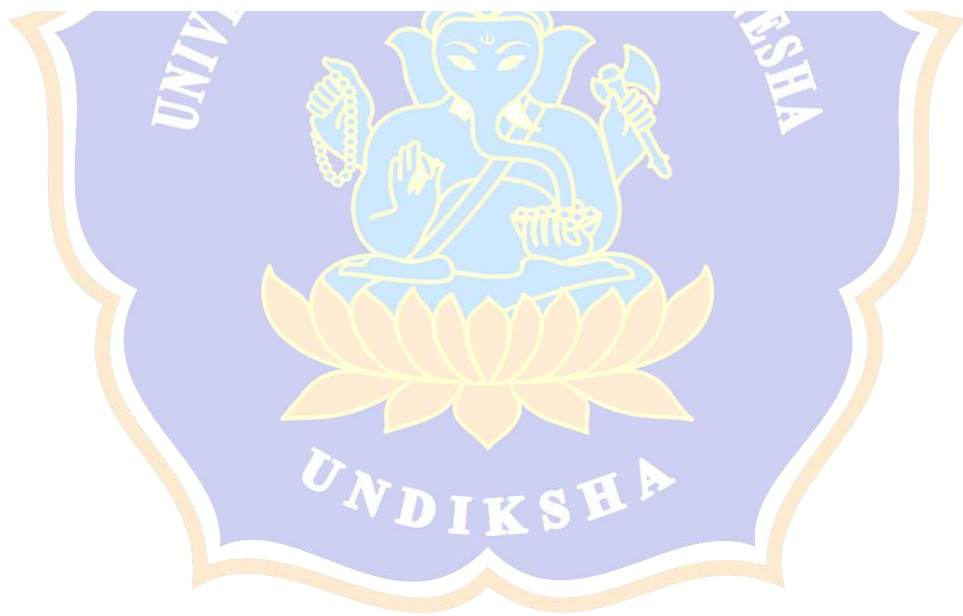


LAMPIRAN



Lampiran 01. Surat-surat



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
Alamat : Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja. Tlp. (0362)23950;31372,
Fax:(0362)25735

Nomor : 534/UN48.10.6/II/2022
Lampiran : Instrumen dan materi isi
Perihal : Judges Penelitian Mahasiswa

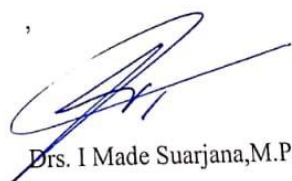
Kepada Yth. Ibu Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd.,M.Pd (*Judges I*)
di Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan di Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu sebagai penilai materi isi pada produk yang telah disusun oleh mahasiswa. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

No	Nama Mahasiswa	Judul Skripsi
1	Ni Kadek Dwi Ery NIM.1711031105	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Funthinkers</i> untuk Kelas II Sekolah Dasar Pada Tema 1 Hidup Rukun

Demikian surat ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Singaraja, 07 September 2022
Ketua Jurusan Pendidikan Dasar


Drs. I Made Suarjana, M.Pd
NIP. 19601231 198603 1 022



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

Alamat : Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja. Tlp. (0362)23950;31372,
Fax:(0362)25735

Nomor : 534/UN48.10.6/II/2022
Lampiran : Instrumen dan materi isi
Perihal : Judges Penelitian Mahasiswa

Kepada Yth. Ibu Ni Wayan Rati, S.Pd.,M.Pd (*Judges 2*)
di Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan di Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu sebagai penilai materi isi pada produk yang telah disusun oleh mahasiswa. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

No	Nama Mahasiswa	Judul Skripsi
1	Ni Kadek Dwi Ery NIM.1711031105	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Funthinkers</i> untuk Kelas II Sekolah Dasar Pada Tema 1 Hidup Rukun

Demikian surat ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Singaraja, 12 Desember 2022
Ketua Jurusan Pendidikan Dasar

Drs. I Made Suarjana, M.Pd
NIP. 19601231 198603 1 022



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
Alamat : Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja. Tlp. (0362)23950;31372,
Fax:(0362)25735

Nomor : 534/UN48.10.6/II/2022
Lampiran : Instrumen dan media
Perihal : Judges Penelitian Mahasiswa


Kepada Yth. I Kadek Edi Yudiana, M.Pd (*Judges 2*)
di Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan di Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu sebagai penilai media pada produk yang telah disusun oleh mahasiswa. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

No	Nama Mahasiswa	Judul Skripsi
1	Ni Kadek Dwi Ery NIM.1711031105	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Funthinkers</i> untuk Kelas II Sekolah Dasar Pada Tema 1 Hidup Rukun

Demikian surat ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Singaraja, 13 Desember 2022
Ketua Jurusan Pendidikan Dasar


Drs. I Made Suarjana, M.Pd
NIP. 19601231 198603 1 022



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
Alamat : Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja. Tlp. (0362)23950;31372,
Fax:(0362)25735

**SURAT KETERANGAN
VALIDASI MATERI PEMBELAJARAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd.,M.Pd
NIP : 198408282009122005

Menerangkan bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Kadek Dwi Ery
NIM : 1711031105

Memang benar telah melaksanakan Uji Validitas materi pembelajaran *Funthinkers* pada 07 September 2022. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 07 September 2022

Dosen Penilai,



Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd.,M.Pd

NIP. 198408282009122005



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
Alamat : Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja. Tlp. (0362)23950;31372,
Fax:(0362)25735

**SURAT KETERANGAN
VALIDASI MATERI PEMBELAJARAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ni Wayan Rati, S.Pd.,M.Pd
NIP : 197612142009122002

Menerangkan bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Kadek Dwi Ery
NIM : 1711031105

Memang benar telah melaksanakan Uji Validitas materi pembelajaran *Funthinkers* pada 12 Desember 2022. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 12 Desember 2022
Dosen Penilai,

Ni Wayan Rati, S.Pd.,M.Pd
NIP. 197612142009122002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

Alamat : Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja. Tlp. (0362)23950:31372,
Fax:(0362)25735

**SURAT KETERANGAN
VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

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

Menerangkan bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Kadek Dwi Ery
NIM : 1711031105

Memang benar telah melaksanakan Uji Validitas materi pembelajaran *Funthinkers* pada 14 Desember 2022. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 14 Desember 2022

Dosen Penilai,

Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd

NIP. 197108152001121001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
Alamat : Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja, Tlp. (0362)23950;31372.
Fax:(0362)25735

**SURAT KETERANGAN
VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : I Kadek Edi Yudiana, M.Pd
NIP : 1984100820130501131

Menerangkan bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Kadek Dwi Ery
NIM : 1711031105

Memang benar telah melaksanakan Uji Validitas materi pembelajaran *Funthinkers* pada 13 Desember 2022. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 13 Desember 2022

Dosen Penilai,

I Kadek Edi Yudiana, M.Pd
NIP. 1984100820130501131



ꦏꦫꦁꦱꦺꦩ
PEMERINTAH KABUPATEN KARANGASEM
ꦏꦫꦁꦱꦺꦩ
DINAS PENDIDIKAN KEMUDAAN DAN OLARAGA
ꦏꦫꦁꦱꦺꦩ
SATUAN PENDIDIKAN
ꦏꦫꦁꦱꦺꦩ
SD NEGERI 1 SERAYA TIMUR
ꦏꦫꦁꦱꦺꦩ
Alamat : Br. Dinas Kangin, Desa Seraya Timur, Kode Pos : 80811



SURAT KETERANGAN

Nomor : 423.7 / SD N 1 Sertim/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri 1 Seraya Timur, dengan ini menerangkan bahwa :

N a m a : NI KADEK DEWI ERY
NIM : 1711031105
Jdudul : Pengembangan Media Pembelajaran Funthinkers untuk Kelas II Sekolah Dasar Pada Tema Hidup Rukun
NISN : 3157938400

Memang benar Mahasiswa tersebut diatas telah melakukan penelitian di SD Negeri 1 Seraya Timur guna memenuhi tugas kuliah

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimanamestinya

Seraya Timur, 22 Pebruari 2023

Kepala SD.Negeri 1 Seraya Timur,



(I Wawan Latra Santosa, S.Pd.SD)
NIP. 19700727 199105 1 001

Lampiran 02. Validasi Instrumen

INSTRUMEN VALIDASI ISI AHLI MATERI ISI

A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk emndapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi ahli materi soal.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 2 aspek utama yaitu penggunaan bahasa dan isi soal.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian adalah **sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang (2), sangat kurang (1)**.
2. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator penilaian	skor				
		1	2	3	4	5
PENGUNAAN BAHASA						
A. Kualitas Penggunaan Bahasa						
1	Susunan kalimat sesuai aturan Bahasa Indonesia yang baik, benar, dan baku					
2	Bahasa yang digunakan dalam media mudah untuk dipahami					
3	Bahasa yang digunakan pada petunjuk penggunaan sesuai dengan tahap perkembangan siswa					
4	Kejelasan bahasa yang digunakan dalam media <i>fun thinkers</i>					
5	Bahasa yang digunakan tidak bersifat ambigu atau memiliki penafsiran ganda					
6	Keefektifan kalimat yang digunakan dalam media <i>fun thinkers</i>					
7	Petunjuk pengerjaan soal mudah dipahami sesuai dengan perkembangan siswa					
ISI						
A. Kejelasan dan Kelengkapan Identitas K13 Pada Media <i>Fun Thinkers</i>						
9	Kejelasan dan kelengkapan identitas K13 pada media <i>fun thinkers</i>					
B. Relevansi Materi Terhadap Kompetensi Dasar						
10	Relevansi materi soal terhadap masing-masing kompetensi dasar pada media <i>fun thinkers</i>					
C. Relevansi Materi Terhadap Indikator Pencapaian Pembelajaran						
11	Relevansi materi soal terhadap masing-masing indikator pencapaian pembelajaran pada media <i>fun thinkers</i>					
D. Relevansi Materi Terhadap Tingkatan Perkembangan Siswa						
12	Relevansi materi soal terhadap tingkat perkembangan kognitif pada siswa					

Komentar Guna Perbaikan Instrumen

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

Singaraja,
Penilai,



INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli media ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi ahli media.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 3 aspek utama yaitu desain media, penggunaan bahasa, dan kemudahan penggunaan.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian adalah *sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang (2), sangat kurang (1)*.
2. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator penilaian	skor				
		1	2	3	4	5
DESAIN MEDIA						
A. Desain Sampul Media						
1	Kemenarikan desain tampilan sampul media <i>fun thinkers</i> .					
2	Kejelasan identitas sampul media					
3	Keserasian warna pada tampilan sampul media					
B. Kualitas Gambar yang Ditampilkan						
4	Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan latihan soal sesuai pada buku tema					
5	Ukuran gambar yang digunakan pada latihan soal sudah sesuai					
C. Kejelasan Teks yang Ditampilkan						
6	Teks yang digunakan pada buku media <i>fun thinkers</i> dapat dibaca dengan baik					
7	Kesesuaian bentuk dan ukuran huruf pada kotak soal dan jawaban					
8	Kesesuaian pemilihan jenis huruf					
D. Tampilan Media						
9	Kombinasi warna pada media <i>fun thinkers</i> disusun secara baik dan menarik					
10	Desain tampilan media <i>fun thinkers</i> memiliki daya tarik yang tinggi untuk siswa					
E. Tata Letak						
11	Kesesuaian pengaturan jarak tiap kalimat pada teks dan set soal yang digunakan dalam media <i>fun thinkers</i>					
12	Kesesuaian tata letak tulisan yang ditampilkan didalam buku media <i>fun thinkers</i>					
13	Kesesuaian tata letak bingkai peraga pada media <i>fun thinkers</i>					
14	Kesesuaian tata letak gambar dan tulisan dengan <i>background</i>					
PENGGUNAAN BAHASA						
A. Kejelasan dan Kelengkapan Identitas K13 Pada Media <i>Fun Thinkers</i>						
15	Bahasa yang digunakan didalam media mudah dipahami oleh siswa					
16	Ketepatan dalam penulisan dan pemilihan bahasa yang digunakan dalam media <i>fun thinkers</i>					

No	Indikator Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
17	Kejelasan kata dan istilah yang digunakan dalam media <i>fun thinkers</i>					
B. Kemudahan Penggunaan						
18	media <i>fun thinkers</i> mudah digunakan					
19	Alat peraga dapat memudahkan penggunaan media <i>fun thinkers</i>					
C. Kejelasan Penggunaan Media						
20	Kejelasan petunjuk penggunaan media dan kejelasan pengerjaan masing-masing latihan pada media <i>fun thinkers</i>					

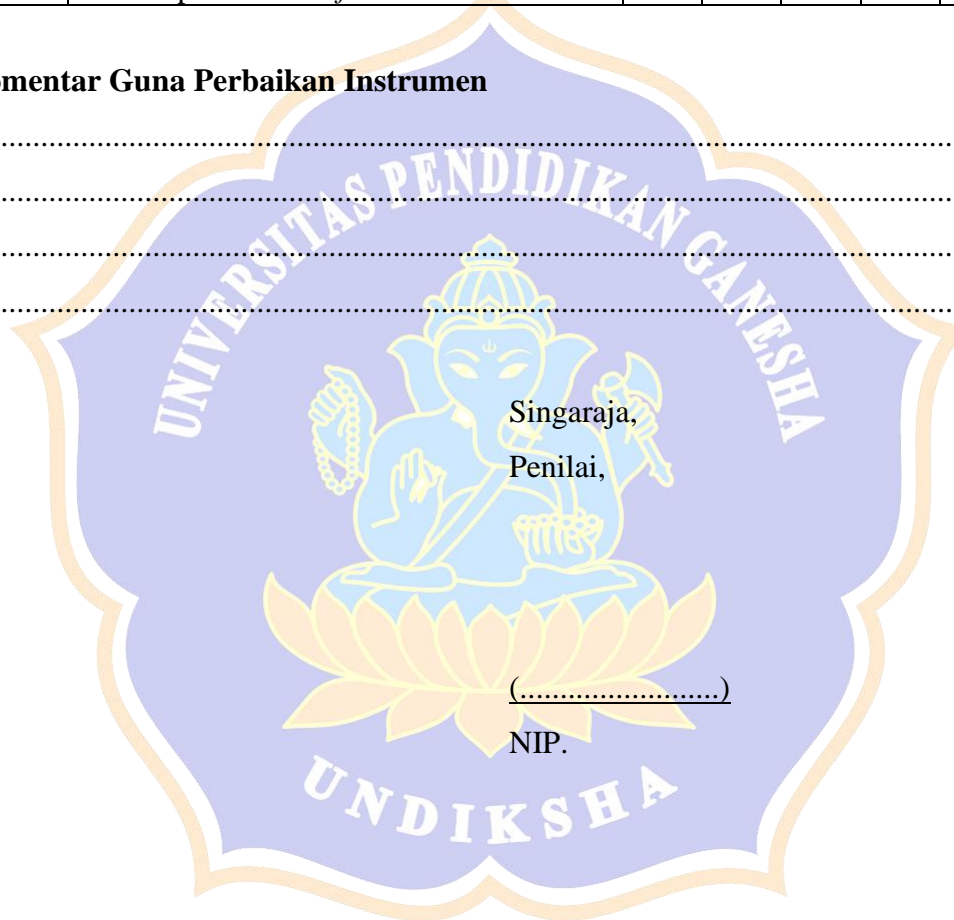
Komentar Guna Perbaikan Instrumen

.....

.....

.....

.....



Singaraja,
Penilai,

(.....)

NIP.

INSTRUMEN VALIDASI RESPON PRAKTISI

Nama :

NIP :

Jabatan :

Instansi :

A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli praktisi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi ahli praktisi.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 2 aspek utama yaitu sajian media dan kualitas media.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian adalah **5 = sangat setuju (SS)**, **4 = Setuju (S)**, **3 = Cukup (C)**, **2 = Tidak Setuju (TS)**, **1 = Sangat Tidak Setuju (STS)**.
2. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator penilaian	skor				
		SS	S	C	TS	STS
		1	2	3	4	5
SAJIAN MEDIA						
A. Kualitas Teknis Media						
1	Kejelasan petunjuk penggunaan media <i>fun thinkers</i>					
2	Kemudahan penggunaan alat peraga media <i>fun thinkers</i>					
3	Kemenarikan tampilan soal dan jawaban pada media <i>fun thinkers</i>					
4	Keterbacaan latihan soal yang disajikan dalam media jelas					
5	Ketepatan penempatan kotak soal dan jawaban dengan alat peraga media <i>fun thinkers</i>					
KUALITAS MEDIA						
A. Kualitas Isi Materi dalam Media						
6	Kesesuaian isi materi dengan kompetensi dasar					
7	Kesesuaian isi materi dengan indikator pencapaian pembelajaran					
8	Kesesuaian ilustrasi dengan materi					
9	Kemudahan materi untuk dipahami					
10	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa					
B. Kualitas Soal dalam Media						
11	Latihan soal pada media sesuai dengan tingkatan perkembangan siswa					
12	Latihan soal pada media membantu melatih proses analisis siswa					
13	Latihan soal pada media membantu melatih tingkat perkembangan kognitif siswa					
14	Latihan soal pada media sesuai dengan pembelajaran Abad 21					
15	Latihan soal pada media sesuai dengan kehidupan nyata					
C. Kualitas Intruksional						
16	Pemberian ilustrasi dekat dengan kehidupan sehari-hari					
17	Kesesuaian latihan soal dengan materi					
18	Pemberian soal dapat diselesaikan dengan mandiri					
19	Kesesuaian tingkat soal dengan perkembangan siswa					

No	Indikator penilaian	skor				
		SS	S	C	TS	STS
		1	2	3	4	5
20	Keselarasan antara soal dan jawaban pada latihan					

Komentar Guna Perbaikan Instrumen

.....

.....

.....

.....

.....



INSTRUMEN RESPON SISWA

Nama :.....

Kelas :.....

No.Absen :.....

A. Pengantar

1. Lembar respon siswa ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 2 aspek utama yaitu materi soal dan pengguna media.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian adalah **5 = sangat setuju (SS)**, **4 = Setuju (S)**, **3 = Cukup (C)**, **2 = Tidak Setuju (TS)**, **1 = Sangat Tidak Setuju (STS)**.
2. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator penilaian	skor				
		SS	S	C	TS	STS
		1	2	3	4	5
MATERI SOAL						
A. Pemahaman Materi						
1	Materi soal yang disampaikan dalam media <i>fun thinkers</i> sudah runtut					
2	Media <i>fun thinkers</i> membantu siswa mudah dalam memahami materi					
3	Materi soal yang disajikan dalam media <i>fun thinkers</i> dapat dijawab dengan baik oleh siswa					
4	Media <i>fun thinkers</i> membantu siswa lebih terampil dalam menentukan jawaban					
5	Media <i>fun thinkers</i> membantu siswa aktif dalam belajar					
PENGUNAAN MEDIA						
A. Kemudahan Menggunakan Media dalam Belajar						
6	Petunjuk penggunaan media <i>fun thinkers</i> mudah dipahami siswa					
7	Media <i>fun thinkers</i> mudah digunakan oleh siswa					
8	Perintah pada setiap latihan dapat dipahami oleh siswa dengan baik					
9	Huruf pada media <i>fun thinkers</i> dapat terbaca dengan jelas					
10	Siswa masih tertarik belajar menggunakan media <i>fun thinkers</i>					

Lampiran 03. Hasil Uji Validasi Instrumen

LEMBAR PENILAIAN JUDGES (INSTRUMEN VALIDASI UJI AHLI MATERI SOAL)

Petunjuk :

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan.

No	Indikator penilaian	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
PENGUNAAN BAHASA			
A. Kualitas Penggunaan Bahasa			
1	Susunan kalimat sesuai aturan Bahasa Indonesia yaik baik, benar, dan baku	✓	
2	Bahasa yang digunakan dalam media mudah untuk dipahami	✓	
3	Bahasa yang digunakan pada petunjuk penggunaan sesuai dengan tahap perkembangan siswa	✓	
4	Kejelasan bahasa yang digunakan dalam media <i>funthinkers</i>	✓	
5	Bahasa yang digunakan tidak bersifat ambigu atau memiliki penafsiran ganda	✓	
6	Keefektifan kalimat yang digunakan dalam media <i>funthinkers</i>	✓	
7	Petunjuk pengerjaan soal mudah dipahami sesuai dengan perkembangan siswa	✓	
8	Contoh pengerjaan soal mudah dipahami sesuai perkembangan siswa		✓
ISI SOAL			
B. Kejelasan dan Kelengkapan Identitas K13 Pada Media <i>Funthinkers</i>			
9	Kejelasan dan kelengkapan idempitas K13 pada media <i>funthinkers</i> <i>materi</i>	✓	
C. Relevansi Latihan Soal Terhadap Kompetensi Dasar			
10	Relevansi materi soal terhadap masing-masing kompetensi dasar pada media <i>funthinkers</i>	✓	

No	Indikator Penilaian	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
D. Relevansi ^{Materi} Latihan Soal Terhadap Indikator Pencapaian Pembelajaran			
11	Relevansi materi soal terhadap masing-masing indikator pencapaian pembelajaran pada media <i>funthinkers</i>	✓	
E. Relevansi ^{Materi} Latihan Soal Terhadap Tingkatan Perkembangan Siswa			
12	Relevansi materi soal terhadap tingkat perkembangan kognitif pada siswa	✓	

Catatan :

Revisi: pengalokasian!

.....

.....

.....

Singaraja, 22 Juni 2022

Judges I



Dr. I Made Tegeh, S.Pd.,M.Pd

NIP 197108152001121001

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN VALIDASI UJI AHLI MEDIA)**

Petunjuk :

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan.

No	Indikator penilaian	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
DESAIN MEDIA			
A. Desain Sampul Media			
1	Kemenarikan <i>desain</i> tampilan sampul media <i>funthinkers</i>	✓	
2	Kejelasan identitas sampul media	✓	
3	Keserasian warna pada tampilan sampul media	✓	
B. Kualitas Gambar yang Ditampilkan			
4	Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan latihan soal sesuai pada buku tema	✓	
5	Ukuran gambar yang digunakan pada latihan soal sudah sesuai	✓	
C. Kejelasan Teks yang Ditampilkan			
6	Teks yang digunakan pada buku media <i>funthinkers</i> dapat dibaca dengan baik	✓	
7	Kesesuaian bentuk dan ukuran huruf pada kotak soal dan jawaban	✓	
8	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	✓	
D. Tampilan Media			
9	Kombinasi warna pada media <i>funthinkers</i> disusun secara baik dan menarik	✓	
10	<i>Desain</i> tampilan media <i>funthinkers</i> memiliki daya tarik yang tinggi untuk siswa	✓	

No	Indikator Penilaian	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
E. Tata Letak			
11	Kesesuaian pengaturan jarak tiap kalimat pada teks dan set soal yang digunakan dalam media <i>funthinkers</i>	✓	
12	Kesesuaian tata letak tulisan yang ditampilkan di dalam buku media <i>funthinkers</i>	✓	
13	Kesesuaian tata letak bingkai peraga pada buku media <i>funthinkers</i>	✓	
14	Kesesuaian tata letak gambar dan tulisan dengan <i>background</i>	✓	
PENGUNAAN BAHASA			
A. Kualitas Penggunaan Bahasa			
15	Bahasa yang digunakan di dalam media mudah dipahami oleh siswa	✓	
16	Ketepatan dalam penulisan dan pemilihan bahasa yang digunakan dalam media <i>funthinkers</i>	✓	
17	Kejelasan kata dan istilah yang digunakan dalam media <i>funthinkers</i>	✓	
B. Kemudahan Penggunaan			
18	Media <i>funthinkers</i> mudah digunakan	✓	
19	Dengan alat peraga memudahkan penggunaan media <i>funthinkers</i>	✓	
C. Kejelasan Penggunaan Media			
20	Kejelasan petunjuk penggunaan media dan kejelasan pengerjaan masing-masing latihan media <i>funthinkers</i>	✓	

Catatan :

.....

Singaraja, 22 Juni 2022

Judges I



Dr. Made Tegeh, S.Pd., M.Pd

NIP 197108152001121001

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN VALIDASI UJI RESPON PRAKTIKI)

Petunjuk :

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan.

No	Indikator penilaian	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
SAJIAN MEDIA			
A. Kualitas Teknis Media			
1	Kejelasan petunjuk penggunaan media <i>funthinkers</i>	✓	
2	Kemudahan penggunaan alat peraga media <i>funthinkers</i>	✓	
3	Kemenarikan tampilan soal dan jawaban pada media <i>funthinkers</i>	✓	
4	Keterbacaan latihan soal yang disajikan dalam media jelas	✓	
5	Ketepatan penempatan kotak soal dan jawaban dengan alat peraga media <i>funthinkers</i>	✓	
KUALITAS MEDIA			
A. Kualitas Isi Materi dalam Media			
6	Kesesuaian isi materi dengan kompetensi dasar	✓	
7	Kesesuaian isi materi dengan indikator pencapaian pembelajaran	✓	
8	Kesesuaian ilustrasi dengan materi	✓	
9	Kemudahan materi untuk dipahami	✓	
10	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa	✓	
B. Kualitas Soal dalam Media			
11	Latihan soal pada media sesuai dengan tingkatan perkembangan siswa	✓	
12	Latihan soal pada media membantu melatih proses analisis siswa	✓	

No	Indikator Penilaian	relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
13	Latihan soal pada media membantu melatih tingkat perkembangan kognitif siswa	✓	
14	Latihan soal pada media sesuai dengan pembelajaran Abad 21	✓	
15	Latihan soal pada media sesuai dengan kehidupan nyata	✓	
C. Kualitas Intruksional			
16	Pemberian ilustrasi dekat dengan kehidupan sehari-hari	✓	
17	Kesesuaian latihan soal dengan materi	✓	
18	Pemberian soal dapat diselesaikan dengan mandiri	✓	
19	Kesesuaian tingkat soal dengan perkembangan siswa	✓	
20	Keselarasn antara soal dan jawaban pada latihan	✓	

Catatan :

.....

.....

.....

Singaraja, 22 Juni 2022

Judges I



Dr. I Made Tegeh, S.Pd.,M.Pd

NIP 197108152001121001

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN VALIDASI UJI RESPON SISWA)**

Petunjuk :

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan.

No	Indikator penilaian	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
MATERI SOAL			
A. Pemahaman Materi			
1	Materi soal yang disampaikan dalam media <i>funthinkers</i> sudah runtut	✓	
2	Media <i>funthinkers</i> membantu siswa mudah dalam memahami materi	✓	
3	Materi soal yang disajikan dalam media <i>funthinkers</i> dapat dijawab dengan baik oleh siswa	✓	
4	Media <i>funthinkers</i> membantu siswa lebih terampil dalam menentukan jawaban	✓	
5	Media <i>funthinkers</i> membantu siswa aktif dalam belajar	✓	
PENGGUNAAN MEDIA			
A. Kemudahan Menggunakan Media dalam Belajar			
6	Petunjuk penggunaan media <i>funthinkers</i> mudah dipahami siswa	✓	
7	Media <i>funthinkers</i> mudah digunakan oleh siswa	✓	
8	Perintah pada setiap latihan dapat dipahami oleh siswa dengan baik	✓	
9	Huruf pada media <i>funthinkers</i> dapat terbaca dengan jelas	✓	
10	Siswa masih tertarik belajar menggunakan media <i>funthinkers</i>	✓	

Catatan :

Sunggaraja, 22 Juni 2022

Judges 1

Dr. L. Moch. Teguh, S.Pd., M.Pd.

NIP. 1971081520031221000

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN VALIDASI UJI AHLI MATERI SOAL)

Petunjuk :

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan.

No	Indikator penilaian	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
PENGUNAAN BAHASA			
A. Kualitas Penggunaan Bahasa			
1	Susunan kalimat sesuai aturan Bahasa Indonesia yaik baik, benar, dan baku	✓	
2	Bahasa yang digunakan dalam media mudah untuk dipahami	✓	
3	Bahasa yang digunakan pada petunjuk penggunaan sesuai dengan tahap perkembangan siswa	✓	
4	Kejelasan bahasa yang digunakan dalam media <i>funthinkers</i>	✓	
5	Bahasa yang digunakan tidak bersifat ambigu atau memiliki penafsiran ganda	✓	
6	Keefektifan kalimat yang digunakan dalam media <i>funthinkers</i>	✓	
7	Petunjuk pengerjaan soal mudah dipahami sesuai dengan perkembangan siswa	✓	
8	Contoh pengerjaan soal mudah dipahami sesuai perkembangan siswa		✓
ISI SOAL			
B. Kejelasan dan Kelengkapan Identitas K13 Pada Media <i>Funthinkers</i>			
9	Kejelasan dan kelengkapan identitas K13 pada media <i>funthinkers</i>	✓	
C. Relevansi Latihan Soal Terhadap Kompetensi Dasar			
10	Relevansi materi soal terhadap masing-masing kompetensi dasar pada media <i>funthinkers</i>	✓	

No	Indikator Penilaian	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
D. Relevansi Latihan soal Terhadap Indikator Pencapaian Pembelajaran			
11	Relevansi materi soal terhadap masing-masing indikator pencapaian pembelajaran pada media <i>funthinkers</i>	✓	
E. Relevansi Latihan Soal Terhadap Tingkatan Perkembangan Siswa			
12	Relevansi materi soal terhadap tingkat perkembangan kognitif pada siswa	✓	

Catatan :

.....

.....

.....

Singaraja, 22 Juni 2022

Judges II

Kadek Yudiana, S.Pd.,M.Pd

NIP. 198605212015041001

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN VALIDASI UJI AHLI MEDIA)**

Petunjuk :

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan.

No	Indikator penilaian	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
DESAIN MEDIA			
A. Desain Sampul Media			
1	Kemenarikan <i>desain</i> tampilan sampul media <i>funthinkers</i>	✓	
2	Kejelasan identitas sampul media	✓	
3	Keserasian warna pada tampilan sampul media	✓	
B. Kualitas Gambar yang Ditampilkan			
4	Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan latihan soal sesuai pada buku tema	✓	
5	Ukuran gambar yang digunakan pada latihan soal sudah sesuai	✓	
C. Kejelasan Teks yang Ditampilkan			
6	Teks yang digunakan pada buku media <i>funthinkers</i> dapat dibaca dengan baik	✓	
7	Kesesuaian bentuk dan ukuran huruf pada kotak soal dan jawaban	✓	
8	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	✓	
D. Tampilan Media			
9	Kombinasi warna pada media <i>funthinkers</i> disusun secara baik dan menarik	✓	
10	<i>Desain</i> tampilan media <i>funthinkers</i> memiliki daya tarik yang tinggi untuk siswa	✓	

No	Indikator Penilaian	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
E. Tata Letak			
11	Kesesuaian pengaturan jarak tiap kalimat pada teks dan set soal yang digunakan dalam media <i>funthinkers</i>	✓	
12	Kesesuaian tata letak tulisan yang ditampilkan di dalam buku media <i>funthinkers</i>	✓	
13	Kesesuaian tata letak bingkai peraga pada buku media <i>funthinkers</i>	✓	
14	Kesesuaian tata letak gambar dan tulisan dengan <i>background</i>	✓	
PENGUNAAN BAHASA			
A. Kualitas Penggunaan Bahasa			
15	Bahasa yang digunakan di dalam media mudah dipahami oleh siswa	✓	
16	Ketepatan dalam penulisan dan pemilihan bahasa yang digunakan dalam media <i>funthinkers</i>	✓	
17	Kejelasan kata dan istilah yang digunakan dalam media <i>funthinkers</i>	✓	
B. Kemudahan Penggunaan			
18	Media <i>funthinkers</i> mudah digunakan	✓	
19	Dengan alat peraga memudahkan penggunaan media <i>funthinkers</i>	✓	
C. Kejelasan Penggunaan Media			
20	Kejelasan petunjuk penggunaan media dan kejelasan pengerjaan masing-masing latihan media <i>funthinkers</i>	✓	

Catatan :

.....

.....

.....

Singaraja, 22 Juni 2022

Judges II



Kadek Yudiana, S.Pd.,M.Pd

NIP. 198605212015041001

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN VALIDASI UJI RESPON PRAKTIS)**

Petunjuk :

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan.

No	Indikator penilaian	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
SAJIAN MEDIA			
A. Kualitas Teknis Media			
1	Kejelasan petunjuk penggunaan media <i>funthinkers</i>	✓	
2	Kemudahan penggunaan alat peraga media <i>funthinkers</i>	✓	
3	Kemenarikan tampilan soal dan jawaban pada media <i>funthinkers</i>	✓	
4	Keterbacaan latihan soal yang disajikan dalam media jelas	✓	
5	Ketepatan penempatan kotak soal dan jawaban dengan alat peraga media <i>funthinkers</i>	✓	
KUALITAS MEDIA			
A. Kualitas Isi Materi dalam Media			
6	Kesesuaian isi materi dengan kompetensi dasar	✓	
7	Kesesuaian isi materi dengan indikator pencapaian pembelajaran	✓	
8	Kesesuaian ilustrasi dengan materi	✓	
9	Kemudahan materi untuk dipahami	✓	
10	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa	✓	
B. Kualitas Soal dalam Media			
11	Latihan soal pada media sesuai dengan tingkatan perkembangan siswa	✓	
12	Latihan soal pada media membantu melatih proses analisis siswa	✓	

No	Indikator Penilaian	relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
13	Latihan soal pada media membantu melatih tingkat perkembangan kognitif siswa	✓	
14	Latihan soal pada media sesuai dengan pembelajaran Abad 21	✓	
15	Latihan soal pada media sesuai dengan kehidupan nyata	✓	
C. Kualitas Intruksional			
16	Pemberian ilustrasi dekat dengan kehidupan sehari-hari	✓	
17	Kesesuaian latihan soal dengan materi	✓	
18	Pemberian soal dapat diselesaikan dengan mandiri	✓	
19	Kesesuaian tingkat soal dengan perkembangan siswa	✓	
20	Keselarasn antara soal dan jawaban pada latihan	✓	

Catatan :

.....

.....

.....

Singaraja, 22 Juni 2022

Judges II



Kadek Yudiana, S.Pd.,M.Pd

NIP. 198605212015041001

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN VALIDASI UJI RESPON SISWA)**

Petunjuk :

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan.

No	Indikator penilaian	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
MATERI SOAL			
A. Pemahaman Materi			
1	Materi soal yang disampaikan dalam media <i>funthinkers</i> sudah runtut	✓	
2	Media <i>funthinkers</i> membantu siswa mudah dalam memahami materi	✓	
3	Materi soal yang disajikan dalam media <i>funthinkers</i> dapat dijawab dengan baik oleh siswa	✓	
4	Media <i>funthinkers</i> membantu siswa lebih terampil dalam menentukan jawaban	✓	
5	Media <i>funthinkers</i> membantu siswa aktif dalam belajar	✓	
PENGGUNAAN MEDIA			
A. Kemudahan Menggunakan Media dalam Belajar			
6	Petunjuk penggunaan media <i>funthinkers</i> mudah dipahami siswa	✓	
7	Media <i>funthinkers</i> mudah digunakan oleh siswa	✓	
8	Perintah pada setiap latihan dapat dipahami oleh siswa dengan baik	✓	
9	Huruf pada media <i>funthinkers</i> dapat terbaca dengan jelas		
10	Siswa masih tertarik belajar menggunakan media <i>funthinkers</i>	✓	

Catatan :

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

Singaraja, 22 Juni 2022

Judges II



Kadek Yudiana, S.Pd.,M.Pd

NIP. 198605212015041001

Lampiran 04. Hasil Uji Validasi Produk Media *Fun Thinkers*

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator penilaian	skor				
		1	2	3	4	5
PENGUNAAN BAHASA						
A. Kualitas Penggunaan Bahasa						
1	Susunan kalimat sesuai aturan Bahasa Indonesia yaik baik, benar, dan baku					✓
2	Bahasa yang digunakan dalam media mudah untuk dipahami					✓
3	Bahasa yang digunakan pada petunjuk penggunaan sesuai dengan tahap perkembangan siswa				✓	
4	Kejelasan bahasa yang digunakan dalam media <i>funthinkers</i>				✓	
5	Bahasa yang digunakan tidak bersifat ambigu atau memiliki penafsiran ganda				✓	
6	Keefektifan kalimat yang digunakan dalam media <i>funthinkers</i>					✓
7	Petunjuk pengerjaan soal mudah dipahami sesuai dengan perkembangan siswa					✓
ISI						
A. Kejelasan dan Kelengkapan Identitas K13 Pada Media <i>Funthinkers</i>						
8	Kejelasan dan kelengkapan identitas K13 pada media <i>funthinkers</i>					✓
B. Relevansi Materi Terhadap Kompetensi Dasar						
9	Relevansi materi soal terhadap masing-masing kompetensi dasar pada media <i>funthinkers</i>					✓
C. Relevansi Materi Terhadap Indikator Pencapaian Pembelajaran						
10	Relevansi materi soal terhadap masing-masing indikator pencapaian pembelajaran pada media <i>funthinkers</i>					✓
D. Relevansi Materi Terhadap Tingkatan Perkembangan Siswa						
11	Relevansi materi soal terhadap tingkat perkembangan kognitif pada siswa					✓

Komentar Guna Perbaikan Instrumen

perbaiki sesuai saran di atas

Singaraja, 07 September 2022

Penilai



(Dr. I Gusti Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd)

NIP. 198408282009122005

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator penilaian	skor				
		1	2	3	4	5
PENGUNAAN BAHASA						
A. Kualitas Penggunaan Bahasa						
1	Susunan kalimat sesuai aturan Bahasa Indonesia yang baik, benar, dan baku				✓	
2	Bahasa yang digunakan dalam media mudah untuk dipahami					✓
3	Bahasa yang digunakan pada petunjuk penggunaan sesuai dengan tahap perkembangan siswa					✓
4	Kejelasan bahasa yang digunakan dalam media <i>funthinkers</i>					✓
5	Bahasa yang digunakan tidak bersifat ambigu atau memiliki penafsiran ganda					✓
6	Keefektifan kalimat yang digunakan dalam media <i>funthinkers</i>					✓
7	Petunjuk pengerjaan soal mudah dipahami sesuai dengan perkembangan siswa				✓	
ISI						
A. Kejelasan dan Kelengkapan Identitas K13 Pada Media <i>Funthinkers</i>						
9	Kejelasan dan kelengkapan identitas K13 pada media <i>funthinkers</i>				✓	
B. Relevansi Materi Terhadap Kompetensi Dasar						
10	Relevansi materi soal terhadap masing-masing kompetensi dasar pada media <i>funthinkers</i>					✓
C. Relevansi Materi Terhadap Indikator Pencapaian Pembelajaran						
11	Relevansi materi soal terhadap masing-masing indikator pencapaian pembelajaran pada media <i>funthinkers</i>					✓
D. Relevansi Materi Terhadap Tingkatan Perkembangan Siswa						
12	Relevansi materi soal terhadap tingkat perkembangan kognitif pada siswa					✓

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator penilaian	skor				
		1	2	3	4	5
DESAIN MEDIA						
A. Desain Sampul Media						
1	Kemenarikan desain tampilan sampul media <i>funthinkers</i> .					✓
2	Kejelasan identitas sampul media					✓
3	Keserasian warna pada tampilan sampul media				✓	
B. Kualitas Gambar yang Ditampilkan						
4	Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan latihan soal sesuai pada buku tema					✓
5	Ukuran gambar yang digunakan pada latihan soal sudah sesuai					✓
C. Kejelasan Teks yang Ditampilkan						
6	Teks yang digunakan pada buku media <i>funthinkers</i> dapat dibaca dengan baik					✓
7	Kesesuaian bentuk dan ukuran huruf pada kotak soal dan jawaban					✓
8	Kesesuaian pemilihan jenis huruf					✓
D. Tampilan Media						
9	Kombinasi warna pada media <i>funthinkers</i> disusun secara baik dan menarik					✓
10	Desain tampilan media <i>funthinkers</i> memiliki daya tarik yang tinggi untuk siswa					✓
E. Tata Letak						
11	Kesesuaian pengaturan jarak tiap kalimat pada teks dan set soal yang digunakan dalam media <i>funthinkers</i>				✓	
12	Kesesuaian tata letak tulisan yang ditampilkan didalam buku media <i>funthinkers</i>				✓	
13	Kesesuaian tata letak bingkai peraga pada media <i>funthinkers</i>					✓
14	Kesesuaian tata letak gambar dan tulisan dengan <i>background</i>					✓
PENGGUNAAN BAHASA						
A. Kejelasan dan Kelengkapan Identitas K13 Pada Media <i>Funthinkers</i>						
15	Bahasa yang digunakan didalam media mudah dipahami oleh siswa					✓
16	Ketepatan dalam penulisan dan pemilihan bahasa yang digunakan dalam media <i>funthinkers</i>					✓

No	Indikator Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
17	Kejelasan kata dan istilah yang digunakan dalam media <i>funthinkers</i>					✓
B. Kemudahan Penggunaan						
18	media <i>funthinkers</i> mudah digunakan					✓
19	Alat peraga dapat memudahkan penggunaan media <i>funthinkers</i>					✓
C. Kejelasan Penggunaan Media						
20	Kejelasan petunjuk penggunaan media dan kejelasan pengerjaan masing-masing latihan pada media <i>funthinkers</i>					✓

Komentar Guna Perbaikan Instrumen

1. Tujuan pembelajaran di revisi. operasi ada unsur ABCD
2. Beri judul Identifikasi Kembangan
3. Nama dosen ditambahkan lagi

Singaraja, 14 Desember 2022

Penilai,



Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd

NIP. 197108152001121001

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator penilaian	skor				
		1	2	3	4	5
DESAIN MEDIA						
A. Desain Sampul Media						
1	Kemenarikan desain tampilan sampul media <i>funthinkers</i> .					✓
2	Kejelasan identitas sampul media					✓
3	Keserasian warna pada tampilan sampul media				✓	
B. Kualitas Gambar yang Ditampilkan						
4	Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan latihan soal sesuai pada buku tema					✓
5	Ukuran gambar yang digunakan pada latihan soal sudah sesuai					✓
C. Kejelasan Teks yang Ditampilkan						
6	Teks yang digunakan pada buku media <i>funthinkers</i> dapat dibaca dengan baik					✓
7	Kesesuaian bentuk dan ukuran huruf pada kotak soal dan jawaban					✓
8	Kesesuaian pemilihan jenis huruf					✓
D. Tampilan Media						
9	Kombinasi warna pada media <i>funthinkers</i> disusun secara baik dan menarik				✓	
10	Desain tampilan media <i>funthinkers</i> memiliki daya tarik yang tinggi untuk siswa					✓
E. Tata Letak						
11	Kesesuaian pengaturan jarak tiap kalimat pada teks dan set soal yang digunakan dalam media <i>funthinkers</i>				✓	
12	Kesesuaian tata letak tulisan yang ditampilkan didalam buku media <i>funthinkers</i>				✓	
13	Kesesuaian tata letak bingkai peraga pada media <i>funthinkers</i>				✓	
14	Kesesuaian tata letak gambar dan tulisan dengan <i>background</i>				✓	
PENGGUNAAN BAHASA						
A. Kejelasan dan Kelengkapan Identitas K13 Pada Media <i>Funthinkers</i>						
15	Bahasa yang digunakan didalam media mudah dipahami oleh siswa					✓
16	Ketepatan dalam penulisan dan pemilihan bahasa yang digunakan dalam media <i>funthinkers</i>					✓

No	Indikator Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
17	Kejelasan kata dan istilah yang digunakan dalam media <i>funthinkers</i>					✓
B. Kemudahan Penggunaan						
18	media <i>funthinkers</i> mudah digunakan					✓
19	Alat peraga dapat memudahkan penggunaan media <i>funthinkers</i>					✓
C. Kejelasan Penggunaan Media						
20	Kejelasan petunjuk penggunaan media dan kejelasan pengerjaan masing-masing latihan pada media <i>funthinkers</i>					✓

Komentar Guna Perbaikan Instrumen

.....

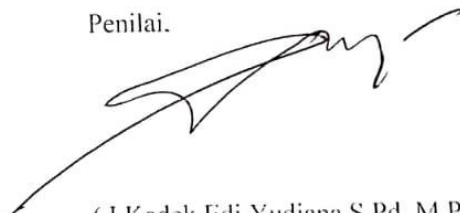
.....

.....

.....

Singaraja, 13 Desember 2022

Penilai.



(I Kadek Edi Yudiana.S.Pd M.Pd)

NIP. 1984100820130501131

INSTRUMEN VALIDASI RESPON PRAKTISI

Nama : I. Made Puspa Sanhika, S. Pd
NIP : 198201052009021003
Jabatan : wali kelas 2
Instansi : SD Negeri 1 Seraya Timur.

A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli praktisi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi ahli praktisi.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 2 aspek utama yaitu sajian media dan kualitas media.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian adalah 5 = *sangat setuju (SS)*, 4 = *Setuju (S)*, 3 = *Cukup (C)*, 2 = *Tidak Setuju (TS)*, 1 = *Sangat Tidak Setuju (STS)*.
2. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator penilaian	skor				
		SS 1	S 2	C 3	TS 4	STS 5
SAJIAN MEDIA						
A. Kualitas Teknis Media						
1	Kejelasan petunjuk penggunaan media <i>funthinkers</i>					✓
2	Kemudahan penggunaan alat peraga media <i>funthinkers</i>					✓
3	Kemenarikan tampilan soal dan jawaban pada media <i>funthinkers</i>					✓
4	Keterbacaan latihan soal yang disajikan dalam media jelas				✓	
5	Ketepatan penempatan kotak soal dan jawaban dengan alat peraga media <i>funthinkers</i>				✓	
KUALITAS MEDIA						
A. Kualitas Isi Materi dalam Media						
6	Kesesuaian isi materi dengan kompetensi dasar					✓
7	Kesesuaian isi materi dengan indikator pencapaian pembelajaran					✓
8	Kesesuaian ilustrasi dengan materi				✓	
9	Kemudahan materi untuk dipahami					✓
10	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa				✓	
B. Kualitas Soal dalam Media						
11	Latihan soal pada media sesuai dengan tingkatan perkembangan siswa				✓	
12	Latihan soal pada media membantu melatih proses analisis siswa					✓
13	Latihan soal pada media membantu melatih tingkat perkembangan kognitif siswa					✓
14	Latihan soal pada media sesuai dengan pembelajaran Abad 21					✓
15	Latihan soal pada media sesuai dengan kehidupan nyata					✓
C. Kualitas Intruksional						
16	Pemberian ilustrasi dekat dengan kehidupan sehari-hari					✓
17	Kesesuaian latihan soal dengan materi					✓
18	Pemberian soal dapat diselesaikan dengan mandiri					✓
19	Kesesuaian tingkat soal dengan perkembangan siswa					✓

No	Indikator penilaian	skor				
		SS	S	C	TS	STS
		1	2	3	4	5
20	Keselarasan antara soal dan jawaban pada latihan					✓

Komentar Guna Perbaikan Instrumen

.....

.....

.....

.....

.....

INSTRUMEN VALIDASI RESPON PRAKTIISI

Nama : I. Rini Sumekarman
NIP :
Jabatan : Guru Kelas II
Instansi : SP N O Selaya

A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli praktisi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi ahli praktisi.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 2 aspek utama yaitu sajian media dan kualitas media.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian adalah 5 = *sangat setuju (SS)*, 4 = *Setuju (S)*, 3 = *Cukup (C)*, 2 = *Tidak Setuju (TS)*, 1 = *Sangat Tidak Setuju (STS)*.
2. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator penilaian	skor				
		SS	S	C	TS	STS
		1	2	3	4	5
SAJIAN MEDIA						
A. Kualitas Teknis Media						
1	Kejelasan petunjuk penggunaan media <i>funthinkers</i>				✓	
2	Kemudahan penggunaan alat peraga media <i>funthinkers</i>				✓	
3	Kemenarikan tampilan soal dan jawaban pada media <i>funthinkers</i>					✓
4	Keterbacaan latihan soal yang disajikan dalam media jelas					✓
5	Ketepatan penempatan kotak soal dan jawaban dengan alat peraga media <i>funthinkers</i>					✓
KUALITAS MEDIA						
A. Kualitas Isi Materi dalam Media						
6	Kesesuaian isi materi dengan kompetensi dasar					✓
7	Kesesuaian isi materi dengan indikator pencapaian pembelajaran					✓
8	Kesesuaian ilustrasi dengan materi					✓
9	Kemudahan materi untuk dipahami				✓	
10	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa					✓
B. Kualitas Soal dalam Media						
11	Latihan soal pada media sesuai dengan tingkatan perkembangan siswa					✓
12	Latihan soal pada media membantu melatih proses analisis siswa					✓
13	Latihan soal pada media membantu melatih tingkat perkembangan kognitif siswa					✓
14	Latihan soal pada media sesuai dengan pembelajaran Abad 21					✓
15	Latihan soal pada media sesuai dengan kehidupan nyata					✓
C. Kualitas Intruksional						
16	Pemberian ilustrasi dekat dengan kehidupan sehari-hari					✓
17	Kesesuaian latihan soal dengan materi					✓
18	Pemberian soal dapat diselesaikan dengan mandiri				✓	
19	Kesesuaian tingkat soal dengan perkembangan siswa				✓	

No	Indikator penilaian	skor				
		SS	S	C	TS	STS
		1	2	3	4	5
20	Keselarasan antara soal dan jawaban pada latihan				✓	

Komentar Guna Perbaikan Instrumen

.....

.....

.....

.....

INSTRUMEN RESPON SISWA

Nama : M. Rizki Ratih Mimbawati
 Kelas : 2
 No. Absen : 11

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator penilaian	skor				
		SS	S	C	TS	STS
		1	2	3	4	5
MATERI SOAL						
A. Pemahaman Materi						
1	Materi soal yang disampaikan dalam media <i>funthinkers</i> sudah runtut				X	
2	Media <i>funthinkers</i> membantu siswa mudah dalam memahami materi					X
3	Materi soal yang disajikan dalam media <i>funthinkers</i> dapat dijawab dengan baik oleh siswa				X	
4	Media <i>funthinkers</i> membantu siswa lebih terampil dalam menentukan jawaban					X
5	Media <i>funthinkers</i> membantu siswa aktif dalam belajar					X
PENGUNAAN MEDIA						
A. Kemudahan Menggunakan Media dalam Belajar						
6	Petunjuk penggunaan media <i>funthinkers</i> mudah dipahami siswa				X	
7	Media <i>funthinkers</i> mudah digunakan oleh siswa					X
8	Perintah pada setiap latihan dapat dipahami oleh siswa dengan baik			X		
9	Huruf pada media <i>funthinkers</i> dapat terbaca dengan jelas					X
10	Siswa masih tertarik belajar menggunakan media <i>funthinkers</i>				X	

INSTRUMEN RESPON SISWA

Nama : ai kadek juni asih
 Kelas : 2
 No. Absen : 2

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator penilaian	skor				
		SS	S	C	TS	STS
		1	2	3	4	5
MATERI SOAL						
A. Pemahaman Materi						
1	Materi soal yang disampaikan dalam media <i>funthinkers</i> sudah runtut				X	
2	Media <i>funthinkers</i> membantu siswa mudah dalam memahami materi					X
3	Materi soal yang disajikan dalam media <i>funthinkers</i> dapat dijawab dengan baik oleh siswa				X	
4	Media <i>funthinkers</i> membantu siswa lebih terampil dalam menentukan jawaban					X
5	Media <i>funthinkers</i> membantu siswa aktif dalam belajar					X
PENGUNAAN MEDIA						
A. Kemudahan Menggunakan Media dalam Belajar						
6	Petunjuk penggunaan media <i>funthinkers</i> mudah dipahami siswa				X	
7	Media <i>funthinkers</i> mudah digunakan oleh siswa					X
8	Perintah pada setiap latihan dapat dipahami oleh siswa dengan baik			X		
9	Huruf pada media <i>funthinkers</i> dapat terbaca dengan jelas					X
10	Siswa masih tertarik belajar menggunakan media <i>funthinkers</i>				X	

INSTRUMEN RESPON SISWA

Nama : ikomani dditya
 Kelas : Kelas II
 No.Absen : No:5

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator penilaian	skor				
		SS	S	C	TS	STS
		1	2	3	4	5
MATERI SOAL						
A. Pemahaman Materi						
1	Materi soal yang disampaikan dalam media <i>funthinkers</i> sudah runtut				X	
2	Media <i>funthinkers</i> membantu siswa mudah dalam memahami materi					X
3	Materi soal yang disajikan dalam media <i>funthinkers</i> dapat dijawab dengan baik oleh siswa				X	
4	Media <i>funthinkers</i> membantu siswa lebih terampil dalam menentukan jawaban					X
5	Media <i>funthinkers</i> membantu siswa aktif dalam belajar				X	
PENGUNAAN MEDIA						
A. Kemudahan Menggunakan Media dalam Belajar						
6	Petunjuk penggunaan media <i>funthinkers</i> mudah dipahami siswa		X			
7	Media <i>funthinkers</i> mudah digunakan oleh siswa					X
8	Perintah pada setiap latihan dapat dipahami oleh siswa dengan baik				X	
9	Huruf pada media <i>funthinkers</i> dapat terbaca dengan jelas					X
10	Siswa masih tertarik belajar menggunakan media <i>funthinkers</i>				X	

INSTRUMEN RESPON SISWA

Nama : Bagus
 Kelas : Kelas II
 No.Absen : 101A

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator penilaian	skor				
		SS 1	S 2	C 3	TS 4	STS 5
MATERI SOAL						
A. Pemahaman Materi						
1	Materi soal yang disampaikan dalam media <i>funthinkers</i> sudah runtut					X
2	Media <i>funthinkers</i> membantu siswa mudah dalam memahami materi				X	
3	Materi soal yang disajikan dalam media <i>funthinkers</i> dapat dijawab dengan baik oleh siswa				X	
4	Media <i>funthinkers</i> membantu siswa lebih terampil dalam menentukan jawaban					X
5	Media <i>funthinkers</i> membantu siswa aktif dalam belajar				X	
PENGGUNAAN MEDIA						
A. Kemudahan Menggunakan Media dalam Belajar						
6	Petunjuk penggunaan media <i>funthinkers</i> mudah dipahami siswa					X
7	Media <i>funthinkers</i> mudah digunakan oleh siswa				X	
8	Perintah pada setiap latihan dapat dipahami oleh siswa dengan baik					X
9	Huruf pada media <i>funthinkers</i> dapat terbaca dengan jelas				X	
10	Siswa masih tertarik belajar menggunakan media <i>funthinkers</i>				X	X

INSTRUMEN RESPON SISWA

Nama : Nur Hafidha DCS, STI, STI
 Kelas : 2
 No. Absen : 6

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator penilaian	skor				
		SS 1	S 2	C 3	TS 4	STS 5
MATERI SOAL						
A. Pemahaman Materi						
1	Materi soal yang disampaikan dalam media <i>funthinkers</i> sudah runtut					X
2	Media <i>funthinkers</i> membantu siswa mudah dalam memahami materi				X	
3	Materi soal yang disajikan dalam media <i>funthinkers</i> dapat dijawab dengan baik oleh siswa					X
4	Media <i>funthinkers</i> membantu siswa lebih terampil dalam menentukan jawaban				X	
5	Media <i>funthinkers</i> membantu siswa aktif dalam belajar					X
PENGGUNAAN MEDIA						
A. Kemudahan Menggunakan Media dalam Belajar						
6	Petunjuk penggunaan media <i>funthinkers</i> mudah dipahami siswa				X	
7	Media <i>funthinkers</i> mudah digunakan oleh siswa					X
8	Perintah pada setiap latihan dapat dipahami oleh siswa dengan baik				X	
9	Huruf pada media <i>funthinkers</i> dapat terbaca dengan jelas					X
10	Siswa masih tertarik belajar menggunakan media <i>funthinkers</i>				X	

INSTRUMEN RESPON SISWA

Nama : Al. Rizki Capri
 Kelas : kelas 2
 No. Absen : 22

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator penilaian	skor				
		SS 1	S 2	C 3	TS 4	STS 5
MATERI SOAL						
A. Pemahaman Materi						
1	Materi soal yang disampaikan dalam media <i>funthinkers</i> sudah runtut					×
2	Media <i>funthinkers</i> membantu siswa mudah dalam memahami materi					×
3	Materi soal yang disajikan dalam media <i>funthinkers</i> dapat dijawab dengan baik oleh siswa					×
4	Media <i>funthinkers</i> membantu siswa lebih terampil dalam menentukan jawaban				×	
5	Media <i>funthinkers</i> membantu siswa aktif dalam belajar				×	
PENGUNAAN MEDIA						
A. Kemudahan Menggunakan Media dalam Belajar						
6	Petunjuk penggunaan media <i>funthinkers</i> mudah dipahami siswa					×
7	Media <i>funthinkers</i> mudah digunakan oleh siswa					×
8	Perintah pada setiap latihan dapat dipahami oleh siswa dengan baik					×
9	Huruf pada media <i>funthinkers</i> dapat terbaca dengan jelas				×	
10	Siswa masih tertarik belajar menggunakan media <i>funthinkers</i>					×

INSTRUMEN RESPON SISWA

Nama : ni kameng novi anggereni
 Kelas : kelas 2
 No. Absen : 22

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator penilaian	skor				
		SS	S	C	TS	STS
		1	2	3	4	5
MATERI SOAL						
A. Pemahaman Materi						
1	Materi soal yang disampaikan dalam media <i>funthinkers</i> sudah runtut				X	
2	Media <i>funthinkers</i> membantu siswa mudah dalam memahami materi					X
3	Materi soal yang disajikan dalam media <i>funthinkers</i> dapat dijawab dengan baik oleh siswa					X
4	Media <i>funthinkers</i> membantu siswa lebih terampil dalam menentukan jawaban					X
5	Media <i>funthinkers</i> membantu siswa aktif dalam belajar					X
PENGGUNAAN MEDIA						
A. Kemudahan Menggunakan Media dalam Belajar						
6	Petunjuk penggunaan media <i>funthinkers</i> mudah dipahami siswa				X	
7	Media <i>funthinkers</i> mudah digunakan oleh siswa					X
8	Perintah pada setiap latihan dapat dipahami oleh siswa dengan baik					X
9	Huruf pada media <i>funthinkers</i> dapat terbaca dengan jelas					X
10	Siswa masih tertarik belajar menggunakan media <i>funthinkers</i>					X

INSTRUMEN RESPON SISWA

Nama : ni ketut arianbini
 Kelas : kelas 2
 No.Absen : 21

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator penilaian	skor				
		SS 1	S 2	C 3	TS 4	STS 5
MATERI SOAL						
A. Pemahaman Materi						
1	Materi soal yang disampaikan dalam media <i>funthinkers</i> sudah runtut					X
2	Media <i>funthinkers</i> membantu siswa mudah dalam memahami materi				X	
3	Materi soal yang disajikan dalam media <i>funthinkers</i> dapat dijawab dengan baik oleh siswa					X
4	Media <i>funthinkers</i> membantu siswa lebih terampil dalam menentukan jawaban				X	
5	Media <i>funthinkers</i> membantu siswa aktif dalam belajar				X	
PENGGUNAAN MEDIA						
A. Kemudahan Menggunakan Media dalam Belajar						
6	Petunjuk penggunaan media <i>funthinkers</i> mudah dipahami siswa				X	
7	Media <i>funthinkers</i> mudah digunakan oleh siswa					X
8	Perintah pada setiap latihan dapat dipahami oleh siswa dengan baik					X
9	Huruf pada media <i>funthinkers</i> dapat terbaca dengan jelas					X
10	Siswa masih tertarik belajar menggunakan media <i>funthinkers</i>					X

INSTRUMEN RESPON SISWA

Nama : Niwayan Nida Putri
 Kelas : Kelas 2
 No. Absen : 30

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator penilaian	skor				
		SS	S	C	TS	STS
		1	2	3	4	5
MATERI SOAL						
A. Pemahaman Materi						
1	Materi soal yang disampaikan dalam media <i>funthinkers</i> sudah runtut				X	
2	Media <i>funthinkers</i> membantu siswa mudah dalam memahami materi					X
3	Materi soal yang disajikan dalam media <i>funthinkers</i> dapat dijawab dengan baik oleh siswa					X
4	Media <i>funthinkers</i> membantu siswa lebih terampil dalam menentukan jawaban				X	
5	Media <i>funthinkers</i> membantu siswa aktif dalam belajar					X
PENGUNAAN MEDIA						
A. Kemudahan Menggunakan Media dalam Belajar						
6	Petunjuk penggunaan media <i>funthinkers</i> mudah dipahami siswa					X
7	Media <i>funthinkers</i> mudah digunakan oleh siswa					X
8	Perintah pada setiap latihan dapat dipahami oleh siswa dengan baik				X	
9	Huruf pada media <i>funthinkers</i> dapat terbaca dengan jelas					X
10	Siswa masih tertarik belajar menggunakan media <i>funthinkers</i>					X

INSTRUMEN RESPON SISWA

Nama : Wawan Riki Pradita
 Kelas : kelas 2
 No. Absen : 18

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator penilaian	skor				
		SS	S	C	TS	STS
		1	2	3	4	5
MATERI SOAL						
A. Pemahaman Materi						
1	Materi soal yang disampaikan dalam media <i>funthinkers</i> sudah runtut					X
2	Media <i>funthinkers</i> membantu siswa mudah dalam memahami materi					X
3	Materi soal yang disajikan dalam media <i>funthinkers</i> dapat dijawab dengan baik oleh siswa					X
4	Media <i>funthinkers</i> membantu siswa lebih terampil dalam menentukan jawaban				X	
5	Media <i>funthinkers</i> membantu siswa aktif dalam belajar				X	
PENGGUNAAN MEDIA						
A. Kemudahan Menggunakan Media dalam Belajar						
6	Petunjuk penggunaan media <i>funthinkers</i> mudah dipahami siswa				X	
7	Media <i>funthinkers</i> mudah digunakan oleh siswa					X
8	Perintah pada setiap latihan dapat dipahami oleh siswa dengan baik					X
9	Huruf pada media <i>funthinkers</i> dapat terbaca dengan jelas				X	
10	Siswa masih tertarik belajar menggunakan media <i>funthinkers</i>					X

INSTRUMEN RESPON SISWA

Nama : Mikomang seri
 Kelas : 2
 No. Absen : 12

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator penilaian	skor				
		SS 1	S 2	C 3	TS 4	STS 5
MATERI SOAL						
A. Pemahaman Materi						
1	Materi soal yang disampaikan dalam media <i>funthinkers</i> sudah runtut				X	
2	Media <i>funthinkers</i> membantu siswa mudah dalam memahami materi					X
3	Materi soal yang disajikan dalam media <i>funthinkers</i> dapat dijawab dengan baik oleh siswa				X	
4	Media <i>funthinkers</i> membantu siswa lebih terampil dalam menentukan jawaban					X
5	Media <i>funthinkers</i> membantu siswa aktif dalam belajar				X	
PENGGUNAAN MEDIA						
A. Kemudahan Menggunakan Media dalam Belajar						
6	Petunjuk penggunaan media <i>funthinkers</i> mudah dipahami siswa				X	
7	Media <i>funthinkers</i> mudah digunakan oleh siswa					X
8	Perintah pada setiap latihan dapat dipahami oleh siswa dengan baik				X	
9	Huruf pada media <i>funthinkers</i> dapat terbaca dengan jelas					X
10	Siswa masih tertarik belajar menggunakan media <i>funthinkers</i>				X	

INSTRUMEN RESPON SISWA

Nama : h: iuh Pebr: ah:
 Kelas : KIS : 2
 No.Absen : no: 24

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator penilaian	skor				
		SS	S	C	TS	STS
		1	2	3	4	5
MATERI SOAL						
A. Pemahaman Materi						
1	Materi soal yang disampaikan dalam media <i>funthinkers</i> sudah runtut				X	
2	Media <i>funthinkers</i> membantu siswa mudah dalam memahami materi					X
3	Materi soal yang disajikan dalam media <i>funthinkers</i> dapat dijawab dengan baik oleh siswa					X
4	Media <i>funthinkers</i> membantu siswa lebih terampil dalam menentukan jawaban					X
5	Media <i>funthinkers</i> membantu siswa aktif dalam belajar				X	
PENGGUNAAN MEDIA						
A. Kemudahan Menggunakan Media dalam Belajar						
6	Petunjuk penggunaan media <i>funthinkers</i> mudah dipahami siswa				X	
7	Media <i>funthinkers</i> mudah digunakan oleh siswa					X
8	Perintah pada setiap latihan dapat dipahami oleh siswa dengan baik				X	
9	Huruf pada media <i>funthinkers</i> dapat terbaca dengan jelas				X	
10	Siswa masih tertarik belajar menggunakan media <i>funthinkers</i>					X

INSTRUMEN RESPON SISWA

Nama : gedo andi ardana
 Kelas : kelas 2
 No. Absen : 1

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator penilaian	skor				
		SS 1	S 2	C 3	TS 4	STS 5
MATERI SOAL						
A. Pemahaman Materi						
1	Materi soal yang disampaikan dalam media <i>funthinkers</i> sudah runtut					X
2	Media <i>funthinkers</i> membantu siswa mudah dalam memahami materi					X
3	Materi soal yang disajikan dalam media <i>funthinkers</i> dapat dijawab dengan baik oleh siswa					X
4	Media <i>funthinkers</i> membantu siswa lebih terampil dalam menentukan jawaban				X	
5	Media <i>funthinkers</i> membantu siswa aktif dalam belajar				X	
PENGGUNAAN MEDIA						
A. Kemudahan Menggunakan Media dalam Belajar						
6	Petunjuk penggunaan media <i>funthinkers</i> mudah dipahami siswa				X	
7	Media <i>funthinkers</i> mudah digunakan oleh siswa					X
8	Perintah pada setiap latihan dapat dipahami oleh siswa dengan baik					X
9	Huruf pada media <i>funthinkers</i> dapat terbaca dengan jelas					X
10	Siswa masih tertarik belajar menggunakan media <i>funthinkers</i>					X

Lampiran 04. Hasil Uji Validitas Instrumen

Validitas Instrumen Penilaian Ahli Materi Isi

Berdasarkan uji pakar terhadap instrumen penilaian ahli materi isi, tabulasi silang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel hasil uji validitas instrumen penilaian media pembelajaran *fun thinkers*

Judges	Judges I		
	Penilaian	Kurang Relevan	Relevan
Judges II	Kurang Relevan	8	
	Relevan		1,2,3,4,5,6,7,9,10,11,12

Berdasarkan tabel tabulasi silang diatas, koefisien validitas isi instrumen dapat dihitung menggunakan rumus *gergory* seperti berikut.

$$V = \frac{D}{A+B+C+D} = V = \frac{12}{1+0+0+12} = 0,92$$

Berdasarkan hasil perhitungan, validitas isi instrumen mendapatkan hasil 0,92, maka kategori koefisien validitas isi instrumen berada pada kriteria validitas isi sangat tinggi.

Validitas Instrumen penilaian ahli media

Berdasarkan uji pakar terhadap instrumen penilaian ahli media, tabulasi silang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel hasil uji validitas instrumen penilaian media pembelajaran *fun thinkers*

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

Berdasarkan tabel tabulasi silang diatas, koefisien validitas isi instrumen dapat dihitung menggunakan rumus *gergory* seperti berikut.

$$V = \frac{D}{A+B+C+D} = V = \frac{20}{0+0+0+20} = 1$$

Berdasarkan hasil perhitungan, validitas isi instrumen mendapatkan hasil 1, maka kategori koefisien validitas isi instrumen berada pada kriteria validitas isi sangat tinggi.

Validitas instrumen penilaian respon praktisi

Berdasarkan uji pakar terhadap instrumen penilaian respon praktisi, tabulasi silang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel hasil uji validitas instrumen penilaian respon praktisi

Judges	Judges I		
	Penilaian	Kurang Relevan	Relevan
Judges II	Kurang Relevan		
	Relevan		1,2,3,4,5,6,7,9,8, 10,11,12,13,14,15 16,17,18,19

Berdasarkan tabel tabulasi silang diatas, koefisien validitas isi instrumen dapat dihitung menggunakan rumus *gergory* seperti berikut.

$$V = \frac{D}{A+B+C+D} = V = \frac{19}{0+0+0+19} = 1$$

Berdasarkan hasil perhitungan, validitas isi instrumen mendapatkan hasil 1, maka kategori koefisien validitas isi instrumen berada pada kriteria validitas isi sangat tinggi.

Validitas instrumen penilaian respon siswa

Berdasarkan uji pakar terhadap instrumen penilaian ahli materi isi, tabulasi silang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel hasil uji validitas instrumen penilaian respon siswa

Judges	Judges I		
	Penilaian	Kurang Relevan	Relevan
Judges II	Kurang Relevan		
	Relevan		1,2,3,4,5,6,7,8,9,10

Berdasarkan tabel tabulasi silang diatas, koefisien validitas isi instrumen dapat dihitung menggunakan rumus *gergory* seperti berikut.

$$V = \frac{D}{A+B+C+D} = V = \frac{10}{0+0+0+10} = 1$$

Berdasarkan hasil perhitungan, validitas isi instrumen mendapatkan hasil 1, maka kategori koefisien validitas isi instrumen berada pada kriteria validitas isi sangat tinggi.

Lampiran 05. Hasil Rekapitulasi Uji Validitas

tabel hasil uji validitas ahli materi isi

No	Indikator penilaian	Skor		
		Ahli 1	Ahli 2	Total
PENGUNAAN BAHASA				
A. Kualitas Penggunaan Bahasa				
1	Susunan kalimat sesuai aturan Bahasa Indonesia yang baik, benar, dan baku.	5	4	9
2	Bahasa yang digunakan dalam media mudah untuk dipahami.	5	5	10
3	Bahasa yang digunakan pada petunjuk penggunaan sesuai dengan tahap perkembangan siswa.	4	5	9
4	Kejelasan bahasa yang digunakan dalam media <i>fun thinkers</i> .	4	5	9
5	Bahasa yang digunakan tidak bersifat ambigu atau memiliki penafsiran ganda.	4	5	9
6	Keefektifan kalimat yang digunakan dalam media <i>fun thinkers</i> .	5	5	10
7	Petunjuk pengerjaan soal mudah dipahami sesuai dengan perkembangan siswa.	5	4	9
ISI				
A. Kejelasan dan Kelengkapan Identitas K13 Pada Media <i>Fun Thinkers</i>				
8	Kejelasan dan kelengkapan identitas K13 pada media <i>fun thinkers</i> .	5	4	9
B. Relevansi Materi Terhadap Kompetensi Dasar				
9	Relevansi materi soal terhadap masing-masing kompetensi dasar pada media <i>fun thinkers</i> .	5	5	10
C. Relevansi Materi Terhadap Indikator Pencapaian Pembelajaran				
10	Relevansi materi soal terhadap masing-masing indikator pencapaian pembelajaran pada media <i>fun thinkers</i> .	5	5	10
D. Relevansi Materi Terhadap Tingkatan Perkembangan Siswa				
11	Relevansi materi soal terhadap tingkat perkembangan kognitif pada siswa.	5	5	10

Tabel Hasil Uji Validitas Ahli Media

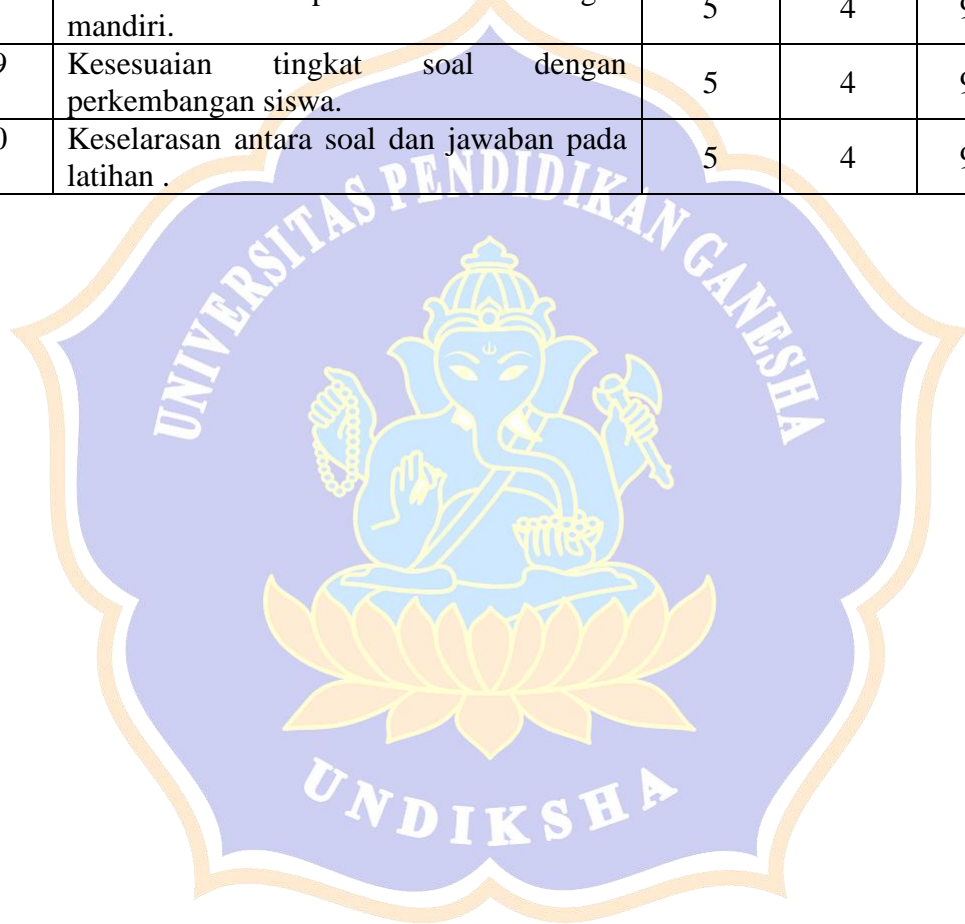
No	Indikator Penilaian	Skor		
		Ahli 1	Ahli 2	Total
DESAIN MEDIA				
A. Desain Sampul Media				
1	Kemenarikan desain tampilan sampul media <i>fun thinkers</i> .	5	5	10
2	Kejelasan identitas sampul media.	5	5	10
3	Keserasian warna pada tampilan sampul media.	4	4	8
B. Kualitas Gambar yang Ditampilkan				
4	Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan latihan soal sesuai pada buku tema .	5	5	10
5	Ukuran gambar yang digunakan pada latihan soal sudah sesuai.	5	5	10
C. Kejelasan Teks yang Ditampilkan				
6	Teks yang digunakan pada buku media <i>fun thinkers</i> dapat dibaca dengan baik.	5	5	10
7	Kesesuaian bentuk dan ukuran huruf pada kotak soal dan jawaban.	5	5	10
8	Kesesuaian pemilihan jenis huruf.	5	5	10
D. Tampilan Media				
9	Kombinasi warna pada media <i>fun thinkers</i> disusun secara baik dan menarik.	5	4	9
10	Desain tampilan media <i>fun thinkers</i> memiliki daya tarik yang tinggi untuk siswa.	5	5	10
E. Tata Letak				
11	Kesesuaian pengaturan jarak tiap kalimat pada teks dan set soal yang digunakan dalam media <i>fun thinkers</i> .	4	4	8
12	Kesesuaian tata letak tulisan yang ditampilkan didalam buku media <i>fun thinkers</i> .	4	4	8
13	Kesesuaian tata letak bingkai peraga pada media <i>fun thinkers</i> .	5	4	9
14	Kesesuaian tata letak gambar dan tulisan dengan <i>background</i> .	5	4	9
PENGUNAAN BAHASA				
A. Kejelasan dan Kelengkapan Identitas K13 Pada Media <i>Fun Thinkers</i>				
15	Bahasa yang digunakan didalam media mudah dipahami oleh siswa.	5	5	10
16	Ketepatan dalam penulisan dan pemilihan bahasa yang digunakan dalam media <i>fun thinkers</i>	5	5	10
17	Kejelasan kata dan istilah yang digunakan dalam media <i>fun thinkers</i> .	5	5	10

No	Indikator Penilaian	Skor		
		Ahli 1	Ahli 2	Total
B. Kemudahan Penggunaan				
18	media <i>funthinkers</i> mudah digunakan.	5	5	10
19	Alat peraga dapat memudahkan penggunaan media <i>fun thinkers</i> .	5	5	10
C. Kejelasan Penggunaan Media				
20	Kejelasan petunjuk penggunaan media dan kejelasan pengerjaan masing-masing latihan pada media <i>fun thinkers</i> .	5	5	10

Tabel Hasil Uji Validitas Respon Praktisi

No	Indikator Penilaian	Skor		
		Praktisi 1	Praktisi 2	Total
SAJIAN MEDIA				
A. Kualitas Teknis Media				
1	Kejelasan petunjuk penggunaan media <i>fun thinkers</i> .	5	4	9
2	Kemudahan penggunaan alat peraga media <i>fun thinkers</i> .	5	4	9
3	Kememenarikan tampilan soal dan jawaban apada media <i>fun thinkers</i> .	5	5	10
4	Keterbacaan latihan soal yang disajikan dalam media jelas.	4	5	9
5	Ketepatan penempatan kotak soal dan jawaban dengan alat peraga media <i>fun thinker</i> .	4	5	9
KUALITAS MEDIA				
A. Kualitas Isi Materi dalam Media				
6	Kesesuaian isi materi dengan kompetensi dasar.	5	5	10
7	Kesesuaian isi materi dengan indikator pencapaian pembelajaran.	5	5	10
8	Kesesuaian ilustrasi dengan materi.	4	5	9
9	Kemudahan materi untuk dipahami.	5	4	9
10	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa.	4	5	9
B. Kualitas Soal dalam Media				
11	Latihan soal pada media sesuai dengan tingkatan perkembangan siswa.	4	5	9
12	Latihan soal pada media membantu melatih proses analisis siswa.	5	5	10
13	Latihan soal pada media membantu melatih perkembangan kognitif siswa.	5	5	10

No	Indikator Penilaian	Skor		
		Praktisi 1	Praktisi 2	Total
14	Latihan soal pada media sesuai dengan pembelajaran abad 21.	5	5	10
15	Latihan soal pada media sesuai dengan kehidupan nyata.	5	5	10
C. Kualitas Intruksional				
16	Pemberian ilustrasi dekat dengan kehidupan sehari-hari.	5	5	10
17	Kesesuaian latihan soal dengan materi.	5	5	10
18	Pemberian soal dapat diselesaikan dengan mandiri.	5	4	9
19	Kesesuaian tingkat soal dengan perkembangan siswa.	5	4	9
20	Keselarasan antara soal dan jawaban pada latihan .	5	4	9



Hasil Uji Validitas Respon Siswa

No	Indikator Penilaian	Skor													Total
		R 1	R 2	R 3	R 4	R 5	R 6	R 7	R 8	R 9	R 10	R 11	R 12	R 13	
MATERI SOAL															
A. Pemahaman Materi															
1	Materi soal yang disampaikan dalam media <i>fun thinkers</i> sudah runtut.	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	58
2	Media <i>fun thinkers</i> membantu siswa mudah dalam memahami materi.	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	62
3	Materi soal yang disajikan dalam media <i>fun thinkers</i> dapat dijawab dengan baik oleh siswa.	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	60
4	Media <i>fun thinkers</i> membantu siswa lebih terampil dalam menentukan jawaban.	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	59
5	Media <i>fun thinkers</i> membantu siswa aktif dalam belajar.	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	57

Lampiran 06. Dokumentasi



Gambar 1. Siswa menjawab soal pada latihan 4 subtema 4



Gambar 2. Siswa menjawab soal pada latihan 4 subtema 4



Gambar 3. Siswa menjawab soal pada latihan 1 subtema 1



Gambar 4. Siswa menjawab soal pada latihan 2 subtema 2



Gambar 5. Siswa menjawab soal pada latihan 4 subtema 4



Lampiran 07. Riwayat Hidup



Ni Kadek Dwi Ery, lahir di Seraya pada tanggal 17 Juni 1998. Penulis lahir dari pasangan Bapak I Made Merta dan Ibu Ni Made Murni. Penulis berasal dari Br.Dinas Belubuh, Desa Seraya Tengah, Kecamatan Karangasem, Kabupaten Karangasem, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan sekolah dasar di SD Negeri 9 Seraya lulus pada tahun 2011 kemudian melanjutkan ke jenjang sekolah menengah di SMP Negeri 3 Amlapura lulus pada tahun 2014 dan di SMA Negeri 3 Amlapura lulus pada tahun 2017. Lulus SMA penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha dengan memilih prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Pendidikan. Pada semester akhir penulis telah menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers* Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar Pada Tema 1 Hidup Rukun”.

