



Lampiran 1

Instrumen Wawancara
Pengembangan Media Pembelajaran *Scratch* Terintegrasi Etnosains
Kebudayaan Bali dalam Materi Perpindahan Kalor
di Kelas 5 SD N 7 Manukaya

IDENTITAS NARASUMBER

Nama : I Putu Gede Darma Susila, S.Pd.SD

Sekolah : SD N 7 Manukaya

No	Daftar Pertanyaan Wawancara	Rangkuman Hasil Wawancara
1	Bagaimana cara Bapak merancang tujuan pembelajaran yang relevan dengan materi dan kemampuan siswa khususnya pada pembelajaran IPA?	Tujuan pembelajaran disesuaikan dengan materi dan kemampuan siswa secara umum, namun lebih mengandalkan pendekatan konvensional tanpa media pembelajaran khusus
2	Apakah dalam mencapai tujuan pembelajaran pada materi perpindahan kalor, Bapak menggunakan media pembelajaran?	Menggunakan media biasanya hanya mencari video pembelajaran di <i>Youtube</i> tetapi jarang. Saya lebih mengandalkan penjelasan verbal dan buku teks dalam menyampaikan materi perpindahan kalor
3	Media pembelajaran apa yang Bapak gunakan dalam pembelajaran IPA, apakah media pembelajaran berbasis teknologi?	Biasanya mencari di <i>Youtube</i> mengenai video pembelajaran, sisanya hanya menggunakan buku teks dan papan tulis.
4	Apakah Bapak merasa media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu dalam menyusun atau menyampaikan bahan	Tentu saja saya percaya media berbasis teknologi dapat membantu membuat materi lebih terstruktur dan lebih mudah

	pembelajaran dengan lebih terstruktur?	dipahami
5	Fasilitas atau media pembelajaran apa saja yang tersedia di sekolah untuk mendukung pembelajaran IPA, khususnya pada materi perpindahan kalor?	Fasilitas yang tersedia terbatas pada buku teks dan papan tulis, tanpa adanya media pembelajaran berbasis teknologi
6	Apakah Bapak merasa fasilitas atau media pembelajaran yang tersedia saat ini sudah memadai atau berbasis teknologi untuk mendukung pembelajaran yang optimal? Jika belum, apa saja yang dibutuhkan?	Saya merasa fasilitas yang ada cukup memadai karena sudah tersedia laptop, tetapi untuk media pembelajaran berbasis aplikasi belum.
7	Apakah jumlah siswa memengaruhi cara Bapak dalam memilih media dan metode pembelajaran yang digunakan?	Jumlah siswa tidak terlalu memengaruhi pemilihan metode, namun tentu saja media pembelajaran yang lebih interaktif akan membantu lebih banyak siswa terlibat dalam proses pembelajaran
8	Apakah alokasi waktu dalam proses pembelajaran cukup untuk menyampaikan materi menggunakan media pembelajaran yang efektif, terutama jika akan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti <i>Scratch</i> ?	Waktu yang tersedia cukup, apalagi penyampaian materi berbantuan media interaktif
9	Apakah Bapak menggunakan konteks budaya Bali sebagai tambahan dalam materi pembelajaran IPA khususnya materi perpindahan kalor? Jika belum, apakah Bapak tertarik	Belum menggunakan konteks budaya Bali dalam pembelajaran, dan saya tertarik untuk mencoba memasukkannya agar materi lebih relevan dengan kehidupan siswa

	untuk memasukkannya?	
10	Apakah Bapak lebih memilih menggunakan buku teks atau lebih tertarik dengan sumber bahan pembelajaran yang disajikan lebih kreatif dan inovatif?	Saya lebih tertarik dengan bahan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif
11	Apa saja tantangan yang dihadapi Bapak dalam menyampaikan materi perpindahan kalor?	Tantangan utama adalah kesulitan siswa dalam memahami konsep yang abstrak tanpa adanya media yang mendukung
12	Apakah Bapak merasa bahwa siswa lebih mudah memahami materi perpindahan kalor jika menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi seperti <i>Scratch</i> ?	Tentu saja, penggunaan media berbasis teknologi akan membuat siswa lebih mudah memahami konsep yang sulit seperti perpindahan kalor
13	Bagaimana pendapat Bapak mengenai penggunaan media berbasis teknologi, seperti <i>Scratch</i> , dalam membantu pemahaman konsep perpindahan kalor siswa?	Media berbasis teknologi seperti <i>Scratch</i> tentu dapat membantu siswa memahami konsep-konsep ilmiah dengan lebih visual dan interaktif
14	Menurut Bapak apakah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti <i>Scratch</i> dapat menarik minat belajar siswa pada pembelajaran IPA?	Ya, penggunaan media berbasis teknologi seperti <i>Scratch</i> dapat menarik minat siswa untuk belajar IPA dengan cara yang lebih menyenangkan
15	Menurut Bapak, bagaimana media pembelajaran yang terintegrasi dengan etnosains kebudayaan Bali, seperti <i>Scratch</i> ini, dapat membantu dalam proses evaluasi pemahaman siswa?	Integrasi etnosains dan budaya Bali dalam media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa, menjadikan materi lebih relevan dengan lingkungan mereka, serta memberikan evaluasi yang lebih kontekstual dan bermakna

Bangli, 16 April 2025

Narasumber



I Putu Gede Darma Susila, S.Pd.SD
NIP. 19850519 201001 102



Lampiran 2

**Lembar Validitasi Guru Wali Kelas 5 SD N 7 Manukaya pada
Pengembangan Media Pembelajaran *Scratch* Terintegrasi Etnosains
Kebudayaan Bali dalam Materi Perpindahan Kalor
di Kelas 5 SD N 7 Manukaya**

Nama Validator 1 : I Putu Gede Darma Susila, S.Pd.SD

NIP : 19850519 201001 1028

Jabatan : Guru Wali Kelas 5

Instansi : SD N 7 Manukaya

Tanggal Pengisian : 16 Mei 2025

A. Keterangan

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian dari Bapak/Ibu terhadap produk yang dikembangkan.

B. Petunjuk pengisian

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada kolom yang sudah disediakan. Dengan ketentuan sebagai berikut :

Skor	Kualifikasi
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

C. Penilaian

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada kolom nilai, dengan tanda centang (✓) pada tabel berikut :

No	Kategori	Rentang Skor					Komentar
		1	2	3	4	5	
Aspek Kelayakan Isi							
1	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>Scratch</i> sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai					✓	
2	Media pembelajaran <i>Scratch</i> dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran				✓		
3	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>Scratch</i> akurat sesuai dengan konsep perpindahan kalor					✓	
4	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>Scratch</i> mendukung pemahaman siswa tentang perpindahan kalor berdasarkan konteks etnosains kebudayaan Bali					✓	
5	Materi pembelajaran				✓		

	yang disajikan dalam media <i>Scratch</i> mencakup konsep-konsep perpindahan kalor yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan terbaru						
6	Materi pembelajaran dalam media <i>Scratch</i> memuat informasi terkini yang relevan dengan penerapan etnosains kebudayaan Bali pada konsep perpindahan kalor				✓		
7	Media pembelajaran <i>Scratch</i> mengintegrasikan materi etnosains kebudayaan Bali dengan konsep perpindahan kalor secara jelas				✓		
8	Materi dalam media pembelajaran <i>Scratch</i> membantu siswa memahami perpindahan kalor melalui integrasi etnosains kebudayaan Bali					✓	
Aspek Kelayakan Penyajian							
9	Media pembelajaran					✓	

	<i>Scratch</i> disajikan dengan alur yang sistematis dan mudah dipahami oleh siswa						
10	Penggunaan gambar, suara, dan animasi dalam media pembelajaran <i>Scratch</i> membantu siswa memahami materi perpindahan kalor				✓		
11	Media pembelajaran <i>Scratch</i> menyediakan petunjuk penggunaan yang jelas bagi siswa dan guru					✓	
12	Terdapat elemen visual, audio, ataupun audio visual yang mendukung fokus dan motivasi siswa pada materi yang disajikan			✓			Perbesar audio sedikit
13	Media pembelajaran <i>Scratch</i> menyajikan materi perpindahan kalor secara menarik dan interaktif					✓	
14	Media pembelajaran <i>Scratch</i> mampu menyajikan materi perpindahan					✓	

	kalor secara sistematis dan terstruktur						
Aspek Kelayakan Bahasa							
15	Bahasa dalam media pembelajaran <i>Scratch</i> mudah dipahami					✓	
16	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas 5 SD					✓	
17	Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>Scratch</i> disampaikan dengan bahasa yang komunikatif				✓		
18	Media pembelajaran <i>Scratch</i> menggunakan istilah-istilah yang sesuai dengan kemampuan siswa kelas 5 SD				✓		
19	Media pembelajaran terdapat instruksi atau pertanyaan yang mengarahkan siswa untuk berkomunikasi atau berpartisipasi aktif				✓		
20	Media pembelajaran <i>Scratch</i> memungkinkan siswa untuk					✓	

	memberikan <i>respons</i> atau <i>feedback</i> terhadap materi yang disajikan						
21	Penggunaan ejaan, tanda baca, dan tata bahasa dalam media pembelajaran <i>Scratch</i> sudah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia					✓	
22	Kalimat dalam media pembelajaran <i>Scratch</i> sudah menggunakan pola susunan kalimat yang benar					✓	
Aspek Kelayakan Kegrafikan							
23	Penempatan elemen-elemen (teks, gambar, dan tombol) dalam media ini sudah sesuai dan nyaman dilihat oleh siswa					✓	
24	Elemen-elemen visual seperti gambar dan teks dalam media <i>Scratch</i> harmonis dan tidak tumpang tindih					✓	
25	Komposisi warna dalam media pembelajaran <i>Scratch</i> sudah menarik dan tidak mengganggu kenyamanan siswa saat belajar					✓	
26	Ukuran dan				✓		

	posisi elemen-elemen dalam media pembelajaran <i>Scratch</i> mendukung keterbacaan dan kejelasan informasi						
27	Desain media pembelajaran <i>Scratch</i> sudah sesuai dengan tema perpindahan kalor dan kebudayaan Bali					✓	
28	Tampilan media pembelajaran <i>Scratch</i> menarik bagi siswa dan mampu meningkatkan minat belajar mereka				✓		
29	Penggunaan elemen budaya Bali dalam media ini meningkatkan daya tarik pemahaman siswa terhadap materi					✓	
Total skor		-	-	3	40	90	133

D. Komentor dan Saran

Perbesar sedikit audionya

E. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka kesimpulan yang dapat diambil :

No	Keterangan	Centang
1	Sangat layak untuk dikembangkan	✓
2	Layak untuk dikembangkan	
3	Kurang layak untuk dikembangkan	
4	Sangat tidak layak untuk dikembangkan	

Terima kasih kepada Bapak/Ibu atas waktu yang diberikan untuk mengisi angket ini.

Bangli, 16 Mei 2025

Validator 1



I Putu Gede Darma Susila, S.Pd.SD
NIP. 19850519 201001 1028



Lampiran 3

**Lembar Validitasi Dosen Ahli 1 pada Pengembangan Media Pembelajaran
Scratch Terintegrasi Etnosains Kebudayaan Bali
dalam Materi Perpindahan Kalor
di Kelas 5 SD N 7 Manukaya**

Nama Validator 2 : Ni Wayan Sri Darmayanti, S.Pd.,M.Pd

NIDN : 0026028903

Jabatan : Dosen

Instansi : ITP Markandeya Bali

Tanggal Pengisian : 16 Mei 2025

A. Keterangan

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian dari Bapak/Ibu terhadap produk yang dikembangkan.

B. Petunjuk pengisian

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada kolom yang sudah disediakan.

Dengan ketentuan sebagai berikut :

Skor	Kualifikasi
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

C. Penilaian

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada kolom nilai, dengan tanda centang (✓) pada tabel berikut :

No	Kategori	Rentang Skor					Komentar
		1	2	3	4	5	
Aspek Kelayakan Isi							
1	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>Scratch</i> sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai				✓		
2	Media pembelajaran <i>Scratch</i> dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran				✓		
3	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>Scratch</i> akurat sesuai dengan konsep perpindahan kalor				✓		
4	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>Scratch</i> mendukung pemahaman siswa tentang perpindahan kalor berdasarkan konteks etnosains kebudayaan Bali				✓		

5	Materi pembelajaran yang disajikan dalam media <i>Scratch</i> mencakup konsep-konsep perpindahan kalor yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan terbaru			✓			
6	Materi pembelajaran dalam media <i>Scratch</i> memuat informasi terkini yang relevan dengan penerapan etnosains kebudayaan Bali pada konsep perpindahan kalor				✓		
7	Media pembelajaran <i>Scratch</i> mengintegrasikan materi etnosains kebudayaan Bali dengan konsep perpindahan kalor secara jelas			✓			
8	Materi dalam media pembelajaran <i>Scratch</i> membantu siswa memahami perpindahan kalor melalui integrasi etnosains kebudayaan Bali				✓		
Aspek Kelayakan Penyajian							

9	Media pembelajaran <i>Scratch</i> disajikan dengan alur yang sistematis dan mudah dipahami oleh siswa			✓		
10	Penggunaan gambar, suara, dan animasi dalam media pembelajaran <i>Scratch</i> membantu siswa memahami materi perpindahan kalor			✓		
11	Media pembelajaran <i>Scratch</i> menyediakan petunjuk penggunaan yang jelas bagi siswa dan guru			✓		
12	Terdapat elemen visual, audio, ataupun audio visual yang mendukung fokus dan motivasi siswa pada materi yang disajikan			✓		
13	Media pembelajaran <i>Scratch</i> menyajikan materi perpindahan kalor secara menarik dan interaktif			✓		
14	Media pembelajaran <i>Scratch</i> mampu menyajikan			✓		

	materi perpindahan kalor secara sistematis dan terstruktur						
Aspek Kelayakan Bahasa							
15	Bahasa dalam media pembelajaran <i>Scratch</i> mudah dipahami				✓		
16	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas 5 SD				✓		
17	Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>Scratch</i> disampaikan dengan bahasa yang komunikatif				✓		
18	Media pembelajaran <i>Scratch</i> menggunakan istilah-istilah yang sesuai dengan kemampuan siswa kelas 5 SD				✓		
19	Media pembelajaran terdapat instruksi atau pertanyaan yang mengarahkan siswa untuk berkomunikasi atau berpartisipasi aktif				✓		
20	Media pembelajaran <i>Scratch</i>				✓		

	memungkinkan siswa untuk memberikan <i>respons</i> atau <i>feedback</i> terhadap materi yang disajikan						
21	Penggunaan ejaan, tanda baca, dan tata bahasa dalam media pembelajaran <i>Scratch</i> sudah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia				✓		
22	Kalimat dalam media pembelajaran <i>Scratch</i> sudah menggunakan pola susunan kalimat yang benar				✓		
Aspek Kelayakan Kegrafikan							
23	Penempatan elemen-elemen (teks, gambar, dan tombol) dalam media ini sudah sesuai dan nyaman dilihat oleh siswa				✓		
24	Elemen-elemen visual seperti gambar dan teks dalam media <i>Scratch</i> harmonis dan tidak tumpang tindih			✓			Tolong gambar di aplikasi pada pengertian kalor dibuat lebih menarik, ukuran tulisan tolong diperjelas
25	Komposisi warna dalam media			✓			

	pembelajaran <i>Scratch</i> sudah menarik dan tidak mengganggu kenyamanan siswa saat belajar						
26	Ukuran dan posisi elemen-elemen dalam media pembelajaran <i>Scratch</i> mendukung keterbacaan dan kejelasan informasi				✓		
27	Desain media pembelajaran <i>Scratch</i> sudah sesuai dengan tema perpindahan kalor dan kebudayaan Bali				✓		
28	Tampilan media pembelajaran <i>Scratch</i> menarik bagi siswa dan mampu meningkatkan minat belajar mereka				✓		
29	Penggunaan elemen budaya Bali dalam media ini meningkatkan daya tarik pemahaman siswa terhadap materi				✓		
Total skor		-	-	18	92		110

D. Komentor dan Saran

Tolong gambar di aplikasi pada pengertian kalor dibuat lebih menarik, ukuran tulisan tolong diperjelas

E. Kesimpulan

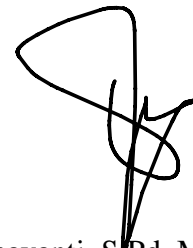
Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka kesimpulan yang dapat diambil :

No	Keterangan	Centang
1	Sangat layak untuk dikembangkan	
2	Layak untuk dikembangkan	✓
3	Kurang layak untuk dikembangkan	
4	Sangat tidak layak untuk dikembangkan	

Terima kasih kepada Bapak/Ibu atas waktu yang diberikan untuk mengisi angket ini.

Bangli, 16 Mei 2025

Validator 2



Ni Wayan Sri Darmayanti, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0026028903

Lampiran 4

**Lembar Validasi Dosen Ahli 2 pada Pengembangan Media Pembelajaran
Scratch Terintegrasi Etnosains Kebudayaan Bali dalam Materi Perpindahan
Kalor
di Kelas 5 SD N 7 Manukaya**

Nama Validator 3 : I Putu Andika Subagya Putra, S.Pd.,M.Kom

NIDN : 0816059402

Jabatan : Dosen

Instansi : ITP Markandeya Bali

Tanggal Pengisian : 15 Mei 2025

A. Keterangan

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian dari Bapak/Ibu terhadap produk yang dikembangkan.

B. Petunjuk pengisian

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada kolom yang sudah disediakan.

Dengan ketentuan sebagai berikut :

Skor	Kualifikasi
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

C. Penilaian

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada kolom nilai, dengan tanda centang (✓) pada tabel berikut :

No	Kategori	Rentang Skor					Komentar
		1	2	3	4	5	
Aspek Kelayakan Isi							
1	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>Scratch</i> sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai				✓		
2	Media pembelajaran <i>Scratch</i> dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran				✓		
3	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>Scratch</i> akurat sesuai dengan konsep perpindahan kalor				✓		
4	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>Scratch</i> mendukung pemahaman siswa tentang perpindahan kalor berdasarkan konteks etnosains kebudayaan Bali				✓		

5	Materi pembelajaran yang disajikan dalam media <i>Scratch</i> mencakup konsep-konsep perpindahan kalor yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan terbaru			✓		
6	Materi pembelajaran dalam media <i>Scratch</i> memuat informasi terkini yang relevan dengan penerapan etnosains kebudayaan Bali pada konsep perpindahan kalor			✓		
7	Media pembelajaran <i>Scratch</i> mengintegrasikan materi etnosains kebudayaan Bali dengan konsep perpindahan kalor secara jelas			✓		
8	Materi dalam media pembelajaran <i>Scratch</i> membantu siswa memahami perpindahan kalor melalui integrasi etnosains kebudayaan Bali			✓		
Aspek Kelayakan Penyajian						

9	Media pembelajaran <i>Scratch</i> disajikan dengan alur yang sistematis dan mudah dipahami oleh siswa					✓	
10	Penggunaan gambar, suara, dan animasi dalam media pembelajaran <i>Scratch</i> membantu siswa memahami materi perpindahan kalor					✓	
11	Media pembelajaran <i>Scratch</i> menyediakan petunjuk penggunaan yang jelas bagi siswa dan guru			✓			Untuk petunjuk bisa di perjelas lagi mungkin bisa baru mulai permainan atau ada tombol tambahan selain Materi dan Quis bisa di tambahkan petunjuk
12	Terdapat elemen visual, audio, ataupun audio visual yang mendukung fokus dan motivasi siswa pada materi yang disajikan					✓	
13	Media pembelajaran <i>Scratch</i>				✓		

	menyajikan materi perpindahan kalor secara menarik dan interaktif						
14	Media pembelajaran <i>Scratch</i> mampu menyajikan materi perpindahan kalor secara sistematis dan terstruktur				✓		
Aspek Kelayakan Bahasa							
15	Bahasa dalam media pembelajaran <i>Scratch</i> mudah dipahami					✓	
16	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas 5 SD				✓		
17	Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>Scratch</i> disampaikan dengan bahasa yang komunikatif				✓		
18	Media pembelajaran <i>Scratch</i> menggunakan istilah-istilah yang sesuai dengan kemampuan siswa kelas 5 SD				✓		
19	Media pembelajaran terdapat instruksi atau pertanyaan					✓	

	yang mengarahkan siswa untuk berkomunikasi atau berpartisipasi aktif						
20	Media pembelajaran <i>Scratch</i> memungkinkan siswa untuk memberikan <i>respons</i> atau <i>feedback</i> terhadap materi yang disajikan					✓	
21	Penggunaan ejaan, tanda baca, dan tata bahasa dalam media pembelajaran <i>Scratch</i> sudah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia					✓	
22	Kalimat dalam media pembelajaran <i>Scratch</i> sudah menggunakan pola susunan kalimat yang benar					✓	
Aspek Kelayakan Kegrafikan							
23	Penempatan elemen-elemen (teks, gambar, dan tombol) dalam media ini sudah sesuai dan nyaman dilihat oleh siswa					✓	
24	Elemen-elemen visual seperti gambar dan teks dalam media <i>Scratch</i> harmonis					✓	

	dan tidak tumpang tindih						
25	Komposisi warna dalam media pembelajaran <i>Scratch</i> sudah menarik dan tidak mengganggu kenyamanan siswa saat belajar					✓	
26	Ukuran dan posisi elemen-elemen dalam media pembelajaran <i>Scratch</i> mendukung keterbacaan dan kejelasan informasi				✓		
27	Desain media pembelajaran <i>Scratch</i> sudah sesuai dengan tema perpindahan kalor dan kebudayaan Bali				✓		
28	Tampilan media pembelajaran <i>Scratch</i> menarik bagi siswa dan mampu meningkatkan minat belajar mereka				✓		
29	Penggunaan elemen budaya Bali dalam media ini meningkatkan daya tarik pemahaman siswa terhadap materi				✓		
Total skor		-	-	3	72	50	125

D. Komentor dan Saran

Untuk petunjuk bisa di perjelas lagi mungkin bisa baru mulai permainan atau ada tombol tambahan selain Materi dan Quis bisa di tambahkan petunjuk

E. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka kesimpulan yang dapat diambil :

No	Keterangan	Centang
1	Sangat layak untuk dikembangkan	
2	Layak untuk dikembangkan	✓
3	Kurang layak untuk dikembangkan	
4	Sangat tidak layak untuk dikembangkan	

Terima kasih kepada Bapak/Ibu atas waktu yang diberikan untuk mengisi angket ini.

Bangli, 15 Mei 2025

Validator 3



I Putu Andika Subagya Putra, S.Pd.,M.Kom

NIDN. 0816059402



Gambar 1. Dokumentasi Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN GIANYAR
 DINAS PENDIDIKAN
 SD NEGERI 7 MANUKAYA



Alamat: Jln. Bahasan, Manukaya, Kecamatan Mangrove, Gianyar

Surat No: 0000

tanggal 06/04/2025

Nomor: 421.2/0161/SD/SD/TK/2025

Lampiran: -

Perihal: Surat Ijin Penelitian

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama: I Nyoman Budayana, S.Pd.SD
 Nip: 19860929 200903 1 004
 Pangkat / Gol: Penata TK I, III/d
 Jabatan: Kepala Sekolah
 Instansi: SD Negeri 7 Manukaya

Dengan ini membolehkan (izin) kepada:

Nama: Kadek Yuni Wulandari
 NIM: 21186206025
 Program Studi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Untuk melakukan penelitian *Ujian Skripsi Mahasiswa, Institut Teknologi dan Pendidikan
 Markandeya Hari Tahaat Akademik 2024/2025* di SD Negeri 7 Manukaya

Demikian surat izin ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Manukaya, 06 April 2025

Kepala SD N 7 Manukaya

I Nyoman Budayana, S.Pd.SD

NIP. 19860929 200903 1 004

Gambar 2. Surat Pernyataan Melakukan Penelitian