



# LAMPIRAN

## LAMPIRAN

## Lampiran 1. Surat Izin Observasi

	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI</b> <b>UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA</b> <b>FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN</b>	
	Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Laman : <a href="https://fip.undiksha.ac.id">https://fip.undiksha.ac.id</a> Surel : <a href="mailto:fip@undiksha.ac.id">fip@undiksha.ac.id</a>	
Nomor	: 3583/UN48.10.6/LT/2024	Singaraja, 16 Mei 2024
Lampiran	: -	
Hal	: Observasi Awal	
Yth. Kepala SD Negeri 5 Dauharu di tempat		
Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun nama mahasiswa tersebut:		
Nama	: Ni Putu Ayu Ratih Sekar Sari	
NIM	: 2111031208	
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.		
- Ketua Jurusan 		
Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. NIP. 198408202012121004		
		

## Lampiran 2. Surat Pengantar Validasi Media Pembelajaran

	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI</b> <b>UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA</b> <b>FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN</b> Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Laman : <a href="https://fip.undiksha.ac.id">https://fip.undiksha.ac.id</a> Surel : <a href="mailto:fip@undiksha.ac.id">fip@undiksha.ac.id</a>	
	Nomor : 1282/UN48.10.6/LT/2024 Lampiran : - Hal : Uji Instrumen	Singaraja, 3 Februari 2025
Yth. Kepala SD Negeri 5 Dauhwaru di tempat		
<p>Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.</p>		
Nama : Ni Putu Ayu Ratih Sekar Sari NIM : 2111031208 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar		
Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.		
- Ketua Jurusan		
		
Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. NIP. 198408202012121004		
		

### Lampiran 3. Surat Pengantar Pengumpulan Data

	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI</b> <b>UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA</b> <b>FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN</b> Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Laman : <a href="https://fip.undiksha.ac.id">https://fip.undiksha.ac.id</a> Surel : <a href="mailto:fip@undiksha.ac.id">fip@undiksha.ac.id</a>	
	Nomor : 575/UN48.10.1/LT/2024 Lampiran : - Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)	Singaraja, 20 Januari 2025
Yth. Kepala SD Negeri 5 Dauhwaru di tempat		
Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.		
Nama : Ni Putu Ayu Ratih Sekar Sari NIM : 2111031208 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar		
Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.		
a.n. Dekan Wakil Dekan I 		
Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons. NIP. 198208162008121002		
		

## Lampiran 4. Surat Keterangan Telah Melakukan Pengumpulan Data



### SURAT KETERANGAN

Nomor : 462/Kesra.421/SDN5DW/III/25

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Sukati, M.Pd.  
 NIP : 197405061997112001  
 Pangkat Gol : Pembina Utama Muda/IVc  
 Jabatan : Kepala SD Negeri 5 Dauharu

Menerangkan bahwa:

Nama : Ni Putu Ayu Ratih Sekar Sari  
 NIM : 2111031208  
 Jurusan : Pendidikan Dasar  
 Alamat : Jl. Ngurah Rai No. 23, Ds. Dauharu, Kec. Jembrana, Kab. Jembrana, Prov. Bali.

Memang benar yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di SD Negeri 5 Dauharu pada tanggal 10 Maret 2025. Mengambil mata pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III dengan materi Tema 5: Cuaca.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipertanggung jawabkan.

Dauharu, 10 Maret 2025  
 Kepala SD Negeri 5 Dauharu  
  
 Sukati, M.Pd.  
 NIP. 19740506 199711 2 001

## Lampiran 5. Surat Pengantar Uji Validitas Instrumen Pada *Judges* I



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Udayana Singaraja-Bali Kode Pos 81116  
Telepon (0362) 22570 Fax. (0362) 25735  
Laman : [www.undiksha.ac.id](http://www.undiksha.ac.id)

Nomor : 7843/UN48.10.6/LT/2024  
Lamp. : Instrumen  
Hal : *Judges* Penelitian Mahasiswa

Singaraja, 03 Oktober 2024

Yth. Ibu Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd. (*Judges*: 1)  
di tempat

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian payung yang dilakukan oleh staf dosen a.n Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd. yang melibatkan beberapa mahasiswa yang sedang menyusun skripsi di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Ibu untuk dapat memeriksa instrumen penelitian tersebut (sebagai *Judges*). Adapun mahasiswa yang terlibat dalam penelitian payung tersebut adalah:

NO	Nama Mahasiswa	Judul Skripsi
1	I Komang Agus Sukadana NIM 2111031397	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Fun Thinkers</i> Digital Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar
2	Ni Putu Ayu Ratih Sekar Sari NIM 2111031208	Pengembangan Media Pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> Berbasis <i>Smart Apps Creator 3</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III
3	Putu Stephanie Adriana Mertha NIM 2111031324	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Fun Thinkers E-Digital</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan,



Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198408202012121004



Catatan :  

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

## Lampiran 6. Surat Pengantar Uji validitas Instrumen *Judges* II



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Udayana Singaraja-Bali Kode Pos 81116  
Telepon (0362) 22570 Fax. (0362) 25735  
Laman : [www.undiksha.ac.id](http://www.undiksha.ac.id)

Nomor : 7845/UN48.10.6/LT/2024 Singaraja, 03 Oktober 2024  
Lamp. : Instrumen  
Hal : *Judges* Penelitian Mahasiswa

Yth. Ibu Ni Made Dainivriti Sinta Sari, S.Pd., M.Pd. (*Judges*: 2)  
di tempat

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian payung yang dilakukan oleh staf dosen a.n Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd. yang melibatkan beberapa mahasiswa yang sedang menyusun skripsi di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Ibu untuk dapat memeriksa instrumen penelitian tersebut (sebagai *Judges*). Adapun mahasiswa yang terlibat dalam penelitian payung tersebut adalah:

NO	Nama Mahasiswa	Judul Skripsi
1	I Komang Agus Sukadana NIM 2111031397	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Fun Thinkers</i> Digital Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluh Hidup Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar
2	Ni Putu Ayu Ratih Sekar Sari NIM 2111031208	Pengembangan Media Pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> Berbasis <i>Smart Apps Creator 3</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III
3	Putu Stephanie Adriana Mertha NIM 2111031324	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Fun Thinkers E-Digital</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan,



Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198408202012121004



Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

## Lampiran 7. Surat Permohonan Validasi Produk Pada Para Ahli

	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI</b> <b>UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA</b> <b>FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN</b>	
	Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Laman : <a href="https://fip.undiksha.ac.id">https://fip.undiksha.ac.id</a> Surel : <a href="mailto:fip@undiksha.ac.id">fip@undiksha.ac.id</a>	
Nomor	: 1299/UN48.10.6/LT/2024	Singaraja, 3 Februari 2025
Lampiran	: -	
Hal	: Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian	
<p>Yth.          Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.,          Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.,          Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.,          Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.          di tempat</p>		
<p>Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.</p>		
Nama	: Ni Putu Ayu Ratih Sekar Sari	
NIM	: 2111031208	
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
<p>Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.</p>		
<p>- Ketua Jurusan</p> 		
<p>Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.          NIP. 198408202012121004</p>		
 <p> <a href="http://fip.undiksha.ac.id">http://fip.undiksha.ac.id</a>  Fakultas Ilmu Pendidikan            fipundiksha            FIP Undiksha            0877 8811 6905         </p>		

**Lampiran 8. Instrumen Uji Judges**

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI**  
**“PENGEMBANGAN MEDIA *E-FUN THINKERS* BERBASIS *ANDROID***  
**DENGAN APLIKASI *APPS SMART CREATOR* UNTUK**  
**MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA SD”**

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Mohon Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada salah satu penilaian yang paling sesuai pada kolom penilaian yang telah disediakan.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat saran, masukan, ataupun komentar terkait perbaikan instrumen.

**B. Instrumen Ahli Materi**

No	Indikator	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
<b>Aspek Kurikulum</b>				
1	Tujuan pembelajaran dicantumkan secara jelas di dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> .			
2	Tujuan pembelajaran yang disampaikan pada <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan kompetensi dasar.			
3	Tujuan pembelajaran yang dicantumkan pada <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan.			
4	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan di dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> .			
5	Materi pada media <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan materi pembelajaran yang ditetapkan.			
<b>Aspek Penyampaian Materi</b>				
6	Materi pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disampaikan secara jelas.			

7	Materi pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disampaikan secara runtut.			
8	Pemilihan kata pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan materi yang disampaikan.			
9	Materi perkembangan dan pertumbuhan makhluk hidup pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> dapat disampaikan secara menarik.			
<b>Aspek Relevansi Materi</b>				
10	Materi yang disampaikan di dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.			
11	Tingkat kesulitan materi yang disampaikan di dalam media pembelajaran sesuai dengan tingkat siswa.			
<b>Aspek Pemilihan Materi</b>				
12	Materi yang disampaikan di dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> penting untuk siswa.			
13	Materi yang disampaikan di dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> merangsang daya berpikir kreatif siswa dalam belajar.			
14	Kedalaman materi yang disampaikan di dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> cukup untuk bekal siswa mempelajari materi selanjutnya.			
15	Kebenaran materi yang disampaikan di dalam media <i>E-Fun Thinkers</i> dapat dipertanggungjawabkan.			

**Komentar dan saran perbaikan**

.....

.....

.....

.....  
.....

....., .....

Ahli I/II,

.....  
NIP. ....



**INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA**  
**“PENGEMBANGAN MEDIA *E-FUN THINKERS* BERBASIS *ANDROID***  
**DENGAN APLIKASI *APPS SMART CREATOR* UNTUK**  
**MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA SD”**

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Mohon Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada salah satu penilaian yang paling sesuai pada kolom penilaian yang telah disediakan.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat saran, masukan, ataupun komentar terkait perbaikan instrumen.

**B. Instrumen Ahli Media**

No	Indikator	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
<b>Aspek Tampilan</b>				
1	Komposisi warna tulisan terhadap warna latar belakang ( <i>background</i> ) pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sudah tepat dan serasi.			
2	Ketepatan tata letak pada setiap bagian dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> .			
3	Keseimbangan tata letak <i>cover/sampul</i> depan (tata letak dan gambar) pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sudah tepat.			
4	Kejelasan judul media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> pada sampul ( <i>cover</i> ).			
5	Penggunaan warna teks pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sudah tepat.			
6	Desain pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> menarik.			
7	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> mudah dibaca dengan jelas.			

8	Ilustrasi gambar yang digunakan pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> jelas (tidak buram).			
<b>Aspek Kemudahan dalam Penggunaan</b>				
9	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> mudah dioperasikan menggunakan gawai ataupun PC/laptop.			
10	Media <i>E-Fun Thinkers</i> dapat diakses melalui <i>QR Code</i> .			
11	Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> jelas.			
12	Petunjuk pada media <i>E-Fun Thinkers</i> mudah dipahami dan diterapkan.			
<b>Aspek Kemanfaatan</b>				
13	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran.			
14	Menu materi dan latihan pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> mampu merangsang kemampuan berpikir kreatif siswa.			
15	Penggunaan media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.			

**Komentar dan saran perbaikan**

.....

.....

.....

.....

.....

....., .....

Ahli I/II,

.....  
NIP. ....



**INSTRUMEN VALIDASI UJI RESPON GURU**  
**“PENGEMBANGAN MEDIA *E-FUN THINKERS* BERBASIS *ANDROID***  
**DENGAN APLIKASI *APPS SMART CREATOR* UNTUK**  
**MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA SD”**

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Mohon Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada salah satu penilaian yang paling sesuai pada kolom penilaian yang telah disediakan.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat saran, masukan, ataupun komentar terkait perbaikan instrumen.

**B. Instrumen Respon Guru**

No	Indikator	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
<b>Aspek Materi</b>				
1	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.			
2	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> lengkap dengan urutan disusun secara sistematis.			
3	Latihan pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan materi dan mampu mengukur pemahaman peserta didik.			
4	Penyajian gambar/ilustrasi dalam media pembelajaran <i>E-fun Thinkers</i> sesuai dengan materi.			
5	Materi pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> dapat disampaikan secara menarik.			
6	Materi pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disampaikan secara jelas.			
7	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sederhana dan mudah dipahami.			
<b>Aspek Tampilan</b>				

8	Tampilan isi media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> secara keseluruhan menarik.			
9	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disajikan dengan tata letak yang rapi dan sistematis.			
10	Tulisan dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> dapat dibaca dengan jelas.			
11	Penggunaan gambar/ilustrasi dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disajikan dengan jelas.			
12	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> dapat menarik minat belajar peserta didik.			
<b>Aspek Pengoperasian</b>				
13	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> mudah digunakan.			
14	Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disajikan dengan jelas.			
15	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> dapat digunakan pada berbagai perangkat yang mendukung.			

**Komentar dan saran perbaikan**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....,

Ahli I/II,

.....  
 NIP. ....

**INSTRUMEN VALIDASI UJI RESPON SISWA**  
**“PENGEMBANGAN MEDIA *E-FUN THINKERS* BERBASIS *ANDROID***  
**DENGAN APLIKASI *APPS SMART CREATOR* UNTUK**  
**MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA SD”**

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Mohon Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada salah satu penilaian yang paling sesuai pada kolom penilaian yang telah disediakan.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat saran, masukan, ataupun komentar terkait perbaikan instrumen.

**B. Instrumen Respon Siswa**

No	Indikator	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
<b>Aspek Materi</b>				
1	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> lengkap dan mudah dipahami.			
2	Bahasa dan kalimat yang digunakan pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sederhana dan mudah dipahami.			
3	Latihan pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan materi dan dapat mengukur pemahaman peserta didik.			
4	Penyajian gambar/ilustrasi dalam media pembelajaran <i>E-fun Thinkers</i> sesuai dengan materi.			
5	Materi pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disampaikan secara jelas.			
<b>Aspek Tampilan</b>				
6	Tampilan isi media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> secara keseluruhan menarik.			

7	Tulisan dalam media pembelajaran E-Fun Thinkers dapat dibaca dengan jelas.			
8	Media pembelajaran E-Fun Thinkers disajikan dengan tata letak yang rapi dan susunannya sistematis.			
9	Penyajian gambar/ilustrasi dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disajikan dengan jelas.			
<b>Aspek Pengoperasian</b>				
10	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> mudah digunakan.			
11	Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disajikan dengan jelas dan mudah diterapkan.			
12	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> dapat diakses pada berbagai perangkat yang mendukung.			
<b>Aspek Manfaat</b>				
13	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> dapat membangkitkan semangat untuk belajar.			
14	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> memberikan kemudahan dalam memperoleh materi pembelajaran dan mampu menambah wawasan.			
15	Penggunaan media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.			

**Komentar dan saran perbaikan**

.....

.....

.....

.....

.....

....., .....

Ahli I/II,

.....  
NIP. ....



## Lampiran 9. Hasil Uji Instrumen *Judges 1*

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI**  
**“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-FUN THINKERS* BERBASIS**  
***SMART APPS CREATOR 3* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA**  
**KELAS III SD”**

### A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada salah satu penilaian yang paling sesuai pada kolom penilaian yang telah disediakan.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat saran, masukan, ataupun komentar terkait perbaikan instrumen.

### B. Instrumen Ahli Materi

No	Indikator	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
<b>Aspek Kurikulum</b>				
1	Tujuan pembelajaran dicantumkan secara jelas di dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> .	✓		
2	Tujuan pembelajaran yang disampaikan pada <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan kompetensi dasar.	✓		
3	Tujuan pembelajaran yang dicantumkan pada <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan.	✓		
4	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan di dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> .	✓		
5	Materi pada media <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan materi pembelajaran yang ditetapkan.	✓		
<b>Aspek Penyampaian Materi</b>				
6	Materi pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disampaikan secara jelas.	✓		
7	Materi pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disampaikan secara runtut.	✓		
8	Pemilihan kata pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan materi yang disampaikan.	✓		
9	Materi perkembangan dan pertumbuhan makhluk hidup pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> dapat disampaikan secara menarik.	✓		

Aspek Relevansi Materi			
10	Materi yang disampaikan di dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.	✓	
11	Tingkat kesulitan materi yang disampaikan di dalam media pembelajaran sesuai dengan tingkat siswa.	✓	
Aspek Pemilihan Materi			
12	Materi yang disampaikan di dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> penting untuk siswa.	✓	
13	Materi yang disampaikan di dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> merangsang daya berpikir kreatif siswa dalam belajar.	✓	
14	Kedalaman materi yang disampaikan di dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> cukup untuk bekal siswa mempelajari materi selanjutnya.	✓	
15	Kebenaran materi yang disampaikan di dalam media <i>E-Fun Thinkers</i> dapat dipertanggungjawabkan.	✓	

#### Komentar dan saran perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 03 Oktober 2024

Ahli I,



Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA**  
**“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-FUN THINKERS* BERBASIS**  
***SMART APPS CREATOR 3* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA**  
**KELAS III SD”**

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Mohon Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada salah satu penilaian yang paling sesuai pada kolom penilaian yang telah disediakan.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat saran, masukan, ataupun komentar terkait perbaikan instrumen.

**B. Instrumen Ahli Media**

No	Indikator	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
<b>Aspek Tampilan</b>				
1	Komposisi warna tulisan terhadap warna latar belakang ( <i>background</i> ) pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sudah tepat dan serasi.	✓		
2	Ketepatan tata letak pada setiap bagian dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> .	✓		
3	Keseimbangan tata letak <i>cover/sampul</i> depan (tata letak dan gambar) pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sudah tepat.	✓		
4	Kejelasan judul media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> pada sampul ( <i>cover</i> ).	✓		
5	Penggunaan warna teks pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sudah tepat.	✓		
6	Desain pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> menarik.	✓		
7	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> mudah dibaca dengan jelas.	✓		
8	Ilustrasi gambar yang digunakan pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> jelas (tidak buram)	✓		
<b>Aspek Kemudahan dalam Penggunaan</b>				
9	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> mudah dioperasikan menggunakan gawai ataupun <i>PC/laptop</i> .	✓		

10	Media <i>E-Fun Thinkers</i> dapat diakses melalui <i>QR Code</i> .	✓		
11	Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> jelas.	✓		
12	Petunjuk pada media <i>E-Fun Thinkers</i> mudah dipahami dan diterapkan.	✓		
<b>Aspek Kemanfaatan</b>				
13	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran.	✓		
14	Menu materi dan latihan pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> mampu merangsang kemampuan berpikir kreatif siswa.	✓		
15	Penggunaan media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.	✓		

**Komentar dan saran perbaikan**

—

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 03 Oktober 2024

Ahli I,



Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.

**INSTRUMEN VALIDASI UJI RESPON GURU**  
**“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-FUN THINKERS* BERBASIS**  
***SMART APPS CREATOR 3* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA**  
**KELAS III SD”**

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Mohon Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada salah satu penilaian yang paling sesuai pada kolom penilaian yang telah disediakan.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat saran, masukan, ataupun komentar terkait perbaikan instrumen.

**B. Instrumen Respon Guru**

No	Indikator	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
<b>Aspek Materi</b>				
1	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓		
2	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> lengkap dengan urutan disusun secara sistematis.	✓		
3	Latihan pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan materi dan mampu mengukur pemahaman peserta didik.	✓		
4	Penyajian gambar/ilustrasi dalam media pembelajaran <i>E-fun Thinkers</i> sesuai dengan materi.	✓		
5	Materi pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> dapat disampaikan secara menarik.	✓		
6	Materi pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disampaikan secara jelas.	✓		
7	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sederhana dan mudah dipahami.	✓		
<b>Aspek Tampilan</b>				
8	Tampilan isi media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> secara keseluruhan menarik.	✓		
9	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disajikan dengan tata letak yang rapi dan sistematis.	✓		

10	Tulisan dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> dapat dibaca dengan jelas.	✓		
11	Penggunaan gambar/ilustrasi dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disajikan dengan jelas.	✓		
12	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> dapat menarik minat belajar peserta didik.	✓		
<b>Aspek Pengoperasian</b>				
13	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> mudah digunakan.	✓		
14	Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disajikan dengan jelas.	✓		
15	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> dapat digunakan pada berbagai perangkat yang mendukung.	✓		

**Komentar dan saran perbaikan**

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 03 Oktober 2024

Ahli I,



Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.

**INSTRUMEN VALIDASI UJI RESPON SISWA**  
**“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-FUN THINKERS* BERBASIS**  
***SMART APPS CREATOR 3* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA**  
**KELAS III SD”**

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Mohon Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada salah satu penilaian yang paling sesuai pada kolom penilaian yang telah disediakan.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat saran, masukan, ataupun komentar terkait perbaikan instrumen.

**B. Instrumen Respon Siswa**

No	Indikator	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
<b>Aspek Materi</b>				
1	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> lengkap dan mudah dipahami.	✓		
2	Bahasa dan kalimat yang digunakan pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sederhana dan mudah dipahami.	✓		
3	Latihan pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan materi dan dapat mengukur pemahaman peserta didik.	✓		
4	Penyajian gambar/ilustrasi dalam media pembelajaran <i>E-fun Thinkers</i> sesuai dengan materi.	✓		
5	Materi pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disampaikan secara jelas.	✓		
<b>Aspek Tampilan</b>				
6	Tampilan isi media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> secara keseluruhan menarik.	✓		
7	Tulisan dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> dapat dibaca dengan jelas.	✓		
8	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disajikan dengan tata letak yang rapi dan susunannya sistematis.	✓		
9	Penyajian gambar/ilustrasi dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disajikan dengan jelas.	✓		

<b>Aspek Pengoperasian</b>				
10	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> mudah digunakan.	✓		
11	Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disajikan dengan jelas dan mudah diterapkan.	✓		
12	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> dapat diakses pada berbagai perangkat yang mendukung.	✓		
<b>Aspek Manfaat</b>				
13	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> dapat membangkitkan semangat untuk belajar.	✓		
14	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> memberikan kemudahan dalam memperoleh materi pembelajaran dan mampu menambah wawasan.	✓		
15	Penggunaan media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.	✓		

**Komentar dan saran perbaikan**

—

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 03 Oktober 2024

Ahli I,



Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.

## Lampiran 10. Hasil Uji Instrumen *Judges 2*

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI**  
**"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-FUN THINKERS* BERBASIS**  
***SMART APPS CREATOR 3* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA**  
**KELAS III SD"**

### A. Petunjuk Pengisian

4. Mohon Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
5. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada salah satu penilaian yang paling sesuai pada kolom penilaian yang telah disediakan.
6. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat saran, masukan, ataupun komentar terkait perbaikan instrumen.

### B. Instrumen Ahli Materi

No	Indikator	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
<b>Aspek Kurikulum</b>				
1	Tujuan pembelajaran dicantumkan secara jelas di dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> .	✓		
2	Tujuan pembelajaran yang disampaikan pada <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan kompetensi dasar.	✓		
3	Tujuan pembelajaran yang dicantumkan pada <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan.	✓		
4	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan di dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> .	✓		
5	Materi pada media <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan materi pembelajaran yang ditetapkan.	✓		
<b>Aspek Penyampaian Materi</b>				
6	Materi pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disampaikan secara jelas.	✓		
7	Materi pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disampaikan secara runtut.	✓		
8	Pemilihan kata pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan materi yang disampaikan.	✓		
9	Materi perkembangan dan pertumbuhan makhluk hidup pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> dapat disampaikan secara menarik.	✓		

Aspek Relevansi Materi			
10	Materi yang disampaikan di dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.	✓	
11	Tingkat kesulitan materi yang disampaikan di dalam media pembelajaran sesuai dengan tingkat siswa.	✓	
Aspek Pemilihan Materi			
12	Materi yang disampaikan di dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> penting untuk siswa.	✓	
13	Materi yang disampaikan di dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> merangsang daya berpikir kreatif siswa dalam belajar.	✓	
14	Kedalaman materi yang disampaikan di dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> cukup untuk bekal siswa mempelajari materi selanjutnya.	✓	
15	Kebenaran materi yang disampaikan di dalam media <i>E-Fun Thinkers</i> dapat dipertanggungjawabkan.	✓	

**Komentar dan saran perbaikan**

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 03 Oktober 2024

Ahli II,



Ni Made Dainivritri Sinta Sari, S.Pd., M.Pd.

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA**  
**“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-FUN THINKERS* BERBASIS**  
***SMART APPS CREATOR 3* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA**  
**KELAS III SD”**

**A. Petunjuk Pengisian**

4. Mohon Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
5. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada salah satu penilaian yang paling sesuai pada kolom penilaian yang telah disediakan.
6. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat saran, masukan, ataupun komentar terkait perbaikan instrumen.

**B. Instrumen Ahli Media**

No	Indikator	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
<b>Aspek Tampilan</b>				
1	Komposisi warna tulisan terhadap warna latar belakang ( <i>background</i> ) pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sudah tepat dan serasi	✓		
2	Ketepatan tata letak pada setiap bagian dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> .	✓		
3	Keseimbangan tata letak <i>cover/sampul</i> depan (tata letak dan gambar) pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sudah tepat.	✓		
4	Kejelasan judul media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> pada <i>sampul (cover)</i> .	✓		
5	Penggunaan warna teks pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sudah tepat.	✓		
6	Desain pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> menarik.	✓		
7	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> mudah dibaca dengan jelas.	✓		
8	Ilustrasi gambar yang digunakan pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> jelas (tidak buram)	✓		
<b>Aspek Kemudahan dalam Penggunaan</b>				
9	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> mudah dioperasikan menggunakan gawai ataupun <i>PC/laptop</i> .	✓		

10	Media <i>E-Fun Thinkers</i> dapat diakses melalui <i>QR Code</i> .	✓		
11	Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> jelas.	✓		
12	Petunjuk pada media <i>E-Fun Thinkers</i> mudah dipahami dan diterapkan.	✓		
<b>Aspek Kemanfaatan</b>				
13	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran.	✓		
14	Menu materi dan latihan pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> mampu merangsang kemampuan berpikir kreatif siswa.	✓		
15	Penggunaan media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.	✓		

**Komentar dan saran perbaikan**

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 03 Oktober 2024

Ahli II,



Ni Made Dainivritri Sinta Sari, S.Pd., M.Pd.

**INSTRUMEN VALIDASI UJI RESPON GURU**  
**“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-FUN THINKERS* BERBASIS**  
***SMART APPS CREATOR 3* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA**  
**KELAS III SD”**

**A. Petunjuk Pengisian**

4. Mohon Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
5. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada salah satu penilaian yang paling sesuai pada kolom penilaian yang telah disediakan.
6. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat saran, masukan, ataupun komentar terkait perbaikan instrumen.

**B. Instrumen Respon Guru**

No	Indikator	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
<b>Aspek Materi</b>				
1	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓		
2	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> lengkap dengan urutan disusun secara sistematis.	✓		
3	Latihan pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan materi dan mampu mengukur pemahaman peserta didik.	✓		
4	Penyajian gambar/ilustrasi dalam media pembelajaran <i>E-fun Thinkers</i> sesuai dengan materi.	✓		
5	Materi pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> dapat disampaikan secara menarik.	✓		
6	Materi pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disampaikan secara jelas.	✓		
7	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sederhana dan mudah dipahami.	✓		
<b>Aspek Tampilan</b>				
8	Tampilan isi media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> secara keseluruhan menarik.	✓		
9	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disajikan dengan tata letak yang rapi dan sistematis.	✓		

10	Tulisan dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> dapat dibaca dengan jelas.	✓		
11	Penggunaan gambar/ilustrasi dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disajikan dengan jelas.	✓		
12	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> dapat menarik minat belajar peserta didik.	✓		
<b>Aspek Pengoperasian</b>				
13	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> mudah digunakan.	✓		
14	Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disajikan dengan jelas.	✓		
15	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> dapat digunakan pada berbagai perangkat yang mendukung.	✓		

**Komentar dan saran perbaikan**

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 03 Oktober 2024

Ahli II,



Ni Made Dainivritri Sinta Sari, S.Pd., M.Pd.

**INSTRUMEN VALIDASI UJI RESPON SISWA**  
**“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-FUN THINKERS* BERBASIS**  
***SMART APPS CREATOR 3* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA**  
**KELAS III SD”**

**A. Petunjuk Pengisian**

4. Mohon Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
5. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada salah satu penilaian yang paling sesuai pada kolom penilaian yang telah disediakan.
6. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat saran, masukan, ataupun komentar terkait perbaikan instrumen.

**B. Instrumen Respon Siswa**

No	Indikator	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
<b>Aspek Materi</b>				
1	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> lengkap dan mudah dipahami.	✓		
2	Bahasa dan kalimat yang digunakan pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sederhana dan mudah dipahami.	✓		
3	Latihan pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan materi dan dapat mengukur pemahaman peserta didik.	✓		
4	Penyajian gambar/ilustrasi dalam media pembelajaran <i>E-fun Thinkers</i> sesuai dengan materi.	✓		
5	Materi pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disampaikan secara jelas.	✓		
<b>Aspek Tampilan</b>				
6	Tampilan isi media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> secara keseluruhan menarik.	✓		
7	Tulisan dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> dapat dibaca dengan jelas.	✓		
8	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disajikan dengan tata letak yang rapi dan susunannya sistematis.	✓		
9	Penyajian gambar/ilustrasi dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disajikan dengan jelas.	✓		

<b>Aspek Pengoperasian</b>			
10	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> mudah digunakan.	✓	
11	Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disajikan dengan jelas dan mudah diterapkan.	✓	
12	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> dapat diakses pada berbagai perangkat yang mendukung.	✓	
<b>Aspek Manfaat</b>			
13	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> dapat membangkitkan semangat untuk belajar.	✓	
14	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> memberikan kemudahan dalam memperoleh materi pembelajaran dan mampu menambah wawasan.	✓	
15	Penggunaan media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.	✓	

**Komentar dan saran perbaikan**

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 03 Oktober 2024

Ahli II,



Ni Made Dainivritri Sinta Sari, S.Pd., M.Pd.

## Lampiran 11. Validasi Soal Esay

### KISI-KISI

Satuan Pendidikan : SD Negeri 5 Dauharu  
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
Materi : Tema 5 Cuaca  
Teknik Penilaian : Esay

Kelas : 3  
Tahun Pelajaran : 2024/2025

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi	Level Kognitif	Jml soal	Soal Esay	Jawaban Soal Esay
1	KD 3.1 Mengidentifikasi jenis-jenis cuaca.	Mengidentifikasi berbagai jenis cuaca.	Jenis-Jenis Cuaca	C1 (Mengingat)	3	1. Jelaskan tiga jenis cuaca yang sering terjadi di sekitar kita!	Tiga jenis cuaca yang sering terjadi adalah: 1) Cerah (hari tanpa awan atau hujan), 2) Hujan (air turun dari langit dalam bentuk tetesan), 3) Berawan (langit tertutup awan).
						2. Apa saja ciri-ciri cuaca hujan dan cuaca berawan?	Ciri-ciri cuaca hujan meliputi turunnya air dari awan dengan suhu yang cenderung dingin. Ciri-ciri cuaca berawan adalah langit yang tertutup awan, dengan sedikit atau tanpa sinar matahari.
						3. Jelaskan proses pembentukan cuaca dan pengaruhnya terhadap iklim!	Pembentukan cuaca melibatkan evaporasi, kondensasi, dan presipitasi, yang semuanya berkontribusi pada pola iklim di suatu daerah.
2	KD 3.2 Menjelaskan pengaruh cuaca terhadap kehidupan	Menjelaskan bagaimana cuaca mempengaruhi aktivitas sehari-hari.	Pengaruh Cuaca	C2 (Memahami)	3	4. Bagaimana cuaca yang panas dapat mempengaruhi kegiatan kita di luar	Cuaca panas dapat membuat kita merasa tidak nyaman dan dapat menyebabkan dehidrasi. Aktivitas di luar

	sehari-hari.	hari.				rumah?	rumah, seperti bermain atau berolahraga, bisa terasa lebih melelahkan.
						5. Bagaimana perubahan cuaca dapat mempengaruhi hasil pertanian?	Perubahan cuaca seperti panas yang menyebabkan kekeringan atau hujan yang berlebihan dapat mengganggu pertumbuhan tanaman, mengurangi hasil panen, dan meningkatkan resiko gagal panen.
						6. Bagaimana cuaca dapat memengaruhi pola makan masyarakat?	Cuaca dapat mempengaruhi pola makan. Misalnya, saat cuaca dingin orang cenderung memilih makanan hangat, sedangkan saat cuaca panas, makanan ringan dan segar lebih disukai.
3	KD 4.1 Membedakan cuaca baik dan buruk untuk aktivitas tertentu.	Membedakan cuaca yang baik dan buruk untuk kegiatan tertentu.	Cuaca untuk Aktivitas	C3 (Menerapkan)	3	7. Bagaimana cuaca ekstrem dapat mempengaruhi kehidupan sehari-hari?	Cuaca ekstrem seperti badai atau kekeringan dapat mengganggu aktivitas pertanian, transportasi, dan kesehatan masyarakat.
						8. Apa saja aktivitas yang sebaiknya dihindari saat cuaca buruk, dan mengapa?	Aktivitas seperti berkendara jauh, bersepeda, atau berjalan kaki sebaiknya dihindari saat cuaca buruk karena resiko tinggi terhadap keselamatan.
						9. Tentukanlah cuaca yang ideal untuk kegiatan pertanian, dan mengapa?	Cuaca ideal untuk pertanian adalah cuaca cerah dengan hujan yang cukup, karena mendukung pertumbuhan tanaman dan menghindari

						risiko gagal panen.	
4	KD 4.2 Menganalisis peralatan yang digunakan untuk mengukur cuaca.	Menganalisis fungsi peralatan cuaca.	Alat Pengukur Cuaca	C4 (Menganalisis)	3	<p>10. Pak Rudi ingin mengukur kecepatan angin untuk memprediksi cuaca dengan akurat dan merencanakan kegiatan yang dilakukan di luar ruangan pada hari ini. Apakah nama alat yang dapat digunakan Pak Rudi untuk mengukur kecepatan angin?</p> <p>11. Rincilah peralatan-peralatan yang sebaiknya kamu gunakan di luar ruangan saat kondisi cuaca hujan dan panas!</p> <p>12. Agung merasakan suhu udara pada hari ini sangat panas. Agung penasaran berapa besar temperatur udara pada hari ini.</p>	<p>Nama alat yang dapat digunakan Pak Rudi untuk mengukur kecepatan angin adalah Anemometer.</p> <p>Peralatan-peralatan yang digunakan di luar rumah saat cuaca hujan yaitu payung, mantel, sepatu boots, pakaian berbahan anti air, dsb. Sedangkan saat cuaca panas yaitu payung, jaket, kaca mata hitam (<i>sunglasses</i>), tabir surya (<i>sunscreen</i>), dsb.</p> <p>Alat yang sebaiknya digunakan oleh Agung untuk mengukur suhu udara yaitu Termometer.</p>

						Alat apa yang sebaiknya digunakan oleh Agung untuk mengukur suhu udara?	
5	KD 4.3 Memproyeksikan perubahan cuaca sehari-hari.	Memproyeksikan perubahan cuaca secara teratur.	Observasi Cuaca	C5 (Mengevaluasi)	3	<p>13. Simpulkanlah perubahan keadaan cuaca di daerahmu selama satu minggu terakhir? Tulis dan ceritakanlah dalam satu paragraf!</p> <p>14. Apabila di luar rumah keadaan cuaca cerah, kegiatan apa saja yang dapat kamu lakukan?</p> <p>15. Perhatikan tabel berikut. Perbedaan mendasar antara cuaca dan iklim ditunjukkan pada nomor?</p>	<p>Catatan perubahan cuaca. Contohnya termasuk cerah, berawan, hujan, atau mendung. Siswa dapat menyusun laporan sederhana berdasarkan observasi mereka.</p> <p>Apabila di luar rumah keadaan cuaca cerah, beberapa kegiatan yang dapat dilakukan adalah menjemur pakaian, berjemur di pantai, bermain di halaman, bercocok-tanam, melakukan berbagai aktivitas di luar rumah, dsb.</p> <p>Nomor 2, 4, dan 5.</p>

**INSTRUMEN VALIDASI SOAL ESAY**  
**"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-FUN THINKERS* BERBASIS**  
***SMART APPS CREATOR 3* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA**  
**KELAS III SD"**

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Mohon Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) yang paling sesuai pada kolom penilaian yang telah disediakan.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat saran, masukan, ataupun komentar terkait perbaikan instrumen.

**B. Penilaian**

No. Soal	Penilaian		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		

12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		

**C. Komentar dan Saran Perbaikan**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 03 Oktober 2024

Ahli I,



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

**Lampiran 12. Surat Keterangan Validasi Instrumen Oleh *Judges***

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116  
Laman [www.fip.undiksha.ac.id](http://www.fip.undiksha.ac.id)

---

**SURAT KETERANGAN UJI *JUDGES***

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.  
NIP : 197612142009122002  
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan  
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Putu Ayu Ratih Sekar Sari  
NIM : 2111031208  
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, 3 Oktober 2024  
Ahli,

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

**Lampiran 13. Surat Keterangan Validasi Instrumen Oleh *Judges* II**

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116  
Laman [www.fip.undiksha.ac.id](http://www.fip.undiksha.ac.id)

---

**SURAT KETERANGAN UJI *JUDGES***

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Ni Made Dainivitri Sinta Sari, S.Pd., M.Pd.  
NIP : 19841117202421200  
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan  
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Putu Ayu Ratih Sekar Sari  
NIM : 2111031208  
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, 3 Oktober 2024  
Ahli,

Ni Made Dainivitri Sinta Sari, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19841117202421200

### Lampiran 14. Hasil Wawancara Guru Kelas III

#### Hasil Wawancara

Nama Sekolah : SD Negeri 5 Dauharu

Nama Guru : Ni Putu Ulan Kusuma Dewi, S.Pd.

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah ada kendala dalam melakukan kegiatan pembelajaran di kelas?	Ada, pada saat mengajar biasanya saya merasa kesulitan dalam menjelaskan materi karena keterbatasan waktu jam pelajaran, apalagi materi yang sifatnya padat dan memerlukan waktu yang cukup banyak untuk bisa menyampaikannya kepada siswa.
2	Apakah Ibu mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas kepada peserta didik?	Kesulitan tentu ada, seperti yang tadi saya katakan itu kesulitan dalam menjelaskan materi yang padat dan pembahasannya kompleks. Selain itu saya kesulitan mengajarkan materi yang memerlukan benda-benda konkret dalam menjelaskannya, di sekolah juga belum tersedia. Selain itu kalau menggunakan <i>youtube</i> biasanya sinyal internet disini kurang stabil, sehingga video yang ditampilkan sering terhenti sesaat dan itu bisa membuyarkan fokus siswa dalam belajar.
3	Materi pembelajaran apa yang dirasa paling sulit untuk dimengerti peserta didik?	Kalau siswa kelas III ini kan masih belum sepenuhnya paham apabila dijelaskan materi dengan kalimat-kalimat yang panjang contohnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Seperti baru-baru ini saya mengajarkan materi Tema 5 tentang perubahan cuaca. Siswa masih kesulitan dalam menceritakan kembali informasi yang didapatkan dari teks yang sudah mereka baca.
4	Apakah Ibu menjelaskan materi pembelajaran menggunakan media atau bahan ajar?	Untuk penggunaan media atau bahan ajar pada pembelajaran di kelas III jarang dilakukan, dikarenakan keterbatasan waktu dalam memuatnya. Saya biasanya menggunakan buku siswa sebagai patokan mengajar dan benda-benda

		yang tersedia di sekitaran lingkungan sekolah.
5	Apakah Ibu menggunakan model pembelajaran yang bervariasi saat mengajar di kelas?	Penggunaan model pembelajaran yang bervariasi jarang saya gunakan karena memerlukan waktu yang cukup banyak dan membutuhkan persiapan yang matang dalam pelaksanaannya. Model pembelajaran yang paling sering digunakan adalah model pembelajaran langsung melalui praktik, diskusi, ceramah, latihan, dan presentasi.
6	Bagaimana karakteristik peserta didik kelas III ketika mengikuti pembelajaran di kelas?	Peserta didik kelas III yang masih tergolong kelas rendah berada pada tahap operasional konkret. Dimana mereka menyukai pembelajaran dengan menggunakan gambar, video, ataupun benda-benda yang menarik.
7	Apakah Ibu pernah menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers</i> untuk pembelajaran di kelas?	Belum dan belum pernah mendengar media tersebut.
8	Apa harapan Ibu kedepannya untuk memotivasi peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar?	Menurut saya perlunya media pembelajaran atau pun bahan ajar yang bervariasi untuk mendukung pembelajaran di kelas. Saya juga berharap adanya program pelatihan pengembangan media atau bahan ajar yang inovatif untuk guru.

**Lampiran 15. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBEAJARAN  
(RPP)**

**Satuan Pendidikan : SD Negeri 5 Dauhwaru**

**Kelas/Semester : III/2**

**Tema 5 : Cuaca**

**Sub Tema 1 : Keadaan Cuaca**

**Pembelajaran ke : 1**

**Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, Matematika dan SBDP**

**Alokasi waktu : 3 x 35 menit (1 Hari)**

**A. KOMPETENSI INTI**

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan negara.
3. Memahami pengetahuan factual, konseptual, procedural dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam Bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

**B. KOMPETENSI DASAR (KD)**

**MUATAN: Bahasa Indonesia**

No	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.3. Menggali informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.3.1 Mengidentifikasi informasi tentang cuaca, musim, dan iklim. 3.3.2 Mengetahui kosakata tentang cuaca, musim, dan iklim.

2	3.4. Menyajikan hasil penggalan informasi tentang konsep perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	3.4.1. Menentukan informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.
---	---	--

#### MUATAN: Matematika

No	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.4 Menggeneralisasi ide pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan benda-benda konkret.	3.4.1. Menafsirkan bentuk pecahan sederhana.
2	4.4 Menyajikan pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan benda-benda konkret.	4.4.1. Menyajikan pecahan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh menggunakan benda konkret.

#### MUATAN: SBDP

No	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.2 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu.	3.2.1. Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu
2	4.2 Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu	4.4.1. Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu

#### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan menggunakan media *fun thinkers*, siswa dapat menggali informasi mengenai keadaan cuaca dengan benar.
2. Dengan menuliskan pokok-pokok informasi dari teks, siswa dapat menggunakan kosakata baku mengenai keadaan cuaca dalam kalimat yang efektif.
3. Dengan menggunakan media *fun thinkers*, siswa dapat menafsirkan bentuk pecahan sederhana dengan benar.
4. Dengan menyanyikan sebuah lagu, siswa dapat menentukan tinggi rendahnya bunyi dalam lagu.

#### D. MATERI POKOK PEMBELAJARAN

Materi Reguler	Materi Remedial	Materi pengayaan
<b>Bahasa Indonesia:</b> Simbol cuaca dan ciri-ciri cuaca	<b>Bahasa Indonesia:</b> Simbol cuaca dan ciri-ciri cuaca	<b>Bahasa Indonesia:</b> Simbol cuaca dan ciri-ciri cuaca
<b>Matematika:</b> Pecahan sederhana	<b>Matematika:</b> Pecahan sederhana	<b>Matematika:</b> Pecahan sederhana
<b>SBDP:</b> Pola irama lagu dan tinggi rendah nada	<b>SBDP:</b> Pola irama lagu dan tinggi rendah nada	<b>SBDP:</b> Pola irama lagu dan tinggi rendah nada

#### E. PENDEKATAN DAN PEMBELAJARAN

- Pendekatan : *Saintifik* (Mengamati, Mencoba, Menalar, dan Mengkomunikasikan)
- Model : Kooperatif Tipe STAD
- Metode : Diskusi, Tanya jawab, Penugasan dan Ceramah.

#### D. MEDIA PEMBELAJARAN

- Media *Fun Thinkers* Cuaca
- LKPD

#### E. SUMBER BELAJAR

- Buku Siswa Tema Cuaca Kelas III (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013)
- Internet (Google dan lain-lain)

#### F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>Guru menyapa siswa dan mengondisikan kelas agar siap untuk belajar.</li> <li>Siswa diingatkan agar selalu menjaga kesehatan dan mentaati protokol kesehatan.</li> <li>Siswa berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh salah satu siswa. <b>Religius</b></li> <li>Guru mengecek kehadiran siswa.</li> <li>Menyanyikan lagu “Garuda Pancasila” bersama-sama. <b>Nasionalis</b></li> <li>Peserta didik membaca kembali materi secara garis besar. <b>Literasi</b></li> <li>Melakukan kegiatan apersepsi dengan bertanya:</li> </ol>	10 menit

	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Siapa yang pernah menonton berita di televisi tentang prakiraan cuaca?.</li> <li>b. Adakah yang tahu, apakah prakiraan cuaca itu?.</li> <li>c. Siapa yang tahu, ada jenis cuaca apa saja di negara Indonesia?</li> </ol> <p>8. Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan.</p> <p><b>Tahap 1 Penyampaian Tujuan dan Motivasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>9. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>10. Guru menyampaikan motivasi kepada siswa dengan menjelaskan manfaat mempelajari materi hari ini.</li> <li>11. Guru menyampaikan tahap kegiatan pembelajaran. <b>Communication.</b></li> </ol> <p><b>Tahap 2 Pembagian Kelompok</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>12. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. <b>Communication</b></li> </ol>	
Inti	<p><b>Tahap 3 Presentasi dari Guru</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengawali pembelajaran dengan bercerita tentang keadaan cuaca hari ini. Cuaca semalam atau kemarin juga dapat disampaikan. <b>Communication</b></li> <li>2. Guru bertanya jawab dengan siswa tentang keadaan cuaca.       <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Bagaimana keadaan cuaca hari ini?</li> <li>b. Apakah kamu merasakan hangatnya sinar matahari?.</li> <li>c. Bagaimana keadaan cuaca semalam?.</li> <li>d. Samakah dengan keadaan cuaca pagi ini?.</li> </ol> </li> <li>3. Guru menyampaikan materi pelajaran</li> <li>4. Guru menyampaikan pokok-pokok bahasan.</li> </ol> <p><b>Tahap 4 Kegiatan Belajar dalam Tim</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Siswa yang telah dibentuk menjadi beberapa kelompok, kemudian mengerjakan latihan 1 tentang symbol cuaca yang ada pada media <i>fun thinkers</i>. <b>Communication</b></li> <li>6. Guru dan siswa mengonfirmasi jawaban latihan 1 yang telah dikerjakan. <b>Collaboration</b></li> <li>7. Guru menguatkan konsep tentang cuaca dengan menyempurnakan hasil latihan 1 yang telah dikerjakan siswa.</li> </ol>	85 menit

	<p>8. Siswa yang telah dibentuk menjadi beberapa kelompok, kemudian mengerjakan latihan 2 tentang pecahan sederhana yang ada pada media <i>fun thinkers</i>.</p> <p>9. Guru dan siswa mengonfirmasi jawaban latihan 2 yang telah dikerjakan. <b>Collaboration</b></p> <p>10. Guru menguatkan konsep tentang pecahan sederhana dengan menyempurnakan hasil latihan 2 yang telah dikerjakan siswa.</p> <p>11. Setelah memberikan penguatan tentang materi pecahan, siswa diajak bersama – sama untuk menyanyikan lagu “Ambilkan Bulan Bu” dengan memperhatikan tinggi rendahnya nada.</p> <p><b>Tahap 5 Evaluasi</b></p> <p>12. Guru membagikan LKPD untuk masing – masing siswa.</p> <p>13. Guru menjelaskan teknik dan batas waktu pengerjaan LKPD. <b>Communication.</b></p> <p>14. Siswa mengerjakan LKPD yang telah diberikan.</p> <p>15. Guru mengonfirmasi jawaban siswa pada LKPD.</p> <p><b>Tahap 6 Penghargaan Peserta Tim</b></p> <p>16. Guru memberikan penghargaan atau <i>reward</i> kepada kelompok siswa yang mendapat skor paling tinggi.</p>	
Penutup	<p>1. Siswa menyampaikan kesimpulan pembelajaran hari ini dipandu guru (<b>Collaboration</b>).</p> <p>2. Siswa dan guru dapat merefleksikan pembelajaran yang sudah dilakukan.</p> <p>3. Siswa mengerjakan soal tes formatif</p> <p>4. Siswa diberikan penugasan untuk menggali informasi tentang keadaan cuaca.</p> <p>5. Siswa diberikan gambaran tentang pembelajaran selanjutnya</p> <p>6. Pembelajaran ditutup dengan salam dan doa penutup dipimpin oleh salah satu siswa. (<b>Religius</b>)</p>	10 menit

## G. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

Penilaian dilakukan selama proses pembelajaran dan di akhir pembelajaran. Penilaian yang dilakukan antara lain penilaian sikap, penilaian pengetahuan dan penilaian keterampilan.

### 1. Teknik Penilaian

#### a. Penilaian Sikap

Penilaian Sikap Spiritual dan Sosial Penilaian sikap spiritual dan sosial (KI-1 dan KI-2), dimaksudkan sebagai penilaian terhadap perilaku siswa dalam proses pembelajaran Sikap spiritual (KI-1) meliputi ketaatan beribadah, berperilaku syukur, berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan, dan toleransi dalam beribadah. Sikap sosial (KI-2) meliputi sikap jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri.

Teknik Penilaian : Nontes

Bentuk : Penilaian Diri

#### b. Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan dilakukan dengan 2 teknik yaitu teknik penugasan (dilaksanakan saat pembelajaran berlangsung) dan tes tertulis (berbentuk obyektif) yang dilakukan setelah pembelajaran berakhir.

Teknik Penilaian : Tes

Bentuk soal : Uraian

#### c. Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan dilakukan dengan dengan teknik unjuk kerja yang dilakukan saat pembelajaran berlangsung.

Teknik : Praktik Unjuk Kerja

Bentuk instrument: Rubrik

## H. REMEDIAL DAN PENGAYAAN

1. Remedial Bagi peserta didik yang belum memenuhi Ketuntasan Belajar Minimal (KBM) setelah melakukan tes tertulis pada akhir pembelajaran, maka akan diberikan pembelajaran tambahan terhadap IPK yang belum tuntas, kemudian diberikan tes tertulis pada akhir pembelajaran.

2. Pengayaan Peserta didik yang sudah memenuhi kriteria Ketuntasan Belajar Minimal (KBM) akan diberikan pengayaan berupa penajaman pemahaman dan latihan pemecahan soal yang lebih kompleks

Mengetahui  
Kepala SD Negeri 5 Dauhwaru,

Jembrana, 29 Agustus 2024  
Guru Kelas,



## Lampiran 16. Kuesioner Penentuan Tipe Gaya Belajar Siswa

### Lembar Kuesioner Penentuan Tipe Gaya Belajar Siswa

#### Identitas :

Nama Lengkap : ketut anditha ray nugraha putra  
 Kelas : III (tiga)  
 No. Absen : 4 (empat)  
 Jenis Kelamin : laki-laki

#### Petunjuk Pengisian :

1. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti!
2. Anda akan menjumpai sejumlah pernyataan mengenai tipe gaya belajar pada diri anda!
3. Berikanlah tanda (X) pada salah satu pilihan jawaban yang dianggap sesuai dengan diri anda!
4. Jawaban yang diberikan pada instrument ini tidak akan mempengaruhi hasil belajar anda!
5. Isilah semua pernyataan tanpa ada yang terlewat!
6. Kejujuran dan kesediaan saudara dalam pengisian instrument sangat membantu pencapaian tujuan penelitian.

#### Daftar Pernyataan :

1. Saya sangat suka.....  
 Mencatat  
 Bercerita  
 Menjiplak
2. Saya suka membaca dengan.....  
 Cepat  
 Suara keras  
 Jari se' agai penunjuk
3. Saya paling suka belajar dengan.....  
 Membaca  
 Mendengarkan  
 Bergerak
4. Saya mudah mengingat dengan apa yang.....  
 Saya lihat  
 Saya dengar  
 Saya tulis
5. Apabila mencatat, saya.....  
 Banyak catatan disertai gambar  
 Sedikit mencatat karena lebih suka mendengarkan  
 Banyak catatan namun tidak disertai gambar
6. Saya menjawab pertanyaan dengan jawaban.....  
 Ya atau tidak

- b. Panjang lebar (suka bercerita)
  - c. Diikuti dengan gerakan anggota tubuh
7. Saat belajar saya.....
- Tidak mudah terganggu dengan keributan
  - b. Mudah terganggu dengan keributan
  - c. Tidak dapat duduk diam dalam waktu lama
8. Saya mengingat dengan cara.....
- Membayangkan
  - b. Mengucapkan
  - c. Sambil berjalan dan melihat
9. Saya berbicara lebih suka.....
- Melihat wajah langsung
  - b. Lewat telepon
  - c. Memperhatikan gerakan tubuh
10. Ketika berbicara saya.....
- Cepat
  - b. Intonasi/berirama
  - c. Lambat
11. Cara saya belajar biasanya suka....
- a. Mengikuti petunjuk gambar
  - b. Sambal berbicara
  - Berbicara sambil menulis
12. Saya sering mengisi waktu luang dengan.....
- a. Menonton
  - Mendengarkan musik
  - c. Bermain game
13. Saya lebih mudah memahami pelajaran dengan.....
- a. Melihat peraga
  - b. Berdiskusi
  - Praktik
14. Saya lebih menyukai.....
- Gambar
  - b. Musik
  - c. Permainan

**Lembar Kuesioner**  
**Penentuan Tipe Gaya Belajar Siswa**

**Identitas :**

Nama Lengkap : Anak Agung Gede Reka Adnyana  
 Kelas : III (Tiga)  
 No. Absen : 11 (Sebelas)  
 Jenis Kelamin : Laki-Laki

**Petunjuk Pengisian :**

1. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti!
2. Anda akan menjumpai sejumlah pernyataan mengenai tipe gaya belajar pada diri anda!
3. Berikanlah tanda (X) pada salah satu pilihan jawaban yang dianggap sesuai dengan diri anda!
4. Jawaban yang diberikan pada instrument ini tidak akan mempengaruhi hasil belajar anda!
5. Isilah semua pernyataan tanpa ada yang terlewat!
6. Kejujuran dan kesediaan saudara dalam pengisian instrument sangat membantu pencapaian tujuan penelitian.

**Daftar Pernyataan :**

1. Saya sangat suka.....
  - Mencatat
  - b. Bercerita
  - c. Menjiplak
2. Saya suka membaca dengan.....
  - a. Cepat
  - b. Suara keras
  - Jari sebagai penunjuk!
3. Saya paling suka belajar dengan.....
  - Membaca
  - b. Mendengarkan
  - c. Bergerak
4. Saya mudah mengingat dengan apa yang.....
  - a. Saya lihat
  - b. Saya dengar
  - Saya tulis
5. Apabila mencatat, saya.....
  - a. Banyak catatan disertai gambar
  - Sedikit mencatat karena lebih suka mendengarkan
  - c. Banyak catatan namun tidak disertai gambar
6. Saya menjawab pertanyaan dengan jawaban.....
  - a. Ya atau tidak

- b. Panjang lebar (suka bercerita)
  - c. Diikuti dengan gerakan anggota tubuh
7. Saat belajar saya.....
- Tidak mudah terganggu dengan keributan
  - b. Mudah terganggu dengan keributan
  - c. Tidak dapat duduk diam dalam waktu lama
8. Saya mengingat dengan cara.....
- a. Membayangkan
  - b. Mengucapkan
  - Sambil berjalan dan melihat
9. Saya berbicara lebih suka.....
- Melihat wajah langsung
  - b. Lewat telepon
  - c. Memperhatikan gerakan tubuh
10. Ketika berbicara saya.....
- a. Cepat
  - Intonasi/berirama
  - c. Lambat
11. Cara saya belajar biasanya suka....
- Mengikuti petunjuk gambar
  - b. Sambal berbicara
  - c. Berbicara sambil menulis
12. Saya sering mengisi waktu luang dengan.....
- Menonton
  - b. Mendengarkan musik
  - c. Bermain game
13. Saya lebih mudah memahami pelajaran dengan.....
- a. Melihat peraga
  - Berdiskusi
  - c. Praktik
14. Saya lebih menyukai.....
- a. Gambar
  - Musik
  - c. Permainan

## Lampiran 17. Instrumen Validasi Isi/Materi Pembelajaran

### LEMBAR PENILAIAN PRODUK MEDIA PEMBELAJARAN *E-FUN THINKERS* BERBASIS APLIKASI *SMART APPS CREATOR 3* PADA TEMA CUACA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SD (AHLI ISI/MATERI PEMBELAJARAN)

#### A. Tujuan

Penggunaan instrument ini bertujuan untuk mengukur validasi dari media pembelajaran *E-Fun Thinkers* berbasis *Smart Apps Creator 3* pada Tema Cuaca untuk siswa kelas III SD.

#### B. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk mencermati terlebih dahulu media pembelajaran *E-Fun Thinkers* berbasis *Smart Apps Creator 3* pada Tema Cuaca untuk siswa kelas III SD untuk memberikan penilaian.
2. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan jawaban

Skor 4 = Sangat Setuju (SS)

Skor 3 = Setuju (S)

Skor 2 = Tidak Setuju (TS)

Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

3. Apabila terdapat hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada kolom yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

### C. Penilaian Media Pembelajaran Oleh Ahli Isi/Materi Pembelajaran

No	Aspek/Indikator	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
<b>Aspek Kurikulum</b>					
1	Tujuan pembelajaran dicantumkan secara jelas di dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> .				
2	Tujuan pembelajaran yang disampaikan pada <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan kompetensi dasar.				
3	Tujuan pembelajaran yang dicantumkan pada <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan.				
4	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan di dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> .				
5	Materi pada media <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan materi pembelajaran yang ditetapkan.				
<b>Aspek Penyampaian Materi</b>					
6	Materi pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disampaikan secara jelas.				
7	Materi pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disampaikan secara runtut.				
8	Pemilihan kata pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan materi yang disampaikan.				
9	Materi Tema Cuaca pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> dapat disampaikan secara menarik.				
<b>Aspek Relevansi Materi</b>					
10	Materi yang disampaikan di dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.				
11	Tingkat kesulitan materi yang disampaikan di dalam media pembelajaran sesuai dengan tingkat siswa.				
<b>Aspek Pemilihan Materi</b>					
12	Materi yang disampaikan di dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> penting untuk siswa.				
13	Materi yang disampaikan di dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> merangsang daya berpikir kreatif siswa dalam belajar.				
14	Kedalaman materi yang disampaikan di dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i>				

	cukup untuk bekal siswa mempelajari materi selanjutnya.				
15	Kebenaran materi yang disampaikan di dalam media E-Fun Thinkers dapat dipertanggungjawabkan.				

#### D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

#### E. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan \*):

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

\*) Lingkari salah satu

.....

Validator,

.....

NIP.

## Lampiran 18. Instrumen Validasi Ahli Media Pembelajaran

### LEMBAR PENILAIAN PRODUK MEDIA PEMBELAJARAN *E-FUN THINKERS* BERBASIS APLIKASI *SMART APPS CREATOR 3* PADA TEMA CUACA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SD ( AHLI MEDIA PEMBELAJARAN)

#### A. Tujuan

Penggunaan instrument ini bertujuan untuk mengukur validasi dari media pembelajaran *E-Fun Thinkers* berbasis *Smart Apps Creator 3* pada Tema Cuaca untuk siswa kelas III SD.

#### B. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk mencermati terlebih dahulu media pembelajaran *E-Fun Thinkers* berbasis *Smart Apps Creator 3* pada Tema Cuaca untuk siswa kelas III SD untuk memberikan penilaian.
2. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan jawaban

Skor 4 = Sangat Setuju (SS)

Skor 3 = Setuju (S)

Skor 2 = Tidak Setuju (TS)

Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

3. Apabila terdapat hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada kolom yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

### C. Penilaian Media Pembelajaran Oleh Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek/Indikator	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
<b>Aspek Tampilan</b>					
1	Komposisi warna tulisan terhadap warna latar belakang ( <i>background</i> ) pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sudah tepat dan serasi.				
2	Ketepatan tata letak pada setiap bagian dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> .				
3	Keseimbangan tata letak <i>cover</i> /sampul depan (tata letak dan gambar) pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sudah tepat.				
4	Kejelasan judul media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> pada sampul ( <i>cover</i> ).				
5	Penggunaan warna teks pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sudah tepat.				
6	Desain pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> menarik.				
7	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> mudah dibaca dengan jelas.				
8	Ilustrasi gambar yang digunakan pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> jelas (tidak buram).				
<b>Aspek Kemudahan dalam Penggunaan</b>					
9	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> mudah dioperasikan menggunakan gawai ataupun PC/laptop.				
10	Media <i>E-Fun Thinkers</i> dapat diakses melalui <i>QR Code</i> .				
11	Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> jelas.				
12	Petunjuk pada media <i>E-Fun Thinkers</i> mudah dipahami dan diterapkan.				
<b>Aspek Kemanfaatan</b>					
13	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran.				
14	Menu materi dan latihan pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> mampu merangsang kemampuan berpikir kreatif siswa.				
15	Penggunaan media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.				

**D. Komentar dan Saran Perbaikan**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**E. Kesimpulan**

Media pembelajaran ini dinyatakan \*):

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

\*) Lingkari salah satu



**Lampiran 19. Instrumen Respon Guru/Praktisi**

**LEMBAR PENILAIAN PRODUK**  
**MEDIA PEMBELAJARAN *E-FUN THINKERS* BERBASIS APLIKASI**  
***SMART APPS CREATOR 3* PADA TEMA CUACA UNTUK**  
**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SD**  
**(UJI RESPON GURU)**

**A. Identitas**

Nama : .....

NIP : .....

**B. Petunjuk**

4. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk mencermati terlebih dahulu media pembelajaran *E-Fun Thinkers* berbasis *Smart Apps Creator 3* pada Tema Cuaca untuk siswa kelas III SD untuk memberikan penilaian.
5. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan jawaban

Skor 4 = Sangat Setuju (SS)

Skor 3 = Setuju (S)

Skor 2 = Tidak Setuju (TS)

Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

6. Apabila terdapat hal yang perlu ditambahkan, mohon menuliskan butir-butir tambahan secara langsung pada kolom komentar dan saran yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

### C. Penilaian Media Pembelajaran Oleh Guru

No	Aspek/Indikator	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
<b>Aspek Materi</b>					
1	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.				
2	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> lengkap dengan urutan disusun secara sistematis.				
3	Latihan pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan materi dan mampu mengukur pemahaman peserta didik.				
4	Penyajian gambar/ilustrasi dalam media pembelajaran <i>E-fun Thinkers</i> sesuai dengan materi.				
5	Materi pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> dapat disampaikan secara menarik.				
6	Materi pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disampaikan secara jelas.				
7	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sederhana dan mudah dipahami.				
<b>Aspek Tampilan</b>					
8	Tampilan isi media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> secara keseluruhan menarik.				
9	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disajikan dengan tata letak yang rapi dan sistematis.				
10	Tulisan dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> dapat dibaca dengan jelas.				
11	Penggunaan gambar/ilustrasi dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disajikan dengan jelas.				
12	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> dapat menarik minat belajar peserta didik.				
<b>Aspek Pengoprasian</b>					
13	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> mudah digunakan.				
14	Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disajikan dengan jelas.				

15	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> dapat digunakan pada berbagai perangkat yang mendukung.				
----	--	--	--	--	--

#### D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....



**Lampiran 20. Instrumen Respon Siswa**

**LEMBAR PENILAIAN PRODUK**  
**MEDIA PEMBELAJARAN *E-FUN THINKERS* BERBASIS APLIKASI**  
***SMART APPS CREATOR 3* PADA TEMA CUACA UNTUK**  
**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SD**  
**(INSTRUMEN RESPON SISWA)**

**A. Identitas**

Nama : .....

No. Absen : .....

Kelas : .....

**B. Petunjuk**

7. Dimohonkan kepada siswa untuk mencermati terlebih dahulu media pembelajaran *E-Fun Thinkers* berbasis *Smart Apps Creator 3* pada Tema Cuaca untuk siswa kelas III SD untuk memberikan penilaian.
8. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan jawaban

Skor 4 = Sangat Setuju (SS)

Skor 3 = Setuju (S)

Skor 2 = Tidak Setuju (TS)

Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

9. Apabila terdapat hal yang perlu ditambahkan, mohon menuliskan butir-butir tambahan secara langsung pada kolom komentar dan saran yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

### C. Penilaian Media Pembelajaran Oleh Siswa

No	Aspek/Indikator	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
<b>Aspek Materi</b>					
1	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> lengkap dan mudah dipahami.				
2	Bahasa dan kalimat yang digunakan pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sederhana dan mudah dipahami.				
3	Latihan pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan materi dan dapat mengukur pemahaman peserta didik.				
4	Penyajian gambar/ilustrasi dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan materi.				
5	Materi pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disampaikan secara jelas.				
<b>Aspek Tampilan</b>					
6	Tampilan isi media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> secara keseluruhan menarik.				
7	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sederhana dan mudah dipahami.				
8	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disajikan dengan tata letak yang rapi dan susunannya sistematis.				
9	Penyajian gambar/ilustrasi dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disajikan dengan jelas.				
<b>Aspek Pengoperasian</b>					
10	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> mudah digunakan.				
11	Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disajikan dengan jelas dan mudah diterapkan.				
12	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> dapat diakses pada berbagai perangkat yang mendukung.				
<b>Aspek Manfaat</b>					
13	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> dapat membangkitkan semangat untuk belajar.				
14	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> memberikan kemudahan dalam memperoleh materi pembelajaran dan mampu menambah wawasan.				

15	Penggunaan media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.				
----	--	--	--	--	--

#### D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....



**Lampiran 21. Surat Keterangan Uji Ahli Media 1**

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116  
Laman [www.fip.undiksha.ac.id](http://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 Pendidikan,  
Psikologi dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Putu Ayu Ratih Sekar Sari  
NIM : 2111031208  
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 Februari 2025

Validator,

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

NIP. 197108152001121001

## Lampiran 22. Surat Keterangan Uji Ahli Media 2



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116  
Laman [www.fip.undiksha.ac.id](http://www.fip.undiksha.ac.id)

### SURAT KETERANGAN UJI AHLI MEDIA

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.  
NIP : 198202142008121004  
Jabatan : Dosen Prodi Teknologi Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan,  
Psikologi dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Putu Ayu Ratih Sekar Sari  
NIM : 2111031208  
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 Februari 2025

Validator,

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

NIP. 198202142008121004

## Lampiran 23. Hasil Validasi Ahli Media

**LEMBAR PENILAIAN PRODUK**

**MEDIA PEMBELAJARAN E-FUN THINKERS BERBASIS SMART APPS  
CREATOR 3 PADA TEMA 5: CUACA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
SISWA KELAS III SD  
( AHLI MEDIA PEMBELAJARAN )**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *E-Fun Thinkers* Berbasis Aplikasi *Smart Apps Creator 3* pada Tema 5: Cuaca untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD

Peneliti : Ni Putu Ayu Ratih Sekar Sari

Nama Validator : Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

**A. Tujuan**

Penggunaan instrument ini bertujuan untuk mengukur validasi dari media pembelajaran *E-Fun Thinkers* berbasis *Smart Apps Creator 3* pada Tema 5: Cuaca untuk siswa kelas III SD.

**B. Petunjuk**

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk mencermati terlebih dahulu media pembelajaran *E-Fun Thinkers* berbasis *Smart Apps Creator 3* pada Tema 5: Cuaca untuk siswa kelas III SD untuk memberikan penilaian.
2. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.  
Keterangan jawaban  
Skor 4 = Sangat Setuju (SS)  
Skor 3 = Setuju (S)  
Skor 2 = Tidak Setuju (TS)  
Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
3. Apabila terdapat hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada kolom yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

CS Dipindai dengan CamScanner

### C. Penilaian Media Pembelajaran Oleh Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek/Indikator	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
<b>Aspek Tampilan</b>					
1	Komposisi warna tulisan terhadap warna latar belakang (background) pada media pembelajaran E-Fun Thinkers sudah tepat dan serasi		✓		
2	Ketepatan tata letak pada setiap bagian dalam media pembelajaran E-Fun Thinkers.	✓			
3	Keseimbangan tata letak cover/sampul depan (tata letak dan gambar) pada media pembelajaran E-Fun Thinkers sudah tepat.	✓			
4	Kejelasan judul media pembelajaran E-Fun Thinkers pada sampul (cover).		✓		
5	Penggunaan warna teks pada media pembelajaran E-Fun Thinkers sudah tepat.		✓		
6	Desain pada media pembelajaran E-Fun Thinkers menarik.	✓			
7	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan pada media pembelajaran E-Fun Thinkers mudah dibaca dengan jelas.	✓			
8	Ilustrasi gambar yang digunakan pada media pembelajaran E-Fun Thinkers jelas (tidak buram)	✓			
<b>Aspek Kemudahan Dalam Penggunaan</b>					
9	Media pembelajaran E-Fun Thinkers mudah dioperasikan menggunakan gawai ataupun PC/laptop.	✓			
10	Media E-Fun Thinkers dapat diakses melalui QR Code.	✓			
11	Petunjuk penggunaan media pembelajaran E-Fun Thinkers jelas.		✓		
12	Petunjuk pada media E-Fun Thinkers mudah dipahami dan diterapkan.		✓		
<b>Aspek Kemanfaatan</b>					
13	Media pembelajaran E-Fun Thinkers memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran.	✓			
14	Menu materi dan latihan pada media pembelajaran E-Fun Thinkers mampu merangsang kemampuan kreatif siswa.	✓			
15	Penggunaan media pembelajaran E-Fun Thinkers memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.	✓			

**D. Komentar dan Saran Perbaikan**

1. Pada cover tulisan sasaramnya
2. Simbol > = lebih dari
3. Teks & latar beberapa perlu lebih dikontaskan

**E. Kesimpulan**

Media pembelajaran ini dinyatakan \*):

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

\*) Lingkari salah satu

Singaraja, 4 Februari 2025

Validator,



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

NIP. 197108152001121001

**LEMBAR PENILAIAN PRODUK**  
**MEDIA PEMBELAJARAN *E-FUN THINKERS* BERBASIS APLIKASI *SMART APPS***  
***CREATOR 3* PADA TEMA 5: CUACA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR**  
**SISWA KELAS III SD**  
**( AHLI MEDIA PEMBELAJARAN )**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *E-Fun Thinkers*  
Berbasis Aplikasi *Smart Apps Creator 3* pada Tema 5: Cuaca  
untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD

Peneliti : Ni Putu Ayu Ratih Sekar Sari

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

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

**A. Tujuan**

Penggunaan instrument ini bertujuan untuk mengukur validasi dari media pembelajaran *E-Fun Thinkers* berbasis *Smart Apps Creator 3* pada Tema 5: Cuaca untuk siswa kelas III SD.

**B. Petunjuk**

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk mencermati terlebih dahulu media pembelajaran *E-Fun Thinkers* berbasis *Smart Apps Creator 3* pada Tema 5: Cuaca untuk siswa kelas III SD untuk memberikan penilaian.
2. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.  
Keterangan jawaban  
Skor 4 = Sangat Setuju (SS)  
Skor 3 = Setuju (S)  
Skor 2 = Tidak Setuju (TS)  
Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
3. Apabila terdapat hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada kolom yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

**C. Penilaian Media Pembelajaran Oleh Ahli Media Pembelajaran**

No	Aspek/Indikator	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
<b>Aspek Tampilan</b>					
1	Komposisi warna tulisan terhadap warna latar belakang ( <i>background</i> ) pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sudah tepat dan serasi.	✓			
2	Ketepatan tata letak pada setiap bagian dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> .	✓			
3	Keseimbangan tata letak <i>cover</i> /sampul depan (tata letak dan gambar) pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sudah tepat.		✓		
4	Kejelasan judul media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> pada sampul ( <i>cover</i> ).	✓			
5	Penggunaan warna teks pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sudah tepat.	✓			
6	Desain pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> menarik.	✓			
7	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> mudah dibaca dengan jelas.	✓			
8	Ilustrasi gambar yang digunakan pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> jelas (tidak buram).	✓			
<b>Aspek Kemudahan dalam Penggunaan</b>					
9	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> mudah dioperasikan menggunakan gawai ataupun PC/laptop.	✓			
10	Media <i>E-Fun Thinkers</i> dapat diakses melalui QR Code.	✓			
11	Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> jelas.		✓		
12	Petunjuk pada media <i>E-Fun Thinkers</i> mudah dipahami dan diterapkan.		✓		
<b>Aspek Kemanfaatan</b>					
13	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran.	✓			
14	Menu materi dan latihan pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> mampu merangsang kemampuan berpikir kreatif siswa.	✓			
15	Penggunaan media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.	✓			

**D. Komentar dan Saran Perbaikan**

.....

.....

.....

.....

.....

**E. Kesimpulan**

Media pembelajaran ini dinyatakan \*):

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

\*) Lingkari salah satu

Singaraja, 3 Februari 2025

Validator,



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

NIP. 198202142008121004

**Lampiran 24. Surat Keterangan Uji Ahli Isi/Materi 1**

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**  
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116  
Laman [www.fip.undiksha.ac.id](http://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 : Ni Putu Ayu Ratih Sekar Sari  
NIM : 2111031208  
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 Februari 2025

Validator,

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

**Lampiran 25. Surat Keterangan Uji Ahli Isi/Materi 2**

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116  
Laman [www.fip.undiksha.ac.id](http://www.fip.undiksha.ac.id)

---

**SURAT KETERANGAN UJI AHLI MATERI**

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.  
NIP : 197612142009122002  
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan  
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Putu Ayu Ratih Sekar Sari  
NIM : 2111031208  
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 Februari 2025

Validator,

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

## Lampiran 26. Hasil Validasi Ahli Isi/Materi

**LEMBAR PENILAIAN PRODUK**  
**MEDIA PEMBELAJARAN *E-FUN THINKERS* BERBASIS APLIKASI *SMART APPS***  
***CREATOR 3* PADA TEMA 5: CUACA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR**  
**SISWA KELAS III SD**  
**( AHLI ISI/MATERI PEMBELAJARAN )**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *E-Fun Thinkers* Berbasis Aplikasi *Smart Apps Creator 3* pada Tema 5: Cuaca untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD

Peneliti : Ni Putu Ayu Ratih Sekar Sari

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

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

### A. Tujuan

Penggunaan instrument ini bertujuan untuk mengukur validasi dari media pembelajaran *E-Fun Thinkers* berbasis *Smart Apps Creator 3* pada Tema 5: Cuaca untuk siswa kelas III SD.

### B. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk mencermati terlebih dahulu media pembelajaran *E-Fun Thinkers* berbasis *Smart Apps Creator 3* pada Tema 5: Cuaca untuk siswa kelas III SD untuk memberikan penilaian.
2. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.  
 Keterangan jawaban  
 Skor 4 = Sangat Setuju (SS)  
 Skor 3 = Setuju (S)  
 Skor 2 = Tidak Setuju (TS)  
 Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
3. Apabila terdapat hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada kolom yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

**C. Penilaian Media Pembelajaran Oleh Ahli Isi/Materi Pembelajaran**

No	Aspek/Indikator	Jawaban			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
<b>Aspek Kurikulum</b>					
1	Tujuan pembelajaran dicantumkan secara jelas di dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> .	✓			
2	Tujuan pembelajaran yang disampaikan pada <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan kompetensi dasar.	✓			
3	Tujuan pembelajaran yang dicantumkan pada <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan.	✓			
4	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan di dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> .	✓			
5	Materi pada media <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan materi pembelajaran yang ditetapkan.	✓			
<b>Aspek Penyampaian Materi</b>					
6	Materi pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disampaikan secara jelas.	✓			
7	Materi pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disampaikan secara runtut.	✓			
8	Pemilihan kata pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan materi yang disampaikan.	✓			
9	Materi Tema 5: Cuaca pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> dapat disampaikan secara menarik.	✓			
<b>Aspek Relevansi Materi</b>					
10	Materi yang disampaikan di dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.	✓			
11	Tingkat kesulitan materi yang disampaikan di dalam media pembelajaran sesuai dengan tingkat siswa.	✓			
<b>Aspek Pemilihan Materi</b>					
12	Materi yang disampaikan di dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> penting untuk siswa.	✓			
13	Materi yang disampaikan di dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> merangsang daya berpikir kreatif siswa dalam belajar.	✓			
14	Kedalaman materi yang disampaikan di dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> cukup untuk bekal siswa mempelajari materi selanjutnya.	✓			
15	Kebenaran materi yang disampaikan di dalam media <i>E-Fun Thinkers</i> dapat dipertanggungjawabkan.	✓			

**D. Komentar dan Saran Perbaikan**

- Sudah sangat bagus
- Tambahkan profil pengembang dan pembantu
- Tambahkan foto di judul

**E. Kesimpulan**

Media pembelajaran ini dinyatakan \*):

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

\*) Lingkari salah satu

Singaraja, 3 Februari 2025

Validator,



Prof. Dr. Gusni Ayu Tri Agustiana, S.Pd. M.Pd.  
NIP. 198408282009122005

**LEMBAR PENILAIAN PRODUK**  
**MEDIA PEMBELAJARAN E-FUN THINKERS BERBASIS SMART APPS**  
**CREATOR 3 PADA TEMA 5: CUACA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR**  
**SISWA KELAS III SD**  
**(AHLI ISI/MATERI PEMBELAJARAN)**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *E-Fun Thinkers* Berbasis Aplikasi *Smart Apps Creator 3* pada Tema 5: Cuaca untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD

Peneliti : Ni Putu Ayu Ratih Sekar Sari

Nama Validator : Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

**A. Tujuan**

Penggunaan instrument ini bertujuan untuk mengukur validasi dari media pembelajaran *E-Fun Thinkers* berbasis *Smart Apps Creator 3* pada Tema 5: Cuaca untuk siswa kelas III SD.

**B. Petunjuk**

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk mencermati terlebih dahulu media pembelajaran *E-Fun Thinkers* berbasis *Smart Apps Creator 3* pada Tema 5: Cuaca untuk siswa kelas III SD untuk memberikan penilaian.
2. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.  
Keterangan jawaban  
Skor 4 = Sangat Setuju (SS)  
Skor 3 = Setuju (S)  
Skor 2 = Tidak Setuju (TS)  
Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
3. Apabila terdapat hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada kolom yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

### C. Penilaian Media Pembelajaran Oleh Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek/Indikator	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
<b>Aspek Kurikulum</b>					
1	Tujuan pembelajaran dicantumkan secara jelas di dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> .	✓			
2	Tujuan pembelajaran yang disampaikan pada <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan kompetensi dasar.	✓			
3	Tujuan pembelajaran yang dicantumkan pada <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan.	✓			
4	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan di dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> .	✓			
5	Materi pada media <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan materi pembelajaran yang ditetapkan.	✓			
<b>Aspek Penyampaian Materi</b>					
6	Materi pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disampaikan secara jelas.	✓			
7	Materi pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disampaikan secara runtut.		✓		
8	Pemilihan kata pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan materi yang disampaikan.		✓		
9	Materi Tema 5: Cuaca pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> dapat disampaikan secara menarik.	✓			
<b>Aspek Relevansi Materi</b>					
10	Materi yang disampaikan di dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.	✓			
11	Tingkat kesulitan materi yang disampaikan di dalam media pembelajaran sesuai dengan tingkat siswa.		✓		
<b>Aspek Pemilihan Materi</b>					
12	Materi yang disampaikan di dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> penting untuk siswa.	✓			
13	Materi yang disampaikan di dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> merangsang daya berpikir kreatif siswa dalam belajar.	✓			
14	Kedalaman materi yang disampaikan di dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> cukup untuk bekal siswa mempelajari materi selanjutnya.	✓			
15	Kebenaran materi yang disampaikan di dalam media <i>E-Fun Thinkers</i> dapat dipertanggungjawabkan.		✓		

**D. Komentar dan Saran Perbaikan**

.....

.....

.....

.....

.....

**E. Kesimpulan**

Media pembelajaran ini dinyatakan \*):

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

\*) Lingkari salah satu

Singaraja, 3 Februari 2025

Validator,



Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd. M.Pd.

NIP. 197612142009122002

## Lampiran 27. Hasil Respon Guru/Praktisi

**LEMBAR PENILAIAN PRODUK**  
**MEDIA PEMBELAJARAN *E-FUN THINKERS* BERBASIS APLIKASI *SMART APPS***  
**CREATOR 3 PADA TEMA 5: CUACA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR**  
**SISWA KELAS III SD**  
**(UJI RESPON GURU)**

### A. Identitas

Nama : Ni Putu Ulan Kusuma Dewi, S.Pd  
 NIP : 19901226 201403 2003

### B. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk mencermati terlebih dahulu media pembelajaran *E-Fun Thinkers* berbasis *Smart Apps Creator 3* pada Tema 5: Cuaca untuk siswa kelas III SD untuk memberikan penilaian.
2. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.  
 Keterangan jawaban  
 Skor 4 = Sangat Setuju (SS)  
 Skor 3 = Setuju (S)  
 Skor 2 = Tidak Setuju (TS)  
 Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
3. Apabila terdapat hal yang perlu ditambahkan, mohon menuliskan butir-butir tambahan secara langsung pada kolom komentar dan saran yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

### C. Penilaian Media Pembelajaran Oleh Guru

No	Aspek/Indikator	Jawaban			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
<b>Aspek Materi</b>					
1	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			
2	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> lengkap dengan urutan disusun secara sistematis.	✓			
3	Latihan pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan materi dan mampu mengukur pemahaman peserta didik.	✓			
4	Penyajian gambar/ilustrasi dalam media pembelajaran <i>E-fun Thinkers</i> sesuai dengan materi.	✓			
5	Materi pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> dapat disampaikan secara menarik.	✓			
6	Materi pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disampaikan secara jelas.	✓			
7	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sederhana dan mudah dipahami.	✓			

Aspek Tampilan				
8	Tampilan isi media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> secara keseluruhan menarik.	✓		
9	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disajikan dengan tata letak yang rapi dan sistematis.	✓		
10	Tulisan dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> dapat dibaca dengan jelas.		✓	
11	Penggunaan gambar/ilustrasi dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disajikan dengan jelas.	✓		
12	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> dapat menarik minat belajar peserta didik.	✓		
Aspek Pengoprasian				
13	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> mudah digunakan.	✓		
14	Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disajikan dengan jelas.	✓		
15	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> dapat digunakan pada berbagai perangkat yang mendukung.	✓		

#### D. Komentar dan Saran Perbaikan

Sacara keseluruhan sudah sangat baik. tampilan media pembelajarannya sangat menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Jembrana, 10 Maret 2025

Guru Kelas III,

Ni Pt. Han Kusuma Dewi, S.Pd  
NIP. 19901226 201403 2003

**LEMBAR PENILAIAN PRODUK**  
**MEDIA PEMBELAJARAN *E-FUN THINKERS* BERBASIS APLIKASI *SMART APPS***  
**CREATOR 3 PADA TEMA 5: CUACA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR**  
**SISWA KELAS III SD**  
**(UJI RESPON GURU)**

**A. Identitas**

Nama : I Made Karima Juni Pranata, S.Pd.  
 NIP : 19750629.2024.211015

**B. Petunjuk**

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk mencermati terlebih dahulu media pembelajaran *E-Fun Thinkers* berbasis *Smart Apps Creator 3* pada Tema 5: Cuaca untuk siswa kelas III SD untuk memberikan penilaian.
2. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.  
 Keterangan jawaban  
 Skor 4 = Sangat Setuju (SS)  
 Skor 3 = Setuju (S)  
 Skor 2 = Tidak Setuju (TS)  
 Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
3. Apabila terdapat hal yang perlu ditambahkan, mohon menuliskan butir-butir tambahan secara langsung pada kolom komentar dan saran yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

**C. Penilaian Media Pembelajaran Oleh Guru**

No	Aspek/Indikator	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
<b>Aspek Materi</b>					
1	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			
2	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> lengkap dengan urutan disusun secara sistematis.	✓			
3	Latihan pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan materi dan mampu mengukur pemahaman peserta didik.	✓			
4	Penyajian gambar/ilustrasi dalam media pembelajaran <i>E-fun Thinkers</i> sesuai dengan materi.	✓			
5	Materi pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> dapat disampaikan secara menarik.		✓		
6	Materi pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disampaikan secara jelas.		✓		
7	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sederhana dan mudah dipahami.	✓			

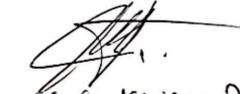
Aspek Tampilan				
8	Tampilan isi media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> secara keseluruhan menarik.	✓		
9	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disajikan dengan tata letak yang rapi dan sistematis.		✓	
10	Tulisan dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> dapat dibaca dengan jelas.		✓	
11	Penggunaan gambar/ilustrasi dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disajikan dengan jelas.	✓		
12	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> dapat menarik minat belajar peserta didik.	✓		
Aspek Pengoprasian				
13	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> mudah digunakan.		✓	
14	Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disajikan dengan jelas.	✓		
15	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> dapat digunakan pada berbagai perangkat yang mendukung.	✓		

**D. Komentar dan Saran Perbaikan**

Sudah bagus, materi dan penyajian media yang diberikan juga sudah sangat menarik dan dapat menambah semangat belajar peserta didik.

Jembrana, 10 Maret 2025

Guru Kelas III,



Made Karisma Duni Pranata, S.Pd.

NIP. 199506292024211015

## Lampiran 28. Hasil Respon Siswa (Uji Perorangan)

**LEMBAR PENILAIAN PRODUK**  
**MEDIA PEMBELAJARAN *E-FUN THINKERS* BERBASIS APLIKASI *SMART APPS***  
**CREATOR 3 PADA TEMA 5: CUACA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR**  
**SISWA KELAS III SD**  
**(UJI COBA PERORANGAN)**

### A. Identitas

Nama : Ni. Ayu. Alisha. Putri. Kharaya...  
 No. Absen : 2  
 Kelas : III

### B. Petunjuk

4. Dimohonkan kepada siswa untuk mencermati terlebih dahulu media pembelajaran *E-Fun Thinkers* berbasis *Smart Apps Creator 3* pada Tema 5: Cuaca untuk siswa kelas III SD untuk memberikan penilaian.
5. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.  
 Keterangan jawaban  
 Skor 4 = Sangat Setuju (SS)  
 Skor 3 = Setuju (S)  
 Skor 2 = Tidak Setuju (TS)  
 Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
6. Apabila terdapat hal yang perlu ditambahkan, mohon menuliskan butir-butir tambahan secara langsung pada kolom komentar dan saran yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

### C. Penilaian Media Pembelajaran Oleh Siswa

No	Aspek/Indikator	Jawaban			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
<b>Aspek Materi</b>					
1	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> lengkap dan mudah dipahami.	✓			
2	Bahasa dan kalimat yang digunakan pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sederhana dan mudah dipahami.	✓			
3	Latihan pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan materi dan dapat mengukur pemahaman peserta didik.		✓		
4	Penyajian gambar/ilustrasi dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan materi.	✓			
5	Materi pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disampaikan secara jelas.	✓			
<b>Aspek Tampilan</b>					
6	Tampilan isi media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> secara keseluruhan menarik.	✓			
7	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sederhana dan mudah dipahami.	✓			

8	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disajikan dengan tata letak yang rapi dan susunannya sistematis.	✓			
9	Penyajian gambar/ilustrasi dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disajikan dengan jelas.	✓			
<b>Aspek Pengoperasian</b>					
10	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> mudah digunakan.	✓			
11	Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disajikan dengan jelas dan mudah diterapkan.	✓			
12	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> dapat diakses pada berbagai perangkat yang mendukung.	✓			
<b>Aspek Manfaat</b>					
13	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> dapat membangkitkan semangat untuk belajar.	✓			
14	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> memberikan kemudahan dalam memperoleh materi pembelajaran dan mampu menambah wawasan.	✓			
15	Penggunaan media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.	✓			

**D. Komentar dan Saran Perbaikan**

bagus... di... tingkatekan.....  
 .....  
 .....  
 .....

Jembrana, 10 Maret 2025

Siswa Kelas III,

Lisha

**LEMBAR PENILAIAN PRODUK**  
**MEDIA PEMBELAJARAN *E-FUN THINKERS* BERBASIS APLIKASI *SMART APPS***  
**CREATOR 3 PADA TEMA 5: CUACA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR**  
**SISWA KELAS III SD**  
**(UJI COBA PERORANGAN)**

**A. Identitas**

Nama : NI Komang Yulia Savitri Nathasuari  
 No. Absen : 12  
 Kelas : III

**B. Petunjuk**

4. Dimohonkan kepada siswa untuk mencermati terlebih dahulu media pembelajaran *E-Fun Thinkers* berbasis *Smart Apps Creator 3* pada Tema 5: Cuaca untuk siswa kelas III SD untuk memberikan penilaian.
5. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.  
 Keterangan jawaban  
 Skor 4 = Sangat Setuju (SS)  
 Skor 3 = Setuju (S)  
 Skor 2 = Tidak Setuju (TS)  
 Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
6. Apabila terdapat hal yang perlu ditambahkan, mohon menuliskan butir-butir tambahan secara langsung pada kolom komentar dan saran yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

**C. Penilaian Media Pembelajaran Oleh Siswa**

No	Aspek/Indikator	Jawaban			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
<b>Aspek Materi</b>					
1	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> lengkap dan mudah dipahami.	✓			
2	Bahasa dan kalimat yang digunakan pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sederhana dan mudah dipahami.	✓			
3	Latihan pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan materi dan dapat mengukur pemahaman peserta didik.	✓			
4	Penyajian gambar/ilustrasi dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan materi.	✓			
5	Materi pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disampaikan secara jelas.	✓			
<b>Aspek Tampilan</b>					
6	Tampilan isi media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> secara keseluruhan menarik.	✓			
7	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sederhana dan mudah dipahami.	✓			

8	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disajikan dengan tata letak yang rapi dan susunannya sistematis.	✓			
9	Penyajian gambar/ilustrasi dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disajikan dengan jelas.	✓			
<b>Aspek Pengoperasian</b>					
10	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> mudah digunakan.	✓			
11	Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disajikan dengan jelas dan mudah diterapkan.	✓			
12	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> dapat diakses pada berbagai perangkat yang mendukung.	✓			
<b>Aspek Manfaat</b>					
13	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> dapat membangkitkan semangat untuk belajar.	✓			
14	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> memberikan kemudahan dalam memperoleh materi pembelajaran dan mampu menambah wawasan.	✓			
15	Penggunaan media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.	✓			

**D. Komentar dan Saran Perbaikan**

Mediannya bagus dan menarik saya sangat suka.....  
 .....  
 .....  
 .....

Jembrana, 10 Maret 2025

Siswa Kelas III,

  
 nipamang... Julia Savitri Nabhaswari



8	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disajikan dengan tata letak yang rapi dan susunannya sistematis.	✓			
9	Penyajian gambar/ilustrasi dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disajikan dengan jelas.	✓			
<b>Aspek Pengoperasian</b>					
10	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> mudah digunakan.	✓			
11	Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disajikan dengan jelas dan mudah diterapkan.	✓			
12	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> dapat diakses pada berbagai perangkat yang mendukung.	✓			
<b>Aspek Manfaat</b>					
13	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> dapat membangkitkan semangat untuk belajar.	✓			
14	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> memberikan kemudahan dalam memperoleh materi pembelajaran dan mampu menambah wawasan.	✓			
15	Penggunaan media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.	✓			

**D. Komentar dan Saran Perbaikan**

*medianya Bagus dan menarik*.....  
 .....  
 .....  
 .....

Jembrana, 10 Maret 2025

Siswa Kelas III,

I. Made Ratihastina Bai B.

## Lampiran 29. Hasil Respon Siswa (Uji Kelompok Kecil)

**LEMBAR PENILAIAN PRODUK**  
**MEDIA PEMBELAJARAN *E-FUN THINKERS* BERBASIS APLIKASI *SMART APPS***  
**CREATOR 3 PADA TEMA 5: CUACA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR**  
**SISWA KELAS III SD**  
**(UJI COBA KELOMPOK KECIL)**

**A. Identitas**

Nama : Arif Raka Adhiana  
 No. Absen : 11  
 Kelas : III

**B. Petunjuk**

7. Dimohonkan kepada siswa untuk mencermati terlebih dahulu media pembelajaran *E-Fun Thinkers* berbasis *Smart Apps Creator 3* pada Tema 5: Cuaca untuk siswa kelas III SD untuk memberikan penilaian.
8. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.  
 Keterangan jawaban  
 Skor 4 = Sangat Setuju (SS)  
 Skor 3 = Setuju (S)  
 Skor 2 = Tidak Setuju (TS)  
 Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
9. Apabila terdapat hal yang perlu ditambahkan, mohon menuliskan butir-butir tambahan secara langsung pada kolom komentar dan saran yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

**C. Penilaian Media Pembelajaran Oleh Siswa**

No	Aspek/Indikator	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
<b>Aspek Materi</b>					
1	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> lengkap dan mudah dipahami.	✓			
2	Bahasa dan kalimat yang digunakan pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sederhana dan mudah dipahami.	✓	✓		
3	Latihan pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan materi dan dapat mengukur pemahaman peserta didik.	✓			
4	Penyajian gambar/ilustrasi dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan materi.	✓			
5	Materi pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disampaikan secara jelas.	✓			
<b>Aspek Tampilan</b>					
6	Tampilan isi media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> secara keseluruhan menarik.	✓			
7	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sederhana dan mudah dipahami.	✓			

8	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disajikan dengan tata letak yang rapi dan susunannya sistematis.	✓			
9	Penyajian gambar/ilustrasi dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disajikan dengan jelas.	✓			
<b>Aspek Pengoperasian</b>					
10	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> mudah digunakan.	✓			
11	Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disajikan dengan jelas dan mudah diterapkan.	✓			
12	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> dapat diakses pada berbagai perangkat yang mendukung.	✓			
<b>Aspek Manfaat</b>					
13	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> dapat membangkitkan semangat untuk belajar.	✓			
14	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> memberikan kemudahan dalam memperoleh materi pembelajaran dan mampu menambah wawasan.	✓			
15	Penggunaan media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.	✓			

**D. Komentor dan Saran Perbaikan**

*Sangat bagus*.....  
 .....  
 .....  
 .....

Jembrana, 7 Maret 2025

Siswa Kelas III,

*Amir*  
 ...Amir Agung G. A. R. K. A. A. D. N. Y. A. N.....

**LEMBAR PENILAIAN PRODUK**  
**MEDIA PEMBELAJARAN *E-FUN THINKERS* BERBASIS APLIKASI *SMART APPS***  
**CREATOR 3 PADA TEMA 5: CUACA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR**  
**SISWA KELAS III SD**  
**(UJI COBA KELOMPOK KECIL)**

**A. Identitas**

Nama : Jkt. Andika..Rosi.nagepaha..Pctg..  
 No. Absen : 09  
 Kelas : III

**B. Petunjuk**

7. Dimohonkan kepada siswa untuk mencermati terlebih dahulu media pembelajaran *E-Fun Thinkers* berbasis *Smart Apps Creator 3* pada Tema 5: Cuaca untuk siswa kelas III SD untuk memberikan penilaian.
8. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.  
 Keterangan jawaban  
 Skor 4 = Sangat Setuju (SS)  
 Skor 3 = Setuju (S)  
 Skor 2 = Tidak Setuju (TS)  
 Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
9. Apabila terdapat hal yang perlu ditambahkan, mohon menuliskan butir-butir tambahan secara langsung pada kolom komentar dan saran yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

**C. Penilaian Media Pembelajaran Oleh Siswa**

No	Aspek/Indikator	Jawaban			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
<b>Aspek Materi</b>					
1	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> lengkap dan mudah dipahami.	✓			
2	Bahasa dan kalimat yang digunakan pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sederhana dan mudah dipahami.	✓			
3	Latihan pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan materi dan dapat mengukur pemahaman peserta didik.	✓			
4	Penyajian gambar/ilustrasi dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan materi.	✓			
5	Materi pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disampaikan secara jelas.	✓			
<b>Aspek Tampilan</b>					
6	Tampilan isi media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> secara keseluruhan menarik.	✓			
7	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sederhana dan mudah dipahami.	✓			

8	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disajikan dengan tata letak yang rapi dan susunannya sistematis.	✓			
9	Penyajian gambar/ilustrasi dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disajikan dengan jelas.	✓			
<b>Aspek Pengoperasian</b>					
10	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> mudah digunakan.	✓			
11	Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disajikan dengan jelas dan mudah diterapkan.	✓			
12	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> dapat diakses pada berbagai perangkat yang mendukung.	✓			
<b>Aspek Manfaat</b>					
13	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> dapat membangkitkan semangat untuk belajar.	✓			
14	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> memberikan kemudahan dalam memperoleh materi pembelajaran dan mampu menambah wawasan.	✓			
15	Penggunaan media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.	✓			

**D. Komentar dan Saran Perbaikan**

*...sangat bagus dan menarik*.....  
 .....  
 .....  
 .....

Jemberana, 7 Maret 2025

Siswa Kelas III,


Ika Andhika, RAS. Negeri Paksi

**LEMBAR PENILAIAN PRODUK**  
**MEDIA PEMBELAJARAN *E-FUN THINKERS* BERBASIS APLIKASI *SMART APPS***  
**CREATOR 3 PADA TEMA 5: CUACA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR**  
**SISWA KELAS III SD**  
**(UJI COBA KELOMPOK KECIL)**

**A. Identitas**

Nama : Irfan A. M. F. A. Yasa  
 No. Absen : 1  
 Kelas : III

**B. Petunjuk**

7. Dimohonkan kepada siswa untuk mencermati terlebih dahulu media pembelajaran *E-Fun Thinkers* berbasis *Smart Apps Creator 3* pada Tema 5: Cuaca untuk siswa kelas III SD untuk memberikan penilaian.
8. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.  
 Keterangan jawaban  
 Skor 4 = Sangat Setuju (SS)  
 Skor 3 = Setuju (S)  
 Skor 2 = Tidak Setuju (TS)  
 Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
9. Apabila terdapat hal yang perlu ditambahkan, mohon menuliskan butir-butir tambahan secara langsung pada kolom komentar dan saran yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

**C. Penilaian Media Pembelajaran Oleh Siswa**

No	Aspek/Indikator	Jawaban			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
<b>Aspek Materi</b>					
1	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> lengkap dan mudah dipahami.	✓			
2	Bahasa dan kalimat yang digunakan pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sederhana dan mudah dipahami.	✓			
3	Latihan pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan materi dan dapat mengukur pemahaman peserta didik.		✓		
4	Penyajian gambar/ilustrasi dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sesuai dengan materi.	✓			
5	Materi pada media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disampaikan secara jelas.	✓			
<b>Aspek Tampilan</b>					
6	Tampilan isi media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> secara keseluruhan menarik.	✓			
7	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> sederhana dan mudah dipahami.	✓			

8	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disajikan dengan tata letak yang rapi dan susunannya sistematis.	√			
9	Penyajian gambar/ilustrasi dalam media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disajikan dengan jelas.	√			
<b>Aspek Pengoperasian</b>					
10	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> mudah digunakan.	√			
11	Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> disajikan dengan jelas dan mudah diterapkan.	√			
12	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> dapat diakses pada berbagai perangkat yang mendukung.		√		
<b>Aspek Manfaat</b>					
13	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> dapat membangkitkan semangat untuk belajar.	√			
14	Media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> memberikan kemudahan dalam memperoleh materi pembelajaran dan mampu menambah wawasan.	√			
15	Penggunaan media pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.	√			

**D. Komentar dan Saran Perbaikan**

..Perlu diperbaiki lagi sangat bagus..

.....

.....

.....

.....

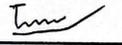
Jembrana, 10 Maret 2025

Siswa Kelas III,

  
ikt adi amerta yasa

Lampiran 30. Hasil *Post-test*

## LEMBAR JAWABAN URAIAN

Nama Siswa	Kelas	No. Absen
Iktidi Ametta Yasa	III (tiga)	1
Nama Sekolah	Jenis Kelamin	Tanda Tangan
SDN S. Dauh Waru	Laki - Laki	

Tuliskan jawaban pada kolom di bawah ini!

- 1). mendung, berawan, cerah, hujan
- 2). air laut menguap, angin menjadi mendung air laut naik keawan dan menjadi hujan air hujan jatuh ketanah dan lembah dike laut
- 3). hujan mempengaruhi tanaman subur karena menyiram tanaman dengan sendirinya
- 4). kalau cuaca panas makan yang dihindarkan kalau cuaca dingin kita barumakan yang segar
- 5). berkegiatan jauh, menghidupkan barang elektronik, memegang hp diatas genteng
- 6). cuaca hujan karena air melimpah, tanaman menjadi subur
- 7). kicir angin, kipas angin, dan anemometer
- 8). sensitif
- 9). kadang kadang hujan, petir, tornado, berawan, cerah
10. No. 2, No. 4.

## LEMBAR JAWABAN URAIAN

Nama Siswa	Kelas	No. Absen
l.m.d. neta sira. Reu. Alahawo	III/13	10
Nama Sekolah	Jenis Kelamin	Tanda Tangan
SRI SRIKAWATI	laki-laki	

Tuliskan jawaban pada kolom di bawah ini!

- ① Panas, mendung, hujan.
- ② air laut menguap ke atas dan mendingin di atas.
- ③ membuat hasil pertanian menjadi hasilnya bagus.
- ④ ~~jika ada~~ karena cuaca hujan membuat yang hasil.
- ⑤ bermain hp dan menonton tv.
- ⑥ karena kalau ada angin yang pertanian akan lancar.
- ⑦ anemometer, untuk mengukur angin.
- ⑧ hujan: payung, jas hujan, panas: topi, jaket.
- ⑨ cuaca yang di daerah saya suatu minggu terakhir kadang-kadang hujan, kadang, mendung, dan kadang panas
- ⑩ 3, 4, 5

## LEMBAR JAWABAN URAIAN

Nama Siswa	Kelas	No. Absen
ALYANZA, DARYA ALFA BILAL	III	29
Nama Sekolah	Jenis Kelamin	Tanda Tangan
SDN. KAWAH WATU	PEREMENAN	

Tuliskan jawaban pada kolom di bawah ini!

1) mendung, berawan dan berak  
 2) yang pertama air laut yang menguap ke atas lalu ber-ubah menjadi awan lalu awan naik ke dataran tinggi lalu awan tersebut berubah menjadi hujan  
 3) hujan cocok untuk petani yang menanam padi karena padi yang bertumbuh kembang bisa menjadi subur  
 4) ~~tidak~~ bila terjadi hujan masyarakat sebaiknya memakai pakaian yang hangat agar tidak sakit  
 5) a) bermain HP agar tidak disambar petir, berpindah jauh agar tidak terjadi hal yang tidak diinginkan seperti banjir, pohon tumbang dan dll  
 b) hujan karena percikan bawah awan menjadi melimpah dan akhirnya akan subur  
 7) kincira anemometer  
 8) ~~payung~~ ~~beruang~~, jas hujan, paras, topi, ~~sunscreen~~, ~~sunscreen~~, payung  
 9) cuaca di daerah ku selama satu minggu berkisar dingin-kedang bisa hujan dan bisa panas, kedang-kedang juga bisa mendung dan berawan  
 10) pada nomor 2 dan 5

## Lampiran 31. Perhitungan Validitas Instrumen

### 1. Validitas Isi Instrumen Ahli Materi Pembelajaran

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Kurang Relevan	Sangat Relevan
Judges II	Kurang Relevan	-	-
	Sangat Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9, 10,11,12,13,14,15

Berdasarkan tabulasi di atas, dapat dihitung validitas isi instrumen sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{15}{0+0+0+15} = 1,00$$

Berdasarkan perhitungan di atas, dapat disimpulkan bahwa validitas isi instrumen ahli isi/materi memperoleh skor sebesar 1,00. Hasil tersebut berada pada koefisien 0,80-1,00 yang berarti “validitas isi sangat tinggi”.

### 2. Validitas Isi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Kurang Relevan	Sangat Relevan
Judges II	Kurang Relevan	-	-
	Sangat Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9, 10,11,12,13,14,15

Berdasarkan tabulasi di atas, dapat dihitung validitas isi instrumen sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{15}{0+0+0+15} = 1,00$$

Berdasarkan perhitungan di atas, dapat disimpulkan bahwa validitas isi instrumen ahli media memperoleh skor sebesar 1,00. Hasil tersebut berada pada koefisien 0,80-1,00 yang berarti “validitas isi sangat tinggi”.

### 3. Validitas Isi Instrumen Respon Guru/Praktisi

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Kurang Relevan	Sangat Relevan
Judges II	Kurang Relevan	-	-
	Sangat Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9, 10,11,12,13,14,15

Berdasarkan tabulasi di atas, dapat dihitung validitas isi instrumen sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{15}{0+0+0+15} = 1,00$$

Berdasarkan perhitungan di atas, dapat disimpulkan bahwa validitas isi instrumen respon guru/praktisi memperoleh skor sebesar 1,00. Hasil tersebut berada pada koefisien 0,80-1,00 yang berarti “validitas isi sangat tinggi”.

### 4. Validitas Isi Instrumen Respon Siswa

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Kurang Relevan	Sangat Relevan
Judges II	Kurang Relevan	-	-
	Sangat Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9, 10,11,12,13,14,15

Berdasarkan tabulasi di atas, dapat dihitung validitas isi instrumen sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{15}{0+0+0+15} = 1,00$$

Berdasarkan perhitungan di atas, dapat disimpulkan bahwa validitas isi instrumen respon siswa memperoleh skor sebesar 1,00. Hasil tersebut berada pada koefisien 0,80-1,00 yang berarti “validitas isi sangat tinggi”.

### 5. Validitas Soal Isian

#### a. Validitas Isi

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Kurang Relevan	Sangat Relevan
Judges II	Kurang Relevan	-	-
	Sangat Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9, 10,11,12,13,14,15

Berdasarkan tabulasi di atas, dapat dihitung validitas isi instrumen sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{15}{0+0+0+15} = 1,00$$

Berdasarkan perhitungan di atas, dapat disimpulkan bahwa validitas isi instrumen soal isian memperoleh skor sebesar 1,00. Hasil tersebut berada pada koefisien 0,80-1,00 yang berarti “validitas isi sangat tinggi”.

#### b. Validitas Butir Soal

Validitas butir soal ditentukan dengan perhitungan menggunakan program SPSS. Berdasarkan perhitungan yang dilakukan diperoleh hasil sebagai berikut.

No.Soa	Pearson Correlation	Nilai Sig.	Kesimpulan
1	0,584	0,001	Valid
2	0,353	0,056	Tidak Valid
3	0,507	0,004	Valid
4	0,134	0,477	Tidak Valid
5	0,532	0,003	Valid
6	0,547	0,002	Valid
7	0,456	0,011	Valid
8	0,534	0,002	Valid
9	0,853	0,000	Valid
10	0,379	0,039	Valid
11	0,306	0,100	Tidak Valid
12	0,359	0,052	Tidak Valid
13	0,455	0,012	Valid
14	0,434	0,017	Valid
15	0,537	0,002	Valid

Dari hasil tersebut dapat dilihat validitas butir soal. Butir soal dikatakan valid jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dan butir soal dikatakan tidak valid jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$ . Nilai  $r_{hitung}$  dilihat dari *pearson correlation* dan nilai  $r_{tabel}$  dilihat dari konsultasi harga kritik *r product moment* dengan  $\alpha = 5\%$ ,  $n = 30$ , dan  $df = 28$  dilihat dari tabel *product moment r tabel* 0, 3739. Validitas butir soal juga dapat

dilihat dari nilai sig.  $< 0,05$ . Berdasarkan perhitungan di atas, dapat diketahui bahwa terdapat 11 soal yang dinyatakan valid dan 4 soal dinyatakan tidak valid.

### c. Reliabilitas

Perhitungan reliabilitas dilakukan dengan menggunakan program SPSS. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan program SPSS, diperoleh nilai reliabilitas sebagai berikut.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.709	15

Dari hasil tersebut dapat dilihat nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,709. Suatu variabel dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach's Alpha*  $> 0,60$ . Berdasarkan hasil tersebut dinyatakan bahwa  $0,709 > 0,60$ , sehingga instrumen dikatakan reliabel.

### d. Tingkat Kesukaran

Berdasarkan perhitungan tingkat kesukaran butir soal menggunakan program SPSS, maka diperoleh hasil sebagai berikut.

		Statistics														
		Soal1	Soal2	Soal3	Soal4	Soal5	Soal6	Soal7	Soal8	Soal9	Soal10	Soal11	Soal12	Soal13	Soal14	Soal15
N	Valid	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		3.50	2.63	3.67	2.37	3.63	3.30	3.83	2.80	3.10	2.63	2.93	3.87	2.93	3.17	2.87
Maximum		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Dari hasil perhitungan tersebut, dapat diketahui tingkat kesukaran butir soal. Jika  $p < 30$  artinya tingkat kesukaran butir soal sukar, jika  $0,30 < p < 0,70$  artinya tingkat kesukaran soal sedang, dan jika  $p > 0,70$  artinya tingkat kesukaran soal mudah. Berdasarkan hasil tersebut, tingkat kesukaran soal disajikan pada tabel berikut.

No. Soal	Mean	Tingkat Kesukaran
1	0,875	Mudah
2	0,657	Sedang
3	0,918	Mudah
4	0,592	Sedang

5	0,907	Mudah
6	0,825	Mudah
7	0,958	Mudah
8	0,700	Mudah
9	0,775	Mudah
10	0,658	Sedang
11	0,732	Mudah
12	0,968	Mudah
13	0,732	Mudah
14	0,792	Mudah
15	0,717	Mudah

#### e. Daya Beda

Uji daya beda dilakukan dengan menggunakan program SPSS. Hasil perhitungan uji daya beda disajikan sebagai berikut.

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal1	43.73	32.823	.503	.679
Soal2	44.60	33.766	.187	.712
Soal3	43.57	33.564	.420	.687
Soal4	44.87	36.602	-.040	.740
Soal5	43.60	33.076	.439	.684
Soal6	43.93	32.547	.446	.682
Soal7	43.40	34.869	.393	.695
Soal8	44.43	31.564	.397	.684
Soal9	44.13	27.568	.795	.627
Soal10	44.60	33.352	.210	.710
Soal11	44.30	34.355	.134	.719
Soal12	43.37	35.826	.308	.702
Soal13	44.30	32.286	.292	.699
Soal14	44.07	32.754	.278	.700
Soal15	44.37	31.482	.398	.684

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, jika kriteria daya beda 0,40 – 1,00 artinya soal baik, jika 0,30 – 0,39 artinya soal diterima dan diperbaiki, jika 0,20 – 0,29 artinya soal diperbaiki, dan jika 0,00 – 0,19 artinya soal ditolak. Hasil uji daya beda disajikan pada table berikut.

No. Soal	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted	Keterangan
1	0.503	0.679	Soal Baik
2	0.187	0.712	Soal Ditolak
3	0.420	0.687	Soal Baik

4	-0.040	0.740	Soal Ditolak
5	0.439	0.684	Soal Baik
6	0.446	0.682	Soal Baik
7	0.393	0.695	Soal Diterima
8	0.397	0.684	Soal Diterima
9	0.795	0.627	Soal Baik
10	0.210	0.710	Soal Diperbaiki
11	0.134	0.719	Soal Ditolak
12	0.308	0.702	Soal Diterima
13	0.292	0.699	Soal Diperbaiki
14	0.278	0.700	Soal Diperbaiki
15	0.398	0.684	Soal Diterima



## Lampiran 32. T-tabel

TABEL NILAI KRITIS DISTRIBUSI T

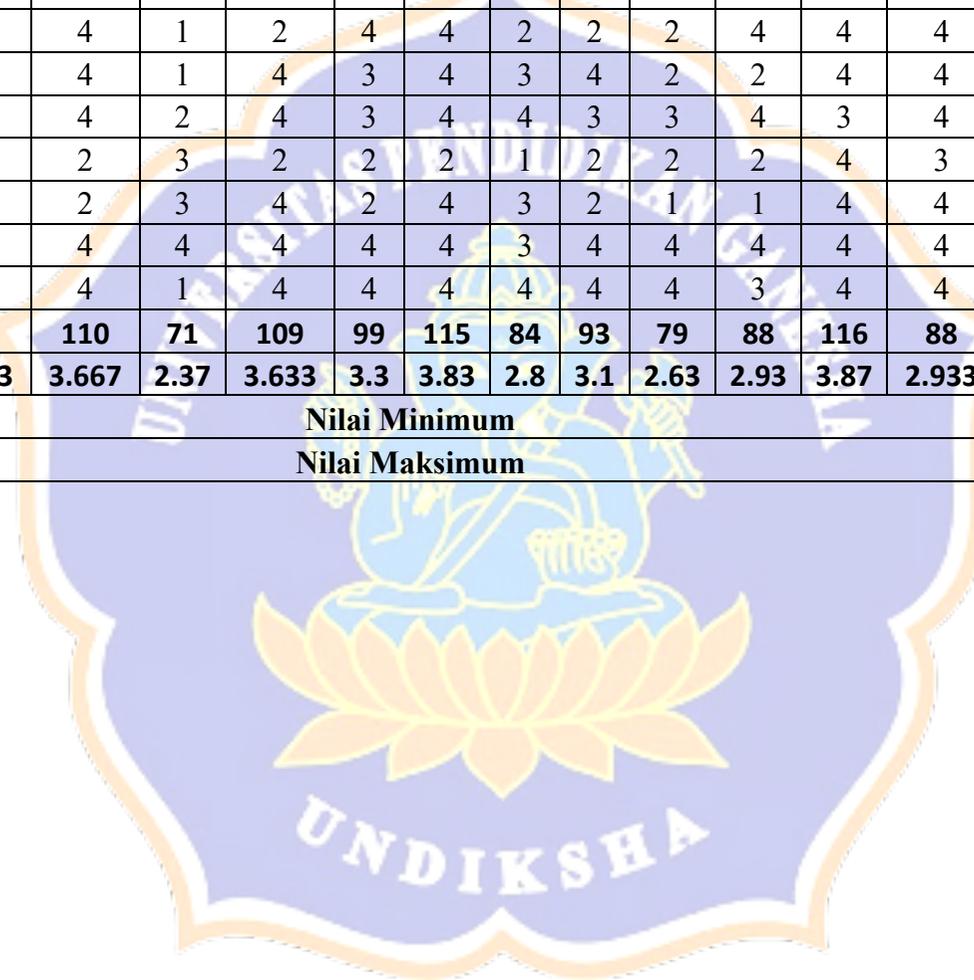
df	One-Tailed Test						
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005	0,001
	Two-Tailed Test						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01	0,002
1	1,000000	3,077684	6,313752	12,706205	31,820516	63,656741	318,308839
2	0,816497	1,885618	2,919986	4,302653	6,964557	9,924843	22,327125
3	0,764892	1,637744	2,353363	3,182446	4,540703	5,840909	10,214532
4	0,740697	1,533206	2,131847	2,776445	3,746947	4,604095	7,173182
5	0,726687	1,475884	2,015048	2,570582	3,364930	4,032143	5,893430
6	0,717558	1,439756	1,943180	2,446912	3,142668	3,707428	5,207626
7	0,711142	1,414924	1,894579	2,364624	2,997952	3,499483	4,785290
8	0,706387	1,396815	1,859548	2,306004	2,896459	3,355387	4,500791
9	0,702722	1,383029	1,833113	2,262157	2,821438	3,249836	4,296806
10	0,699812	1,372184	1,812461	2,228139	2,763769	3,169273	4,143700
11	0,697445	1,363430	1,795885	2,200985	2,718079	3,105807	4,024701
12	0,695483	1,356217	1,782288	2,178813	2,680998	3,054540	3,929633
13	0,693829	1,350171	1,770933	2,160369	2,650309	3,012276	3,851982
14	0,692417	1,345030	1,761310	2,144787	2,624494	2,976843	3,787390
15	0,691197	1,340606	1,753050	2,131450	2,602480	2,946713	3,732834
16	0,690132	1,336757	1,745884	2,119905	2,583487	2,920782	3,686155
17	0,689195	1,333379	1,739607	2,109816	2,566934	2,898231	3,645767
18	0,688364	1,330391	1,734064	2,100922	2,552380	2,878440	3,610485
19	0,687621	1,327728	1,729133	2,093024	2,539483	2,860935	3,579400
20	0,686954	1,325341	1,724718	2,085963	2,527977	2,845340	3,551808
21	0,686352	1,323188	1,720743	2,079614	2,517648	2,831360	3,527154
22	0,685805	1,321237	1,717144	2,073873	2,508325	2,818756	3,504992
23	0,685306	1,319460	1,713872	2,068658	2,499867	2,807336	3,484964
24	0,684850	1,317836	1,710882	2,063899	2,492159	2,796940	3,466777
25	0,684430	1,316345	1,708141	2,059539	2,485107	2,787436	3,450189
26	0,684043	1,314972	1,705618	2,055529	2,478630	2,778715	3,434997
27	0,683685	1,313703	1,703288	2,051831	2,472660	2,770683	3,421034
28	0,683353	1,312527	1,701131	2,048407	2,467140	2,763262	3,408155
29	0,683044	1,311434	1,699127	2,045230	2,462021	2,756386	3,396240
30	0,682756	1,310415	1,697261	2,042272	2,457262	2,749996	3,385185
31	0,682486	1,309464	1,695519	2,039513	2,452824	2,744042	3,374899
32	0,682234	1,308573	1,693889	2,036933	2,448678	2,738481	3,365306
33	0,681997	1,307737	1,692360	2,034515	2,444794	2,733277	3,356337
34	0,681774	1,306952	1,690924	2,032245	2,441150	2,728394	3,347934
35	0,681564	1,306212	1,689572	2,030108	2,437723	2,723806	3,340045
36	0,681366	1,305514	1,688298	2,028094	2,434494	2,719485	3,332624
37	0,681178	1,304854	1,687094	2,026192	2,431447	2,715409	3,325631
38	0,681001	1,304230	1,685954	2,024394	2,428568	2,711558	3,319030
39	0,680833	1,303639	1,684875	2,022691	2,425841	2,707913	3,312788
40	0,680673	1,303077	1,683851	2,021075	2,423257	2,704459	3,306878



**Lampiran 33. Hasil Uji Soal**

Kode responden	Nomor Soal															Jumlah	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	4	3	4	2	4	2	4	3	3	4	2	4	2	2	4	47	78
2	4	2	4	2	3	3	4	4	4	2	4	4	4	2	3	49	81
3	4	2	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	2	52	86
4	4	1	3	4	2	3	3	3	2	3	2	4	1	3	2	40	66
5	4	4	4	3	4	4	4	2	4	1	4	4	2	3	4	51	85
6	3	4	4	1	4	3	4	4	4	4	1	4	3	4	4	51	85
7	3	2	4	1	4	2	4	1	2	1	1	3	2	3	1	34	56
8	2	3	4	3	4	2	4	2	3	3	4	4	2	2	1	43	72
9	2	3	4	2	4	3	4	2	3	2	3	4	4	2	3	45	75
10	4	4	4	4	4	4	4	3	4	2	3	4	3	4	4	55	92
11	4	2	4	4	3	3	4	4	2	4	4	3	3	2	2	48	80
12	3	3	4	2	4	4	4	1	2	3	4	4	1	2	3	44	73
13	3	1	4	2	4	2	4	4	1	1	4	4	4	1	3	42	70
14	4	1	4	1	4	4	3	2	3	4	3	4	3	1	4	45	75
15	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	3	55	92
16	4	3	4	2	4	4	4	3	4	4	2	4	2	4	4	52	86
17	3	2	3	2	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	51	85
18	4	2	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	2	52	86
19	2	1	2	4	2	4	3	3	1	3	2	4	1	2	2	36	60
20	4	4	4	3	4	4	4	2	4	1	4	4	2	4	4	52	86
21	3	4	3	1	4	4	4	4	4	4	1	4	3	4	4	51	85

22	3	2	3	1	3	3	4	1	2	1	3	3	1	4	1	35	58
23	4	3	4	3	4	3	4	2	4	3	3	4	4	4	1	50	83
24	4	3	4	1	2	4	4	2	2	2	4	4	4	2	3	45	75
25	4	4	4	1	4	3	4	3	4	2	2	4	4	4	4	51	85
26	4	2	4	2	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	2	50	83
27	3	4	2	3	2	2	2	1	2	2	2	4	3	4	3	39	65
28	3	3	2	3	4	2	4	3	2	1	1	4	4	4	3	43	72
29	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	57	95
30	4	1	4	1	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	52	86
<b>Jumlah</b>	<b>105</b>	<b>79</b>	<b>110</b>	<b>71</b>	<b>109</b>	<b>99</b>	<b>115</b>	<b>84</b>	<b>93</b>	<b>79</b>	<b>88</b>	<b>116</b>	<b>88</b>	<b>95</b>	<b>86</b>	<b>1417</b>	<b>2356</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>3.5</b>	<b>2.633</b>	<b>3.667</b>	<b>2.37</b>	<b>3.633</b>	<b>3.3</b>	<b>3.83</b>	<b>2.8</b>	<b>3.1</b>	<b>2.63</b>	<b>2.93</b>	<b>3.87</b>	<b>2.933</b>	<b>3.167</b>	<b>2.867</b>	<b>47.2333</b>	<b>78.5333</b>
<b>Nilai Minimum</b>																<b>34</b>	<b>56</b>
<b>Nilai Maksimum</b>																<b>57</b>	<b>95</b>



**Lampiran 34. Hasil Pre-test (Sebelum Mengimplementasikan Media)**

Kode Responden	Nomor Soal										Jumlah	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	4	3	2	3	0	3	1	4	2	0	22	55
2	3	4	2	4	2	4	2	1	4	2	28	70
3	2	0	3	3	3	2	1	1	4	2	21	52
4	4	3	3	2	3	1	3	3	3	0	25	62
5	3	2	2	1	0	4	2	1	0	3	18	45
6	4	4	3	3	2	3	1	0	0	2	22	55
7	4	1	3	3	2	1	1	2	3	2	22	55
8	3	0	1	3	0	4	4	3	3	2	23	58
9	4	2	3	4	0	3	3	2	4	1	26	65
10	2	3	4	0	4	4	3	4	2	0	26	65
11	0	4	0	3	3	3	2	1	1	0	17	42
12	4	4	3	3	2	3	1	3	3	4	30	75
13	4	3	2	2	1	1	4	2	1	3	23	58
14	4	0	1	3	3	4	2	3	3	2	25	62
15	4	3	4	1	1	3	1	3	0	3	23	58
16	2	4	2	1	1	0	1	1	0	0	12	30
17	4	3	1	4	4	2	3	2	3	2	28	70
18	4	2	3	3	3	3	1	3	3	3	28	70
19	4	1	2	3	3	4	0	1	4	3	25	62
20	2	3	1	2	2	4	2	1	2	1	20	50
21	3	3	1	1	2	1	3	3	1	0	18	45

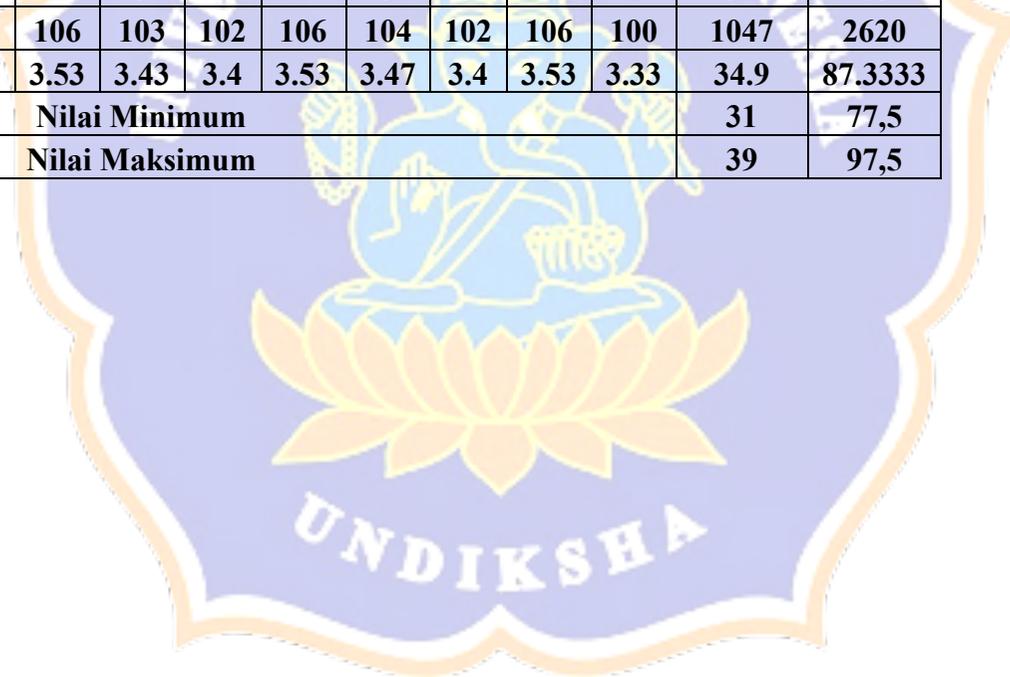
22	4	3	2	0	4	3	4	1	3	2	26	65
23	4	4	3	2	2	1	1	0	1	3	21	52
24	3	0	4	1	4	1	3	2	3	4	25	62
25	4	3	2	1	2	4	1	3	1	4	25	62
26	2	3	1	4	3	3	0	1	0	2	19	48
27	4	2	4	3	0	3	2	3	2	1	24	60
28	2	3	4	3	2	2	3	1	3	3	26	65
29	4	3	2	2	3	1	2	0	1	2	20	50
30	3	1	0	1	2	4	2	2	3	0	18	45
<b>Jumlah</b>	<b>98</b>	<b>74</b>	<b>68</b>	<b>69</b>	<b>63</b>	<b>79</b>	<b>59</b>	<b>57</b>	<b>63</b>	<b>56</b>	<b>686</b>	<b>1713</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>3.267</b>	<b>2.467</b>	<b>2.267</b>	<b>2.3</b>	<b>2.1</b>	<b>2.633</b>	<b>1.967</b>	<b>1.9</b>	<b>2.1</b>	<b>1.8667</b>	<b>22.8667</b>	<b>34,5</b>
<b>Nilai Minimum</b>											<b>12</b>	<b>30</b>
<b>Nilai Maksimum</b>											<b>30</b>	<b>75</b>



**Lampiran 35. Hasil Post-test (Setelah Mengimplementasikan Media)**

Kode Responden	Nomor Soal										Jumlah	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	4	4	3	4	2	4	2	4	2	3	32	80
2	4	4	4	4	3	4	4	2	4	3	36	90
3	3	2	4	4	4	2	3	4	4	4	34	85
4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	2	35	88
5	4	4	4	3	2	4	4	3	2	4	34	85
6	4	4	4	4	3	4	2	2	3	4	34	85
7	4	3	4	4	3	2	3	4	4	4	35	88
8	4	2	4	4	3	4	4	3	4	4	36	90
9	4	3	4	4	2	4	4	3	4	2	34	85
10	3	4	4	2	4	4	2	4	4	3	34	85
11	3	4	2	4	4	4	4	2	2	3	32	80
12	4	4	3	4	2	4	3	4	4	4	36	90
13	4	4	4	2	3	3	4	2	4	3	33	82
14	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	36	90
15	4	4	4	2	4	3	4	4	3	4	36	90
16	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	98
17	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	38	95
18	4	2	4	4	3	4	3	4	4	4	36	90
19	4	2	4	4	4	4	2	4	4	3	35	88
20	3	4	2	4	4	4	4	3	4	3	35	88
21	4	4	2	3	4	3	4	4	4	2	34	85

22	4	4	3	2	4	4	4	3	4	3	35	88	
23	4	4	4	3	4	2	2	3	2	4	32	80	
24	4	2	4	3	4	2	4	4	4	4	35	88	
25	4	4	4	3	2	4	3	4	2	3	33	82	
26	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	38	95	
27	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	37	92	
28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	98	
29	4	4	3	3	4	2	4	2	3	4	33	82	
30	4	3	2	3	4	4	3	3	4	1	31	78	
<b>Jumlah</b>	<b>114</b>	<b>104</b>	<b>106</b>	<b>103</b>	<b>102</b>	<b>106</b>	<b>104</b>	<b>102</b>	<b>106</b>	<b>100</b>	<b>1047</b>	<b>2620</b>	
<b>Rata-rata</b>	<b>3.8</b>	<b>3.47</b>	<b>3.53</b>	<b>3.43</b>	<b>3.4</b>	<b>3.53</b>	<b>3.47</b>	<b>3.4</b>	<b>3.53</b>	<b>3.33</b>	<b>34.9</b>	<b>87.3333</b>	
			<b>Nilai Minimum</b>									<b>31</b>	<b>77,5</b>
			<b>Nilai Maksimum</b>									<b>39</b>	<b>97,5</b>



### Lampiran 36. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan setelah pelaksanaan uji validitas isi/materi pembelajaran oleh ahli materi, uji validitas media pembelajaran oleh ahli media, uji respon guru/praktisi, dan uji respon siswa. Revisi produk dilakukan untuk menghasilkan produk yang lebih baik. Komentar dan saran yang diberikan oleh ahli isi/materi pembelajaran, ahli media pembelajaran, guru/praktisi, dan respon siswa digunakan sebagai acuan untuk melakukan revisi produk media pembelajaran. Komentar dan saran oleh ahli isi/materi pembelajaran, ahli media pembelajaran, guru/praktisi, dan siswa disajikan pada Tabel 4.13.

Tabel 4. 12  
Komentar dan Saran Ahli, Praktisi, dan Siswa

No.	Subjek	Komentar dan Saran Perbaikan
<b>A</b>	<b>Ahli Isi/Materi Pembelajaran</b>	
1	Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S. Pd., M.Pd.	1. Sudah sangat bagus. 2. Tambahkan profil pengembang dan pembimbing. 3. Tambahkan kelas di judul.
2	Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.	-
<b>B</b>	<b>Ahli Media Pembelajaran</b>	
1	Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.	1. Pada cover tuliskan sasarannya. 2. Simbol > artinya lebih dari bukan lebih besar. 3. Teks dan latar beberapa perlu dikontraskan.
2	Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.	Tambahkan angka pada petunjuk penggunaan.
<b>C</b>	<b>Guru/Praktisi</b>	
1	Ni Putu Ulan Kusuma Dewi, S.Pd.	Secara keseluruhan sudah sangat baik. Tampilan media pembelajarannya sangat menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.
2	I Made Karisma Juni Pranata, S.Pd.	Sudah bagus. Materi dan penyajian media yang diberikan juga sudah sangat menarik dan dapat menambah semangat belajar peserta didik.
<b>D</b>	<b>Siswa (Uji Perorangan)</b>	
1	Ni Putu Alisha Putri Khanaya	Bagus ditingkatkan.

2	Ni Komang Yulia Savitri Nathaswari	Mediannya bagus dan menarik. Saya sangat suka.
3	I Putu Radhika Wiryadinata	Baik. Cara mengajarnya sangat baik dan menarik.
<b>E Siswa (Uji Kelompok Kecil)</b>		
1	A. A. Gd. Raka Adnyana	Sangat bagus.
2	I Kt Andhika Roy Nagerawa Putra	Sangat bagus dan menarik.
3	I Kt Adi Amerta Yasa	Perlu diperbaiki lagi sangat bagus.
4	I Made Natha Sira Rai Brahmanta	Mediannya bagus dan menarik.
5	Ni Kadek Ayu Paramita Putri	Mediannya menarik dan seru.
6	Ni Putu Chika Purnama Dewi	Sangat seru dan ingin memainkannya lagi.

Berdasarkan komentar dan saran yang diberikan oleh ahli isi/materi pembelajaran, ahli media pembelajaran, guru/praktisi, dan siswa dilaksanakan revisi produk. Revisi produk berdasarkan komentar dan saran yang diberikan dapat disajikan sebagai berikut.

1. Tambahkan kelas sasaran pengguna media pada *cover*

Sebelum Revisi



Sesudah Revisi



Gambar 4. 13  
Revisi Menambahkan Kelas Sasaran di Cover

2. Tambahkan angka pada petunjuk penggunaan

Sebelum Revisi



## Sesudah Revisi



Gambar 4. 14  
Revisi Angka Pada Petunjuk Penggunaan Media

### 3. Tambahkan profil pengembang dan pembimbing.

## Sesudah Revisi



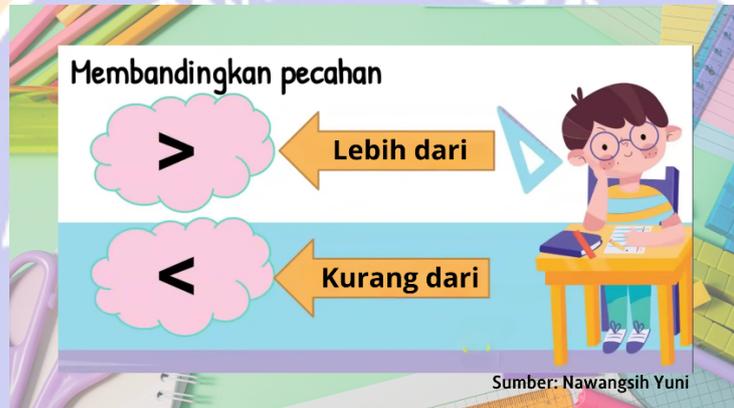
Gambar 4. 15  
Menambahkan Profil Pengembang dan Dosen Pembimbing

4. Simbol  $>$  artinya lebih dari, bukan lebih besar.

Sebelum Revisi



Sesudah Revisi



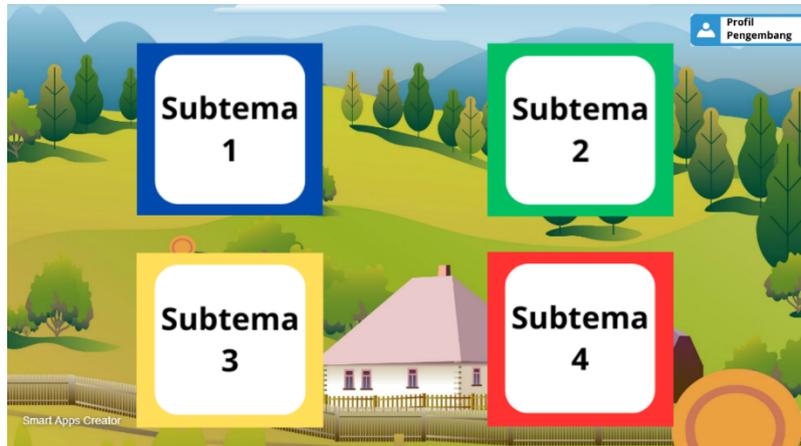
Gambar 4. 16  
Revisi Simbol Lebih Dari

5. Teks dan latar beberapa perlu dikontraskan.

Sebelum Revisi



Sesudah Revisi



Gambar 4. 17  
Revisi Kekontrasan Warna Teks dan Latar



## Lampiran 37. Dokumentasi Kegiatan Penelitian



Profil SD Negeri 5 Dauhwaru

Meminta izin melakukan penelitian di SD Negeri 5 Dauhwaru



Kegiatan Observasi di Kelas III



Wawancara dengan Guru Kelas III



Pelaksanaan Pre-test



Implementasi Media Pembelajaran *E-Fun Thinkers* Tema Cuaca pada Siswa Kelas III di SD Negeri 5 Dauhwaru



Pemberian Post-test serta Uji Kepraktisan Kelompok Kecil dan Perorangan



Uji Kepraktisan oleh Guru/Praktisi



## RIWAYAT HIDUP



Ni Putu Ayu Ratih Sekar Sari lahir di Negara pada tanggal 27 November 2002. Penulis lahir dari pasangan suami istri, Bapak I Kade Dwi Antara dan Ibu Ni Putu Sukeni. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Saat ini penulis berdomisili di Desa Dauhwaru, Kecamatan Jembrana, Kabupaten Jembrana, Provinsi Bali.

Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 3 Dauhwaru dan lulus pada tahun 2015. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Negara dan lulus pada tahun 2017. Pada tahun 2020, penulis lulus dari SMA Negeri 1 Negara dan melanjutkan ke jenjang pendidikan S1 Jurusan Pendidikan Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada semester akhir tahun 2025, penulis menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Fun Thinkers* Berbasis Aplikasi *Smart Apps Creator 3* Pada Tema Cuaca untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD”. Selanjutnya, mulai tahun 2021 sampai penulisan skripsi ini, penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa program S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha.