Werang, B. R. (2024). ***Transformasi literasi: Membangun keterampilan multidimensi*****. Singaraja: Undiksha Press.**

LAMPIRAN

Lampiran 01. Surat-Surat Penelitian

PEMERINTAH KABUPATEN BANGLI
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
KORWIL KECAMATAN KINTAMANI
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 SUKAWANA
ALAMAT : DESA SUKAWANA, KINTAMANI, BANGLI *KODE POS: 80652*

SURAT PERNYATAAN
Nomor: 823/ 10 / SD / 2025

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama	: I Nyoman Buda, S.Pd, M.Pd
NIP	: 19681231 198804 1 026
Pangkat/ Golongan	: Pembina Tk.1, IV/B
Jabatan	: Kepala Sekolah
Tempat tugas	: SDN 2 Sukawana

Menyatakan bahwa :

Nama	: I Putu Agus Andika Putra
NIM	: 2111031538
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Memang benar guru tersebut diatas telah melakukan pengumpulan data di SDN 2 Sukawana, dalam rangka melengkapi persyaratan perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.

Sukawana, 12 Maret 2025
Kepala SDN 2 Sukawana

SD NEGERI 2 SUKAWANA

I Nyoman Buda, S.Pd.M.Pd
NIP 19681231 198804 1 026

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI *JUDGES*

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP : 197108152001121001
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : I Putu Agus Andika Putra
NIM : 2111031538
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji *Judges* Instrumen atau Uji Ahli Instrumen Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 17 Februari 2025

Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197108152001121001

Dipindai dengan CamScanner

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI *JUDGES*

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama	: I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.
NIP	: 198410082024211001
Jabatan	: Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama	: I Putu Agus Andika Putra
NIM	: 2111031538
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan	: Pendidikan Dasar
Fakultas	: Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji *Judges* Instrumen atau Uji Ahli Instrumen Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 17 Februari 2025

I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.
NIP. 198410082024211001

Dipindai dengan CamScanner

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI *JUDGES*

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Prof.Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
NIP : 198202142008121004
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : I Putu Agus Andika Putra
NIM : 2111031538
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji *Judges* Instrumen atau Uji Ahli Instrumen Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 5 Maret 2025

Prof.Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd
NIP. 198408282009122005

Dipindai dengan CamScanner

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI AHLI MEDIA

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd
NIP : 197108152001121001
Jabatan : Dosen Prodi Teknologi Pendidikan, Jurusan Ilmu ,Psikologi Dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : I Putu Agus Andika Putra
NIM : 2111031538
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli Media Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 3 Maret 2025

Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd
NIP. 197108152001121001

Dipindai dengan CamScanner

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI AHLI MATERI

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198307262009121004
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : I Putu Agus Andika Putra
NIM : 2111031538
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli Materi Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 3 Maret 2025

Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198307262009121004

Dipindai dengan CamScanner

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI AHLI MATERI

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198408282009122005
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : I Putu Agus Andika Putra
NIM : 2111031538
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji *Judges* Materi Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 3 Maret 2025

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

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 02. Instrumen Validasi Ahli Media

BERBASIS *BOOKWIDGETS* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOIAH DASAR PADA MATERI PROSES FOTOSINTESIS

Petunjuk:

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.
   4 = Sangat Setuju
   3 = Setuju
   2 = Tidak Setuju
   1 = Sangat Tidak Setuju
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan produk.

No.	Sub Indikator	Penilaian				Ket.
		4	3	2	1	
Aspek Tampilan Media						
1.	Visualiasi media jelas dan menarik					
2.	Penggunaan huruf dan ukuran huruf sesuai dan mudah dibaca					
3.	Komposisi dan kombinasi warna serasi dengan tampilan media					
4.	Gambar menarik perhatian siswa					
5.	Tata letak gambar sesuai dengan komposisi media					
Aspek Kelayakan Media						
6.	Media sesuai dengan tujuan pembelajaran IPAS					
7.	Media sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD					

No.	Sub Indikator	Penilaian				Ket.
		4	3	2	1	
8.	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan siswa kelas V SD					
Aspek Kemudahan Penggunaan						
. 9.	Media mudah digunakan					
10.	Media digunakan dengan lancar					
11.	Platform media sangat mudah ditemukan					

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan materi pembelajaran dari media komik yang dikembangkan adalah:

- ☐ Layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Layak digunakan dengan revisi
- ☐ Tidak layak digunakan

Catatan/Komentar/Saran:

……
……
……
……
……

Lampiran 03. Instrumen Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME PUZZLE* BERBASIS *BOOKWIDGETS* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOIAH DASAR PADA MATERI PROSES FOTOSINTESIS

Petunjuk:

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

4=Sangat Setuju

3=Setuju

2=Tidak Setuju

1=Sangat Tidak Setuju

2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan produk.

No.	Sub Indikator	Penilaian				Ket.
		4	3	2	1	
Aspek Kesesuaian Kurikulum						
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan Capaian Pembelajaran					

No.	Sub Indikator	Penilaian				Ket.
		4	3	2	1	
2.	Tuju Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran					
3.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran					
Aspek Kelayakan Materi						
4.	Materi membantu meningkatkan pemahaman IPAS siswa					
5.	Materi memuat konsep-konsep yang yang relevan					
6.	Kesesuaian materi dengan cakupan materi pembelajaran					
7.	Materi mudah dipahami siswa					
8.	Materi disajikan dengan menarik					
Aspek Penilaian Bahasa						
9.	Kalimat sesuai dengan struktur yang efektif					
10.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan peserta didik					

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan materi pembelajaran dari media komik yang dikembangkan adalah:

☐ Layak digunakan tanpa revisi

☐ Layak digunakan dengan revisi

☐ Tidak layak digunakan

Catatan/Komentar/Saran:

……

……

……

……

……

Lampiran 04. Instrumen Respon Siswa

INSTRUMEN RESPON SISWA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME PUZZLE* BERBASIS *BOOKWIDGETS* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOlAH DASAR PADA MATERI PROSES FOTOSINTESIS

Nama Siswa : ……..

No. Urut : ……..

Kelas : ……..

Petunjuk:

1. Berikanlah penilaian dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.
   4 = Sangat Setuju
   3 = Setuju
   2 = Tidak Setuju
   1 = Sangat Tidak Setuju
2. Siswa dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan produk.

No.	Sub Indikator	Penilaian				Ket.
		4	3	2	1	
Aspek Tampilan Media						
1.	Media *game puzzle* menarik digunakan dalam belajar					
2.	Gambar dalam media *game puzzle* sangat menarik					
3.	Kombinasi warna dalam media *game puzzle* selaras					
4.	Huruf dan ukuran huruf mudah dibaca					

No.	Sub Indikator	Penilaian				Ket.
		4	3	2	1	
Aspek Kelayakan Materi						
5.	Materi yang disajikan jelas					
6.	Materi membantu meningkatkan pemahaman					
7.	Materi sesuai dengan pembelajaran IPAS					
8.	Materi mudah dipahami					
9.	Materi disajikan dengan menarik					
Aspek Penggunaan Media						
10.	Media *game puzzle* mudah digunakan					
11.	Media *game puzzle* lancar digunakan dalam belajar					
12.	Platform media sangat mudah ditemukan					

Catatan/Komentar/Saran:

……

……

……

……

……

Lampiran 05. Instrumen Respon Guru

INSTRUMEN VALIDASI PRAKTISI PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME PUZZLE* BERBASIS *BOOKWIDGETS* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOlAH DASAR PADA MATERI PROSES FOTOSINTESIS

Nama Guru : ……..

Jabatan: ……..

Petunjuk:

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.
   4 = Sangat Setuju
   3 = Setuju
   2 = Tidak Setuju
   1 = Sangat Tidak Setuju
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan produk.

No.	Sub Indikator	Penilaian				Ket.
		4	3	2	1	
Aspek Bahasa						
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan siswa kelas V SD					
2.	Kalimat sesuai dengan EYD					
3.	Informasi yang disajikan dalam media lengkap					
Aspek Materi						
4.	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran					

No.	Sub Indikator	Penilaian				Ket.
		4	3	2	1	
5.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					
6.	Materi sesuai dengan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran					
7.	Materi mudah dipahami					
8.	Materi disajikan dengan menarik					
Aspek Media						
9.	Teks disajikan dengan jelas					
10.	Gambar dalam media sangat menarik					
11.	Kombinasi warna selaras dengan komposisi media					
Aspek Penggunaan Media						
12.	Media mudah digunakan					
13.	Penggunaan media lancar					
14.	Platform media sangat mudah ditemukan					

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan materi pembelajaran dari media komik yang dikembangkan adalah:

☐ Layak digunakan tanpa revisi

☐ Layak digunakan dengan revisi

☐ Tidak layak digunakan

Catatan/Komentar/Saran:

……

……

……

Lampiran 06. Instrumen Efektivitas

INSTRUMEN HASIL BELAJAR

Mata Pelajaran	**:**	**IPAS**
Kelas / Fase	**:**	**V (lima) / C**
Topik	**:**	**Fotosintesis Tumbuhan**
Jumlah Soal	**:**	**30 soal**
Waktu	**:**	**90 menit**

Petunjuk

1. **Tulislah identitas terlebih dahulu pada lembar jawaban yang disediakan!**
2. **Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap benar dengan memberikan tanda silang (X) opsi a, b, c, atau d!**

*****Selamat bekerja *****

1. Perhatikan proses fotosintesis berikut!

   1) Menyerap karbon dioksida dan mengeluarkan oksigen

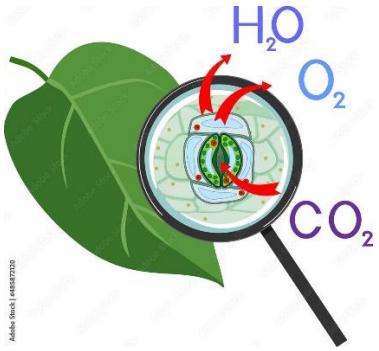
   2) Menangkap cahaya matahari dan mengubahnya menjadi energi kimia

   3) Mengambil air dari tanah dan menyimpannya di batang

   4) Mengeluarkan karbon dioksida dan menyerap oksigen

   Manakah pernyataan yang menunjukkan proses fotosintesis terjadi di dalam daun tumbuhan...
   a. 1 dan 2
   b. 2 dan 3
   c. 3 dan 4
   d. 1, 2, dan 3

2. Perhatikan gambar di bawah ini!



Peran bagian tumbuhan tersebut dalam proses fotosintesis adalah...
a. Menyerap cahaya matahari
b. Mengatur pertukaran gas
c. Menyimpan hasil fotosintesis
d. Mengangkut air ke daun

3. Perbedaan fungsi klorofil dan stomata dalam fotosintesis adalah...
   a. Klorofil menangkap cahaya, sementara stomata mengatur pertukaran gas
   b. Stomata menangkap cahaya, sementara klorofil menyerap karbon dioksida
   c. Klorofil mengangkut air, sementara stomata menghasilkan oksigen
   d. Stomata menyimpan glukosa, sementara klorofil menghasilkan oksigen

4. Pernyataan berikut yang menunjukkan peran air dalam fotosintesis adalah…
   a. Air membantu menangkap cahaya matahari
   b. Air dipecah menjadi oksigen dan hidrogen dalam reaksi terang
   c. Air bertindak sebagai sumber energi utama tumbuhan
   d. Air diubah langsung menjadi glukosa

5. Seorang siswa melakukan eksperimen dengan meletakkan tanaman di tempat gelap selama beberapa hari. Yang kemungkinan besar terjadi pada tanaman tersebut adalah...
   a. Tanaman tetap tumbuh normal karena fotosintesis tetap berjalan
   b. Daun tanaman menguning karena tidak ada produksi klorofil
   c. Tanaman menghasilkan lebih banyak oksigen karena udara lebih sejuk
   d. Akar tanaman akan tumbuh lebih cepat untuk mencari cahaya

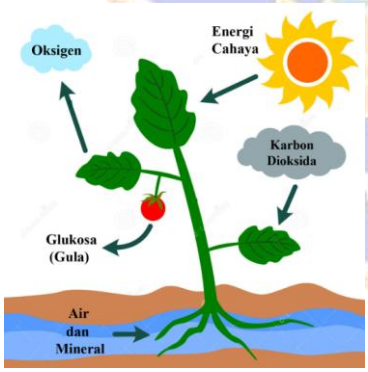
6. Jika seorang petani ingin meningkatkan hasil panen, tindakan yang paling efektif adalah…
   a. Memberikan pupuk nitrogen lebih banyak
   b. Menyediakan pencahayaan yang cukup untuk fotosintesis
   c. Menambah jumlah air tanpa memperhatikan intensitas cahaya
   d. Mengurangi karbon dioksida di sekitar tanaman

7. Yang terjadi jika tanaman tidak mendapatkan cahaya matahari selama beberapa minggu adalah…
   a. Tanaman tetap tumbuh normal
   b. Fotosintesis akan berhenti dan tanaman akan mati
   c. Tanaman akan menghasilkan lebih banyak glukosa
   d. Akar tanaman akan berkembang lebih cepat

8. Abi dan Siti melakukan percobaan fotosintesis dengan menempatkan dua tanaman di tempat yang gelap dan terang. Perbedaan hasil fotosintesis antara tanaman yang diletakkan di tempat terang dan tempat gelap adalah…
   a. Tanaman di tempat terang menghasilkan lebih banyak oksigen dan glukosa
   b. Tanaman di tempat gelap menghasilkan lebih banyak oksigen
   c. Tidak ada perbedaan antara keduanya
   d. Tanaman di tempat terang akan layu lebih cepat

9. Ani ingin membuktikkan bahwa proses fotosintesis menghasilkan oksigen, untuk itu Ani akan melakukan percobaan bersama temannya. Alat yang digunakan untuk membuktikkan tersebut adalah…
   a. Termometer
   b. Gelas ukur
   c. Tabung reaksi berisi air
   d. Lampu senter

10. Perhatikan gambar berikut tentang proses fotosintesis dibawah ini!



   Pernyataan yang salah tentang proses fotosintesis berdasarkan gambar di atas adalah…
   a. Tumbuhan menggunakan oksigen untuk membuat makanan
   b. Cahaya matahari membantu tumbuhan menghasilkan oksigen
   c. Tumbuhan menghasilkan glukosa dengan bantuan karbon dioksida dan air
   d. Tumbuhan menggunakan air dan karbondioksida untuk membuat oksigen

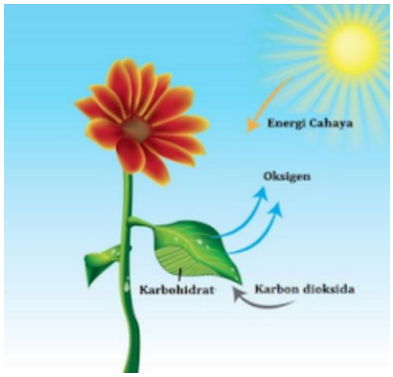
11. Pada proses fotosintesis, tanaman mengambil karbon dioksida dari udara. Proses fotosintesis tanaman mendapatkan karbon dioksida melalui…
    a. Akar
    b. Stomata pada daun
    c. Batang
    d.Bunga

12. Proses fotosintesis pada tumbuhan memerlukan beberapa bahan. Manakah bahan yang dibutuhkan oleh tumbuhan untuk melakukan fotosintesis…
    a. Air, cahaya matahari, dan karbon dioksida
    b. Air, oksigen, dan gula
    c. Cahaya matahari, oksigen, dan glukosa
    d. Karbon dioksida, cahaya matahari, dan oksigen

13. Tumbuhan mengubah energi matahari menjadi energi kimia dalam bentuk glukosa. Proses ini terjadi di bagian tumbuhan yang yaitu…
    a. Batang
    b. Daun
    c. Akar
    d. Bunga

14. Perhatikan pernyataan dibawah ini!
    1) Air dan oksigen
    2) Gula dan oksigen
    3) Gula dan air
    4) Karbon dioksida dan oksigen
    Manakah hasil dari proses fotosintesis yang benar…
    a. 1
    b. 2
    c. 3
    d. 4

15. Perhatikan gambar berikut yang menunjukkan proses fotosintesis pada daun!



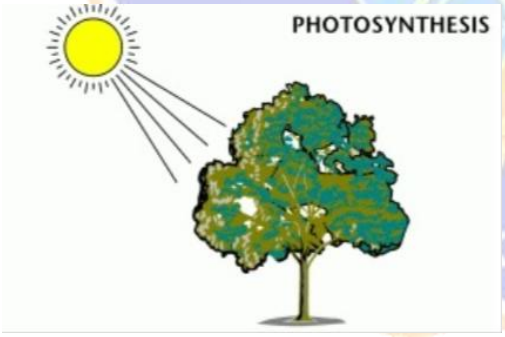
    Manakah pernyataan yang sesuai dengan proses pertama kali dalam

fotosintesis…
a. Penyerapan cahaya matahari oleh klorofil
b. Pembentukan glukosa dari karbon dioksida dan air
c. Pengambilan karbon dioksida melalui stomata
d. Pengeluaran oksigen dari daun

16. Jika ingin membuat percobaan untuk menunjukkan proses fotosintesis pada tanaman, alat yang perlu dipersiapkan adalah…
a. Wadah dan air
b. Tanaman, air, dan cahaya matahari
c. Tanaman dan karbon dioksida
d. Tanaman, oksigen, dan air

17. Dua tanaman diberi cahaya matahari yang berbeda. Tanaman A diberi cahaya matahari yang cukup, sementara tanaman B diberi cahaya matahari yang sedikit. Berdasarkan perbandingan ini, yang dapat kita simpulkan adalah…
a. Kedua tanaman akan menghasilkan glukosa dengan jumlah yang sama
b. Tanaman A akan menghasilkan lebih banyak glukosa karena cahaya matahari yang cukup
c. Tanaman B akan menghasilkan lebih banyak oksigen karena sedikit cahaya matahari
d. Kedua tanaman tidak akan melakukan fotosintesis

18. Perhatikan gambar dibawah ini!

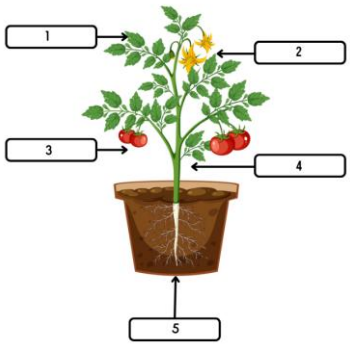


Pernyataan yang tepat tentang fotosintesis sesuai dengan gambar adalah…
a. Proses pengambilan air dan udara oleh tanaman.
b. Proses pembuatan makanan oleh tanaman dengan bantuan cahaya matahari.
c. Proses tanaman memakan makanan dari tanah.
d. Proses pertumbuhan tanaman yang disebabkan oleh air.

19. Perhatikan pernyataan berikut mengenai bagian-bagian dalam fotosintesis:
1) Stomata berfungsi untuk mengambil karbon dioksida dari udara.
2) Kloroplas berfungsi untuk mengubah energi cahaya menjadi energi kimia.
3) Pembuluh jaringan mengangkut air dan nutrisi ke daun.
Pernyataan di atas yang paling tepat mengenai peran bagian-bagian dalam

proses fotosintesis adalah
a. Hanya pernyataan 1 yang benar.
b. Pernyataan 1 dan 2 benar.
c. Pernyataan 2 dan 3 benar.
d. Semua pernyataan benar.

20. Perhatikan gambar dibawah ini!



Fungsi bagian tumbuhan nomor 5 pada proses fotosintesis adalah…
a. Menyerap air dan mineral dari tanah.
b. Menghasilkan oksigen.
c. Menyerap karbon dioksida dari udara.
d. Menyimpan energi dalam bentuk glukosa.

Lampiran 07. Hasil Uji Hasil Uji Validitas Instrumen Ahli Media, Ahli Materi, Kepraktisan dan Efektivitas Judges I

a. Media

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
INSTRUMEN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME PUZZLE* BERBASIS *BOOKWIDGETS* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR PADA MATERI PROSES FOTOSINTESIS

Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian *judges* untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika ada masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat langsung mengisi pada lembar penilaian.

No.	Sub Indikator	Penilaian		Ket.
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Tampilan Media				
1.	Visualiasi media jelas dan menarik	√		
2.	Penggunaan huruf dan ukuran huruf sesuai dan mudah dibaca	√		
3.	Komposisi dan kombinasi warna serasi dengan tampilan media	√		
4.	Gambar menarik perhatian siswa	√		
5.	Tata letak gambar sesuai dengan komposisi media	√		
Aspek Kelayakan Media				
6.	Media sesuai dengan tujuan pembelajaran IPAS	√		
7.	Media sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD	√		
8.	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan siswa kelas V SD	√		
Aspek Kemudahan Penggunaan				
9.	Media mudah digunakan	√		
10.	Media digunakan dengan lancar	√		
11.	Platform media sangat mudah ditemukan	√		

Dipindai dengan CamScanner

Catatan/Komentar/Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 17 Februari 2025

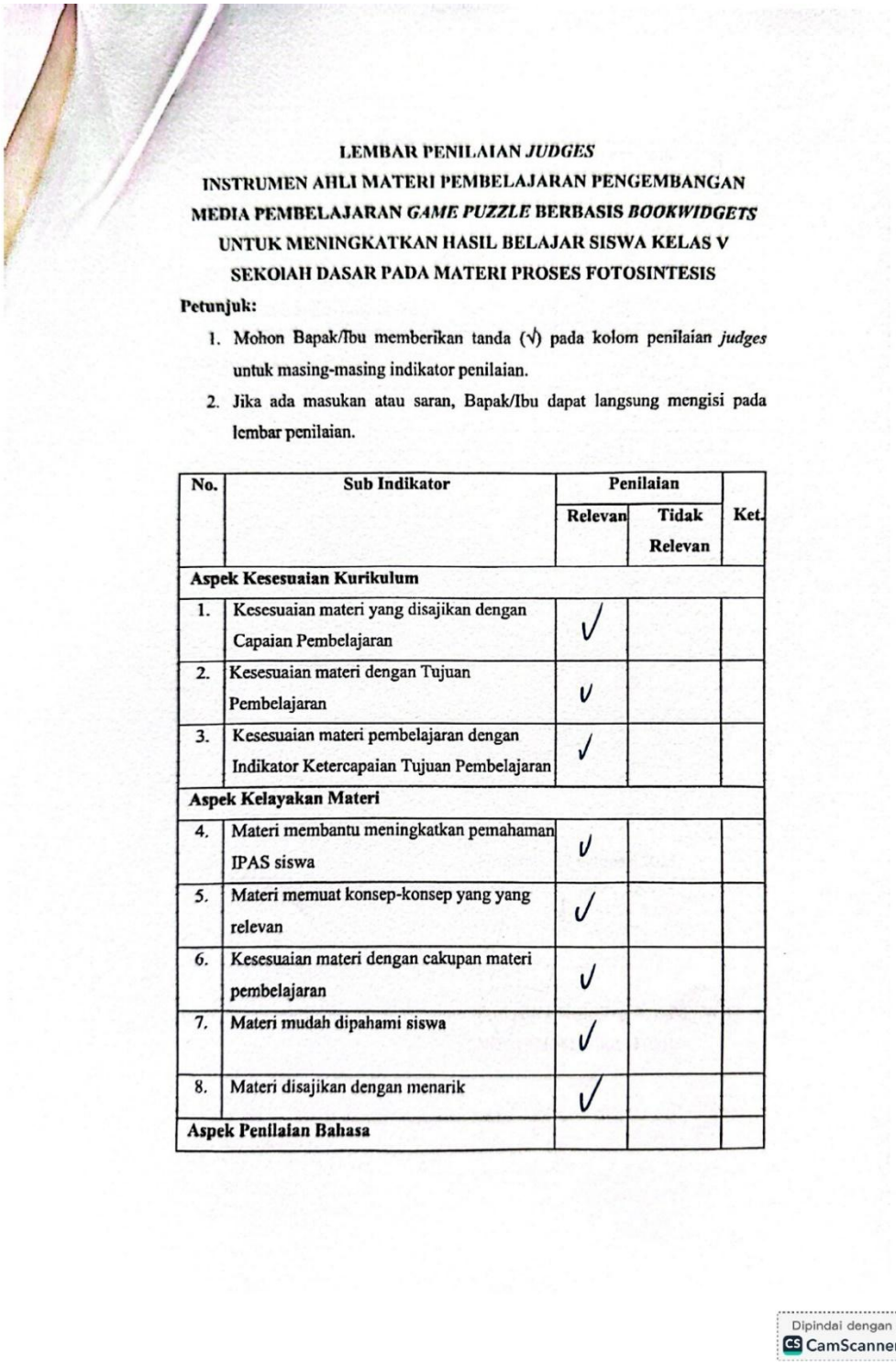
Ahli ,

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

NIP. 197108152001121001

Dipindai dengan CamScanner

b. Materi



LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*

INSTRUMEN AHLI MATERI PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME PUZZLE* BERBASIS *BOOKWIDGETS* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOIAH DASAR PADA MATERI PROSES FOTOSINTESIS

Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian *judges* untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika ada masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat langsung mengisi pada lembar penilaian.

No.	Sub Indikator	Penilaian		Ket.
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Kesesuaian Kurikulum				
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan Capaian Pembelajaran	√		
2.	Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran	√		
3.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	√		
Aspek Kelayakan Materi				
4.	Materi membantu meningkatkan pemahaman IPAS siswa	√		
5.	Materi memuat konsep-konsep yang yang relevan	√		
6.	Kesesuaian materi dengan cakupan materi pembelajaran	√		
7.	Materi mudah dipahami siswa	√		
8.	Materi disajikan dengan menarik	√		
Aspek Penilaian Bahasa				

Dipindai dengan CamScanner

No.	Sub Indikator	Penilaian		Ket.
		Relevan	Tidak Relevan	
9.	Kalimat sesuai dengan struktur yang efektif	✓		
10.	Bahasan yang digunakan sesuai dengan perkembangan peserta didik	✓		

Catatan/Komentar/Saran:

.....

.....

.....

Singaraja, 17 Februari 2025

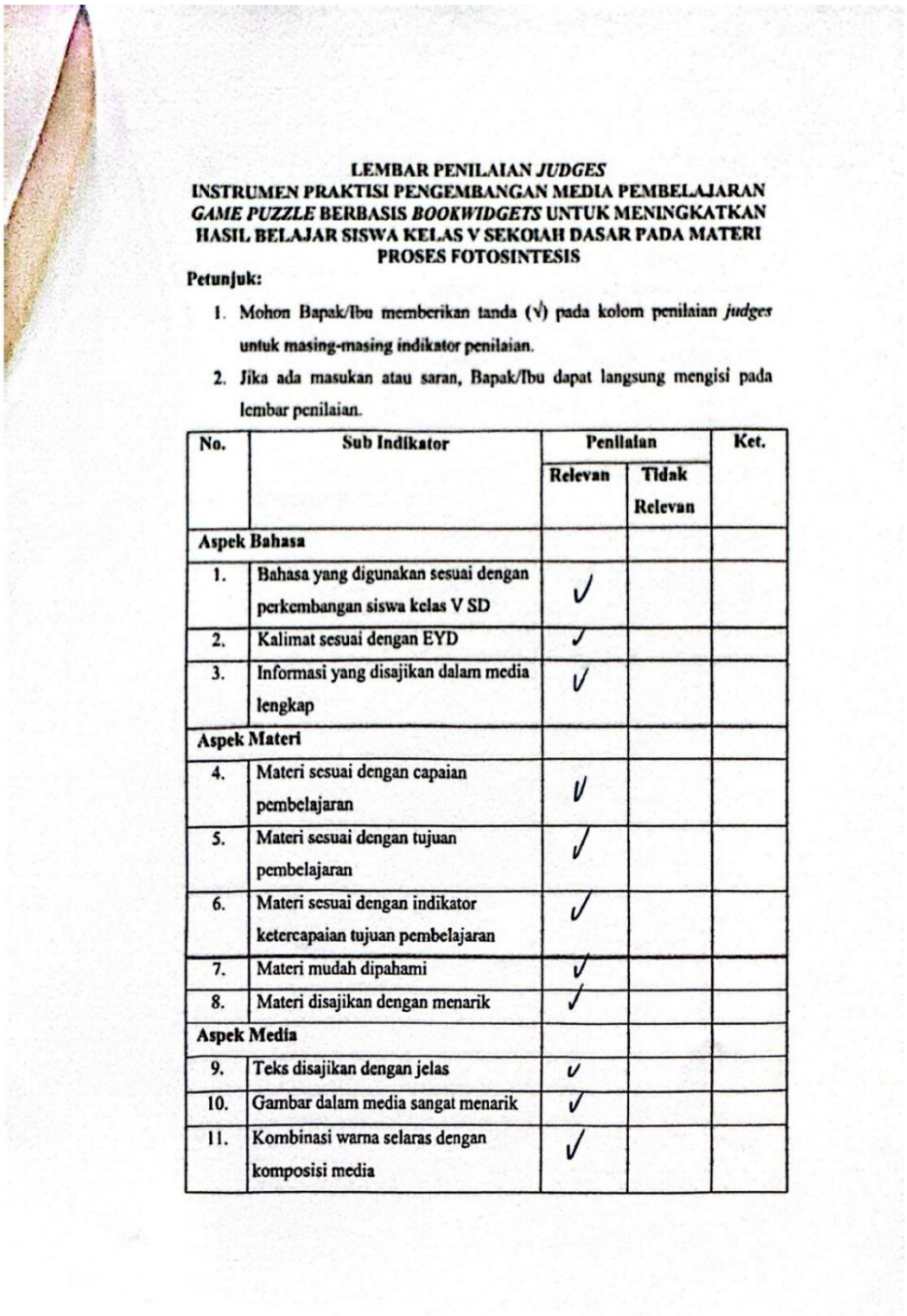
Ahli ,

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

NIP. 197108152001121001

Dipindai dengan CamScanner

c. Kepraktisan (Respon Guru)



LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
INSTRUMEN PRAKTISI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME PUZZLE* BERBASIS *BOOKWIDGETS* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR PADA MATERI PROSES FOTOSINTESIS

Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian *judges* untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika ada masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat langsung mengisi pada lembar penilaian.

No.	Sub Indikator	Penilaian		Ket.
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Bahasa				
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan siswa kelas V SD	√		
2.	Kalimat sesuai dengan EYD	√		
3.	Informasi yang disajikan dalam media lengkap	√		
Aspek Materi				
4.	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran	√		
5.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	√		
6.	Materi sesuai dengan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran	√		
7.	Materi mudah dipahami	√		
8.	Materi disajikan dengan menarik	√		
Aspek Media				
9.	Teks disajikan dengan jelas	√		
10.	Gambar dalam media sangat menarik	√		
11.	Kombinasi warna selaras dengan komposisi media	√		

Dipindai dengan CamScanner

No.	Sub Indikator	Penilaian		Ket.
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Penggunaan Media				
12.	Media mudah digunakan	✓		
13.	Penggunaan media lancar	✓		
14.	Platform media sangat mudah ditemukan	✓		

Catatan/Komentar/Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 17 Februari 2025

Ahli ,

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

NIP. 19710815200112100l

Dipindai dengan CamScanner

d. Kepraktisan (Respon Siswa)

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
INSTRUMEN RESPON SISWA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME PUZZLE* BERBASIS *BOOKWIDGETS* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOIAH DASAR PADA MATERI PROSES FOTOSINTESIS

Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian *judges* untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika ada masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat langsung mengisi pada lembar penilaian.

No.	Sub Indikator	Penilaian		Ket.
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Tampilan Media				
1.	Tampilan media *game puzzle* menarik digunakan dalam belajar	✓		
2.	Gambar dalam media *game puzzle* sangat menarik	✓		
3.	Kombinasi warna dalam media *game puzzle* selaras	✓		
4.	Huruf dan ukuran huruf mudah dibaca	✓		
Aspek Kelayakan Materi				
5.	Materi yang disajikan jelas	✓		
6.	Materi membantu meningkatkan pemahaman	✓		
7.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan materi pokok IPAS kelas V	✓		
8.	Materi mudah dipahami	✓		
9.	Materi disajikan dengan menarik	✓		
Aspek Penggunaan Media				
10.	Media *game puzzle* mudah digunakan	✓		
11.	Media *game puzzle* lancar digunakan	✓		

Dipindai dengan CamScanner

No.	Sub Indikator	Penilaian		Ket.
		Relevan	Tidak Relevan	
	dalam belajar			
12.	Platform media sangat mudah ditemukan	✓		

Catatan/Komentar/Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 17 Februari 2025

Ahli ,

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

NIP. 197108152001121001

Dipindai dengan CamScanner

e. Efektivitas

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
INSTRUMEN HASIL BELAJAR PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME PUZZLE* BERBASIS *BOOKWIDGETS* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOIAH DASAR PADA MATERI PROSES FOTOSINTESIS

Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian *judges* untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jikaada masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat langsung mengisi pada lembar penilaian.

No Soal	Penilaian Ahli		Saran
	Relevan	Tidak Relevan	
1	√		
2	√		
3	√		
4	√		
5	√		
6	√		
7	√		
8	√		
9	√		
10	√		
11	√		
12	√		
13	√		
14	√		
15	√		
16	√		
17	√		
18	√		
19	√		
20	√		

Singaraja, 17 Februari 2025
Ahli,

Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197108152001121001

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 08. Hasil Uji Validitas Instrumen Ahli Media, Ahli Materi, Kepraktisan dan Efektivitas Judges II

a. Media

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
INSTRUMEN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME PUZZLE* BERBASIS *BOOKWIDGETS* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOIAH DASAR PADA MATERI PROSES FOTOSINTESIS

Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian *judges* untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika ada masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat langsung mengisi pada lembar penilaian.

No.	Sub Indikator	Penilaian		Ket.
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Tampilan Media		✓		
1.	Visualiasi media jelas dan menarik	✓		
2.	Penggunaan huruf dan ukuran huruf sesuai dan mudah dibaca	✓		
3.	Komposisi dan kombinasi warna serasi dengan tampilan media	✓		
4.	Gambar menarik perhatian siswa	✓		
5.	Tata letak gambar sesuai dengan komposisi media	✓		
Aspek Kelayakan Media				
6.	Media sesuai dengan tujuan pembelajaran IPAS	✓		
7.	Media sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD	✓		
8.	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan siswa kelas V SD	✓		
Aspek Kemudahan Penggunaan				
9.	Media mudah digunakan	✓		
10.	Media digunakan dengan lancar	✓		
11.	Platform media sangat mudah ditemukan	✓		

Dipindai dengan CamScanner

Catatan/Komentar/Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 17 Februari 2025

Ahli ,

I Kadek Edi Yudiana, M.Pd. NIP.

198410082024211001

Dipindai dengan CamScanner

b. Materi

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
INSTRUMEN AHLI MATERI PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME PUZZLE* BERBASIS *BOOKWIDGETS* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOIAH DASAR PADA MATERI PROSES FOTOSINTESIS

Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian *judges* untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika ada masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat langsung mengisi pada lembar penilaian.

No.	Sub Indikator	Penilaian		Ket.
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Kesesuaian Kurikulum				
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan Capaian Pembelajaran	✓		
2.	Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran	✓		
3.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	✓		
Aspek Kelayakan Materi				
4.	Materi membantu meningkatkan pemahaman IPAS siswa	✓		
5.	Materi memuat konsep-konsep yang yang relevan	✓		
6.	Kesesuaian materi dengan cakupan materi pembelajaran	✓		
7.	Materi mudah dipahami siswa	✓		
8.	Materi disajikan dengan menarik	✓		
Aspek Penilaian Bahasa				

Dipindai dengan CamScanner

No.	Sub Indikator	Penilaian		Ket.
		Relevan	Tidak Relevan	
9.	Kalimat sesuai dengan struktur yang efektif	✓		
10.	Bahasan yang digunakan sesuai dengan perkembangan peserta didik	✓		

Catatan/Komentar/Saran:

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

Singaraja, 17 Februari 2025
Ahli ,

I Kadek Edi Yudiana, M.Pd. NIP.
19841008202421 1001

Dipindai dengan CamScanner

c. Kepraktisan (Respon Guru)

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
INSTRUMEN PRAKTISI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME PUZZLE* BERBASIS *BOOKWIDGETS* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOIAH DASAR PADA MATERI PROSES FOTOSINTESIS

Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian *judges* untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika ada masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat langsung mengisi pada lembar penilaian.

No.	Sub Indikator	Penilaian		Ket.
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Bahasa		✓		
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan siswa kelas V SD	✓		
2.	Kalimat sesuai dengan EYD	✓		
3.	Informasi yang disajikan dalam media lengkap	✓		
Aspek Materi				
4.	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran	✓		
5.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓		
6.	Materi sesuai dengan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran	✓		
7.	Materi mudah dipahami	✓		
8.	Materi disajikan dengan menarik	✓		
Aspek Media				
9.	Teks disajikan dengan jelas	✓		
10.	Gambar dalam media sangat menarik	✓		
11.	Kombinasi warna selaras dengan komposisi media	✓		

Dipindai dengan CamScanner

No.	Sub Indikator	Penilaian		Ket.
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Penggunaan Media				
12.	Media mudah digunakan	✓		
13.	Penggunaan media lancar	✓		
14.	Platform media sangat mudah ditemukan	✓		

Catatan/Komentar/Saran:

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

Singaraja, 17 Februari 2025

Ahli ,

I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.

NIP. 198410082024211001

Dipindai dengan CamScanner

d. Efektivitas

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
INSTRUMEN HASIL BELAJAR PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME PUZZLE* BERBASIS *BOOKWIDGETS* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOIAH DASAR PADA MATERI PROSES FOTOSINTESIS

Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian *judges* untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jikaada masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat langsung mengisi pada lembar penilaian.

No Soal	Penilaian Ahli		Saran
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		

Singaraja, 17 Februari 2025
Ahli,

I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.
NIP. 198410082024211001

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 09. Perhitungan Validitas Instrumen

1. Materi

Uji validitas isi instrumen (instrumen validitas materi) dilakukan bersama dua dosen pakar (judges). Judges I adalah Bapak. Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd. dan Judges II adalah Bapak I Kadek Edi Yudiana, S.Pd.,M.Pd. Penilaian kedua judges ditabulasikan sebagai berikut.

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

Berdasarkan data tabulasi di atas, maka dapat dihitung validasi isi instrumen sebagai berikut.

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

$$V = \frac{10}{0+0+0+10}$$

$$V = \frac{10}{10}$$

$$V = 1{,}00$$

Dapat disimpulkan, validitas isi untuk instrumen validasi materi memperoleh skor 1,00, sehingga instrument tersebut berada pada kategori validitas isi **sangat tinggi.**

2. Instrumen Validasi Media

Uji validitas isi instrumen (instrumen validitas media) dilakukan bersamadua dosen pakar (*judges*). *Judges* I adalah Bapak. Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd dan *Judges* II adalah Bapak I Kadek Edi Yudiana, S.Pd.,M.Pd. Penilaian kedua *judges* ditabulasikan sebagai berikut.

Judges	*Judges* I		
	Penilaian *Judges*	Tidak Relevan	Relevan
Judges II	Tidak Relevan	-	-
	Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11

Berdasarkan data tabulasi di atas, maka dapat dihitung validasi isi instrumen sebagai berikut.

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

$$V = \frac{11}{0+0+0+11}$$

$$V = \frac{11}{11}$$

$$V = 1{,}00$$

Dapat disimpulkan, validitas isi untuk instrumen validasi media memperoleh skor 1,00, sehingga instrument tersebut berada pada kategori validitas isi **sangat tinggi.**

3. Instrumen Kepraktisan Siswa

Uji validitas isi instrumen (instrumen kepraktisan siswa) dilakukan bersama dua dosen pakar (judges). Judges I adalah Bapak. Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd. dan Judges II adalah Bapak I Kadek Edi Yudiana, S.Pd.,M.Pd. Penilaian kedua judges ditabulasikan sebagai berikut.

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

Berdasarkan data tabulasi di atas, maka dapat dihitung validasi isi instrumen sebagai berikut.

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

$$V = \frac{12}{0+0+0+12}$$

$$V = \frac{12}{12}$$

$$V = 1{,}00$$

Dapat disimpulkan, validitas isi untuk instrumen validasi media memperoleh skor 1,00, sehingga instrument tersebut berada pada kategori validitas isi **sangat tinggi.**

4. Instrumen Kepraktisan Guru

Uji validitas isi instrumen (instrumen kepraktisan guru) dilakukan bersama dua dosen pakar (judges). Judges I adalah Bapak. Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd. dan Judges II adalah Bapak I Kadek Edi Yudiana, S.Pd.,M.Pd. Penilaian kedua judges ditabulasikan sebagai berikut.

Judges	*Judges* I		
	Penilaian *Judges*	Tidak Relevan	Relevan
Judges II	Tidak Relevan	-	-
	Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14

Berdasarkan data tabulasi di atas, maka dapat dihitung validasi isi instrumen sebagai berikut.

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

$$V = \frac{10}{0+0+0+10}$$

$$V = \frac{14}{14}$$

$$V = 1{,}00$$

Dapat disimpulkan, validitas isi untuk instrumen validasi media memperoleh skor 1,00, sehingga instrument tersebut berada pada kategori validitas isi **sangat tinggi.**

5. Instrumen Efektivitas Hasil Belajar

Uji validitas isi instrumen (instrumen efektivitas hasil belajar) dilakukan bersama dua dosen pakar (judges). Judges I adalah Bapak. Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd. dan Judges II adalah Bapak I Kadek Edi Yudiana, S.Pd.,M.Pd. Penilaian kedua judges ditabulasikan sebagai berikut.

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

Berdasarkan data tabulasi di atas, maka dapat dihitung validasi isi instrumen sebagai berikut.

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

$$V = \frac{20}{0+0+0+20}$$

$$V = \frac{20}{20}$$

$$V = 1{,}00$$

Dapat disimpulkan, validitas isi untuk instrumen validasi media memperoleh skor 1,00, sehingga instrument tersebut berada pada kategori validitas isi **sangat tinggi.**

Lampiran 10. Hasil Uji Validitas Ahli Media

Ahli 1

B. Penilaian

No.	Sub Indikator	Penilaian			
		4	3	2	1
Aspek Tampilan Media					
1.	Visualiasi media jelas dan menarik	✓			
2.	Penggunaan huruf dan ukuran huruf sesuai dan mudah dibaca	✓			
3.	Komposisi dan kombinasi warna serasi dengan tampilan media	✓			
4.	Gambar menarik perhatian siswa	✓			
5.	Tata letak gambar sesuai dengan komposisi media	✓			
Aspek Kelayakan Media					
6.	Media sesuai dengan tujuan pembelajaran IPAS	✓			
7.	Media sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD	✓			
8.	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan siswa kelas V SD	✓			
Aspek Kemudahan Penggunaan					
9.	Media mudah digunakan	✓			
10.	Media digunakan dengan lancar	✓			
11.	Platform media sangat mudah ditemukan	✓			

Dipindai dengan CamScanner

B. Catatan/Komentar/Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

C. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan materi pembelajaran dari Media Pembelajaran Komik Digital yang dikembangkan ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

•): *lingkari salah satu*

Singaraja, 3 Maret 2025

Ahli,

Prof.Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.

NIP. 198202142008121004

Dipindai dengan CamScanner

Ahli 2

B. Penilaian

No.	Sub Indikator	Penilaian			
		4	3	2	1
Aspek Tampilan Media					
1.	Visualiasi media jelas dan menarik		✓		
2.	Penggunaan huruf dan ukuran huruf sesuai dan mudah dibaca	✓			
3.	Komposisi dan kombinasi warna serasi dengan tampilan media	✓			
4.	Gambar menarik perhatian siswa	✓			
5.	Tata letak gambar sesuai dengan komposisi media	✓			
Aspek Kelayakan Media					
6.	Media sesuai dengan tujuan pembelajaran IPAS		✓		
7.	Media sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD	✓			
8.	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan siswa kelas V SD	✓			
Aspek Kemudahan Penggunaan					
9.	Media mudah digunakan	≠	✓		
10.	Media digunakan dengan lancar	✓			
11.	Platform media sangat mudah ditemukan	✓			

Dipindai dengan CamScanner

B. Catatan/Komentar/Saran:

1. Perlu dibuatkan Buku atau Panduan Penggunaan media
2. Tujuan pembelajaran perlu dibuat
3. Teks & latar tidak dikontraskan (terang-gelap)

C. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan materi pembelajaran dari Media Pembelajaran Komik Digital yang dikembangkan ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*): *lingkari salah satu*

Singaraja, 3 Maret 2025

Ahli,

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

NIP. 197108152001121001

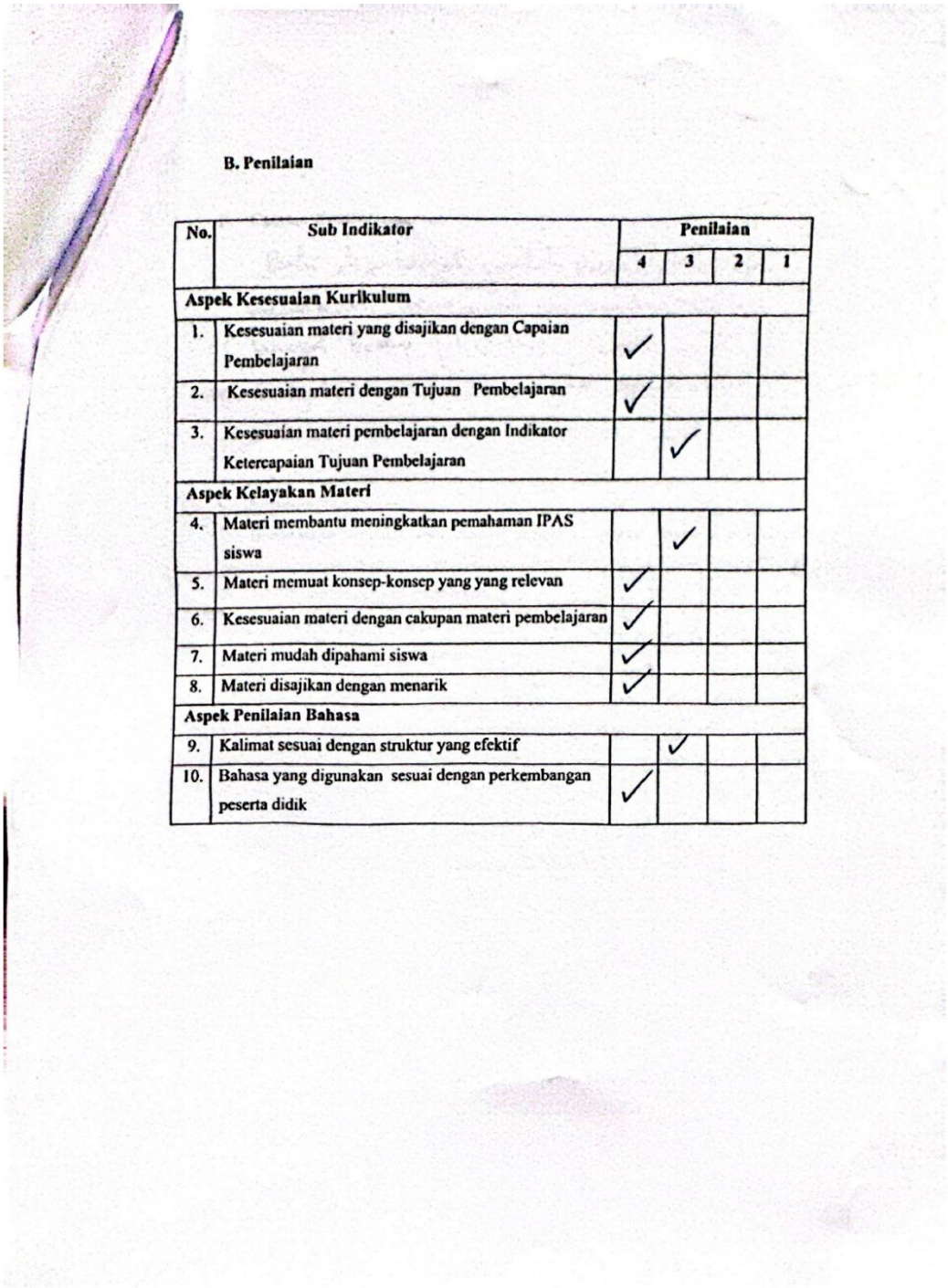
Dipindai dengan CamScanner

Ringkasan Ahli Media

Ahli Media	Pernyataan										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Ahli I	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Ahli II	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4
Rata-Rata	3,5	4	4	4	4	3,5	4	4	3,5	4	4

Lampiran 11. Hasil Uji Validitas Ahli Materi

Ahli 1



B. Penilaian

No.	Sub Indikator	Penilaian			
		4	3	2	1
Aspek Kesesuaian Kurikulum					
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan Capaian Pembelajaran	✓			
2.	Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran	✓			
3.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran		✓		
Aspek Kelayakan Materi					
4.	Materi membantu meningkatkan pemahaman IPAS siswa		✓		
5.	Materi memuat konsep-konsep yang yang relevan	✓			
6.	Kesesuaian materi dengan cakupan materi pembelajaran	✓			
7.	Materi mudah dipahami siswa	✓			
8.	Materi disajikan dengan menarik	✓			
Aspek Penilaian Bahasa					
9.	Kalimat sesuai dengan struktur yang efektif		✓		
10.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan peserta didik	✓			

Dipindai dengan CamScanner

B. Catatan/Komentar/Saran:

Perlu ditambah jumlah puzzle, sehingga memotivasi siswa untuk menemukan lebih banyak konsep fotosintesis. Secara umum sangat menarik dan mudah dimainkan.

C. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan materi pembelajaran dari Media Pembelajaran Komik Digital yang dikembangkan ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*): *lingkari salah satu*

Singaraja, 3 Maret 2025

Ahli,

Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198307262009121004

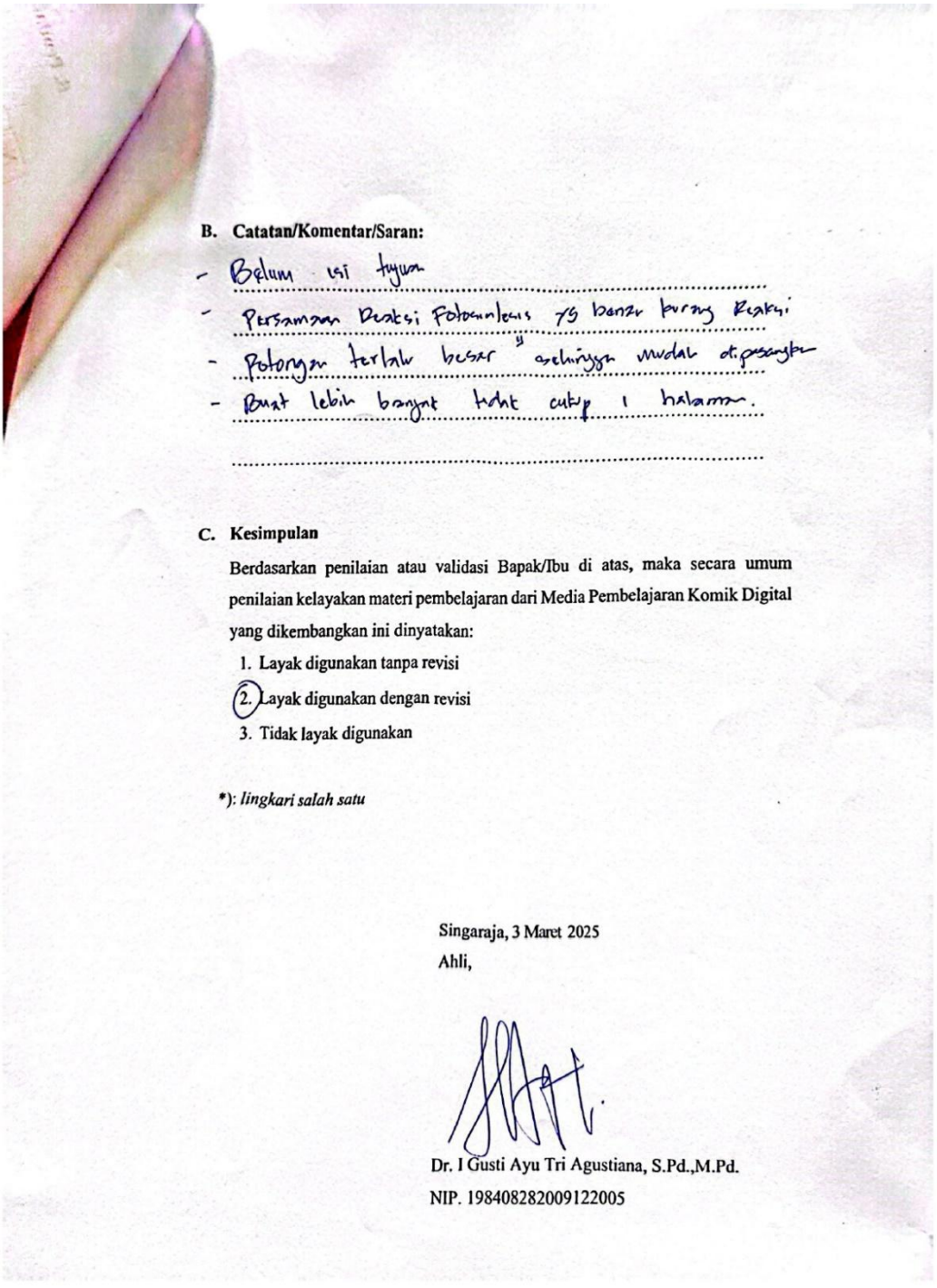
Dipindai dengan CamScanner

Ahli 2

B. Penilaian

No.	Sub Indikator	Penilaian			
		4	3	2	1
Aspek Kesesuaian Kurikulum					
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan Capaian Pembelajaran	✓			
2.	Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran		✓		
3.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran		✓		
Aspek Kelayakan Materi					
4.	Materi membantu meningkatkan pemahaman IPAS siswa	✓			
5.	Materi memuat konsep-konsep yang yang relevan	✓			
6.	Kesesuaian materi dengan cakupan materi pembelajaran	✓			
7.	Materi mudah dipahami siswa		✓		
8.	Materi disajikan dengan menarik	✓			
Aspek Penilaian Bahasa					
9.	Kalimat sesuai dengan struktur yang efektif	✓			
10.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan peserta didik	✓			

Dipindai dengan CamScanner



B. Catatan/Komentar/Saran:

- Belum isi tujuan
- Persamaan Reaksi Potensiometri yg benar kurang Reaksi
- Potongan terlalu besar agar selanjutnya mudah dipasangkan
- Buat lebih banyak tidak cukup 1 halaman.

C. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan materi pembelajaran dari Media Pembelajaran Komik Digital yang dikembangkan ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*): *lingkari salah satu*

Singaraja, 3 Maret 2025
Ahli,

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

Dipindai dengan CamScanner

Ringkasan Ahli Materi

Ahli Materi	Pernyataan									
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
Ahli I	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4
Ahli II	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4
Rata-Rata	4	3,5	3	3,5	4	4	3,5	4	3,5	4

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

Lampiran 12. Hasil Respon Guru

No	Aspek/Pertanyaan	Hasil Penilaian Praktisi	
		I	II
1	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan siswa kelas V SD	4	4
2	Kalimat sesuai dengan EYD	4	4
3	Informasi yang disajikan dalam media lengkap	4	4
4	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran	4	4
5	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	4
6	Materi sesuai dengan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran	4	4
7	Materi mudah dipahami	4	4
8	Materi disajikan dengan menarik	4	4
9	Teks disajikan dengan jelas	4	4
10	Gambar dalam media sangat menarik	4	4
11	Kombinasi warna selaras dengan komposisi media	4	4
12	Media mudah digunakan	4	4
13	Penggunaan media lancar	4	4
14	Platform media sangat mudah ditemukan	4	4

Total Skor = 44 + 44

= 88

Persentase= $\frac{Skor\ Perolehan}{Skor\ total} x\ 100\%$

= $\frac{88}{88} x\ 100\%$

= 1 x 100%

= 100%

Ringkasaran

Guru	**I**	**II**	**Total**	**Kualifiasi**
Total Skor	44	44	88	100% (Sangat Baik

Lampiran 13. Hasil Respon Siswa

No	Pernyataan	Siswa										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Media *game puzzle* menarik digunakan dalam belajar	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	34
2	Gambar dalam media *game puzzle* sangat menarik	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	33
3	Kombinasi warna dalam media *game puzzle* selaras	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	34
4	Huruf dan ukuran huruf mudah dibaca	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	35
5	Materi yang disajikan jelas	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	35
6	Materi membantu meningkatkan pemahaman	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	37
7	Materi sesuai dengan pembelajaran IPAS	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	35
8	Materi mudah dipahami	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	35
9	Materi disajikan dengan menarik	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	34
10	Media *game puzzle* mudah digunakan	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	34
11	Media *game puzzle* lancar digunakan dalam belajar	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	34
12	Platform media sangat mudah ditemukan	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	34
Total												414

Total Skor = 34 + 33 + 34 + 35 + 35 + 37 + 35 +35 + 34 + 34 +34 + 34 = 414

Persentase = $\frac{Skor\ Perolehan}{Skor\ maksimal} x\ 100\%$

Persentease = $\frac{414}{480} x\ 100\%$

Persentase = 0,8625 x 100%

Persentase = 86,25%

Lampiran 14. Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Siswa Kelas 5

Rekapan Pre Test dan Post Test					
No	Nama Siswa	Pre Test		Post Test	
		Skor	Nilai	Skor	Nilai
1	I Gede Putu Raditya	9	45	14	70
2	I Kadek Prayoga Kastara	10	50	17	85
3	I Komang Prayogi Kastara	5	25	17	85
4	Ni Kadek Novi Eka Saputri	6	30	14	70
5	Ni Komang Eva Mariani	8	40	14	70
6	Ni Komang Putriani	10	50	20	100
7	Ni Made Reni	5	25	20	100
8	Ni Putu Nina Cempaka	4	20	13	65
9	Ni Wayan Kartini	5	25	17	85
10	Ni Made Lestari	8	40	16	80

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

Lampiran 15. Respon Praktisi

INSTRUMEN VALIDASI PRAKTISI PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME PUZZLE* BERBASIS *BOOKWIDGETS* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOIAH DASAR PADA MATERI PROSES FOTOSINTESIS

Nama Guru : **I Nengah Sudarna, S.Pd**

Jabatan : **Wali Kelas V**

Petunjuk:

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.
   4 = Sangat Setuju
   3 = Setuju
   2 = Tidak Setuju
   1 = Sangat Tidak Setuju
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan produk.

No.	Sub Indikator	Penilaian				Ket.
		4	3	2	1	
Aspek Bahasa						
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan siswa kelas V SD	√				
2.	Kalimat sesuai dengan EYD	√				
3.	Informasi yang disajikan dalam media lengkap	√				
Aspek Materi						
4.	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran		√			

Dipindai dengan CamScanner

No.	Sub Indikator	Penilaian				Ket.
		4	3	2	1	
5.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
6.	Materi sesuai dengan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran	✓				
7.	Materi mudah dipahami		✓			
8.	Materi disajikan dengan menarik	✓				
Aspek Media						
9.	Teks disajikan dengan jelas	✓				
10.	Gambar dalam media sangat menarik	✓				
11.	Kombinasi warna selaras dengan komposisi media		✓			
Aspek Penggunaan Media						
12.	Media mudah digunakan	✓				
13.	Penggunaan media lancar	✓				
14.	Platform media sangat mudah ditemukan	✓				

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan materi pembelajaran dari media komik yang dikembangkan adalah:

- ☐ Layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Layak digunakan dengan revisi
- ☐ Tidak layak digunakan

Catatan/Komentar/Saran:

.....

.....

.....

Dipindai dengan CamScanner

Kintamani, 17 Februari 2025

Ahli ,

I Nengah Sudarna, S.Pd.

NIP. 199001292022211009

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 16. Respon siswa

No.	Sub Indikator	Penilaian				Ket.
		4	3	2	1	
6.	Materi membantu meningkatkan pemahaman	✓				
7.	Materi sesuai dengan pembelajaran IPAS		✓			
8.	Materi mudah dipahami	✓				
9.	Materi disajikan dengan menarik	✓				
Aspek Penggunaan Media						
10.	Media *game puzzle* mudah digunakan	✓				
11.	Media *game puzzle* lancar digunakan dalam belajar	✓				
12.	Platform media sangat mudah ditemukan	✓				

Catatan/Komentar/Saran:

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

Kintamani, 17 Februari 2025

Siswa ,

Ni Kadek Novi Eka Saputri

Dipindai dengan CamScanner

INSTRUMEN RESPON SISWA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME PUZZLE* BERBASIS *BOOKWIDGETS* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOIAH DASAR PADA MATERI PROSES FOTOSINTESIS

Nama Siswa : **I Komang Prayogi Kastara**
No. Urut : **3**
Kelas : **V**

Petunjuk:

5. Berikanlah penilaian dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.
   4 = Sangat Setuju
   3 = Setuju
   2 = Tidak Setuju
   1 = Sangat Tidak Setuju
6. Siswa dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan produk.

No.	Sub Indikator	Penilaian				Ket.
		4	3	2	1	
Aspek Tampilan Media						
1.	Media *game puzzle* menarik digunakan dalam belajar	√				
2.	Gambar dalam media *game puzzle* sangat menarik	√				
3.	Kombinasi warna dalam media *game puzzle* selaras	√				
4.	Huruf dan ukuran huruf mudah dibaca		√			

Dipindai dengan CamScanner

INSTRUMEN RESPON SISWA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME PUZZLE* BERBASIS *BOOKWIDGETS* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOIAH DASAR PADA MATERI PROSES FOTOSINTESIS

Nama Siswa : **Ni Kadek Novi Eka Saputri**

No. Urut : **4**

Kelas : **V**

Petunjuk:

7. Berikanlah penilaian dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.
   4 = Sangat Setuju
   3 = Setuju
   2 = Tidak Setuju
   1 = Sangat Tidak Setuju
8. Siswa dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan produk.

No.	Sub Indikator	Penilaian				Ket.
		4	3	2	1	
Aspek Tampilan Media						
1.	Media *game puzzle* menarik digunakan dalam belajar	√				
2.	Gambar dalam media *game puzzle* sangat menarik	√				
3.	Kombinasi warna dalam media *game puzzle* selaras		√			
4.	Huruf dan ukuran huruf mudah dibaca	√				
Aspek Kelayakan Materi						
5.	Materi yang disajikan jelas	√				

Dipindai dengan CamScanner

No.	Sub Indikator	Penilaian				Ket.
		4	3	2	1	
Aspek Kelayakan Materi						
5.	Materi yang disajikan jelas		✓			
6.	Materi membantu meningkatkan pemahaman		✓			
7.	Materi sesuai dengan pembelajaran IPAS	✓				
8.	Materi mudah dipahami	✓				
9.	Materi disajikan dengan menarik	✓				
Aspek Penggunaan Media						
10.	Media *game puzzle* mudah digunakan	✓				
11.	Media *game puzzle* lancar digunakan dalam belajar	✓				
12.	Platform media sangat mudah ditemukan	✓				

Catatan/Komentar/Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

Kintamani, 17 Februari 2025

Siswa ,

Ni Made Reni

Dipindai dengan CamScanner

INSTRUMEN RESPON SISWA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME PUZZLE* BERBASIS *BOOKWIDGETS* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOIAH DASAR PADA MATERI PROSES FOTOSINTESIS

Nama Siswa : **Ni Made Reni**

No. Urut : **7**

Kelas : **V**

Petunjuk:

13. Berikanlah penilaian dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.
    4 = Sangat Setuju
    3 = Setuju
    2 = Tidak Setuju
    1 = Sangat Tidak Setuju
14. Siswa dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan produk.

No.	Sub Indikator	Penilaian				Ket.
		4	3	2	1	
Aspek Tampilan Media						
1.	Media *game puzzle* menarik digunakan dalam belajar	√				
2.	Gambar dalam media *game puzzle* sangat menarik	√				
3.	Kombinasi warna dalam media *game puzzle* selaras	√				
4.	Huruf dan ukuran huruf mudah dibaca	√				

Dipindai dengan CamScanner

No.	Sub Indikator	Penilaian				Ket.
		4	3	2	1	
Aspek Kelayakan Materi						
5.	Materi yang disajikan jelas		✓			
6.	Materi membantu meningkatkan pemahaman	✓				
7.	Materi sesuai dengan pembelajaran IPAS	✓				
8.	Materi mudah dipahami	✓	✓			
9.	Materi disajikan dengan menarik		✓			
Aspek Penggunaan Media						
10.	Media *game puzzle* mudah digunakan					
11.	Media *game puzzle* lancar digunakan dalam belajar	✓				
12.	Platform media sangat mudah ditemukan	✓				

Catatan/Komentar/Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

Kintamani, 17 Februari 2025

Siswa ,

Ni Komang Putriani

Dipindai dengan CamScanner

INSTRUMEN RESPON SISWA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME PUZZLE* BERBASIS *BOOKWIDGETS* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOIAH DASAR PADA MATERI PROSES FOTOSINTESIS

Nama Siswa : **Ni Komang Putriani**
No. Urut : **6**
Kelas : **V**

Petunjuk:

11. Berikanlah penilaian dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.
    4 = Sangat Setuju
    3 = Setuju
    2 = Tidak Setuju
    1 = Sangat Tidak Setuju
12. Siswa dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan produk.

No.	Sub Indikator	Penilaian				Ket.
		4	3	2	1	
Aspek Tampilan Media						
1.	Media *game puzzle* menarik digunakan dalam belajar	√				
2.	Gambar dalam media *game puzzle* sangat menarik	√				
3.	Kombinasi warna dalam media *game puzzle* selaras	√				
4.	Huruf dan ukuran huruf mudah dibaca	√				

Dipindai dengan CamScanner

No.	Sub Indikator	Penilaian				Ket.
		4	3	2	1	
6.	Materi membantu meningkatkan pemahaman	✓				
7.	Materi sesuai dengan pembelajaran IPAS		✓			
8.	Materi mudah dipahami	✓				
9.	Materi disajikan dengan menarik		✓			
Aspek Penggunaan Media						
10.	Media *game puzzle* mudah digunakan	✓				
11.	Media *game puzzle* lancar digunakan dalam belajar	✓				
12.	Platform media sangat mudah ditemukan	✓				

Catatan/Komentar/Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

Kintamani, 17 Februari 2025

Siswa ,

Ni Made Lestari

Dipindai dengan CamScanner

INSTRUMEN RESPON SISWA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME PUZZLE* BERBASIS *BOOKWIDGETS* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOIAH DASAR PADA MATERI PROSES FOTOSINTESIS

Nama Siswa : Ni Made Lestari

No. Urut : 10

Kelas : V

Petunjuk:

19. Berikanlah penilaian dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.
    4 = Sangat Setuju
    3 = Setuju
    2 = Tidak Setuju
    1 = Sangat Tidak Setuju
20. Siswa dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan produk.

No.	Sub Indikator	Penilaian				Ket.
		4	3	2	1	
Aspek Tampilan Media						
1.	Media *game puzzle* menarik digunakan dalam belajar	✓				
2.	Gambar dalam media *game puzzle* sangat menarik	✓				
3.	Kombinasi warna dalam media *game puzzle* selaras		✓			
4.	Huruf dan ukuran huruf mudah dibaca	✓				
Aspek Kelayakan Materi						
5.	Materi yang disajikan jelas	✓				

Dipindai dengan CamScanner

No.	Sub Indikator	Penilaian				Ket.
		4	3	2	1	
Aspek Kelayakan Materi						
5.	Materi yang disajikan jelas	✓				
6.	Materi membantu meningkatkan pemahaman	✓				
7.	Materi sesuai dengan pembelajaran IPAS	✓				
8.	Materi mudah dipahami	✓				
9.	Materi disajikan dengan menarik	✓				
Aspek Penggunaan Media						
10.	Media *game puzzle* mudah digunakan		✓			
11.	Media *game puzzle* lancar digunakan dalam belajar	✓				
12.	Platform media sangat mudah ditemukan		✓			

Catatan/Komentar/Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

Kintamani, 17 Februari 2025

Siswa ,

Ni Wayan Kartini

Dipindai dengan CamScanner

INSTRUMEN RESPON SISWA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME PUZZLE* BERBASIS *BOOKWIDGETS* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOIAH DASAR PADA MATERI PROSES FOTOSINTESIS

Nama Siswa : **Ni Wayan Kartini**

No. Urut : **9**

Kelas : **V**

Petunjuk:

17. Berikanlah penilaian dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.
    4 = Sangat Setuju
    3 = Setuju
    2 = Tidak Setuju
    1 = Sangat Tidak Setuju
18. Siswa dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan produk.

No.	Sub Indikator	Penilaian				Ket.
		4	3	2	1	
Aspek Tampilan Media						
1.	Media *game puzzle* menarik digunakan dalam belajar	✓				
2.	Gambar dalam media *game puzzle* sangat menarik		✓			
3.	Kombinasi warna dalam media *game puzzle* selaras	✓				
4.	Huruf dan ukuran huruf mudah dibaca		✓			

Dipindai dengan CamScanner

No.	Sub Indikator	Penilaian				Ket.
		4	3	2	1	
6.	Materi membantu meningkatkan pemahaman	✓				
7.	Materi sesuai dengan pembelajaran IPAS		✓			
8.	Materi mudah dipahami	✓				
9.	Materi disajikan dengan menarik	✓				
Aspek Penggunaan Media						
10.	Media *game puzzle* mudah digunakan	✓				
11.	Media *game puzzle* lancar digunakan dalam belajar	✓				
12.	Platform media sangat mudah ditemukan	✓				

Catatan/Komentar/Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

Kintamani, 17 Februari 2025

Siswa ,

Ni Putu Nina Cempaka

Dipindai dengan CamScanner

INSTRUMEN RESPON SISWA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME PUZZLE* BERBASIS *BOOKWIDGETS* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR PADA MATERI PROSES FOTOSINTESIS

Nama Siswa : Ni Putu Nina Cempaka

No. Urut : 8

Kelas : V

Petunjuk:

15. Berikanlah penilaian dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.
    4 = Sangat Setuju
    3 = Setuju
    2 = Tidak Setuju
    1 = Sangat Tidak Setuju
16. Siswa dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan produk.

No.	Sub Indikator	Penilaian				Ket.
		4	3	2	1	
Aspek Tampilan Media						
1.	Media *game puzzle* menarik digunakan dalam belajar	✓				
2.	Gambar dalam media *game puzzle* sangat menarik		✓			
3.	Kombinasi warna dalam media *game puzzle* selaras	✓				
4.	Huruf dan ukuran huruf mudah dibaca	✓				
Aspek Kelayakan Materi						
5.	Materi yang disajikan jelas		✓			

Dipindai dengan CamScanner

No.	Sub Indikator	Penilaian				Ket.
		4	3	2	1	
Aspek Kelayakan Materi						
5.	Materi yang disajikan jelas	✓				
6.	Materi membantu meningkatkan pemahaman		✓			
7.	Materi sesuai dengan pembelajaran IPAS	✓				
8.	Materi mudah dipahami	✓				
9.	Materi disajikan dengan menarik	✓				
Aspek Penggunaan Media						
10.	Media *game puzzle* mudah digunakan		✓			
11.	Media *game puzzle* lancar digunakan dalam belajar	✓				
12.	Platform media sangat mudah ditemukan		✓			

Catatan/Komentar/Saran:

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

Kintamani, 17 Februari 2025

Siswa ,

Ni Komang Eva Mariaani

Dipindai dengan CamScanner

INSTRUMEN RESPON SISWA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME PUZZLE* BERBASIS *BOOKWIDGETS* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOIAH DASAR PADA MATERI PROSES FOTOSINTESIS

Nama Siswa : **Ni Komang Eva Mariaani**

No. Urut : **5**

Kelas : **V**

Petunjuk:

9. Berikanlah penilaian dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.
   4 = Sangat Setuju
   3 = Setuju
   2 = Tidak Setuju
   1 = Sangat Tidak Setuju
10. Siswa dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan produk.

No.	Sub Indikator	Penilaian				Ket.
		4	3	2	1	
Aspek Tampilan Media						
1.	Media *game puzzle* menarik digunakan dalam belajar	✓				
2.	Gambar dalam media *game puzzle* sangat menarik		✓			
3.	Kombinasi warna dalam media *game puzzle* selaras	✓				
4.	Huruf dan ukuran huruf mudah dibaca	✓				

Dipindai dengan CamScanner

Kintamani, 17 Februari 2025

Ahli ,

I Nengah Sudarna, S.Pd.

NIP. 199001292022211009

Dipindai dengan CamScanner

Kintamani, 17 Februari 2025

Ahli ,

I Nengah Sudarna, S.Pd.

NIP. 199001292022211009

Dipindai dengan CamScanner

No.	Sub Indikator	Penilaian				Ket.
		4	3	2	1	
5.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
6.	Materi sesuai dengan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran	✓				
7.	Materi mudah dipahami		✓			
8.	Materi disajikan dengan menarik	✓				
Aspek Media						
9.	Teks disajikan dengan jelas	✓				
10.	Gambar dalam media sangat menarik	✓				
11.	Kombinasi warna selaras dengan komposisi media		✓			
Aspek Penggunaan Media						
12.	Media mudah digunakan	✓				
13.	Penggunaan media lancar	✓				
14.	Platform media sangat mudah ditemukan	✓				

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan materi pembelajaran dari media komik yang dikembangkan adalah:

- ☐ Layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Layak digunakan dengan revisi
- ☐ Tidak layak digunakan

Catatan/Komentar/Saran:

.....

.....

.....

Dipindai dengan CamScanner

INSTRUMEN VALIDASI PRAKTISI PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME PUZZLE* BERBASIS *BOOKWIDGETS* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOIAH DASAR PADA MATERI PROSES FOTOSINTESIS

Nama Guru : **I Nengah Sudarna, S.Pd**

Jabatan : **Wali Kelas V**

Petunjuk:

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.
   4 = Sangat Setuju
   3 = Setuju
   2 = Tidak Setuju
   1 = Sangat Tidak Setuju
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan produk.

No.	Sub Indikator	Penilaian				Ket.
		4	3	2	1	
Aspek Bahasa						
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan siswa kelas V SD	√				
2.	Kalimat sesuai dengan EYD	√				
3.	Informasi yang disajikan dalam media lengkap	√				
Aspek Materi						
4.	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran		√			

Dipindai dengan CamScanner

Kintamani, 17 Februari 2025

Ahli ,

I Kadek Nadiartana, S.Pd

NIP. 199106152022211005

Dipindai dengan CamScanner

No.	Sub Indikator	Penilaian				Ket.
		4	3	2	1	
Aspek Kelayakan Materi						
5.	Materi yang disajikan jelas		✓			
6.	Materi membantu meningkatkan pemahaman	✓				
7.	Materi sesuai dengan pembelajaran IPAS	✓				
8.	Materi mudah dipahami	✓				
9.	Materi disajikan dengan menarik	✓				
Aspek Penggunaan Media						
10.	Media *game puzzle* mudah digunakan	✓				
11.	Media *game puzzle* lancar digunakan dalam belajar	✓				
12.	Platform media sangat mudah ditemukan	✓				

Catatan/Komentar/Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

Kintamani, 17 Februari 2025

Siswa ,

I Komang Prayogi Kastara

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 17. Lembar Pengesahan

LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI

PROPOSAL INI TELAH DIKOREKSI DAN LAYAK DILANJUTKAN KE TAHAP PENELITIAN

Nama	: I Putu Agus Andika Putra
NIM	: 2111031538
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan	: Pendidikan Dasar
Fakultas	: Ilmu Pendidikan

Singaraja, 6 November 2024

Penguji I,	Penguji II,
Drs. I Made Suarjana, M.Pd.	I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.
NIP. 196012311986031022	NIP. 198410082024211001
Penguji III,	Penguji IV,
Dr. Basilius Redan Werang, S.S., S.Sos., JCL.	Ketut Herya Darma Utami, S.Pd.,M.Pd
NIP. 196606142003121002	NIP. 198706112023212058

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 18. Dokumentasi Penelitian

RIWAYAT HIDUP

I Putu Agus Andika Putra lahir di Bangli pada tanggal 7 november 2002. Penulis lahir dari pasangan I Gede Sukadana dan Wayan Suartini, merupakan anak pertama. Penulis beragama Hindu dan berkebangsaan Indonesia. Saat ini penulis beralamat di Banjar Desa, Desa Sukawana, Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli-Bali. Riwayat pendidikan penulis diantaranya, menyelesaikan sekolah dasar di SD Negeri 3 Sukawana pada tahun 2015. Kemudian melanjutkan ke jenjang sekolah menengah pertama di SMP Negeri 1 Kintamani dan lulus pada tahun 2018. Lalu melanjutkan di SMA Negeri 2 Singaraja mengambil jurusan Bahasa dan lulus pada tahun 2021. Setelah itu, menempuh pendidikan Sl memilih program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada semester akhir tahun 2025, penulis telah menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Game Puzzle Berbasis Bookwidgets Untuk Meningkatkan Hasil Belajara Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Materi Proses Fotosintesis".