
6.	Contoh-contoh dalam media pembelajaran akurat	√				
7.	Gambar, video, dan ilustrasi dalam aplikasi media akurat	√				
8.	Istilah-istilah yang digunakan dalam media pembelajaran akurat	√				
9.	Gambar, video, dan ilustrasi dalam media android dekat dengan kehidupan sehari-hari	√				
10.	Aplikasi media menggunakan contoh-contoh dalam kehidupan sehari-hari		√			
11.	Penggunaan media pembelajaran mendorong rasa ingin tahu	√				
12.	Pengaplikasian media android menciptakan keinginan belajar lebih banyak		√			
13.	Penggunaan media pembelajaran mendorong siswa aktif belajar secara mandiri		√			
14.	Pemakaian aplikasi media mendorong siswa mengaitkan dengan fenomena/materi lain	√				
B. Kelayakan Kebahasaan						
15.	Struktur kalimat yang digunakan tepat	√				

No.	Kriteria Penilaian	Tingkat Kesesuaian				
		5	4	3	2	1
16.	Kalimat yang digunakan dalam aplikasi media efektif dan efisien		√			
17.	Media android menggunakan istilah baku	√				
18.	Maksud yang terkandung dalam media pembelajaran mudah dipahami peserta didik	√				
19.	Media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi	√				
20.	Aplikasi Media sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik		√			
21.	Media pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	√				
22.	Tata bahasa dalam media pembelajaran tepat	√				
23.	Ejaan yang digunakan dalam media tepat	√				
C. Kelayakan Penyajian						
24.	Konsep dalam aplikasi media pembelajaran disajikan secara runtut	√				
25.	Organisasi materi dalam aplikasi media disajikan terstruktur		√			
26.	Ketertautan antar materi dalam media pembelajaran sudah baik		√			
27.	Makna dalam kegiatan belajar dan subkegiatan belajar pada media pembelajaran tepat	√				
28.	Terdapat pengantar/ilustrasi pada awal materi dan latihan soal dalam media pembelajaran	√				
D. Penilaian						
29.	Bahan evaluasi dalam media tersedia dengan baik	√				
30.	Evaluasi yang tersedia dalam aplikasi media sesuai dengan konteks materi	√				

Komentar
Sangat baik

Saran
-

Badung, 7 Juni 2021
Praktisi



I Nyoman Kastika, S.Pd.SD
NIP.198407162009011006

Instrumen Angket Validasi Media Pembelajaran

A. Petunjuk Pengisian Angket

Sebelum mengisi angket mohon Bapak/Ibu membaca petunjuk pengisian berikut ini.

1. Lembar instrumen ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu/Bapak sebagai ahli media, tentang kualitas media pembelajaran interaktif berbasis android yang dikembangkan.
2. Penilaian, kritik dan saran yang Ibu/Bapak sampaikan dalam lembar penilaian ini menjadi dasar untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran interaktif berbasis android yang dikembangkan.
3. Rentang penilaian mulai dari sangat setuju sampai dengan sangat tidak setuju dengan angka sebagai berikut.
5 = sangat setuju
4 = setuju
3 = cukup/netral
2 = tidak setuju
1 = sangat tidak setuju
4. Mohon diberi tanda *checklist* (√) pada kolom 5,4,3,2,1 sesuai pendapat penilai secara objektif.
5. Komentar dan saran mohon ditulis secara singkat dan jelas pada tempat yang disediakan.
6. Terima kasih atas kesediaan Ibu/Bapak ahli media mengisi lembar penilaian ini.

C. Identitas Penguji

Nama Lengkap : I Nyoman Kastika, S.Pd.SD
NIP : 198407162009011006
Pekerjaan : Guru
Unit Kerja : SD No. 3 Pecatu
Peneliti dan Pengembang : Hendra Pratisnojati Shoheh Muttaqin

No.	Kriteria Penilaian	Tingkat Kesesuaian				
		5	4	3	2	1
A. Kualitas penyajian tampilan						
1.	Tombol pada aplikasi media mempermudah pengoperasian aplikasi	√				
2.	Pemosisian tombol atau ikon pada aplikasi media sudah proporsional		√			
3.	Tidak terjadi kemacetan atau keluar aplikasi pada saat pemuatan media pembelajaran	√				
B. Rekayasa perangkat lunak						
4.	Kemudahan dalam melakukan fungsi seret (<i>drag</i>) pada aplikasi media		√			
5.	Kemudahan dalam melakukan fungsi sentuh (<i>touch</i>) pada media interaktif android	√				
6.	Kemudahan dalam pengoperasian fungsi tombol pada aplikasi media	√				
C. Antarmuka (interface)						
7.	Penggunaan komposisi warna tulisan terhadap warna latar belakang (<i>backgroud</i>) sudah sesuai	√				
8.	Pemilihan warna tulisan pada aplikasi media sudah tepat sehingga dapat terbaca dengan jelas	√				
9.	Pemakaian huruf pada aplikasi media sudah tepat sehingga dapat terbaca dengan jelas	√				
10.	Pemilihan video pembelajaran pada media pembelajaran sudah tepat dan mudah diputar		√			
11.	Penggunaan narasi teks dan audio pada media pembelajaran mudah dipahami		√			
12.	Resolusi dan format gambar/video yang ditunjukkan pada media interaktif android sesuai dengan tampilan media	√				
D. Kemudahan (<i>maintable</i>)						
13.	Aplikasi android mudah untuk dipasang (<i>instal</i>) pada <i>handpone</i> android	√				
14.	Media interaktif mudah untuk dilepas (<i>uninstal</i>) pada <i>handpone</i> android	√				
15.	Format <i>Android Package Kit</i> (Apk.) media pembelajaran mudah ditransfer dari satu gawai ke gawai lainnya.	√				
E. Kompabilitas (<i>compability</i>)						
16.	Media pembelajaran dapat operasikan di versi android minimal versi 5.0 <i>Lolipop</i> .		√			
17.	Media pembelajaran mudah dioperasikan oleh pemakai.	√				

Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Saran

.....
.....
.....
.....
.....

Badung, 7 Juni 2021
Praktisi



I Nyoman Kastika, S.Pd.SD
NIP.198407162009011006

Instrumen Angket Validasi Materi Pembelajaran

A. Pengantar

Dalam rangka penulisan tesis untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan Ganesha (Undiksha) Singaraja, peneliti melakukan penelitian dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN IPA POKOK BAHASAN PERKEMBANGBIAKAN HEWAN UNTUK SISWA KELAS VI SD”. Berkaitan dengan penelitian tersebut, peneliti bermaksud mengadakan uji coba produk media pembelajaran yang sudah dikembangkan dengan tujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari produk yang sudah dikembangkan, sehingga dapat dilakukan perbaikan dan diperoleh produk media pembelajaran yang layak digunakan. Oleh karena itu, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket berikut ini.

B. Petunjuk Pengisian Angket

Sebelum mengisi angket mohon Bapak/Ibu membaca petunjuk pengisian berikut ini.

1. Lembar instrumen ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu/Bapak sebagai ahli materi, tentang kualitas media pembelajaran interaktif berbasis android yang dikembangkan.
2. Penilaian, kritik dan saran yang Ibu/Bapak sampaikan dalam lembar penilaian ini menjadi dasar untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran interaktif berbasis android yang dikembangkan.
3. Rentang penilaian mulai dari sangat setuju sampai dengan sangat tidak setuju dengan angka sebagai berikut.

5 = sangat setuju

4 = setuju

3 = cukup/netral

2 = tidak setuju

1 = sangat tidak setuju

4. Mohon diberi tanda *checklist* (√) pada kolom 5,4,3,2,1 sesuai pendapat penilai secara objektif.
5. Komentar dan saran mohon ditulis secara singkat dan jelas pada tempat yang disediakan.
6. Terima kasih atas kesediaan Ibu/Bapak ahli materi mengisi lembar penilaian ini.

C. Identitas Penguji

Nama Lengkap : Mahendra Afnan
 NIP : 198602131201212 1 003
 Pekerjaan : Guru
 Unit Kerja : SD No. 6 Benoa
 Peneliti dan Pengembang : Hendra Pratisnojati Shoheh Muttaqin

No.	Kriteria Penilaian	Tingkat Kesesuaian				
		5	4	3	2	1
A. Kelayakan Isi						
1.	Muatan materi dalam media pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar	√				
2.	Kandungan materi yang terdapat dalam aplikasi media sesuai dengan tujuan pembelajaran	√				
3.	Kedalaman materi dalam media pembelajaran sesuai dengan jenjang pendidikan siswa		√			
4.	Konsep dan definisi dalam aplikasi media pembelajaran tepat		√			
5.	Data dan fakta dalam aplikasi media android akurat	√				
6.	Contoh-contoh dalam media pembelajaran akurat		√			
7.	Gambar, video, dan ilustrasi dalam aplikasi media akurat	√				
8.	Istilah-istilah yang digunakan dalam media pembelajaran akurat	√				
9.	Gambar, video, dan ilustrasi dalam media android dekat dengan kehidupan sehari-hari		√			
10.	Aplikasi media menggunakan contoh-contoh dalam kehidupan sehari-hari		√			
11.	Penggunaan media pembelajaran mendorong rasa ingin tahu	√				
12.	Pengaplikasian media android menciptakan keinginan belajar lebih banyak	√				
13.	Penggunaan media pembelajaran mendorong siswa aktif belajar secara mandiri	√				
14.	Pemakaian aplikasi media mendorong siswa mengaitkan dengan fenomena/materi lain		√			
B. Kelayakan Kebahasaan						
15.	Struktur kalimat yang digunakan tepat	√				

No.	Kriteria Penilaian	Tingkat Kesesuaian				
		5	4	3	2	1
16.	Kalimat yang digunakan dalam aplikasi media efektif dan efisien	√				
17.	Media android menggunakan istilah baku	√				
18.	Maksud yang terkandung dalam media pembelajaran mudah dipahami peserta didik	√				
19.	Media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi	√				
20.	Aplikasi Media sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik		√			
21.	Media pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik		√			
22.	Tata bahasa dalam media pembelajaran tepat	√				
23.	Ejaan yang digunakan dalam media tepat	√				
C. Kelayakan Penyajian						
24.	Konsep dalam aplikasi media pembelajaran disajikan secara runtut	√				
25.	Organisasi materi dalam aplikasi media disajikan terstruktur	√				
26.	Ketertautan antar materi dalam media pembelajaran sudah baik		√			
27.	Makna dalam kegiatan belajar dan subkegiatan belajar pada media pembelajaran tepat		√			
28.	Terdapat pengantar/ilustrasi pada awal materi dan latihan soal dalam media pembelajaran		√			
D. Penilaian						
29.	Bahan evaluasi dalam media tersedia dengan baik	√				
30.	Evaluasi yang tersedia dalam aplikasi media sesuai dengan konteks materi	√				

Komentar

Media pembelajaran interaktif berbasis android yang dikembangkan sudah sangat baik dan kreatif serta sejalan dengan perkembangan siswa di sekolah dasar. Hal ini tentunya akan sangat membantu dalam proses pembelajaran, terlebih dalam pembelajaran daring yang selama ini dilakukan. Dengan adanya media ini siswa akan lebih mudah memahami materi, hal ini karena dalam media ini terdapat banyak gambar dan ilustrasi. Media ini akan sangat efektif jika kita benar dalam mengaplikasikan dalam pembelajaran karena media ini dekat dengan keseharian siswa yaitu menggunakan alat berupa HP.

Saran

Sebaiknya dalam latihan soal siswa tidak perlu diberi batas waktu dalam mengerjakan, karena ini akan berdampak pada konsentrasi siswa dalam berfikir untuk menentukan jawaban yang benar sehingga akan membuat siswa terburu-buru dalam mengerjakan yang akhirnya membuat jawaban siswa salah.

Badung, 7 Juli 2021
Ahli Materi



Mahendra Afnan, S.Pd
NIP. 198602131201212 1 003



Instrumen Angket Validasi Media Pembelajaran

A. Petunjuk Pengisian Angket

Sebelum mengisi angket mohon Bapak/Ibu membaca petunjuk pengisian berikut ini.

1. Lembar instrumen ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu/Bapak sebagai ahli media, tentang kualitas media pembelajaran interaktif berbasis android yang dikembangkan.
2. Penilaian, kritik dan saran yang Ibu/Bapak sampaikan dalam lembar penilaian ini menjadi dasar untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran interaktif berbasis android yang dikembangkan.
3. Rentang penilaian mulai dari sangat setuju sampai dengan sangat tidak setuju dengan angka sebagai berikut.
 - 5 = sangat setuju
 - 4 = setuju
 - 3 = cukup/netral
 - 2 = tidak setuju
 - 1 = sangat tidak setuju
4. Mohon diberi tanda *checklist* (√) pada kolom 5,4,3,2,1 sesuai pendapat penilai secara objektif.
5. Komentar dan saran mohon ditulis secara singkat dan jelas pada tempat yang disediakan.
6. Terima kasih atas kesediaan Ibu/Bapak ahli media mengisi lembar penilaian ini.

C. Identitas Penguji

Nama Lengkap : Mahendra Afnan
NIP : 19860213 201212 1 003
Pekerjaan : Guru
Unit Kerja : SD No. 6 Bena
Peneliti dan Pengembang : Hendra Pratisnojati Shoheh Muttaqin

No.	Kriteria Penilaian	Tingkat Kesesuaian				
		5	4	3	2	1
A. Kualitas penyajian tampilan						
1.	Tombol pada aplikasi media mempermudah pengoperasian aplikasi	√				
2.	Pemosisian tombol atau ikon pada aplikasi media sudah proporsional	√				
3.	Tidak terjadi kemacetan atau keluar aplikasi pada saat pemuatan media pembelajaran	√				
B. Rekayasa perangkat lunak						
4.	Kemudahan dalam melakukan fungsi seret (<i>drag</i>) pada aplikasi media		√			
5.	Kemudahan dalam melakukan fungsi sentuh (<i>touch</i>) pada media interaktif android	√				
6.	Kemudahan dalam pengoperasian fungsi tombol pada aplikasi media	√				
C. Antarmuka (interface)						
7.	Penggunaan komposisi warna tulisan terhadap warna latar belakang (<i>backgroud</i>) sudah sesuai		√			
8.	Pemilihan warna tulisan pada aplikasi media sudah tepat sehingga dapat terbaca dengan jelas	√				
9.	Pemakaian huruf pada aplikasi media sudah tepat sehingga dapat terbaca dengan jelas		√			
10.	Pemilihan video pembelajaran pada media pembelajaran sudah tepat dan mudah diputar	√				
11.	Penggunaan narasi teks dan audio pada media pembelajaran mudah dipahami	√				
12.	Resolusi dan format gambar/video yang ditunjukkan pada media interaktif android sesuai dengan tampilan media	√				
D. Kemudahan (<i>maintable</i>)						
13.	Aplikasi android mudah untuk dipasang (<i>instal</i>) pada <i>handpone</i> android	√				
14.	Media interaktif mudah untuk dilepas (<i>uninstal</i>) pada <i>handpone</i> android	√				
15.	Format <i>Android Package Kit</i> (<i>Apk.</i>) media pembelajaran mudah ditransfer dari satu gawai ke gawai lainnya.	√				
E. Kompabilitas (<i>compability</i>)						
16.	Media pembelajaran dapat operasikan di versi android minimal versi 5.0 <i>Lolipop</i> .	√				
17.	Media pembelajaran mudah dioperasikan oleh pemakai.		√			

Komentar

Saya sangat tertarik dengan media pembelajaran interaktif ini karena memadukan perkembangan IPTEK dengan pembelajaran yang dilakukan, sehingga terdapat variasi dalam pembelajaran yang nantinya akan membuat pembelajaran semakin bermakna bagi siswa. Penggunaan perangkat HP juga sangat tepat karena kita ketahui jaman sekarang ini HP bukan menjadi barang mewah lagi sehingga dapat dimiliki oleh semua siswa.

Saran

Media pembelajaran ini sudah sangat baik dari segi penyajiannya, saran saya hanya dalam penggunaannya agar siswa lebih dibimbing dan diperhatikan lagi sehingga pembelajaran lebih optimal dan meminimalisir siswa yang tidak serius mengikuti pembelajaran, hal ini dikarenakan alat yang digunakan berupa HP yang bisa disalahgunakan oleh siswa jika bimbingan dan pengawasan yang diberikan oleh guru dan orang tua dirumah kurang.

Badung, 7 Juli 2021
Ahli Materi



Mahendra Afnan, S.Pd
NIP. 198602131201212 1 003



Instrumen Angket Validasi Materi Pembelajaran

A. Pengantar

Dalam rangka penulisan tesis untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan Ganesha (Undiksha) Singaraja, peneliti melakukan penelitian dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN IPA POKOK BAHASAN PERKEMBANGBIAKAN HEWAN UNTUK SISWA KELAS VI SD”. Berkaitan dengan penelitian tersebut, peneliti bermaksud mengadakan uji coba produk media pembelajaran yang sudah dikembangkan dengan tujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari produk yang sudah dikembangkan, sehingga dapat dilakukan perbaikan dan diperoleh produk media pembelajaran yang layak digunakan. Oleh karena itu, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket berikut ini.

B. Petunjuk Pengisian Angket

Sebelum mengisi angket mohon Bapak/Ibu membaca petunjuk pengisian berikut ini.

1. Lembar instrumen ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu/Bapak sebagai ahli materi, tentang kualitas media pembelajaran interaktif berbasis android yang dikembangkan.
2. Penilaian, kritik dan saran yang Ibu/Bapak sampaikan dalam lembar penilaian ini menjadi dasar untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran interaktif berbasis android yang dikembangkan.
3. Rentang penilaian mulai dari sangat setuju sampai dengan sangat tidak setuju dengan angka sebagai berikut.

5 = sangat setuju

4 = setuju

3 = cukup/netral

2 = tidak setuju

1 = sangat tidak setuju

4. Mohon diberi tanda *checklist* (√) pada kolom 5,4,3,2,1 sesuai pendapat penilai secara objektif.
5. Komentar dan saran mohon ditulis secara singkat dan jelas pada tempat yang disediakan.
6. Terima kasih atas kesediaan Ibu/Bapak ahli materi mengisi lembar penilaian ini.

C. Identitas Penguji

Nama Lengkap : ZEN JUFRI
 NIP : 19830306 200901 1 008
 Pekerjaan : GURU SD
 Unit Kerja : SD NO. 1 PECATU
 Peneliti dan Pengembang : Hendra Pratisnojati Shoheh Muttaqin

No.	Kriteria Penilaian	Tingkat Kesesuaian				
		5	4	3	2	1
A. Kelayakan Isi						
1.	Muatan materi dalam media pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar	✓				
2.	Kandungan materi yang terdapat dalam aplikasi media sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
3.	Kedalaman materi dalam media pembelajaran sesuai dengan jenjang pendidikan siswa	✓				
4.	Konsep dan definisi dalam aplikasi media pembelajaran tepat	✓				
5.	Data dan fakta dalam aplikasi media android akurat	✓				
6.	Contoh-contoh dalam media pembelajaran akurat	✓				
7.	Gambar, video, dan ilustrasi dalam aplikasi media akurat	✓				
8.	Istilah-istilah yang digunakan dalam media pembelajaran akurat	✓				
9.	Gambar, video, dan ilustrasi dalam media android dekat dengan kehidupan sehari-hari		✓			
10.	Aplikasi media menggunakan contoh-contoh dalam kehidupan sehari-hari	✓				
11.	Penggunaan media pembelajaran mendorong rasa ingin tahu	✓				
12.	Pengaplikasian media android menciptakan keinginan belajar lebih banyak	✓				
13.	Penggunaan media pembelajaran mendorong siswa aktif belajar secara mandiri	✓				
14.	Pemakaian aplikasi media mendorong siswa mengaitkan dengan fenomena/materi lain		✓			
B. Kelayakan Kebahasaan						
15.	Struktur kalimat yang digunakan tepat	✓				

No.	Kriteria Penilaian	Tingkat Kesesuaian				
		5	4	3	2	1
16.	Kalimat yang digunakan dalam aplikasi media efektif dan efisien		✓			
17.	Media android menggunakan istilah baku	✓				
18.	Maksud yang terkandung dalam media pembelajaran mudah dipahami peserta didik	✓				
19.	Media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi	✓				
20.	Aplikasi Media sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik	✓				
21.	Media pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	✓				
22.	Tata bahasa dalam media pembelajaran tepat		✓			
23.	Ejaan yang digunakan dalam media tepat	✓				
C. Kelayakan Penyajian						
24.	Konsep dalam aplikasi media pembelajaran disajikan secara runtut	✓				
25.	Organisasi materi dalam aplikasi media disajikan terstruktur	✓				
26.	Ketertautan antar materi dalam media pembelajaran sudah baik	✓				
27.	Makna dalam kegiatan belajar dan subkegiatan belajar pada media pembelajaran tepat	✓				
28.	Terdapat pengantar/ilustrasi pada awal materi dan latihan soal dalam media pembelajaran	✓				
D. Penilaian						
29.	Bahan evaluasi dalam media tersedia dengan baik	✓				
30.	Evaluasi yang tersedia dalam aplikasi media sesuai dengan konteks materi	✓				

Komentar

Aplikasi ini sangat bagus untuk siswa karena selain materi – materi penting yang disajikan sesuai dengan KD terdapat juga permainan yang berhubungan dengan materi sehingga siswa tidak merasa jenuh saat belajar online di masa pandemi.

Saran

Perlu diperbanyak membuat aplikasi – aplikasi pembelajaran seperti ini sehingga siswa bisa belajar sambil bermain

Badung, 7 Juni 2021
Praktisi



Zen Jufri, S.Pd.SD
NIP. 198303062009011008

Instrumen Angket Validasi Media Pembelajaran

A. Petunjuk Pengisian Angket

Sebelum mengisi angket mohon Bapak/Ibu membaca petunjuk pengisian berikut ini.

1. Lembar instrumen ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu/Bapak sebagai ahli media, tentang kualitas media pembelajaran interaktif berbasis android yang dikembangkan.
2. Penilaian, kritik dan saran yang Ibu/Bapak sampaikan dalam lembar penilaian ini menjadi dasar untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran interaktif berbasis android yang dikembangkan.
3. Rentang penilaian mulai dari sangat setuju sampai dengan sangat tidak setuju dengan angka sebagai berikut.
 - 5 = sangat setuju
 - 4 = setuju
 - 3 = cukup/netral
 - 2 = tidak setuju
 - 1 = sangat tidak setuju
4. Mohon diberi tanda *checklist* (√) pada kolom 5,4,3,2,1 sesuai pendapat penilai secara objektif.
5. Komentar dan saran mohon ditulis secara singkat dan jelas pada tempat yang disediakan.
6. Terima kasih atas kesediaan Ibu/Bapak ahli media mengisi lembar penilaian ini.

C. Identitas Penguji

Nama Lengkap : ZEN JUFRI
NIP : 19830306 200901 1 008
Pekerjaan : GURU SD
Unit Kerja : SD NO. 1 PECATU
Peneliti dan Pengembang : Hendra Pratisnojati Shoheh Muttaqin

No.	Kriteria Penilaian	Tingkat Kesesuaian				
		5	4	3	2	1
A. Kualitas penyajian tampilan						
1.	Tombol pada aplikasi media mempermudah pengoperasian aplikasi	✓				
2.	Pemosisian tombol atau ikon pada aplikasi media sudah proporsional	✓				
3.	Tidak terjadi kemacetan atau keluar aplikasi pada saat pemuatan media pembelajaran	✓				
B. Rekayasa perangkat lunak						
4.	Kemudahan dalam melakukan fungsi seret (<i>drag</i>) pada aplikasi media		✓			
5.	Kemudahan dalam melakukan fungsi sentuh (<i>touch</i>) pada media interaktif android	✓				
6.	Kemudahan dalam pengoperasian fungsi tombol pada aplikasi media	✓				
C. Antarmuka (interface)						
7.	Penggunaan komposisi warna tulisan terhadap warna latar belakang (<i>background</i>) sudah sesuai	✓				
8.	Pemilihan warna tulisan pada aplikasi media sudah tepat sehingga dapat terbaca dengan jelas	✓				
9.	Pemakaian huruf pada aplikasi media sudah tepat sehingga dapat terbaca dengan jelas	✓				
10.	Pemilihan video pembelajaran pada media pembelajaran sudah tepat dan mudah diputar	✓				
11.	Penggunaan narasi teks dan audio pada media pembelajaran mudah dipahami		✓			
12.	Resolusi dan format gambar/video yang ditunjukkan pada media interaktif android sesuai dengan tampilan media	✓				
D. Kemudahan (maintable)						
13.	Aplikasi android mudah untuk dipasang (instal) pada <i>handpone</i> android	✓				
14.	Media interaktif mudah untuk dilepas (uninstal) pada <i>handpone</i> android	✓				
15.	Format <i>Android Package Kit</i> (Apk.) media pembelajaran mudah ditransfer dari satu gawai ke gawai lainnya.	✓				
E. Kompabilitas (compability)						
16.	Media pembelajaran dapat operasikan di versi android minimal versi 5.0 <i>Lollipop</i> .	✓				
17.	Media pembelajaran mudah dioperasikan oleh pemakai.	✓				

Komentar

Aplikasi ini sangat bagus untuk belajar sambil bermain sehingga siswa tidak merasa bosan. Hanya saja audionya terlalu keras sehingga suara pembawa materi tidak terdengar dengan jelas

Saran

Musiknya mungkin bisa diperkecil sedikit karena suara pembawa materi kalah dengan suara music, jika musik dimatikan suasana belajar kurang menyenangkan.

Badung, 7 Juni 2021
Praktisi



Zen Jufri, S.Pd.SD
NIP. 198303062009011008



Lampiran 11. Hasil Uji Coba Skala Kecil



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA PASCASARJANA

Jalan Udayana No. 11 Singaraja-Bali 81116 Telepon : (0362) 22570, Fax. : (0362) 25735 |
<http://pasca.undiksha.ac.id> – email : tu@pasca.undiksha.ac.id ; pps.undiksha@yahoo.com

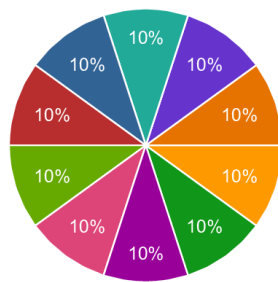
Instrumen Angket Respon Siswa

10 jawaban

Identitas Siswa

NAMA LENGKAP

10 jawaban

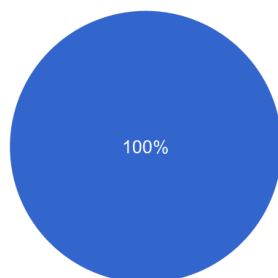


- I KADEK ADI SANJAYA PUTRA
- I KADEK ARYA SATYA PRAB...
- I KADEK BAGAS PASEK WIJ...
- I KADEK WINDU KARSA
- I KADEK YOGA ANGGARA P...
- I PUTU ANDIKA PRATAMA P...
- I PUTU JEFRI NATA YANTAR...
- I PUTU YANA DHARMA ADI...

▲ 1/2 ▼

Kelas

10 jawaban

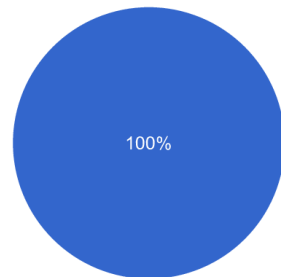


- VI



Nama Sekolah

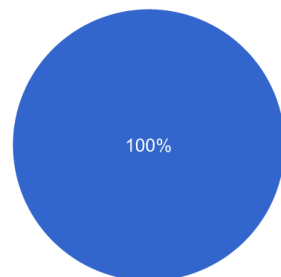
10 jawapan



● SD No. 6 Pecatu

Peneliti dan Pengembang

10 jawapan



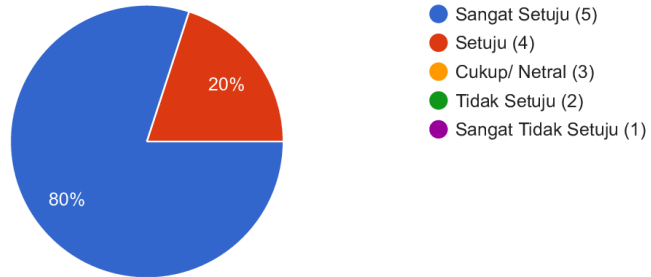
● Hendra Pratisnojati Shoheh
Muttaqin

Adik-adik silakan memilih sesuai dengan apa yang dirasakan setelah mencoba media pembelajaran ini.



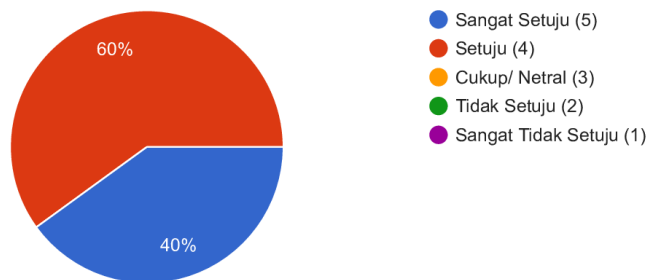
Saya pikir petunjuk penggunaan media pembelajaran ini sudah sangat jelas

10 jawaban



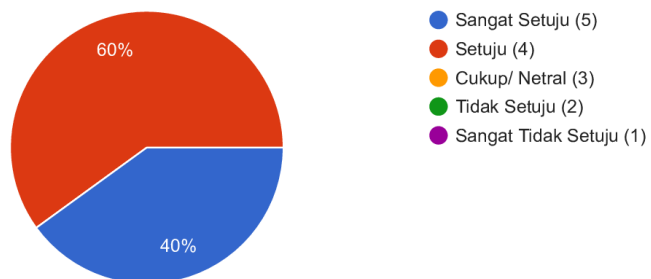
Saya merasa media pembelajaran interaktif berbasis android ini mudah digunakan

10 jawaban



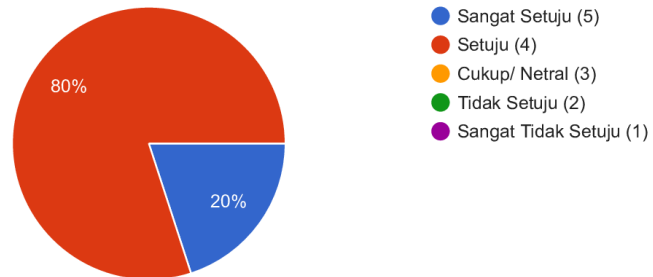
Saya merasa bahwa jenis dan ukuran huruf yang terdapat pada media berbasis android ini sudah tepat

10 jawaban



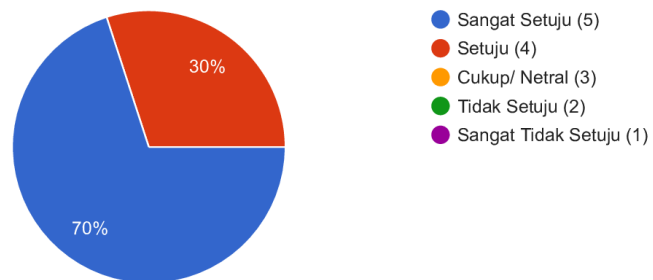
Saya merasa bahwa pemilihan warna yang terdapat pada media ini sudah tepat

10 jawaban



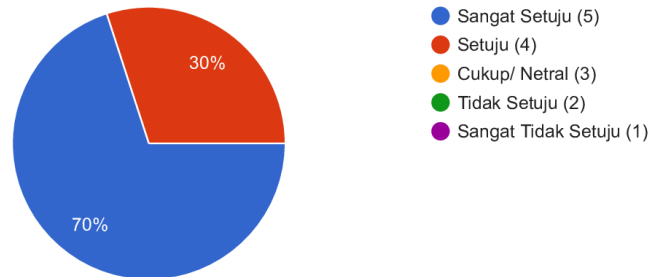
Saya merasa bahwa kualitas tampilan gambar/ animasi yang terdapat pada media pembelajaran interaktif ini sudah tepat

10 jawaban



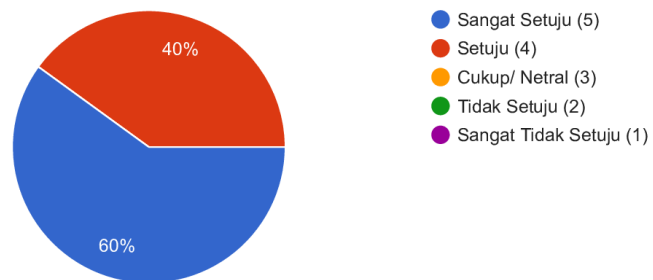
Saya pikir penggunaan media pembelajaran ini dapat membangkitkan motivasi saya dalam belajar

10 jawaban



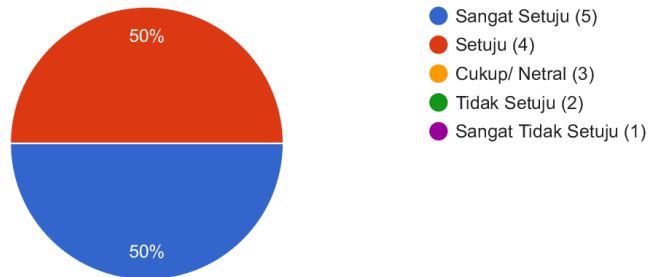
Saya pikir materi yang terdapat pada media berbasis android ini sudah sesuai dengan kompetensi dasar

10 jawaban



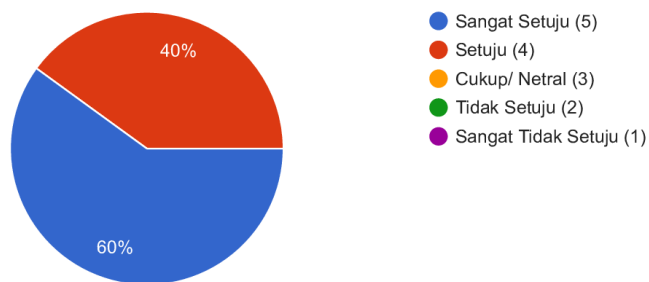
Saya pikir bahasa yang digunakan pada media pembelajaran interaktif ini sudah jelas

10 jawaban



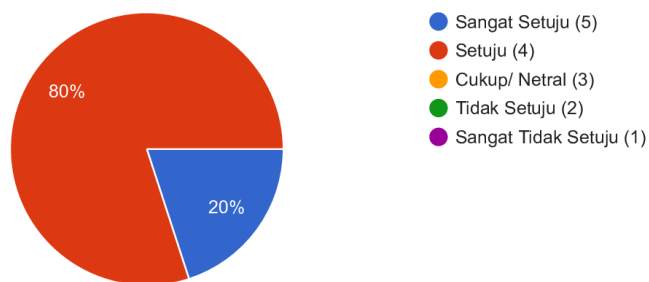
Saya pikir materi yang disajikan pada media sudah jelas

10 jawaban



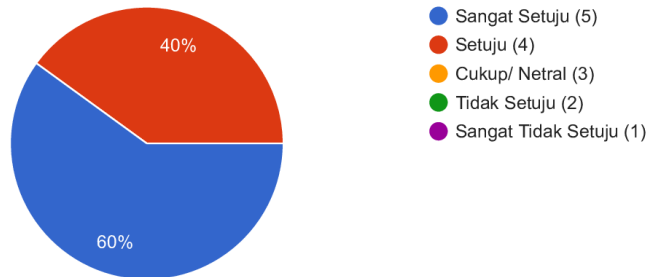
Saya pikir materi yang disajikan pada media sudah disajikan secara runtut atau berurutan

10 jawaban



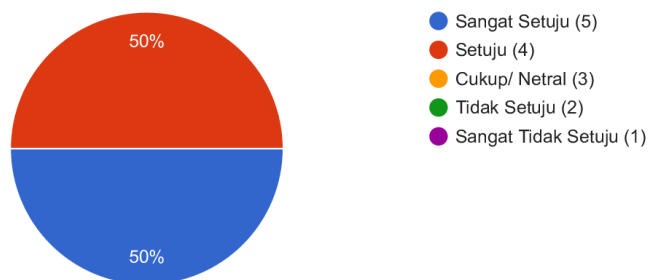
Saya pikir latihan soal yang terdapat pada media pembelajaran interaktif berbasis android ini sudah cukup banyak

10 jawaban



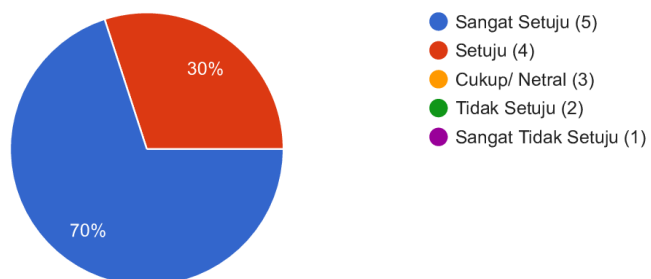
Penggunaan media pembelajaran ini memudahkan saya dalam belajar

10 jawaban



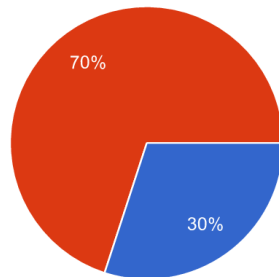
Media pembelajaran interaktif berbasis android ini membuat saya dapat belajar secara mandiri

10 jawaban



Saya merasa sangat tertarik menggunakan media pembelajaran ini

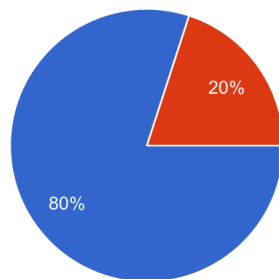
10 jawaban



- Sangat Setuju (5)
- Setuju (4)
- Cukup/ Netral (3)
- Tidak Setuju (2)
- Sangat Tidak Setuju (1)

Saya ingin mempelajari materi-materi lain dengan menggunakan media berbasis android seperti ini

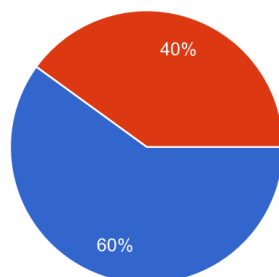
10 jawaban



- Sangat Setuju (5)
- Setuju (4)
- Cukup/ Netral (3)
- Tidak Setuju (2)
- Sangat Tidak Setuju (1)

Saya pikir media interaktif berbasis ini merupakan sumber pengetahuan bagi saya

10 jawaban



- Sangat Setuju (5)
- Setuju (4)
- Cukup/ Netral (3)
- Tidak Setuju (2)
- Sangat Tidak Setuju (1)



Komentar saya setelah mencoba media pembelajaran ini adalah

9 jawaban

Keren dan tidak membosankan saat belajar karena ada musik yang enak di dengar dan gambar yang bagus

Saya ingin mempelajari materi-materi lain dengan menggunakan media berbasis android seperti ini

Saya ingin mempelajari materi materi lain

Bagus dan tidak membuat kita bosan

Mudah untuk dimainkan dan sangat menyenangkan

Karena dan tidak membosankan saat belajar karena ada musik yang enak di dengar dan gambar yang bagus saya ingin mempelajari materi materi lain dengan menggunakan media berbasis android seperti ini

Keren dan tidak membosankan saat belajar karena ada musik yang enak didengar dan gambar yang bagus saya ingin mempelajari materi materi lain dengan menggunakan



Saran saya untuk media pembelajaran ini adalah

9 jawaban

media interaktif berbasis ini merupakan sumber pengetahuan bagi saya

Media interaktif berbasis ini merupakan sumber pengetahuan bagi saya

Aplikasi ini dapat menambah sumber pengetahuan

Saya ingin semua materi juga menggunakan media seperti ini

Media interaktif berbasis ini merupakan sumber pengetahuan bagi saya

Pak saya menyarankan agar materi Ipa nya diperbanyak lagi contoh seperti materi planet, rangkaian seri /pararel dan lain lain

Media interaktif berbasis ini merupakan sumber pengetahuan bagi saya

Materi dan pembelajaran lain juga di buatkan media pembelajaran seperti ini serta ditambahkan animasi agar lebih semangat dalam belajar

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google. [Laporkan Penyalahgunaan](#) - [Persyaratan Layanan](#) - [Kebijakan Privasi](#)

Google Formulir



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Hendra Pratisnojati Shoheh Muttaqin dilahirkan di Bondowoso pada tanggal 20 Februari 1986 dari pasangan Sudarsono dengan Sajati. Merupakan putra pertama dari empat bersaudara. Setelah menamatkan sekolah dasar di SDN Kalianyar 02 Tahun 1999, kemudian melanjutkan ke SMP N 1 Grujungan, tamat tahun 2002, SMF Jember tamat Tahun 2005.

S1 PGSD Universitas Jember tamat tahun 2011.

Sebelum diangkat menjadi PNS, dapat menjadi guru bantu dari tahun 2011-2012 di SD Muhammadiyah 1 Jember. Kemudian mengikuti seleksi Penerimaan CPNS Guru di kabupaten Badung pada tahun 2012 dan lulus dari seleksi tersebut. Dari tahun 2012 tersebutlah akhirnya mengabdikan diri pada dunia pendidikan sampai saat ini. Pada tahun 2019 melanjutkan program S2 pada Program Pendidikan Dasar (Pendas) di Universitas Ganesha Singaraja, semoga kelak bermanfaat untuk mengabdikan pada bangsa dan negara.

