

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Labib, U., & Yolida, B. (2019). Pengembangan Aplikasi berbasis Android yang Terintegrasi dengan Website sebagai Media Pembelajaran Biologi. *Jurnal Bioterdidik*, 7(5).
- Aghni, R. I. (2018). FUNGSI DAN JENIS MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98–107. <https://doi.org/10.21831/JPAI.V16I1.20173>
- Andesti, T., & Jamna, J. (2021). The Influence of the Team Games Tournament (TGT) Learning Model on the Participation Level of Santri in Fiqh Subjects In Islamic Boarding Schools. *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 9(1), 114–122. <https://doi.org/10.24036/SPEKTRUMPLS.V9I1.111366>
- Ansari, A. H., Alpisah, & Yusuf, M. (2022). Konsep dan Rancangan Manajemen Kurikulum Merdeka di Tingkat Sekolah Menengah Pertama. *Tugas Mata Kuliah Mahasiswa*, 34–45. <https://doi.org/10.20527/TMKM.V1I1.496>
- Anugraheni, I., & Kristin, F. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Kurikulum 2013 di Kelas IV Tema 9 Subtema 1. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 285–292. <https://doi.org/10.24246/J.JS.2018.V8.I3.P285-292>
- Apsari, P. N., & Rizki, S. (2018). MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ANDROID PADA MATERI PROGRAM LINEAR. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(1), 161–170. <https://doi.org/10.24127/AJPM.V7I1.1357>
- Batubara, H. H., Sumantri, M. S., & Marini, A. (2023). *Media Pembelajaran Komprehensif*. CV Graha Edu.
- Daryanti, D., Desyandri, D., & Fitria, Y. (2019). Peran Media dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Di Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 1(3), 215–221. <https://doi.org/10.31004/EDUKATIF.V1I3.46>

- Ekayani, N. L. P. (2017). *PENTINGNYA PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA*.
- Fachrunnisak, E., & Susanti, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur SMK. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(2), 2893–2906. <https://doi.org/10.31004/EDUKATIF.V4I2.2620>
- Hanafi. (2017). KONSEP PENELITIAN R&D DALAM BIDANG PENDIDIKAN. *SAINTIFIKA ISLAMICA: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150.
- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2020). Pengaruh disiplin belajar terhadap hasil belajar bahasa indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 151–164. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.633>
- Handayani, N. L. P., Suarjana, I. M., & Yudiana, K. (2022). Dakota (dakon matematika) sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep operasi hitung bilangan cacah pada siswa kelas iii sd. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 5063–5072. <https://doi.org/10.31004/JPDK.V4I5.7230>
- Heriyati, T. S. (2022). Adaptasi kurikulum merdeka dengan model pembelajaran berbasis problem solving pada pendidikan agama kristen. *INSPIRASI: JURNAL ILMU-ILMU SOSIAL*, 19(2), 713–720. <https://doi.org/10.29100/INSP.V19I2.3648>
- Heswari, S., & Patri, S. F. D. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ANDROID UNTUK MENGOPTIMALKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(8), 2715–2722. <https://doi.org/10.47492/JIP.V2I8.1151>
- Kawete, M., Gumolung, D., & Aloanis, A. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Materi Ikatan Kimia Dengan Model ADDIE Sebagai Penunjang Pembelajaran Di Masa Pandemi COVID-19. *Oxygenius Journal Of Chemistry Education*, 4(1), 63. <https://doi.org/10.37033/ojce.v4i1.374>
- Khulsum, U., Hudiyono, Y., Endang, D., & Sulistyowati, D. (2018). Pengembangan

- Bahan Ajar Menulis Cerpen dengan Media Storyboard pada Siswa Kelas X SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.30872/DIGLOSIA.V1I1.4>
- Kulsum, S., & Khotimah, S. H. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran, Inovasi di Masa Pandemi Covid-19. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(4), 2149–2158. <https://doi.org/10.31004/EDUKATIF.V3I4.857>
- Kumala, S. A., Dwitianti, N., & Widiyatun, F. (2022). *EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID SIFIFI PADA MATERI BESARAN DAN SATUAN*. 2(8), 2755–2762.
- Latip, A. (2022). PENERAPAN MODEL ADDIE DALAM PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS LITERASI SAINS. *DIKSAINS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*, 2(2), 102–108. <https://doi.org/10.33369/DIKSAINS.2.2.102-108>
- Lazwardi, D. (2017). Manajemen kurikulum sebagai pengembangan tujuan pendidikan. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 7(1), 119–125. <https://doi.org/10.24042/ALIDARAH.V7I1.1112>
- Lubaba, M. N., & Alfiansyah, I. (2022). ANALISIS PENERAPAN PROFIL PELAJAR PANCASILA DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 9(3), 687–706. <https://doi.org/10.47668/EDUSAINTEK.V9I3.576>
- Lubis, I. R., Solihah, M., Sugiyarto, K. ., & Ikhsan, J. (2015). *pengembangan media mobile learning “chemondro” berbasis android sebagai suplemen belajar siswa sma*.
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., & Ayu Amalia, D. (2020). Analisis Bahan Ajar. *NUSANTARA*, 2(2), 311–326. <https://doi.org/10.36088/NUSANTARA.V2I2.828>
- Manalu, J. B., Sitohang, P., Heriwati, N., & Turnip, H. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 80–86. <https://doi.org/10.34007/PPD.V1I1.174>
- Martatiyana, D. R., Novita, L., & Purnamasari, R. (2022). Pengembangan bahan

- ajar flipbook manfaat energi kelas iv di sekolah dasar. *Jurnal PGSD*, 7(2), 31.
- Mustofa, A. H., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Napoli, M. L. (2019). *Beginning Flutter : a hands on guide to app development*.
- Numan, M. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Statistika Penelitian Pendidikan Matematika. *Jurnal Mercumatika : Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(2), 114–128.
<https://doi.org/10.26486/JM.V3I2.762>
- Nuroifah, N., & Bachri, B. S. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android materi sistem ekskresi siswa kelas xi sma negeri 1 dawarblandong mojokerto. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*, 1–10.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagi, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., Ili, L., Purba, B., Chamidah, D., Kaunang, F. J., Jamaludin, & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Pebrianti, F. (2019). Kemampuan Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Sederhana. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 93–98.
<https://ejournal.unib.ac.id/semiba/article/view/10280>
- Purwaningrum, A., Leksono, I. P., & Rohman, U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Podcast Berbasis Audio dengan Model Addie pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI SDN Deketagung Sugio Lamongan. *Journal on Education*, 5(3), 7740–7746.
<https://doi.org/10.31004/JOE.V5I3.1559>
- Puspasari, R., & Suryaningsih, T. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137–152.
<https://doi.org/10.31331/MEDIVESVETERAN.V3I1.702>
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, S. Y., Hernawan, A. H., & Prihantini. (2021). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak.

- Jurnal Basicedu*, 5(4), 2199–2208.
<https://doi.org/https://dx.doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>
- Riyan, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Teks Eksposisi. *Diksi*, 29(2), 205–216.
<https://doi.org/10.21831/diksi.v29i2.36614>
- Rosadi, M. E., & Purnomo, I. I. (2018). Ancang Bangun Media Pembelajaran Seni Dan Budaya Suku Banjar Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Teknologi Informasi Universitas Lambung Mangkurat (JTIULM)*, 3(2), 53–58.
<https://doi.org/10.20527/jtiulm.v3i2.28>
- Rosidah, C. T., Pramulia, P., & Susiloningsih, W. (2021). Analisis kesiapan guru mengimplementasikan asesmen autentik dalam kurikulum merdeka belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(01), 87–103.
<https://doi.org/10.21009/JPD.012.08>
- Ruli, A. R. (2017). IMPLEMENTASI APLIKASI PENDAFTARAN DAN PEMBAYARAN KONTRAKAN AHMAD RAIS BERBASIS DESKTOP VB .NET DAN MICROSOFT ACCESS. *Paradigma*, 19(1), 9–19.
<https://doi.org/10.31294/P.V19I1.996>
- Sanaky, H. A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif: Buku Bacaan Wajib Guru, Dosen, dan Calon Pendidik*. Kaukaba Dipantara.
- Sari, A. C., Fadillah, A. M., Jonathan, J., & Prabowo, M. R. D. (2019). Interactive Gamification Learning Media Application For Blind Children Using Android Smartphone in Indonesia. *Procedia Computer Science*, 157, 589–595.
<https://doi.org/10.1016/J.PROCS.2019.09.018>
- Satria, R., Adiprima, P., Wulan, K. S., & Harjatanaya, T. Y. (2022). Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan*, 137.
- Sihombing, G. (2020). Transformator Energi, Potensi Dan Pengujian Model Energi. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(9), 612–618.
<https://doi.org/10.46799/jst.v1i9.150>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sulistiyorini, S., & Listiadi, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ispring

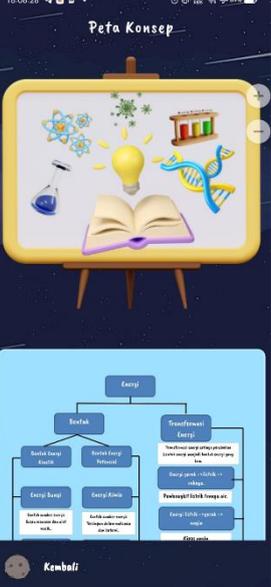
- Suite 10 Berbasis Android pada Materi Jurnal Penyesuaian di SMK. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2116–2126. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2288>
- Sumiati, S. N. (2022). Pengembangan Media Komik Menggunakan Model ADDIE Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 101950 Lidah Tanah Tahun 2021/2022. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 95–101. <https://doi.org/10.51178/CJERSS.V3I1.406>
- Supardi, K. (2017). MEDIA VISUAL DAN PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 1(2), 160–171. <http://unikastpaulus.ac.id/jurnal/index.php/jipd/article/view/266>
- Suryadi, Y., & Ndonga, Y. (2023). Analisa efektifitas kurikulum merdeka terhadap murid disabilitas autisme ditinjau dari persektif Tenaga Kependidikan. *Jesya (Jurnal Ekonomi Dan Ekonomi Syariah)*, 6(1), 460–466. <https://doi.org/10.36778/JESYA.V6I1.947>
- Suryani, N., Setiawan, A., Putria, A., & Latifah, P. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Remaja Rosdakarya.
- Taryono, T., Purwanto, A., & Wahyuningrum, T. (2013). Aplikasi Peta ATM Dengan Menggunakan Aplikasi GPS Pada Handphone Android. *JURNAL INFOTEL - Informatika Telekomunikasi Elektronika*, 5(1), 10. <https://doi.org/10.20895/infotel.v5i1.109>
- Tursinawati, Israwati, & Julia, P. (2020). Ilmu pengetahuan dalam pandangan al-qur'an dan implementasinya dalam pembelajaran sains. *Jurnal Pesona Dasar*, 8(2), 52–60. <https://doi.org/10.24815/pear.v8i2.18666>
- Wahyuni, D. Q., & Ananda, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android Pada Materi Bentuk Aljabar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 859–872. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1294>
- Wasil, M., Samsu, L. M., & Putra, Y. K. (2020). Sistem informasi geografis untuk pemetaan homestay di lombok timur berbasis android. *Infotek: Jurnal Informatika Dan Teknologi*, 3(1), 15–19. <https://doi.org/10.29408/JIT.V3I1.1834>

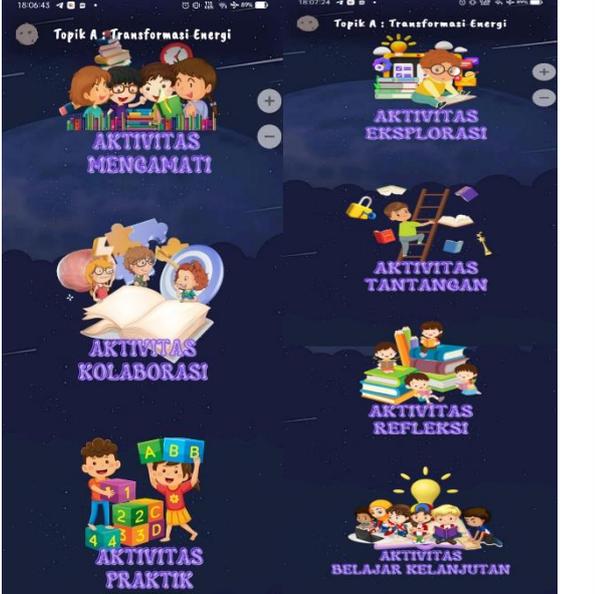
- Widhianti, A. (2021). *Analisis Penggunaan Media “Google Form” terhadap Efektivitas Pembelajaran di Masa Pandemi Covid- 19 Kelas III SDN 3 Gondang*.
- Wulandari, N. (2019). Pengembangan Buku Saku Intensifikasi Bahasa Arab di IAIN METRO dengan Menggunakan Model ADDIE. *Al-Fathin: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 1(02), 165–178. <https://doi.org/10.32332/AL-FATHIN.V1I2.1272>
- Yudhanto, Y., & Wijayanto, A. (2017). Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi Android dengan Android Studio. *Kompas Gramedia*, 176.
- Yuliani, W. (2018). METODE PENELITIAN DESKRPTIF KUALITATIF DALAM PERSPEKTIF BIMBINGAN DAN KONSELING. *QUANTA*, 2(2), 83–91. <https://doi.org/10.22460/Q.V2I2P83-91.1641>
- Yunita, I., Triwoelandari, R., & Muhammad, F. (2019). KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN FOCUSKY TERINTEGRASI NILAI AGAMA UNTUK MENGEMBANGKAN KARAKTER DISIPLIN. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 9(2), 339–351. <https://doi.org/10.22373/JM.V9I2.4785>
- Zahwa, F. A., Syafi'i 2, I., Tarbiyah, F., Keguruan, D., Sunan, U., Surabaya, A., & Timur, J. (2022). PEMILIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/EQUI.V19I01.3963>
- Zuhro, Ika nafisatus, Sutomo, M., & Mashudi, M. (2022). DESAIN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DENGAN MODEL ADDIE. *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 5(2), 180–193. <https://doi.org/10.52166/TALIM.V5I2.3085>

Lampiran 1 Produk Penelitian Pengembangan

| No. | Nama Tampilan | Gambar |
|-----|------------------------|--|
| 1. | Tampilan Layar Pembuka |  |
| 2. | Tampilan Menu Utama |  |

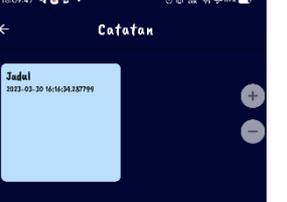
| | | |
|----|---------------------------|---|
| 3. | Tampilan Layar Kompetensi |  |
| 4. | Tampilan Layar Tujuan |  |

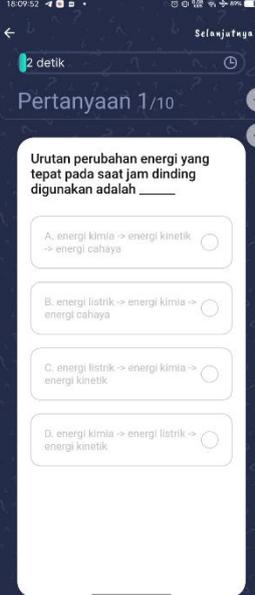
| | | |
|----|-------------------------------|---|
| 5. | Tampilan Layar Cakupan Materi |  |
| 6. | Tampilan Layar Peta Konsep |  |

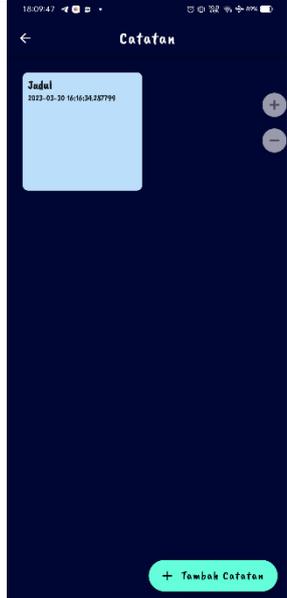
| | | |
|-----------|--|---|
| <p>7.</p> | <p>Tampilan Layar Perspektif Islam</p> |  <p>The screenshot shows a mobile application interface titled "Perspektif Dalam Islam". At the top, there is a header with the title and a subtitle in Arabic. Below this is a large yellow box with a decorative border containing Indonesian text. At the bottom, there is a small white box with more Indonesian text and a "Kembali" button.</p> |
| <p>8.</p> | <p>Tampilan Layar 7 Aktivitas Setiap Sub-Topik</p> |  <p>The screenshot displays a grid of seven activity cards under the heading "Topik A : Transformasi Energi". The activities are: "AKTIVITAS MENGAMATI", "AKTIVITAS EKSPLORASI", "AKTIVITAS TANTANGAN", "AKTIVITAS KOLABORASI", "AKTIVITAS REFLEKSI", "AKTIVITAS PRAKTIK", and "AKTIVITAS BELAJAR KELANJUTAN". Each card features colorful illustrations of children engaged in various learning activities.</p> |

| | | | |
|------------|--|---|--|
| <p>9.</p> | <p>Tampilan Layar Aktivitas Mengamati</p> | | |
| <p>10.</p> | <p>Tampilan Layar Aktivitas Kolaborasi</p> | https://www.gnefoks.com/matahari-1227687698'. Below the link is a paragraph of text: 'Setelah menonton video pembelajaran mengenai proses perubahan energi matahari menjadi energi listrik, apa yang kamu ketahui? Diskusikan dengan teman sebangku atau sekelompok mu dan tulis hasil diskusi pada catatan di bawah ini!'. At the bottom, there is a 'Catatan:' label with an icon of a notebook and a pencil, and 'Kembali' and 'Selanjutnya' buttons."/> | |

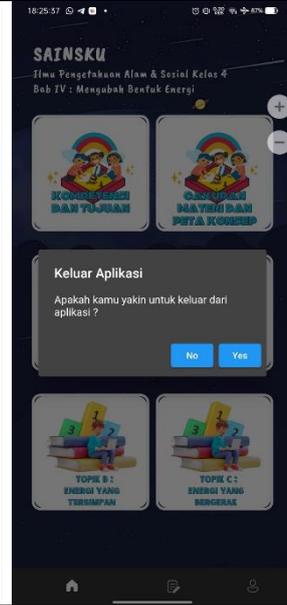
| | | |
|------------|--|--|
| <p>11.</p> | <p>Tampilan Layar Aktivitas Praktik</p> |  <p>Aktivitas Praktik</p> <p>Kertas Spiral yang Bergerak</p> <p>Tujuan Percobaan: Untuk mengetahui transformasi energi yang terjadi serta energi apa terdapat pada percobaan. Misalnya spiral yang bergerak</p> <p>Alat dan Bahan: Karton berukuran 15 x 15 cm, sempit/pipit satu, gunting, lilin, benang 15-20 cm panjang, jarum dan korek api.</p> <p>Langkah Percobaan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Buat pola spiral (lingkaran) dengan gunting pada kertas karton. 2) Gunting sesuai spiral membuat pola gunting. 3) Lebarkan bagian ujungnya dengan gunting dan membuat spiral. 4) Sifat kawat dan kawat ujung sefena pada sempit/pipit satu. 5) Masukkan lilin dan posisikan kawat sekitar 5 cm. 6) Uraikan spiral pada gambar. Sifat kawat tidak dapat sempit/pipit satu. 7) Tuntun dan dengan kawat berada dalam posisi dan kawat api yang terjadi pada kertas spiral yang dalam program. <p>Hai, setelah mempelajari mengenai transformasi energi tentunya kalian sudah tahu apa yang dimaksud dengan transformasi energi beserta contohnya. Mari kita lakukan berbagai macam eksperimen untuk lebih memahami transformasi energi. Baca dan ikuti instruksi yang ada pada masing-masing percobaan. Catatlah hasil pengamatan pada lembar kerja.</p> <p>LKPD</p> <p>Selama melakukan percobaan tersebut, dapatkah kalian menemukan ilmu rekayasa? Jawab!</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana ilmu yang ada pada percobaan tersebut? 2. Bagaimana ilmu yang ada pada percobaan tersebut? <p>Tuliskan hasil dan diskusi pada lembar kerja!</p> |
| <p>12.</p> | <p>Tampilan Layar Aktivitas Eksplorasi</p> |  <p>Aktivitas Eksplorasi</p> <p>Aktivitas eksplorasi ini dimana siswa dapat memanfaatkan media pembelajaran seperti teknologi digital sebagai laboratorium kompetitif untuk menggali berbagai informasi yang berhubungan dengan ilmu pengetahuan yang akan diterapkan. Fitur-fitur digital seperti buku-buku elektronik dan lain-lain dapat digunakan oleh guru maupun siswa untuk menciptakan suasana belajar yang komprehensif. Sehingga siswa menjadi lebih mudah mengamati, membedakan dan membedah ilmu pengetahuan lebih kompleks.</p> <p>Eksplorasi Pertama</p> <p>Eksplorasi Kedua</p> <p>Eksplorasi Ketiga</p> |

| | | | |
|-----|------------------------------------|---|--|
| | |  <p>Eksplorasi Pertama</p> <p>Dari gambar diatas, perubahkan energi apa yang terjadi?</p> <p>A. Energi gerak-energi panas-energi listrik-energi panas B. Energi panas-energi gerak-energi listrik-energi panas C. Energi listrik-energi panas-energi gerak-energi listrik D. Energi panas-energi listrik-energi gerak-energi panas.</p> <p>Pikirkan! Jawaban yang tepat adalah...</p> <p>Kembali</p> | |
| 13. | Tampilan Layar Aktivitas Tantangan |  <p>Aktivitas Tantangan</p> <p>Yak, lakukan sebuah kegiatan agar kalian lebih memahami lagi mengenai transformasi energi di sekitar kalian. Tuliskan pada buku tugas kalian atau pada kolom di bawah ini!</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Buatlah sebuah rangkuman yang mencatat aktivitas sehari-hari. 2. Tuliskan energi yang kalian gunakan dan transformasi energinya. <p>Kembali Catatan</p> |  <p>Catatan</p> <p>Judul 2023-03-30 16:16:04.287799</p> <p>+ Tambah Catatan</p> |

| | | | |
|-----|---|---|--|
| 14. | Tampilan Layar Aktivitas Refleksi |  | |
| 15. | Tampilan Layar Aktivitas Belajar Lanjutan |  | |

| | | |
|-----|----------------------------------|---|
| 16. | Tampilan Layar Profil Pengembang |  <p>BIODATA PENGEMBANG</p> <p>Ayu Sahara SAM NIM.: H1910161 Universitas Djuanda</p> <p>Ayu Sahara SAM adalah penulis dan pengembang media pembelajaran SainsKu berbasis android untuk memenuhi tugas skripsi.</p> <p>Penulis dilahirkan di Bogor, 03 Mei 2000.</p> <p>Penulis menempuh masa kuliah di Fakultas Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Guru Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Djuanda.</p> <p>Dengan ketekunan, motivasi tinggi untuk terus belajar dan berusaha, penulis telah berhasil menyelesaikan pengerjaan tugas akhir skripsi ini. Semoga dengan penulisan tugas akhir skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan.</p> <p>At the bottom of the profile page, there is a navigation bar with icons for Home, Profile, and Logout.</p> |
| 17. | Tampilan Layar Menu Catatan |  <p>The screenshot shows a dark blue screen with the title 'Catatan' at the top. Below the title, there is a light blue rectangular area containing the text 'Judul' and '2023-03-30 16:16:34.287799'. To the right of this area are two circular icons, one with a plus sign and one with a minus sign. At the bottom of the screen, there is a green button with a white plus sign and the text '+ Tambah Catatan'.</p> |

18. Tampilan Layar Konfirmasi Keluar Aplikasi



Lampiran 2 Storyboards Media Pembelajaran Sainsku

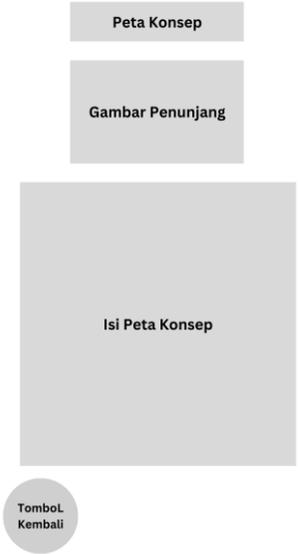
| No. | Desain | Nama Layar | Navigasi | Deskripsi | Durasi |
|------------|---|-------------------|---|---|---------------|
| 1. |  <p data-bbox="555 635 658 654">Logo Sainsku</p> | Halaman Intro | Tidak ada tombol navigasi pada halaman intro. | Pada halaman intro muncul logo aplikasi sainsku untuk memulai membuka dan masuk secara otomatis pada halaman utama. | 5 detik. |

| No. | Desain | Nama Layar | Navigasi | Deskripsi | Durasi |
|-----|--|---------------|--|---|-----------------|
| 2. |  <p>The design shows a main page layout. At the top is a header box labeled 'Nama Aplikasi dan Materi'. Below it is a 2x3 grid of content boxes. The first row contains 'Kompetensi dan Tujuan' and 'Cakupan Materi dan Peta Konsep'. The second row contains 'Perspektif Materi Energi Dalam Islam' and 'Topik A: Transformasi Energi'. The third row contains 'Topik B: Energi Yang Tersimpan' and 'Topik C: Energi Yang Bergerak'. At the bottom, there are three circular navigation buttons labeled 'Tombol home', 'tombol catatan', and 'Tombol Profil'.</p> | Halaman Utama | <ul style="list-style-type: none"> - Tombol kompetensi dan tujuan. - Tombol cakupan materi dan peta konsep. - Tombol perspektif dalam islam. - Tombol topik A. - Tombol topik B. - Tombol Topik C. - Tombol Home. - Tombol catatan. - Tombol profil pengembang. | Pada halaman utama aplikasi sainsku menampilkan menu-menu secara garis besar yang terdapat pada aplikasi. | Tidak terbatas. |

| No. | Desain | Nama Layar | Navigasi | Deskripsi | Durasi |
|-----|---|--------------------|--|--|-----------------|
| 3. |  | Halaman Kompetensi | <ul style="list-style-type: none"> - Tombol kembali. - Tombol selanjutnya. | Pada halaman kompetensi menyajikan konten yang berkaitan dengan kompetensi pembelajaran yang dipelajari. | Tidak terbatas. |

| No. | Desain | Nama Layar | Navigasi | Deskripsi | Durasi |
|-----|---|----------------|-------------------|---|-----------------|
| 4. |  | Halaman Tujuan | - Tombol kembali. | Pada halam tujuan menyajikan konten tentang tujuan pembelajara yang harus dicapai oleh peserta didik. | Tidak terbatas. |

| No. | Desain | Nama Layar | Navigasi | Deskripsi | Durasi |
|-----|---|------------------------|--|---|-----------------|
| 5. |  | Halaman Cakupan Materi | <ul style="list-style-type: none"> - Tombol kembali. - Tombol selanjutnya. | Pada halaman cakupan materi menyajikan konten yang berisikan cakupan materi yang akan dibahas pada materi mengubah bentuk energi. | Tidak terbatas. |

| No. | Desain | Nama Layar | Navigasi | Deskripsi | Durasi |
|-----|---|----------------------|---|--|-----------------|
| 6. |  | Halaman Peta Konsep. | <ul style="list-style-type: none"> - Tombol selanjutnya. | <p>Pada halaman peta konsep menyajikan konten mengenai materi yang sudah dikelompokkan melalui peta konsep, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi.</p> | Tidak terbatas. |

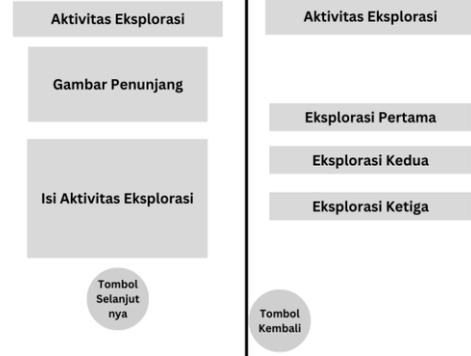
| No. | Desain | Nama Layar | Navigasi | Deskripsi | Durasi |
|-----|---|---------------------------------|-------------------|--|-----------------|
| 7. |  | Halaman Perspektif Dalam Islam. | - Tombol kembali. | Pada halaman ini menyajikan konten tentang pandangan islam terhadap materi mengubah bentu energi yang dibahas disempurnakan oleh dalil qur'an. | Tidak terbatas. |

| No. | Desain | Nama Layar | Navigasi | Deskripsi | Durasi |
|-----|---|---|--|---|-----------------|
| 8. |  | Halaman Topik A: Transformasi Energi | <ul style="list-style-type: none"> - Tombol aktivitas mengamati. - Tombol aktivitas kolaborasi. - Tombol aktivitas praktik. - Tombol aktivitas eksplorasi. - Tombol aktivitas tantangan. - Tombol aktivitas refleksi. - Tombol aktivitas belajar kelanjutan. - Tombol kembali. | Pada halaman topik a: transformasi energi ini menyajikan konten yang berisikan 7 aktivitas pembelajaran yang bisa dipelajari oleh peserta didik, yaitu aktivitas mengamati, kolaborasi, praktik, eksplorasi, tantangan, refleksi, dan belajar kelanjutan. | Tidak terbatas. |

| No. | Desain | Nama Layar | Navigasi | Deskripsi | Durasi |
|-----|---|--|--|---|-----------------|
| 9. |  | Halaman Topik B: Energi Yang Tersimpan | <ul style="list-style-type: none"> - Tombol aktivitas mengamati. - Tombol aktivitas kolaborasi. - Tombol aktivitas praktik. - Tombol aktivitas eksplorasi. - Tombol aktivitas tantangan. - Tombol aktivitas refleksi. - Tombol aktivitas belajar kelanjutan. - Tombol kembali. | Pada halaman topik b: energi yang tersimpan ini menyajikan konten yang berisikan 7 aktivitas pembelajaran yang bisa dipelajari oleh peserta didik, yaitu aktivitas mengamati, kolaborasi, praktik, eksplorasi, tantangan, refleksi, dan belajar kelanjutan. | Tidak terbatas. |

| No. | Desain | Nama Layar | Navigasi | Deskripsi | Durasi |
|-----|---|----------------------------------|--|--|-----------------|
| 10 |  | Halaman Topik C: Energi Bergerak | <ul style="list-style-type: none"> - Tombol aktivitas mengamati. - Tombol aktivitas kolaborasi. - Tombol aktivitas praktik. - Tombol aktivitas eksplorasi. - Tombol aktivitas tantangan. - Tombol aktivitas refleksi. - Tombol aktivitas belajar kelanjutan. - Tombol kembali. | Pada halaman topik c: energi yang bergerak ini menyajikan konten yang berisikan 7 aktivitas pembelajaran yang bisa dipelajari oleh peserta didik, yaitu aktivitas mengamati, kolaborasi, praktik, eksplorasi, tantangan, refleksi, dan belajar kelanjutan. | Tidak terbatas. |

| No. | Desain | Nama Layar | Navigasi | Deskripsi | Durasi |
|-----|--------|------------------------------|---|--|-----------------|
| 1 | | Halaman Aktivitas Mengamati | <ul style="list-style-type: none"> - Tombol kembali - Tombol selanjutnya. | Pada halaman aktivitas mengamati ini berisikan konten materi yang akan dipelajari pada setiap topik. | Tidak terbatas. |
| 12 | | Halaman Aktivitas Kolaborasi | <ul style="list-style-type: none"> - Tombol kembali - Tombol selanjutnya - Tombol catatan. | Pada halaman aktivitas kolaborasi ini menyajikan konten yang bertujuan agar peserta didik dapat berkolaborasi dengan peserta didik lain. | Tidak terbatas. |

| No. | Desain | Nama Layar | Navigasi | Deskripsi | Durasi |
|-----|--|------------------------------|--|--|----------------|
| 13 |  | Halaman Aktivitas Praktik. | <ul style="list-style-type: none"> - Tombol kembali - Tombol selanjutnya | Pada halaman aktivitas praktik ini menyajikan konten berbagai macam percobaan yang dapat peserta didik coba dan pelajari di dalam kelas maupun di rumah. | Tidak terbatas |
| 14 |  | Halaman Aktivitas Eksplorasi | <ul style="list-style-type: none"> - Tombol kembali - Tombol selanjutnya | Pada halaman aktivitas eksplorasi ini menyajikan konten dengan tujuan peserta didik dapat mengetahui materi pembelajaran lebih dalam lagi dengan mengeksplor lebih materi yang dipelajari. | Tidak terbatas |

| No. | Desain | Nama Layar | Navigasi | Deskripsi | Durasi | |
|-----|--|--|-----------------------------|--|---|----------------|
| 13 |  |  | Halaman Aktivitas Tantangan | <ul style="list-style-type: none"> - Tombol kembali - Tombol selanjutnya | Pada aktivitas tantangan ini berisikan petunjuk atau motivasi yang bertujuan membimbing peserta didik untuk dapat menggali pengetahuannya mengenai materi yang disampaikan. | Tidak terbatas |
| 14 |  |  | Halaman Aktivitas Refleksi | <ul style="list-style-type: none"> - Tombol kembali - Tombol selanjutnya | Pada halaman aktivitas ini peserta didik dites kemampuan pengetahuannya melalui fitur kuis pada halaman ini. | 60 detik/Soal. |

| No. | Desain | Nama Layar | Navigasi | Deskripsi | Durasi |
|-----|--|------------------------------|---|--|----------------|
| 17 |  | Halaman Aktivitas Kelanjutan | <ul style="list-style-type: none"> - Tombol kembali - Tombol selanjutnya - Tombol catatan. | Pada halaman ini menyajikan konten yang berisikan materi atau pembuatan catatan yang dibuat oleh peserta didik dengan tujuan mereka melakukan pembelajaran yang berkelanjutan. | Tidak terbatas |
| 18 |  | Halaman Keluar | <ul style="list-style-type: none"> - Tombol no. - Tombol yes. | Pada halaman ini menampilkan pilihan apakah pengguna akan tetap menggunakan aplikasi atau tidak. | Tidak terbatas |

Lampiran 3 Instrumen Observasi Analisis

Kebutuhan

| No. | Kriteria | Ya | Tidak |
|-----|--|----|-------|
| 1. | Apakah peserta didik memperhatikan penjelasan dari guru? | | |
| 2. | Apakah peserta didik menggunakan buku tema dalam pembelajaran ? | | |
| 3. | Apakah peserta didik memiliki buku pegangan lain selain buku tema? | | |
| 4. | Apakah peserta didik menggunakan media pembelajaran? | | |
| 5. | Apakah media pembelajaran yang digunakan dapat memotivasi peserta didik? | | |
| 6. | Apakah media pembelajaran yang digunakan dapat memudahkan peserta didik untuk belajar? | | |
| 7. | Apakah media pembelajaran mudah digunakan peserta didik? | | |
| 8. | Perluakah adanya pengembangan media pembelajaran? | | |

Lampiran 4 Instrumen Wawancara Analisis

Kebutuhan

| No. | Pertanyaan | Jawaban Responden |
|-----|---|-------------------|
| 1. | Apa kesulitan yang dialami oleh peserta didik saat pembelajaran? | |
| 2. | Faktor apa yang menyebabkan kesulitan itu terjadi? | |
| 3. | Dalam pembelajaran, apa saja yang digunakan peserta didik sebagai sumber belajar? | |
| 4. | Apakah peserta didik paham tentang materi yang terdapat di dalam buku tema? | |
| 5. | Kebutuhan apa yang diperlukan di dalam proses pembelajaran di kelas? | |
| 6. | Apakah bapa/ibu menyiapkan atau membuat media pembelajaran sendiri untuk dibagikan kepada peserta didik ? | |
| 7. | Apakah terdapat kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran? | |
| 8. | Media pembelajaran seperti apa yang diperlukan peserta didik saat ini? | |

Lampiran 5 Lembar Penilaian Ahli Materi

Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Produk Ahli Materi

| No | Aspek | Indikator | Jumlah Butir | Nomor Butir |
|-----|---|--|--------------|-------------|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) |
| 1 | Kesesuaian materi pembelajaran dengan kompetensi, indikator, dan tujuan | <ol style="list-style-type: none">1) Kejelasan tujuan pembelajaran2) Materi yang disajikan berhubungan dengan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran3) Kelengkapan materi sesuai dengan batasan KD pada materi mengubah bentuk energi | 3 | 1,2,3 |
| 2 | Penilaian kelayakan materi | <ol style="list-style-type: none">1) Materi yang disajikan sesuai dengan karakteristik siswa2) Materi pembelajaran dari setiap topik pembelajaran berkaitan dengan materi mengubah bentuk energi3) Materi pembelajaran memuat aspek kognitif, psikomotor dan afektif | 4 | 4,5,6,7 |
| 3 | Ketepatan soal evaluasi | <ol style="list-style-type: none">4) Soal-soal evaluasi sesuai dengan isi | 3 | 8,9,10 |

| | | | | |
|--|--|---|--|--|
| | | materi pembelajaran. 5) Soal evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran. 6) Kemudahan petunjuk dalam mengerjakan soal | | |
|--|--|---|--|--|

ANGKET VALIDASI

(AHLI MATERI)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Sainsku
Berbasis Aplikasi Android Dalam Implementasi
Kurikulum Merdeka
Penyusun : Ayu Sahara Sadar Alimuda
Pembimbing : Dr. Wiworo Retnadi Rias Hayu, S.Pd., M.Pd.
Wilis Firmansyah, SE., M.Pd.
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya Pengembangan Media Pembelajaran Sainsku Berbasis Aplikasi Android Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka maka melalui instrumen ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah dibuat tersebut. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak media tersebut digunakan dalam pembelajaran. Aspek penilaian media ini dari segi materi berisi mengenai kesesuaian materi pembelajaran dengan kompetensi, indikator dan tujuan, kelayakan penyajian materi serta ketepatan soal evaluasi yang disajikan.

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda check list(√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut
Skor 5: Sangat baik
Skor 4: Baik
Skor 3: Cukup
Skor 2: Kurang
Skor 1: Sangat kurang
2. Bapak/Ibu kami mohon memberikan penilaian berdasarkan deskripsi butir penilaian yang sudah disiapkan.

3. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

Nama :

NIP :

Instansi :

Instrumen Validasi Ahli Materi

| No. | Indikator | Skor | | | | |
|--|---|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| A. Kesesuaian Materi Pembelajaran | | | | | | |
| 1. | Tujuan pembelajaran ditampilkan secara jelas di dalam aplikasi sainsku | | | | | |
| 2. | Materi yang disajikan berkaitan satu sama lain dengan kompetensi, indikator dan tujuan pembelajaran | | | | | |
| 3. | Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar pada materi mengubah bentuk energi | | | | | |
| B. Kelayakan Materi | | | | | | |
| 4. | Materi yang disajikan disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar | | | | | |
| 5. | Materi pembelajaran dari setiap topik berkaitan dengan materi mengubah bentuk energi | | | | | |
| 6. | Setiap topik yang ada pada materi mengubah bentuk energi saling berkesinambungan | | | | | |
| 7. | Materi pembelajaran memuat aspek kognitif, psikomotorik dan afektif | | | | | |
| C. Ketepatan Soal Evaluasi | | | | | | |
| 8. | Soal evaluasi yang disajikan sesuai dengan pembahasan materi | | | | | |

| | | | | | | |
|-----|--|--|--|--|--|--|
| 9. | Soal evaluasi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran | | | | | |
| 10. | Petunjuk pengerjaan soal mudah untuk dimengerti | | | | | |

PERTANYAAN PENDUKUNG

1. Bapak/Ibu juga dimohon menjawab pertanyaan dibawah ini.
 - a. Apakah **Pengembangan Media Pembelajaran Sainsku Berbasis Aplikasi Android Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka** ini bisa membantu siswa memahami materi mengubah bentuk energi?

 - b. Apakah terdapat kelebihan dari **Pengembangan Media Pembelajaran Sainsku Berbasis Aplikasi Android Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka** ini?

 - c. Menurut Bapak/Ibu apakah kekurangan dari **Pengembangan Media Pembelajaran Sainsku Berbasis Aplikasi Android Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka** ini?

 - d. Adakah saran pengembangan atau harapan tentang **Pengembangan Media Pembelajaran Sainsku Berbasis Aplikasi Android Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka** ini?

2. Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda check list (√) untuk memberikan kesimpulan terhadap **Pengembangan Media Pembelajaran Sainsku Berbasis Aplikasi Android Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka**

Kesimpulan

| | |
|--------------------------------------|--|
| Konten Belum Dapat Digunakan | |
| Konten Dapat Digunakan Dengan Revisi | |
| Konten Dapat Digunakan Tanpa Revisi | |

Bogor, 2023
Validator materi,

NIP.

Lampiran 6 Lembar Penilaian Ahli Media

Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media

| No | Aspek | Indikator | Jumlah Butir | Nomor Butir |
|-----|--|---|--------------|-------------|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) |
| 1 | Desain teks | 1) Ketepatan penggunaan jenis huruf 2) Kemudahan dalam membaca teks 3) Ketetapan penggunaan spasi 4) Ketetapan menempatkan teks dan kemenarikan penggunaan warna | 5 | 1,2,3,4,5 |
| 2 | Desain gambar | 5) Tampilan gambar menarik 6) Warna gambar serasi tidak menabrak objek lain 7) Ketepatan penempatan gambar | 5 | 6,7,8,9,10 |
| 3 | Desain pemakaian media pembelajaran aplikasi sainsku | 8) Media pembelajaran sainsku mudah digunakan 9) Konsistensi dan kemudahan navigasi 10) Kesederhanaan dan kejelasan petunjuk | 3 | 11,12,13 |

ANGKET VALIDASI

(AHLI MEDIA)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Sainsku Berbasis Aplikasi Android Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka
Penyusun : Ayu Sahara Sadar Alimuda
Pembimbing : Dr. Wiworo Retnadi Rias Hayu, S.Pd., M.Pd.
Wilis Firmansyah, SE., M.Pd.
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya Pengembangan Media Pembelajaran Sainsku Berbasis Aplikasi Android Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka maka melalui instrumen ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah dibuat tersebut. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak media tersebut digunakan dalam pembelajaran. Aspek penilaian media dari segi desain ini berisi desain teks, gambar dan pemakaian media pembelajaran aplikasi sainsku yang disajikan.

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda check list(√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut
Skor 5: Sangat baik
Skor 4: Baik
Skor 3: Cukup
Skor 2: Kurang
Skor 1: Sangat kurang
2. Bapak/Ibu kami mohon memberikan penilaian berdasarkan deskripsi butir penilaian yang sudah disiapkan.
3. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

Nama :

NPP :

Instansi :

Instrumen Validasi Media

| No. | Indikator | Skor | | | | |
|-------------------------------------|---|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| A. Desain Teks | | | | | | |
| 1. | Penggunaan jenis huruf mudah dibaca | | | | | |
| 2. | Ukuran huruf yang digunakan sudah cukup jelas dan mudah untuk dibaca | | | | | |
| 3. | Penggunaan spasi sudah tepat | | | | | |
| 4. | Penempatan posisi teks sudah tepat dan mudah dibaca | | | | | |
| 5. | Penggunaan warna pada teks menarik perhatian | | | | | |
| B. Desain Gambar | | | | | | |
| 6. | Gambar yang digunakan menarik perhatian | | | | | |
| 7. | Gambar ilustrasi yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar | | | | | |
| 8. | Penggunaan warna pada gambar serasi dengan warna latar | | | | | |
| 9. | Penggunaan warna pada gambar serasi tidak menabrak objek lain | | | | | |
| 10. | Penempatan gambar sudah tepat dan menarik perhatian | | | | | |
| C. Desain Pemakaian Aplikasi | | | | | | |
| 11. | Media pembelajaran sainsku mudah digunakan dalam memahami materi | | | | | |

| | | | | | | |
|-----|--|--|--|--|--|--|
| 12. | Media pembelajaran sainsku tidak ada hambatan dalam penggunaannya | | | | | |
| 13. | Symbol atau tanda pada media pembelajaran aplikasi sainsku jelas dalam memberikan petunjuk | | | | | |

PERTANYAAN PENDUKUNG

1. Bapak/Ibu juga dimohon menjawab pertanyaan dibawah ini.
 - a. Apakah **Pengembangan Media Pembelajaran Sainsku Berbasis Aplikasi Android Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka** ini bisa membantu siswa memahami materi mengubah bentuk energi?

 - b. Apakah terdapat kelebihan dari **Pengembangan Media Pembelajaran Sainsku Berbasis Aplikasi Android Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka** ini?

 - c. Menurut Bapak/Ibu apakah kekurangan dari **Pengembangan Media Pembelajaran Sainsku Berbasis Aplikasi Android Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka** ini?

 - d. Adakah saran pengembangan atau harapan tentang **Pengembangan Media Pembelajaran Sainsku Berbasis Aplikasi Android Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka** ini?

2. Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda check list (√) untuk memberikan kesimpulan terhadap **Pengembangan Media Pembelajaran Sainsku**

Berbasis Aplikasi Android Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka

Kesimpulan

| | |
|--------------------------------------|--|
| Konten Belum Dapat Digunakan | |
| Konten Dapat Digunakan Dengan Revisi | |
| Konten Dapat Digunakan Tanpa Revisi | |

Bogor, 2023
Validator media,

NPP.

Lampiran 7 Lembar Penilaian Ahli Bahasa

Kisi-Kisi Instrumen Ahli Bahasa

| No | Aspek | Indikator | Jumlah Butir | Nomor Butir |
|-----|---------------------------------|--|--------------|-------------|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) |
| 1 | Kelugasan | 1) Bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit. 2) Kalimat yang digunakan sederhana 3) Kejelasan informasi yang diberikan | 3 | 1,2,3, |
| 2 | Komunikatif | 4) Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa 5) Menumbuhkan motivasi belajar pada siswa 6) Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa | 5 | 4,5,6 |
| 3 | Kesesuaian dengan kaidah bahasa | 7) Ketepatan penggunaan symbol dan tanda baca. 8) Ketepatan penggunaan ejaan 9) Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien 10) Konsisten dalam penggunaan istilah | 4 | 7,8,9,10 |

ANGKET VALIDASI

(AHLI BAHASA)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Sainsku Berbasis Aplikasi Android Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka
Penyusun : Ayu Sahara Sadar Alimuda
Pembimbing : Dr. Wiworo Retnadi Rias Hayu, S.Pd., M.Pd.
Wilis Firmansyah, SE., M.Pd.
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya Pengembangan Media Pembelajaran Sainsku Berbasis Aplikasi Android Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka maka melalui instrumen ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah dibuat tersebut. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak media tersebut digunakan dalam pembelajaran. Aspek penilaian media dari segi bahasa ini berisi kelugasan, komunikatif dan kesesuaian dengan kaidah bahasa yang disajikan.

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda check list(√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut
Skor 5: Sangat baik
Skor 4: Baik
Skor 3: Cukup
Skor 2: Kurang
Skor 1: Sangat kurang
2. Bapak/Ibu kami mohon memberikan penilaian berdasarkan deskripsi butir penilaian yang sudah disiapkan.
3. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

Nama :

NPP :

Instansi :

Instrumen Validasi Bahasa

| No. | Indikator | Skor | | | | |
|---|---|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| A. Kelugasan | | | | | | |
| 1. | Kalimat yang digunakan jelas dan tidak berbelit-belit | | | | | |
| 2. | Kalimat yang digunakan sederhana sehingga mudah dipahami | | | | | |
| 3. | Informasi yang diberikan menggunakan kalimat yang jelas | | | | | |
| B. Komunikatif | | | | | | |
| 4. | Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa | | | | | |
| 5. | Kalimat yang digunakan dapat menumbuhkan motivasi belajar pada siswa | | | | | |
| 6. | Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar | | | | | |
| C. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa | | | | | | |
| 7. | Penggunaan symbol dan tanda baca sudah tepat | | | | | |
| 8. | Penggunaan ejaan KBBI sudah tepat | | | | | |
| 9. | Kalimat yang digunakan sudah efektif dan efisien dalam penggunaannya | | | | | |
| 10. | Penggunaan istilah yang konsisten | | | | | |

PERTANYAAN PENDUKUNG

1. Bapak/Ibu juga dimohon menjawab pertanyaan dibawah ini.

a. Apakah **Pengembangan Media Pembelajaran Sainsku Berbasis Aplikasi Android Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka** ini bisa membantu siswa memahami materi mengubah bentuk energi?

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

b. Apakah terdapat kelebihan dari **Pengembangan Media Pembelajaran Sainsku Berbasis Aplikasi Android Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka** ini?

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

c. Menurut Bapak/Ibu apakah kekurangan dari **Pengembangan Media Pembelajaran Sainsku Berbasis Aplikasi Android Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka** ini?

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

d. Adakah saran pengembangan atau harapan tentang **Pengembangan Media Pembelajaran Sainsku Berbasis Aplikasi Android Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka** ini?

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

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

2. Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda check list (√) untuk memberikan kesimpulan terhadap **Pengembangan Media Pembelajaran Sainsku Berbasis Aplikasi Android Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka**

Kesimpulan

| | |
|--------------------------------------|--|
| Konten Belum Dapat Digunakan | |
| Konten Dapat Digunakan Dengan Revisi | |
| Konten Dapat Digunakan Tanpa Revisi | |

Bogor, 2023
Validator bahasa,

NPP.

Lampiran 8 Lembar Penilaian Respon Siswa

ANGKET RESPON SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Sainsku Berbasis Aplikasi Android Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka
Penyusun : Ayu Sahara Sadar Alimuda
Pembimbing : Dr. Wiworo Retnadi Rias Hayu, S.Pd., M.Pd.
Wilis Firmansyah, SE., M.Pd.
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

PETUNJUK PENGISIAN

1. Sebelum melakukan penilaian, isilah identitas Anda secara lengkap terlebih dahulu!
2. Sebelum mengisi angket respon ini, pastikan Anda telah membaca dan menggunakan Konten Media Pembelajaran Sainsku Berbasis Aplikasi Android Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka.
3. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket ini sebelum Anda memberikan penilaian.
4. Melalui instrumen ini Anda dimohon memberikan penilaian tentang Konten Media Pembelajaran Sainsku Berbasis Aplikasi Android Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka yang akan digunakan sebagai masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas konten ini.
5. Anda dimohon memberikan tanda check list (√) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang Konten Media Pembelajaran Sainsku Berbasis Aplikasi Android Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka dengan keterangan

Skor 5: Sangat baik

Skor 4: Baik

Skor 3: Cukup

Skor 2: Kurang

Skor 1: Sangat kurang

IDENTITAS

Nama Siswa :

Kelas :

Asal Sekolah :

Angket Respon Siswa

| No. | Aspek yang dinilai | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|--------------------------------------|--|---|---|---|---|---|
| Penggunaan Media Pembelajaran | | | | | | |
| 1. | Media pembelajaran aplikasi sainsku mudah digunakan | | | | | |
| 2. | Petunjuk yang ada dalam media pembelajaran aplikasi sainsku jelas dan mudah dimengerti | | | | | |
| Reaksi Pemakaian | | | | | | |
| 3. | Tampilan media pembelajaran aplikasi sainsku menarik, sehingga saya tertarik untuk menggunakannya | | | | | |
| 4. | Penyajian materi mengundah minat saya dalam membacanya | | | | | |
| 5. | Gambar ilustrasi yang disajikan memudahkan saya untuk memahami isi materi | | | | | |
| 6. | Kalimat dalam media pembelajaran aplikasi sainsku mudah untuk saya pahami | | | | | |
| Fasilitas Pendukung | | | | | | |
| 7. | Soal-soal evaluasi mudah dipahami | | | | | |
| 8. | Media pembelajaran aplikasi sainsku membantu saya dalam pembelajaran materi mengubah bentuk energi | | | | | |

Lampiran 9 Data Hasil Penilaian Produk Ahli Materi

ANGKET VALIDASI

(AHLI MATERI)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Sainsku Berbasis
Aplikasi Android Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka
Penyusun : Ayu Sahara Sadar Alimuda
Pembimbing : Dr. Wiworo Retnadi Rias Hayu, S.Pd., M.Pd.
Wilis Firmansyah, SE., M.Pd.
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya Pengembangan Media Pembelajaran Sainsku Berbasis Aplikasi Android Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka maka melalui instrumen ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah dibuat tersebut. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak media tersebut digunakan dalam pembelajaran. Aspek penilaian media ini dari segi materi berisi mengenai kesesuaian materi pembelajaran dengan kompetensi, indikator dan tujuan, kelayakan penyajian materi serta ketepatan soal evaluasi yang disajikan.

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda check list(√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut
Skor 5: Sangat baik
Skor 4: Baik
Skor 3: Cukup
Skor 2: Kurang
Skor 1: Sangat kurang
2. Bapak/Ibu kami mohon memberikan penilaian berdasarkan deskripsi butir penilaian yang sudah disiapkan.
3. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

Nama : Anuissa Mawardani S.ST, M. Pd
NIP :

Instansi : Univ. Duanda

B. Instrumen Validasi Ahli

| No. | Indikator | Skor | | | | |
|--|---|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| A. Kesesuaian Materi Pembelajaran | | | | | | |
| 1. | Tujuan pembelajaran ditampilkan secara jelas di dalam aplikasi sainsku | | | ✓ | | |
| 2. | Materi yang disajikan berkaitan satu sama lain dengan kompetensi, indikator dan tujuan pembelajaran | | | | | ✓ |
| 3. | Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar pada materi mengubah bentuk energi | | | | ✓ | |
| B. Kelayakan Materi | | | | | | |
| 4. | Materi yang disajikan disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar | | | | ✓ | |
| 5. | Materi pembelajaran dari setiap topik berkaitan dengan materi mengubah bentuk energi | | | | | ✓ |
| 6. | Setiap topik yang ada pada materi mengubah bentuk energi saling berkesinambungan | | | | | ✓ |
| 7. | Materi pembelajaran memuat aspek kognitif, psikomotorik dan afektif | | | | ✓ | |
| C. Ketepatan Soal Evaluasi | | | | | | |
| 8. | Soal evaluasi yang disajikan sesuai dengan pembahasan materi | | | | ✓ | |
| 9. | Soal evaluasi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran | | | | ✓ | |
| 10. | Petunjuk pengerjaan soal mudah untuk dimengerti | | | | ✓ | |

PERTANYAAN PENDUKUNG

1. Bapak/Ibu juga dimohon menjawab pertanyaan dibawah ini.
 - a. Apakah Pengembangan Media Pembelajaran Sainsku Berbasis Aplikasi Android Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka ini bisa membantu siswa memahami materi mengubah bentuk energi?

Bisa

- b. Apakah terdapat kelebihan dari Pengembangan Media Pembelajaran Sainsku Berbasis Aplikasi Android Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka ini?
Dapat digunakan langsung di HP (praktis)
Dapat memudahkan siswa dalam mengakses materi
- c. Menurut Bapak/Ibu apakah kekurangan dari Pengembangan Media Pembelajaran Sainsku Berbasis Aplikasi Android Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka ini?
masih terdapat materi ambigu, belum bisa melihat skor akhir, video materi yang masih terlalu panjang, ukuran aplikasi terlalu besar.
- d. Adakah saran pengembangan atau harapan tentang Pengembangan Media Pembelajaran Sainsku Berbasis Aplikasi Android Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka ini?
tambahkan aspek afektif dengan menambah menu kebing atau hadits, harapan bisa dipakai secara luas.
2. Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda check list (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Sainsku Berbasis Aplikasi Android Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka

Kesimpulan

| | |
|--------------------------------------|-------------------------------------|
| Konten Belum Dapat Digunakan | <input type="checkbox"/> |
| Konten Dapat Digunakan Dengan Revisi | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Konten Dapat Digunakan Tanpa Revisi | <input type="checkbox"/> |

Bogor, 29 Maret 2023
Validator materi,



NIP. 203870661

Lampiran 10 Data Hasil Penilaian Produk Ahli Media

ANGKET VALIDASI (AHLI MEDIA)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Sainsku Berbasis Aplikasi Android Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka
Penyusun : Ayu Sahara Sadar Alimuda
Pembimbing : Dr. Wiworo Retnadi Rias Hayu, S.Pd., M.Pd.
Wilis Firmansyah, SE., M.Pd.
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya Pengembangan Media Pembelajaran Sainsku Berbasis Aplikasi Android Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka maka melalui instrumen ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah dibuat tersebut. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak media tersebut digunakan dalam pembelajaran. Aspek penilaian media dari segi desain ini berisi desain teks, gambar dan pemakaian media pembelajaran aplikasi sainsku yang disajikan.

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda check list(√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut
Skor 5: Sangat baik
Skor 4: Baik
Skor 3: Cukup
Skor 2: Kurang
Skor 1: Sangat kurang
2. Bapak/Ibu kami mohon memberikan penilaian berdasarkan deskripsi butir penilaian yang sudah disiapkan.
3. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

Nama : Resti Yektyartuti, M.Pd.
NPP : 213 870 736
Instansi : Universitas Djvanda

B. Instrumen Validasi Media

| No. | Indikator | Skor | | | | |
|-------------------------------------|--|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| A. Desain Teks | | | | | | |
| 1. | Penggunaan jenis huruf mudah dibaca | | | | ✓ | |
| 2. | Ukuran huruf yang digunakan sudah cukup jelas dan mudah untuk dibaca | | | | | ✓ |
| 3. | Penggunaan spasi sudah tepat | | | | ✓ | |
| 4. | Penempatan posisi teks sudah tepat dan mudah dibaca | | | | | ✓ |
| 5. | Penggunaan warna pada teks menarik perhatian | | | | ✓ | |
| B. Desain Gambar | | | | | | |
| 6. | Gambar yang digunakan menarik perhatian | | | | ✓ | |
| 7. | Gambar ilustrasi yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar | | | | | ✓ |
| 8. | Penggunaan warna pada gambar serasi dengan warna latar | | | | | ✓ |
| 9. | Penggunaan warna pada gambar serasi tidak menabrak objek lain | | | | ✓ | |
| 10. | Penempatan gambar sudah tepat dan menarik perhatian | | | | | ✓ |
| C. Desain Pemakaian Aplikasi | | | | | | |
| 11. | Media pembelajaran sainsku mudah digunakan dalam memahami materi | | | | ✓ | |
| 12. | Media pembelajaran sainsku tidak ada hambatan dalam penggunaannya | | | | ✓ | |
| 13. | Symbol atau tanda pada media pembelajaran aplikasi sainsku jelas dalam memberikan petunjuk | | | | ✓ | |

2. Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda check list (√) untuk memberikan kesimpulan terhadap **Pengembangan Media Pembelajaran Sainsku Berbasis Aplikasi Android Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka**

Kesimpulan

| | |
|--------------------------------------|---|
| Konten Belum Dapat Digunakan | |
| Konten Dapat Digunakan Dengan Revisi | ✓ |
| Konten Dapat Digunakan Tanpa Revisi | |

Bogor,³⁰ Maret..... 2023
Validator media,



Resti Yektyastuti, M.Pd.
NPP. 213 070 736

Lampiran 11 Data Hasil Penilaian Produk Ahli Bahasa

ANGKET VALIDASI (AHLI BAHASA)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Sainsku Berbasis Aplikasi Android Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka
Penyusun : Ayu Sahara Sadar Alimuda
Pembimbing : Dr. Wiworo Retnadi Rias Hayu, S.Pd., M.Pd.
Wilis Firmansyah, SE., M.Pd.
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya Pengembangan Media Pembelajaran Sainsku Berbasis Aplikasi Android Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka maka melalui instrumen ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah dibuat tersebut. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak media tersebut digunakan dalam pembelajaran. Aspek penilaian media dari segi bahasa ini berisi kelugasan, komunikatif dan kesesuaian dengan kaidah bahasa yang disajikan.

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda check list(√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut
Skor 5: Sangat baik
Skor 4: Baik
Skor 3: Cukup
Skor 2: Kurang
Skor 1: Sangat kurang
2. Bapak/Ibu kami mohon memberikan penilaian berdasarkan deskripsi butir penilaian yang sudah disiapkan.
3. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

Nama : Resti Yektyartuti, M.pd.
NIP : 213 870 736
Instansi : Universitas Djawa

B. Instrumen Validasi

| No. | Indikator | Skor | | | | |
|---|---|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| A. Kelugasan | | | | | | |
| 1. | Kalimat yang digunakan jelas dan tidak berbelit-belit | | | | ✓ | |
| 2. | Kalimat yang digunakan sederhana sehingga mudah dipahami | | | | ✓ | |
| 3. | Informasi yang diberikan menggunakan kalimat yang jelas | | | | | ✓ |
| B. Komunikatif | | | | | | |
| 4. | Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa | | | | ✓ | |
| 5. | Kalimat yang digunakan dapat menumbuhkan motivasi belajar pada siswa | | | ✓ | | |
| 6. | Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar | | | | ✓ | |
| C. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa | | | | | | |
| 7. | Penggunaan symbol dan tanda baca sudah tepat | | | | ✓ | |
| 8. | Penggunaan ejaan KBBI sudah tepat | | | | ✓ | |
| 9. | Kalimat yang digunakan sudah efektif dan efisien dalam penggunaannya | | | ✓ | | |
| 10. | Penggunaan istilah yang konsisten | | | | | ✓ |

PERTANYAAN PENDUKUNG

1. Bapak/Ibu juga dimohon menjawab pertanyaan dibawah ini.
 - a. Apakah Pengembangan Media Pembelajaran Sainsku Berbasis Aplikasi Android Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka ini bisa membantu siswa memahami materi mengubah bentuk energi?
 Ya, dapat

 - b. Apakah terdapat kelebihan dari Pengembangan Media Pembelajaran Sainsku Berbasis Aplikasi Android Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka ini?

Ya, terdapat.

c. Menurut Bapak/Ibu apakah kekurangan dari Pengembangan Media Pembelajaran Sainsku Berbasis Aplikasi Android Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka ini?
Sudah baik.

d. Adakah saran pengembangan atau harapan tentang Pengembangan Media Pembelajaran Sainsku Berbasis Aplikasi Android Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka ini?

- Perlu penambahan kalimat motivasi yg sesuai dg poin penilaian B-5
- Perlu dicek kembali tanda baca dll agar sesuai dg ETP.

2. Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda check list (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Sainsku Berbasis Aplikasi Android Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka

Kesimpulan

| | |
|--------------------------------------|---|
| Konten Belum Dapat Digunakan | |
| Konten Dapat Digunakan Dengan Revisi | ✓ |
| Konten Dapat Digunakan Tanpa Revisi | |

Bogor, 30 Maret 2023
Validator bahasa,


Resti Yektjartuti, M.Pd.
NIP. 203 870 736

Lampiran 12 Data Hasil Uji Coba Produk

ANGKET RESPON SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Sainsku Berbasis Aplikasi Android Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka
Penyusun : Ayu Sahara Sadar Alimuda
Pembimbing : Dr. Wiworo Retnadi Rias Hayu, S.Pd., M.Pd.
Willis Firmansyah, SE., M.Pd.
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

PETUNJUK PENGISIAN

1. Sebelum melakukan penilaian, isilah identitas Anda secara lengkap terlebih dahulu!
2. Sebelum mengisi angket respon ini, pastikan Anda telah membaca dan menggunakan Konten Media Pembelajaran Sainsku Berbasis Aplikasi Android Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka.
3. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket ini sebelum Anda memberikan penilaian.
4. Melalui instrumen ini Anda dimohon memberikan penilaian tentang Konten Media Pembelajaran Sainsku Berbasis Aplikasi Android Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka yang akan digunakan sebagai masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas konten ini.
5. Anda dimohon memberikan tanda check list (√) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang Konten Media Pembelajaran Sainsku Berbasis Aplikasi Android Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka dengan keterangan

Skor 5: Sangat baik

Skor 4: Baik

Skor 3: Cukup

Skor 2: Kurang

Skor 1: Sangat kurang

IDENTITAS

Nama Siswa : ABDILLAH Alhasmi
Kelas : 4C
Asal Sekolah : SD Negeri Pakuan

Angket Respon Siswa

| No. | Aspek yang dinilai | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|--------------------------------------|--|---|---|---|---|---|
| Penggunaan Media Pembelajaran | | | | | | |
| 1. | Media pembelajaran aplikasi sainsku mudah digunakan | | | | ✓ | |
| 2. | Petunjuk yang ada dalam media pembelajaran aplikasi sainsku jelas dan mudah dimengerti | | | | | ✓ |
| Reaksi Pemakaian | | | | | | |
| 3. | Tampilan media pembelajaran aplikasi sainsku menarik, sehingga saya tertarik untuk menggunakannya | | | | | ✓ |
| 4. | Penyajian materi mengundah minat saya dalam membacanya | | | | | ✓ |
| 5. | Gambar ilustrasi yang disajikan memudahkan saya untuk memahami isi materi | | | | | ✓ |
| 6. | Kalimat dalam media pembelajaran aplikasi sainsku mudah untuk saya pahami | | | | | ✓ |
| Fasilitas Pendukung | | | | | | |
| 7. | Soal-soal evaluasi mudah dipahami | | | | | ✓ |
| 8. | Media pembelajaran aplikasi sainsku membantu saya dalam pembelajaran materi mengubah bentuk energi | | | | | ✓ |

39

39

2)

IDENTITAS

Nama Siswa : Abuklich Mubarak
 Kelas : 4c
 Asal Sekolah : SDN Pakwan

Angket Respon Siswa

38

| No. | Aspek yang dinilai | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|--------------------------------------|--|---|---|---|---|---|
| Penggunaan Media Pembelajaran | | | | | | |
| 1. | Media pembelajaran aplikasi sainsku mudah digunakan | | | | ✓ | |
| 2. | Petunjuk yang ada dalam media pembelajaran aplikasi sainsku jelas dan mudah dimengerti | | | | | ✓ |
| Reaksi Pemakaian | | | | | | |
| 3. | Tampilan media pembelajaran aplikasi sainsku menarik, sehingga saya tertarik untuk menggunakannya | | | | ✓ | |
| 4. | Penyajian materi mengundang minat saya dalam membacanya | | | | | ✓ |
| 5. | Gambar ilustrasi yang disajikan memudahkan saya untuk memahami isi materi | | | | | ✓ |
| 6. | Kalimat dalam media pembelajaran aplikasi sainsku mudah untuk saya pahami | | | | | ✓ |
| Fasilitas Pendukung | | | | | | |
| 7. | Soal-soal evaluasi mudah dipahami | | | | | ✓ |
| 8. | Media pembelajaran aplikasi sainsku membantu saya dalam pembelajaran materi mengubah bentuk energi | | | | | ✓ |

95%

IDENTITAS

Nama Siswa : Abigail setya AR
Kelas : 4C
Asal Sekolah : SDN Pakuan.

Angket Respon Siswa

| No. | Aspek yang dinilai | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|--------------------------------------|--|---|---|---|---|---|
| Penggunaan Media Pembelajaran | | | | | | |
| 1. | Media pembelajaran aplikasi sainsku mudah digunakan | | | | | ✓ |
| 2. | Petunjuk yang ada dalam media pembelajaran aplikasi sainsku jelas dan mudah dimengerti | | | | ✓ | |
| Reaksi Pemakaian | | | | | | |
| 3. | Tampilan media pembelajaran aplikasi sainsku menarik, sehingga saya tertarik untuk menggunakannya | | | | ✓ | |
| 4. | Penyajian materi mengundah minat saya dalam membacanya | | | | | ✓ |
| 5. | Gambar ilustrasi yang disajikan memudahkan saya untuk memahami isi materi | | | | | ✓ |
| 6. | Kalimat dalam media pembelajaran aplikasi sainsku mudah untuk saya pahami | | | | ✓ | |
| Fasilitas Pendukung | | | | | | |
| 7. | Soal-soal evaluasi mudah dipahami | | | | ✓ | |
| 8. | Media pembelajaran aplikasi sainsku membantu saya dalam pembelajaran materi mengubah bentuk energi | | | | | ✓ |

36

90%

Lampiran 13 Foto Kegiatan Penelitian



**Lampiran 14 Perolehan Nilai Peserta Didik Materi
Energi**

| No | Nama Siswa | Nilai Akhir | Ketuntasan | | Keterangan |
|----|---------------------------|-------------|------------|-------|------------|
| | | | Tuntas | Belum | |
| 1. | Abdillah Al Habsyi | 80 | ✓ | | |
| 2. | Abdullah Mubarok | 50 | | ✓ | |
| 3. | Abigail Setya Ar | 60 | | ✓ | |
| 4 | Anisya Putri | 55 | | ✓ | |
| 5 | Arya Permana Sinaga | 60 | | ✓ | |
| 6 | Avriena Citra Zhalastrie | 70 | | ✓ | |
| 7 | Azza Putri Wijaya Kusuma | 50 | | ✓ | |
| 8 | Balqis Atsilah Khansa | 65 | | ✓ | |
| 9 | Batrisia Shaliha Sarabiti | 70 | | ✓ | |
| 10 | Deandra Davina Gunawan | 70 | | ✓ | |
| 11 | El Nino Susanto | 75 | | ✓ | |
| 12 | Faeyza Kianwicaksana | 85 | ✓ | | |
| 13 | Habibie Fakhri Akbar | 70 | | ✓ | |
| 14 | Kayra Rizka Amelia | 80 | ✓ | | |
| 15 | Khayri Aysel Zahran | 65 | | ✓ | |
| 16 | Kireina Azka Hikari | 75 | | ✓ | |
| 17 | Laiq Aesar Akbar | 80 | ✓ | | |
| 18 | Leona Cintya Kasih Tamba | 65 | | ✓ | |
| 19 | M Zafis Rusmawan | 70 | | ✓ | |
| 20 | Mochamad Rifky Abizar | 75 | | ✓ | |
| 21 | Muhamad Aska Iskandar | 70 | | ✓ | |
| 22 | Muhamad Dzawan | 90 | ✓ | ✓ | |

| | | | | | |
|----|--------------------------|----|-----------|-----------|--|
| 23 | Muhammad Faiqurahman | 70 | | ✓ | |
| 24 | Muhammad Najmi Hidayah | 75 | | ✓ | |
| 25 | Muhammad Rifky Nauval | 70 | | ✓ | |
| 26 | Nadila Safira | 75 | | ✓ | |
| 27 | Naqyya Erhan Putri | 80 | ✓ | | |
| 28 | Naufal Shidqi Awaludin | 70 | | ✓ | |
| 29 | Noverika Riris Agalia | 60 | | ✓ | |
| 30 | Putri Aulia Ramadhani | 80 | ✓ | | |
| 31 | Quinara Fatima Azzahra | 80 | ✓ | | |
| 32 | Raihana Aqila Zhufaira | 80 | ✓ | | |
| 33 | Stefanie Evellina Khanza | 75 | | ✓ | |
| 34 | Valerie Celsilia | 65 | | ✓ | |
| 35 | Zhafirah Nur Ramadhani | 80 | ✓ | | |
| | Jumlah | | 10 | 25 | |

Lampiran 15 Surat Izin Pelaksanaan Penelitian



UNIVERSITAS DJUNDA
FAKULTAS AGAMA ISLAM DAN PENDIDIKAN GURU (FAIPG)
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Manajemen Pendidikan Islam, Pendidikan Bahasa Arab
Ekonomi Syariah dan Perbankan Syariah
JL. TOL CIAWI 1, KOTAK POS 35 BOGOR 16720, Telp. 0251-8243872, Fax. 0251-8240985
Web : www.unida.ac.id, e-mail : fkjp@unida.ac.id

Nomor : 366/02/FAIPG/C-X/II/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Observasi Penelitian Skripsi
Bogor, 23 Februari 2023

Kepada Yth.
Kepala SDN Pakuan
Di Bogor

Assalamu'alaikum warahmatullah wabarakatuh,

Teriring salam dan do'a kami sampaikan, semoga Allah SWT senantiasa memberikan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya dalam menjalankan aktivitas kita sehari-hari. *Amin ya Rabbal'alam.*

Selanjutnya, dalam rangka memperdalam pemahaman mahasiswa mengenai Skripsi yang diteliti dengan topik penelitian "*Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Sainsku Berbasis Android Pada Implementasi Kurikulum Merdeka*", maka dengan ini kami merekomendasikan mahasiswa kami sebagai berikut:

Nama : Ayu Sahara Sadar Alimuda
NIM : H. 1910161
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Untuk melaksanakan kegiatan observasi dilembaga Bapak/Ibu pimpin. Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon kerjasama dari Bapak/Ibu untuk dapat memberikan informasi kepada mahasiswa kami tersebut.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum warahmatullah wabarakatuh,

Wakil Dekan
Bidang Akademik,



Tutu Kurnia, SP., M.Si
NPP. 213 870 412

Tembusan :

1. Yth. Dekan (sebagai laporan).
2. Peringgal

Lampiran 16 Biodata Peneliti



Ayu Sahara Sadar Alimuda adalah nama peneliti skripsi ini. Peneliti dilahirkan di Bogor pada 03 Mei 2000. Peneliti menyelesaikan pendidikan sekolah dasar di SDN Batutulis 2 Bogor dan tamat pada tahun 2012. Pada tahun itu pula peneliti melanjutkan pendidikan di SMPN 13 Bogor dan tamat pada tahun 2015. Kemudian peneliti melanjutkan Pendidikan di SMKN 3 Bogor dan selesai pada tahun 2018. Pada tahun 2019 peneliti melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi swasta tepatnya di Universitas Djuanda Bogor Fakultas Agama Islam dan Pendidikan Guru pada program Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Peneliti menyelesaikan kuliah strata satu (S1) pada tahun 2023.

Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya skripsi yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Sainsku Berbasis Aplikasi Android Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka”* dan penulis dapat dihubungi melalui e-mail: ayussaharasam@gmail.com

