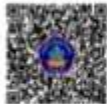


LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran. 1 Surat-Surat Penelitian

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Laman : https://fip.undiksha.ac.id Surel : fip@undiksha.ac.id	
Nomor : 3198/UN48.10.6/LT/2024 Lampiran : - Hal : Observasi Awal	Singaraja, 10 Maret 2025	
Yth. Kepala Sekolah SD Negeri 1 Kerthamandala, Kepala Sekolah SD Negeri 2 Kerthamandala di tempat		
Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah seminar proposal 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 Kadek Dhiniary Cahaya Fridayanthi NIM : 2211031362 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		
 http://fip.undiksha.ac.id  Fakultas Ilmu Pendidikan  fipundiksha  FIP Undiksha  0877 8811 6905		



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 11361/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 19 agustus 2025
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.
Prof. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ni Kadek Dhiniary Cahaya Fridayanthi
NIM : 2211031362
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan.
NIP. 198408202012121004



Balai
Sertifikasi
Elektronik

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 BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116

Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id

Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 11605/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 25 Agustus
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.

Prof. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd. Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ni Kadek Dhiniary Cahaya Fridayanthi
NIM : 2211031362
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan.
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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 11605/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 25 Agustus 2025
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.
Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ni Kadek Dhiniary Cahaya Fridayanthi
NIM : 2211031362
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan.
NIP. 198408202012121004



Balai
Sertifikasi
Elektronik

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 BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 11605/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 25 Agustus 2025
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.
Alexander Hamonangan Simamora, S.E., M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ni Kadek Dhiniary Cahaya Fridayanthi
NIM : 2211031362
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan.
NIP. 198408202012121004



Balai
Sertifikasi
Elektronik

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 BsRE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 10753/UN48.10.1/PK.01.03/2025 Singaraja, 4 Agustus 2025
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
Kepala SD Negeri 2 Kerthamandala
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah penelitian skripsi, Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima untuk melaksanakan pengumpulan data penelitian skripsi di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ni Kadek Dhiniary Cahaya Fridayanthi
NIM : 2211031362
Program Studi : Pendidikan Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Wakil Dekan I,



Kadek Suranata.
NIP. 198208162008121002



**Balai
Sertifikasi
Elektronik**

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



PEMERINTAH KABUPATEN KARANGASEM



SEKOLAH DASAR NEGERI 2 KERTHA MANDALA

Alamat : Banjar Dinas Karangking, Desa Kertha Mandala, Kecamatan Abang, Kabupaten Karangasem, Bali. Kode Pos 80852
Nomor Telepon 087761976262, E-mail : ubi.kerthumandala@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor :800/112/SDN2KM/XII/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : I Gede Guna, S.Pd.SD
NIP : 19840315 200604 1 010
Pangkat/ Gol./Ruang : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri 2 Kertha Mandala

Dengan ini menerangkan bahwa Mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha (Undiksha) Singaraja di bawah ini :

Nama : Ni Kadek Dhiniary Cahaya Fridayanthi
NIM : 2211031362
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Jurusan : Pendidikan Dasar
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Memang benar telah melakukan Penelitian di SD Negeri 2 Kertha Mandala yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan UNO STACKO Untuk Meningkatkan Literasi Membaca IPAS Peserta Didik Kelas V SD di SD Negeri 2 Kertha Mandala Kecamatan Abang Kabupaten Karangasem" yang dilakukan pada Bulan Agustus sehubungan dengan melengkapi syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

~~Kampung~~, 3 November 2025

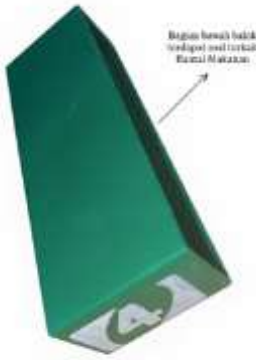
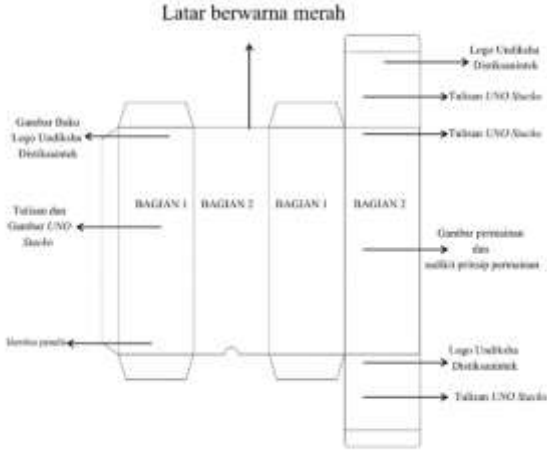
Kepala SD Negeri 2 Kertha Mandala



T. Gide Guna, S.Pd,SD

NIP. 19840315 200604 1 010

Lampiran 2. Rancang Bangun Pengembangan Media

	Rancang bangun balok <i>UNO Stacko</i>
	Rancang bangun kemasan <i>UNO Stacko</i>

Lampiran 3. Tampilan Hasil Pengembangan Media



Lampiran 4. Instrumen Penelitian

INSTRUMEN KEPRAKTIKAN RESPON GURU

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan UNO Stacko untuk Meningkatkan Literasi Membaca IPAS Peserta Didik Kelas V

Peneliti : Ni Kadek Dhiniary Cahaya Fridayanthi

Dosen Pembimbing : Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd
Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd

1. Definisi Konseptual

Sekolah dasar adalah jenjang pendidikan awal bagi anak usia 6-12 tahun yang menuntun pertumbuhan dan perkembangan anak, serta mengajarkan keterampilan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung, serta memperkenalkan berbagai ilmu pengetahuan. Pada dasarnya keterampilan membaca memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena ilmu pengetahuan apapun tidak akan pernah lepas dari kegiatan membaca (Rati dan Rediani, 2018).

Oleh karena itu, pemerintah, sekolah, dan keluarga perlu bekerja sama serta saling mendukung dalam kegiatan literasi agar dapat berjalan dengan baik dan berkelanjutan. Dalam dunia pendidikan, membaca dan menulis adalah kemampuan dasar yang harus dimiliki sejak awal. Jika seorang anak belum mampu membaca, kemungkinan besar ia juga mengalami kesulitan dalam menulis, begitu pula sebaliknya (Vira dkk, 2021). Kedua keterampilan ini sangat penting dan menjadi fondasi utama saat belajar yang menyebutkan bahwa membaca dan menulis merupakan ibu dari literasi (Rahman & Damaianti, 2019). Maka perlu dilakukan perbaikan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan efektivitasnya. Dalam proses pembelajaran, guru hendaknya menciptakan situasi di mana peserta didik dapat belajar bersama/berkelompok, sehingga tercipta suasana demokratis di mana peserta didik dapat belajar menghargai perbedaan pendapat, menyadari kesalahan yang diperbuatnya, dan dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam melaksanakan tanggung jawab yang diberikan (Rati dan Astawan, 2022).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya pada pembelajaran IPAS adalah dengan inovasi model-model pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran yang lebih beragam, dan menyediakan sarana prasarana yang dapat menunjang pembelajaran IPAS (Dwiyantri dkk, 2023).

Saran yang bisa digunakan dalam mengembangkan motivasi belajar peserta didik yaitu dengan media UNO Stacko (Indriastuti & Abidin, 2021). UNO Stacko merupakan salah satu media pembelajaran permainan menyusun balok dengan angka, warna, dan petunjuk tertentu yang dimainkan secara interaktif, UNO Stacko dirancang untuk melatih konsentrasi dan strategi yang dapat dimodifikasi untuk meningkatkan literasi membaca. UNO Stacko tidak hanya permainan biasa tetapi ada manfaat yang akan

didapatkan yaitu meningkatkan kemampuan kognitif dan mengasah kemampuan peserta didik (Indriastuti & Abidin, 2021).

2. Definisi Operasional

UNO Stacko merupakan permainan edukatif sederhana yang merupakan turunan dari permainan UNO yang berasal dari Amerika Serikat, permainan ini menggabungkan prinsip permainan UNO dan susun balok, diperkenalkan oleh perusahaan Internasional Games pada awal 1990-an. Media permainan UNO Stacko telah populer dikalangan anak-anak sehingga mudah dimodifikasi untuk kepentingan pembelajaran dan dapat dikembangkan dengan cara mengkolaborasi permainan UNO Stacko dengan pembelajaran IPAS dan menyisipkan soal atau pertanyaan yang dapat melatih peserta didik untuk berlatih membaca materi dari pembelajaran IPAS. Dengan digunakannya media permainan UNO Stacko untuk meningkatkan literasi membaca IPAS diharapkan menjadi sarana media permainan yang menarik dan inovatif sejalan dengan Kurikulum Merdeka.

Kelebihan media permainan UNO Stacko pada penelitian ini adalah media ini merupakan media sederhana yang bisa digunakan berulang, mudah digunakan, praktis dan bisa dimodifikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan memadukan mata pelajaran IPAS serta strategi bermain menyenangkan melalui media permainan UNO Stacko, peneliti menawarkan suatu bentuk inovasi pembelajaran yang tidak hanya menyasar pencapaian materi semata, tetapi juga mendorong peningkatan literasi membaca secara aktif, kontekstual dan bermakna. Inovasi ini dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang partisipatif dan menyenangkan, sekaligus relevan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang membutuhkan pendekatan pembelajaran yang konkret dan interaktif.

3. Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan Respon Guru

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	Kurikulum	1. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	1	1
2	Isi Materi	1. Kebenaran dan keakuratan materi. 2. Kejelasan penyajian materi. 3. Kemudahan memahami materi. 4. Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan peserta didik.	2,3,4,5	4
3	Visual	1. Kesesuaian teks dengan materi.	6	1
4	Bahasa	2. Kesesuaian dengan kaidah bahasa. 3. Keterbacaan teks. 4. Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	7,8,9	3
5	Evaluasi	1. Kesesuaian evaluasi dengan materi.	10	1

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
6	Tampilan	1. Kualitas tampilan produk.	11	1
7	Teks	1. Kesesuaian ukuran huruf.	12	1
8	Daya Tarik	1. Kualitas media. 2. Penggunaan warna dan desain yang menarik.	13,14	2
9	Teknis Pengoprasi an	1. Adanya petunjuk penggunaan. 2. Kemudahan penggunaan media.	15,16	2
10	Warna	1. Kesesuaian warna. 2. Kejelasan warna. 3. Warna seimbang.	17,18, 19	3
11	Desain	1. Desain yang mendukung pembelajaran. 2. Konsistensi media.	20,21	2
12	Fungsional itas media	1. Media dapat digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	22	1
Jumlah				22

INSTRUMEN UJI PERORANGAN DAN UJI KELOMPOK KECIL

Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran Permainan UNO Stacko untuk Meningkatkan Literasi Membaca IPAS Peserta Didik Kelas V
Peneliti	: Ni Kadek Dhiniary Cahaya Fridayanthi
Dosen Pembimbing	: Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd

1. Definisi Konseptual

Sekolah dasar adalah jenjang pendidikan awal bagi anak usia 6-12 tahun yang menuntun pertumbuhan dan perkembangan anak, serta mengajarkan keterampilan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung, serta memperkenalkan berbagai ilmu pengetahuan. Pada dasarnya keterampilan membaca memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena ilmu pengetahuan apapun tidak akan pernah lepas dari kegiatan membaca (Rati dan Rediani, 2018).

Oleh karena itu, pemerintah, sekolah, dan keluarga perlu bekerja sama serta saling mendukung dalam kegiatan literasi agar dapat berjalan dengan baik dan berkelanjutan. Dalam dunia pendidikan, membaca dan menulis adalah kemampuan dasar yang harus dimiliki sejak awal. Jika seorang anak belum mampu membaca, kemungkinan besar ia juga mengalami kesulitan dalam menulis, begitu pula sebaliknya (Vira dkk, 2021). Kedua keterampilan ini sangat penting dan menjadi fondasi utama saat belajar yang menyebutkan bahwa membaca dan menulis merupakan ibu dari literasi (Rahman & Damaianti, 2019). Maka perlu dilakukan perbaikan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan efektivitasnya. Dalam proses pembelajaran, guru hendaknya menciptakan situasi di mana peserta didik dapat belajar bersama/berkelompok, sehingga tercipta suasana demokratis di mana peserta didik dapat belajar menghargai perbedaan pendapat, menyadari kesalahan yang diperbuatnya, dan dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam melaksanakan tanggung jawab yang diberikan (Rati dan Astawan, 2022).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya pada pembelajaran IPAS adalah dengan inovasi model-model pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran yang lebih beragam, dan menyediakan sarana prasarana yang dapat menunjang pembelajaran IPAS (Dwiyanti dkk, 2023).

Saran yang bisa digunakan dalam mengembangkan motivasi belajar peserta didik yaitu dengan media UNO Stacko (Indriastuti & Abidin, 2021). UNO Stacko merupakan salah satu media pembelajaran permainan menyusun balok dengan angka, warna, dan petunjuk tertentu yang dimainkan secara interaktif, UNO Stacko dirancang untuk melatih konsentrasi dan strategi yang dapat dimodifikasi untuk meningkatkan literasi membaca. UNO Stacko tidak hanya permainan biasa tetapi ada manfaat yang akan

didapatkan yaitu meningkatkan kemampuan kognitif dan mengasah kemampuan peserta didik (Indriastuti & Abidin, 2021).

2. Definisi Operasional

UNO Stacko merupakan permainan edukatif sederhana yang merupakan turunan dari permainan UNO yang berasal dari Amerika Serikat, permainan ini menggabungkan prinsip permainan UNO dan susun balok, diperkenalkan oleh perusahaan Internasional Games pada awal 1990-an. Media permainan UNO Stacko telah populer dikalangan anak-anak sehingga mudah dimodifikasi untuk kepentingan pembelajaran dan dapat dikembangkan dengan cara mengkolaborasikan permainan UNO Stacko dengan pembelajaran IPAS dan menyisipkan soal atau pertanyaan yang dapat melatih peserta didik untuk berlatih membaca materi dari pembelajaran IPAS. Dengan digunakannya media permainan UNO Stacko untuk meningkatkan literasi membaca IPAS diharapkan menjadi sarana media permainan yang menarik dan inovatif sejalan dengan Kurikulum Merdeka.

Kelebihan media permainan UNO Stacko pada penelitian ini adalah media ini merupakan media sederhana yang bisa digunakan berulang, mudah digunakan, praktis dan bisa dimodifikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan memadukan mata pelajaran IPAS serta strategi bermain menyenangkan melalui media permainan UNO Stacko, peneliti menawarkan suatu bentuk inovasi pembelajaran yang tidak hanya menyasar pencapaian materi semata, tetapi juga mendorong peningkatan literasi membaca secara aktif, kontekstual dan bermakna. Inovasi ini dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang partisipatif dan menyenangkan, sekaligus relevan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang membutuhkan pendekatan pembelajaran yang konkret dan interaktif.

3. Kisi-kisi Instrumen Uji Perorangan dan Uji Kelompok Kecil

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	Tampilan	1. Kemenarikan desain visual media. 2. Keterbacaan teks. 3. Kerapihan dan keteraturan visual media. 4. Kesesuaian visual dengan isi materi. 5. Konsistensi desain.	1,2,3,4 5	5
2	Materi	1. Kemudahan memahami materi. 2. Kesesuaian isi dengan pelajaran IPAS. 3. Kemenarikan isi materi.	6,7,8	3
3	Motivasi	1. Media memberikan semangat dalam belajar.	9	1

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
4	Penggunaan	1. Kemudahan penggunaan	10	1
Jumlah				10

INSTRUMEN AHLI MEDIA

Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran Permainan UNO Stacko untuk Meningkatkan Literasi Membaca IPAS Peserta Didik Kelas V
Peneliti	: Ni Kadek Dhiniary Cahaya Fridayanthi
Dosen Pembimbing	: Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd

1. Definisi Konseptual

Sekolah dasar adalah jenjang pendidikan awal bagi anak usia 6-12 tahun yang menuntun pertumbuhan dan perkembangan anak, serta mengajarkan keterampilan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung, serta memperkenalkan berbagai ilmu pengetahuan. Pada dasarnya keterampilan membaca memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena ilmu pengetahuan apapun tidak akan pernah lepas dari kegiatan membaca (Rati dan Rediani, 2018).

Oleh karena itu, pemerintah, sekolah, dan keluarga perlu bekerja sama serta saling mendukung dalam kegiatan literasi agar dapat berjalan dengan baik dan berkelanjutan. Dalam dunia pendidikan, membaca dan menulis adalah kemampuan dasar yang harus dimiliki sejak awal. Jika seorang anak belum mampu membaca, kemungkinan besar ia juga mengalami kesulitan dalam menulis, begitu pula sebaliknya (Vira dkk, 2021). Kedua keterampilan ini sangat penting dan menjadi fondasi utama saat belajar yang menyebutkan bahwa membaca dan menulis merupakan ibu dari literasi (Rahman & Damaianti, 2019). Maka perlu dilakukan perbaikan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan efektivitasnya. Dalam proses pembelajaran, guru hendaknya menciptakan situasi di mana peserta didik dapat belajar bersama/berkelompok, sehingga tercipta suasana demokratis di mana peserta didik dapat belajar menghargai perbedaan pendapat, menyadari kesalahan yang diperbuatnya, dan dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam melaksanakan tanggung jawab yang diberikan (Rati dan Astawan, 2022).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya pada pembelajaran IPAS adalah dengan inovasi model-model pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran yang lebih beragam, dan menyediakan sarana prasarana yang dapat menunjang pembelajaran IPAS (Dwiyanti dkk, 2023).

Saran yang bisa digunakan dalam mengembangkan motivasi belajar peserta didik yaitu dengan media UNO Stacko (Indriastuti & Abidin, 2021). UNO Stacko merupakan salah satu media pembelajaran permainan menyusun balok dengan angka, warna, dan petunjuk tertentu yang dimainkan secara interaktif, UNO Stacko dirancang untuk melatih konsentrasi dan strategi yang dapat dimodifikasi untuk meningkatkan literasi membaca. UNO Stacko tidak hanya permainan biasa tetapi ada manfaat yang akan

didapatkan yaitu meningkatkan kemampuan kognitif dan mengasah kemampuan peserta didik (Indriastuti & Abidin, 2021).

2. Definisi Operasional

UNO Stacko merupakan permainan edukatif sederhana yang merupakan turunan dari permainan UNO yang berasal dari Amerika Serikat, permainan ini menggabungkan prinsip permainan UNO dan susun balok, diperkenalkan oleh perusahaan Internasional Games pada awal 1990-an. Media permainan UNO Stacko telah populer dikalangan anak-anak sehingga mudah dimodifikasi untuk kepentingan pembelajaran dan dapat dikembangkan dengan cara mengkolaborasikan permainan UNO Stacko dengan pembelajaran IPAS dan menyisipkan soal atau pertanyaan yang dapat melatih peserta didik untuk berlatih membaca materi dari pembelajaran IPAS. Dengan digunakannya media permainan UNO Stacko untuk meningkatkan literasi membaca IPAS diharapkan menjadi sarana media permainan yang menarik dan inovatif sejalan dengan Kurikulum Merdeka.

Kelebihan media permainan UNO Stacko pada penelitian ini adalah media ini merupakan media sederhana yang bisa digunakan berulang, mudah digunakan, praktis dan bisa dimodifikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan memadukan mata pelajaran IPAS serta strategi bermain menyenangkan melalui media permainan UNO Stacko, peneliti menawarkan suatu bentuk inovasi pembelajaran yang tidak hanya menasar pencapaian materi semata, tetapi juga mendorong peningkatan literasi membaca secara aktif, kontekstual dan bermakna. Inovasi ini dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang partisipatif dan menyenangkan, sekaligus relevan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang membutuhkan pendekatan pembelajaran yang konkret dan interaktif.

3. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	Tampilan	1. Kualitas tampilan produk. 2. Kesesuaian desain dengan karakteristik peserta didik.	1,2	2
2	Teks	1. Kesesuaian ukuran huruf. 2. Keterbacaan teks.	3,4	2
3	Desain	1. Desain yang mendukung pembelajaran. 2. Desain sesuai karakteristik peserta didik. 3. Konsistensi media.	5,6,7	2
4	Teknis Pengoperasian	1. Adanya petunjuk penggunaan. 2. Kemudahan penggunaan media.	8,9	2

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN *UNO STACKO*
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA IPAS PESERTA DIDIK
KELAS V**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dimohonkan untuk menilai Media Pembelajaran Permainan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Apabila terdapat masukan dan saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.

B. Penilaian

No Pernyataan	Relevansi		Catatan
	Relevan	Kurang Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		

C. Komentar

.....

.....

.....

Singaraja, 19 Agustus 2025

Validator 1



Prof. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198504022009121009

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN UJI PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN *UNO STACKO*
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA IPAS PESERTA DIDIK
KELAS V

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dimohonkan untuk menilai Media Pembelajaran Permainan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Apabila terdapat masukan dan saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.

B. Penilaian

No Pernyataan	Relevansi		Catatan
	Relevan	Kurang Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		

C. Komentar

.....

.....

.....

Singaraja, 19 Agustus 2025

Validator 1


 Prof. Dr. I Gede Murgunayasa, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 198504022009121009

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN EFEKTIVITAS MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN *UNO STACKO*
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA IPAS PESERTA DIDIK
KELAS V

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dimohonkan untuk menilai soal pretest dan posttest dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Apabila terdapat masukan dan saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.

B. Penilaian

No Pernyataan	Relevansi		Catatan
	Relevan	Kurang Relevan	
1	✓		
2	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		

C. Komentar

.....

.....

.....

Singaraja, 19 Agustus 2025

Validator I



Prof. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd

NIP. 198504022009121009

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN EFEKTIVITAS MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN *UNO STACKO*
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA IPAS PESERTA DIDIK
KELAS V**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dimohonkan untuk menilai soal pretest dan posttest dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Apabila terdapat masukan dan saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.

B. Penilaian

No Pernyataan	Relevansi		Catatan
	Relevan	Kurang Relevan	
1	✓		
2	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		

C. Komentar

.....

.....

.....

Singaraja, 19 Agustus 2025

Validasi: 

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

NIP. 198408282009122005

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN EFEKTIVITAS MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN *UNO STACKO*
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA IPAS PESERTA DIDIK
KELAS V**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dimohonkan untuk menilai soal pretest dan posttest dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Apabila terdapat masukan dan saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.

B. Penilaian

No Pernyataan	Relevansi		Catatan
	Relevan	Kurang Relevan	
1	✓		
2	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		

C. Komentar

.....

.....

.....

Singaraja, 19 Agustus 2025

Validasi II


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

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN KEPRAKTISAN RESPON GURU
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN *UNO STACKO*
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA IPAS PESERTA DIDIK
KELAS V

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dimohonkan untuk menilai Media Pembelajaran Permainan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Apabila terdapat masukan dan saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.

B. Penilaian

No Pernyataan	Relevansi		Catatan
	Relevan	Kurang Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		
21	✓		
22	✓		

C. Komentar

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

Singaraja, 19 Agustus 2025

Validator I



Prof. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198504022009121009

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN KEPRAKTISAN RESPON GURU
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN *UNO STACKO*
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA IPAS PESERTA DIDIK
KELAS V

A. Petunjuk Pengisian

- 1 Bapak/Ibu dimohonkan untuk menilai Media Pembelajaran Permainan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
- 2 Apabila terdapat masukan dan saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.

B. Penilaian

No Pernyataan	Relevansi		Catatan
	Relevan	Kurang Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		
21	✓		
22	✓		

C. Komentar

.....

Singaraja, 19 Agustus 2025

Validator II



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

NIP. 198408282009122005

Lampiran 6. Hasil Analisis Uji Instrumen Penelitian

Butir Pernyataan	Judge I	Judge II	Keterangan
Butir 1	Relevan	Relevan	Valid
Butir 2	Relevan	Relevan	Valid
Butir 3	Relevan	Relevan	Valid
Butir 4	Relevan	Relevan	Valid
Butir 5	Relevan	Relevan	Valid
Butir 6	Relevan	Relevan	Valid
Butir 7	Relevan	Relevan	Valid
Butir 8	Relevan	Relevan	Valid
Butir 9	Relevan	Relevan	Valid
Butir 10	Relevan	Relevan	Valid

$$\text{Persentase validitas} = \frac{\text{jumlah butir relevan}}{\text{jumlah seluruh butir}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase validitas} = \frac{10}{10} \times 100\% = 100\%$$

Butir Pernyataan	Judge I	Judge II	Keterangan
Butir 1	Relevan	Relevan	Sangat Valid
Butir 2	Relevan	Relevan	Sangat Valid
Butir 3	Relevan	Relevan	Sangat Valid
Butir 4	Relevan	Relevan	Sangat Valid
Butir 5	Relevan	Relevan	Sangat Valid
Butir 6	Relevan	Relevan	Sangat Valid

65

Butir 7	Relevan	Relevan	Sangat Valid
Butir 8	Relevan	Relevan	Sangat Valid
Butir 9	Relevan	Relevan	Sangat Valid
Butir 10	Relevan	Relevan	Sangat Valid
Butir 11	Relevan	Relevan	Sangat Valid
Butir 12	Relevan	Relevan	Sangat Valid
Butir 13	Relevan	Relevan	Sangat Valid
Butir 14	Relevan	Relevan	Sangat Valid
Butir 15	Relevan	Relevan	Sangat Valid

$$\text{Persentase validitas} = \frac{\text{Jumlah butir relevan}}{\text{Jumlah seluruh butir}} \times 100\%$$

CS Dipindai dengan CamScanner

$$\text{Persentase validitas} = \frac{15}{15} \times 100\% = 100\%$$

Butir Pernyataan	Judge I	Judge II	Keterangan
Butir 1	Relevan	Relevan	Sangat Valid
Butir 2	Relevan	Relevan	Sangat Valid
Butir 3	Relevan	Relevan	Sangat Valid
Butir 4	Relevan	Relevan	Sangat Valid
Butir 5	Relevan	Relevan	Sangat Valid
Butir 6	Relevan	Relevan	Sangat Valid

66

Butir 7	Relevan	Relevan	Sangat Valid
Butir 8	Relevan	Relevan	Sangat Valid
Butir 9	Relevan	Relevan	Sangat Valid
Butir 10	Relevan	Relevan	Sangat Valid

$$\text{Persentase Validitas} = \frac{\text{Jumlah butir relevan}}{\text{Jumlah seluruh butir}} \times 100\%$$

CS Dipindai dengan CamScanner

$$\text{Persentase Validitas} = \frac{10}{10} \times 100\% = 100\%$$

Butir Pernyataan	Judge I	Judge II	Keterangan
Butir 1	Relevan	Relevan	Sangat Valid
Butir 2	Relevan	Relevan	Sangat Valid
Butir 3	Relevan	Relevan	Sangat Valid
Butir 4	Relevan	Relevan	Sangat Valid
Butir 5	Relevan	Relevan	Sangat Valid
Butir 6	Relevan	Relevan	Sangat Valid
Butir 7	Relevan	Relevan	Sangat Valid
Butir 8	Relevan	Relevan	Sangat Valid
Butir 9	Relevan	Relevan	Sangat Valid
Butir 10	Relevan	Relevan	Sangat Valid
Butir 11	Relevan	Relevan	Sangat Valid
Butir 12	Relevan	Relevan	Sangat Valid

67

Butir 13	Relevan	Relevan	Sangat Valid
Butir 14	Relevan	Relevan	Sangat Valid
Butir 15	Relevan	Relevan	Sangat Valid
Butir 16	Relevan	Relevan	Sangat Valid
Butir 17	Relevan	Relevan	Sangat Valid
Butir 18	Relevan	Relevan	Sangat Valid
Butir 19	Relevan	Relevan	Sangat Valid
Butir 20	Relevan	Relevan	Sangat Valid
Butir 21	Relevan	Relevan	Sangat Valid
Butir 22	Relevan	Relevan	Sangat Valid

$$\text{Persentase validitas} = \frac{\text{jumlah butir relevan}}{\text{jumlah seluruh butir}} \times 100\%$$

CS Dipindai dengan CamScanner

$$\text{Persentase validitas} = \frac{22}{22} \times 100\% = 100\%$$

Butir Pernyataan	Judge I	Judge II	Keterangan
Butir 1	Relevan	Relevan	Sangat Valid
Butir 2	Relevan	Relevan	Sangat Valid
Butir 3	Relevan	Relevan	Sangat Valid
Butir 4	Relevan	Relevan	Sangat Valid
Butir 5	Relevan	Relevan	Sangat Valid
Butir 6	Relevan	Relevan	Sangat Valid

68

Butir 7	Relevan	Relevan	Sangat Valid
Butir 8	Relevan	Relevan	Sangat Valid
Butir 9	Relevan	Relevan	Sangat Valid
Butir 10	Relevan	Relevan	Sangat Valid

$$\text{Persentase Validitas} = \frac{\text{jumlah butir relevan}}{\text{jumlah seluruh butir}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Validitas} = \frac{10}{10} \times 100\% = 100\%$$



Lampiran 7. Hasil Uji Validitas Media

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN *UNO STACKO*
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA IPAS PESERTA DIDIK
KELAS V

A. Petunjuk Pengisian

1. Lengkapilah identitas terlebih dahulu
2. Berikan pendapat yang sejujur-jujurnya
3. Berikanlah tanda (✓) pada kolom yang disediakan dengan keterangan sebagai berikut.
Keterangan:
 4 = Sangat Sesuai
 3 = Sesuai
 2 = Tidak Sesuai
 1 = Sangat Tidak Sesuai
4. Pastikan bahwa setiap pernyataan telah dijawab semua.

B. Identitas

Nama :
 NIP :
 Instansi :

C. Instrumen Penilaian

No	Pernyataan	1	2	3	4
Tampilan					
1	Tampilan media <i>UNO Stacko</i> disajikan dengan rapi dan menarik.			✓	
2	Desain media sesuai dengan usia dan karakteristik peserta didik sekolah dasar.				✓
Teks					
3	Ukuran huruf pada media mudah dibaca oleh peserta didik.				✓
4	Teks dalam media ditampilkan dengan jelas dan mudah dipahami peserta didik.				✓
Desain					
5	Desain media memudahkan peserta didik dalam menggunakan media.				✓
6	Desain media sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta didik.				✓
7	Tampilan media disajikan secara konsisten.				✓
Pengoprasian					
8	Media dilengkapi petunjuk penggunaan yang jelas dan mudah dipahami.				✓

No	Pernyataan				
		1	2	3	4
9	Media mudah digunakan oleh peserta didik maupun guru tanpa memerlukan bimbingan khusus.				✓
Warna					
10	Warna yang digunakan dalam media sesuai dengan materi serta karakteristik peserta didik.				✓
11	Warna yang digunakan dalam media terlihat jelas dan mudah dibedakan.				✓
12	Warna yang digunakan dalam media ditata secara seimbang.				✓
Daya Tarik					
13	Media memiliki kualitas tampilan dan bahan yang baik sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.				✓
14	Media menarik minat membaca peserta didik				✓
Fungsionalitas Media					
15	Media <i>UNO Stacko</i> dapat digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran literasi membaca peserta didik.				✓

D. Catatan

1. Produk *UNO Stacko* dibuat di Jember
2. Langkah bermain gunakan penomoran
3. Pada langkah 3 susunlah susunan menarik balok di bagian tengah atau bawah
4. Siapkan kunci jawaban
5. Kemasan diganti dg tempelan sesuai format atau dibuat dari kayu/triplek

Singaraja, 25 Agustus 2025

Validator I

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

NIP. 197108152001121001

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN *UNO STACKO*
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA IPAS PESERTA DIDIK
KELAS V

A. Petunjuk Pengisian

1. Lengkapilah identitas terlebih dahulu
2. Berikan pendapat yang sejujur-jujurnya
3. Berikanlah tanda (✓) pada kolom yang disediakan dengan keterangan sebagai berikut.
 Keterangan:
 4 = Sangat Sesuai
 3 = Sesuai
 2 = Tidak Sesuai
 1 = Sangat Tidak Sesuai
4. Pastikan bahwa setiap pernyataan telah dijawab semua.

B. Identitas

Nama : Alexander Hamonangan Sinamora, S.E., M.Pd.
 NIP : 198807062015041001
 Instansi : FIP Undiksha

C. Instrumen Penilaian

No	Pernyataan				
		1	2	3	4
Tampilan					
1	Tampilan media <i>UNO Stacko</i> disajikan dengan rapi dan menarik.				✓
2	Desain media sesuai dengan usia dan karakteristik peserta didik sekolah dasar.		✓		
Teks					
3	Ukuran huruf pada media mudah dibaca oleh peserta didik.			✓	
4	Teks dalam media ditampilkan dengan jelas dan mudah dipahami peserta didik.			✓	
Desain					
5	Desain media memudahkan peserta didik dalam menggunakan media.			✓	
6	Desain media sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta didik.			✓	
7	Tampilan media disajikan secara konsisten.				✓
Pengoprasian					
8	Media dilengkapi petunjuk penggunaan yang jelas dan mudah dipahami.			✓	

No	Pernyataan				
		1	2	3	4
9	Media mudah digunakan oleh peserta didik maupun guru tanpa memerlukan bimbingan khusus.				✓
Warna					
10	Warna yang digunakan dalam media sesuai dengan materi serta karakteristik peserta didik.			✓	
11	Warna yang digunakan dalam media terlihat jelas dan mudah dibedakan.				✓
12	Warna yang digunakan dalam media ditata secara seimbang.				✓
Daya Tarik					
13	Media memiliki kualitas tampilan dan bahan yang baik sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.			✓	
14	Media menarik minat membaca peserta didik.			✓	
Fungsionalitas Media					
15	Media <i>UNO Stacko</i> dapat digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran literasi membaca peserta didik.			✓	

D. Catatan

Buat desain cover untuk media ini yang mencantumkan Undiksha
Buatkan petunjuk penggunaan dan cara bermain menggunakan media ini

Singaraja, 25 Agustus 2025

Validator II



Alexander Hamonangan Sanamora, SE., M.Pd

NIP. 198807062015041001

Lampiran 8. Hasil Uji Validitas Materi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN *UNO STACKO*
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA IPAS PESERTA DIDIK
KELAS V

A. Petunjuk Pengisian

1. Lengkapilah identitas terlebih dahulu
2. Berikan pendapat yang sejujur-jujurnya
3. Berikanlah tanda (✓) pada kolom yang disediakan dengan keterangan sebagai berikut.
Keterangan:
 4 = Sangat Sesuai
 3 = Sesuai
 2 = Tidak Sesuai
 1 = Sangat Tidak Sesuai
4. Pastikan bahwa setiap pernyataan telah dijawab semua.

B. Identitas

Nama : Prof. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
 NIP : 198504022009121009
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

C. Instrumen Penilaian

No	Pernyataan				
		1	2	3	4
Kurikulum					
1	Materi dalam media <i>UNO Stacko</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.			✓	
Isi Materi					
2	Materi dalam media <i>UNO Stacko</i> disajikan secara benar dan akurat sesuai dengan sumber yang valid.			✓	
3	Materi dalam media <i>UNO Stacko</i> disajikan dengan jelas sehingga mudah dipahami.			✓	
4	Materi dalam media <i>UNO Stacko</i> memudahkan peserta didik untuk memahami konsep yang diajarkan.			✓	
5	Materi dalam media <i>UNO Stacko</i> sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan peserta didik.				✓
Visual					
6	Materi yang digunakan dalam media <i>UNO Stacko</i> sesuai dengan materi yang diajarkan.				✓
Bahasa					

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN *UNO STACKO*
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA IPAS PESERTA DIDIK
KELAS V

A. Petunjuk Pengisian

1. Lengkapilah identitas terlebih dahulu
2. Berikan pendapat yang sejukur-jujurnya
3. Berikanlah tanda (✓) pada kolom yang disediakan dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan:

4 = Sangat Sesuai

3 = Sesuai

2 = Tidak Sesuai

1 = Sangat Tidak Sesuai

4. Pastikan bahwa setiap pernyataan telah dijawab semua.

B. Identitas

Nama :

NIP :

Instansi :

C. Instrumen Penilaian

No	Pernyataan				
		1	2	3	4
Kurikulum / soal					
1	Materi dalam media <i>UNO Stacko</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.				✓
Isi Materi / soal					
2	Materi dalam media <i>UNO Stacko</i> disajikan secara benar dan akurat sesuai dengan sumber yang valid..				✓
3	Materi dalam media <i>UNO Stacko</i> disajikan dengan jelas sehingga mudah dipahami.				✓
4	Materi dalam media <i>UNO Stacko</i> memudahkan peserta didik untuk memahami konsep yang diajarkan.			✓	
5	Materi dalam media <i>UNO Stacko</i> sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan peserta didik.				✓
Visual					
6	Materi yang digunakan dalam media <i>UNO Stacko</i> sesuai dengan materi yang diajarkan.				✓
Bahasa					

No	Pernyataan				
		1	2	3	4
7	Bahasa yang digunakan dalam media <i>UNO Stacko</i> sesuai dengan kaidah bahasa yang benar.				✓
8	Teks dalam media <i>UNO Stacko</i> mudah dibaca dan dipahami oleh peserta didik.			✓	
9	Bahasa yang digunakan dalam media <i>UNO Stacko</i> mudah dipahami oleh peserta didik.				✓
Evaluasi					
10	Evaluasi yang disajikan dalam media <i>UNO Stacko</i> sesuai dengan materi yang diajarkan.				✓

D. Catatan

1. Busa En tabel daftar pertanyaan pada balok unro dan disekelilingnya kunci jawaban beserta bentuk gambar/ no pada pertanyaan.
2. Langka bermain pentan no, tambahkan jika siswa bisa menjawab dapat point, kelompok yang mengumpulkan point terbanyak dapat hadiah
3. Mengapa mengapa soal pada buku IPAS ?
4. Media unro tidak ada teks

Singaraja, 25 Agustus 2025

Validator II

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

NIP. 198408282009122005

Lampiran 9. Hasil Uji Kepraktisan

**INSTRUMEN VALIDASI KEPRAKTISAN RESPON GURU
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN *UNO STACKO*
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA IPAS PESERTA DIDIK
KELAS V**

A. Petunjuk Pengisian

1. Lengkapilah identitas terlebih dahulu
2. Berikan pendapat yang sejujur-jujurnya
3. Berikanlah tanda (✓) pada kolom yang disediakan dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan:

4 = Sangat Setuju

3 = Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

4. Pastikan bahwa setiap pernyataan telah dijawab semua.

B. Identitas

Nama : Lili Wayan Jimmyanti
NIP : 198310102009022005
Instansi : SD Negeri 2 Petik Mandala.

C. Instrumen Penilaian

No	Pernyataan				
		1	2	3	4
Kurikulum					
1	Materi yang disajikan dalam media <i>UNO Stacko</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.			✓	
Isi Materi					
2	Materi yang disajikan dalam media <i>UNO Stacko</i> sesuai dengan yang seharusnya.			✓	
3	Materi dalam media <i>UNO Stacko</i> disajikan dengan cara yang jelas.				✓
4	Media <i>UNO Stacko</i> memudahkan memahami materi yang disajikan.				✓
5	Materi dalam media <i>UNO Stacko</i> sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.			✓	
Visual					
6	Teks yang disajikan dalam media <i>UNO Stacko</i> sesuai dengan materi yang diajarkan.				✓
Bahasa					
7	Bahasa yang digunakan dalam media <i>UNO Stacko</i> sesuai dengan kaidah bahasa yang benar.				✓
8	Teks dalam media <i>UNO Stacko</i> mudah dibaca.				✓

No	Pernyataan				
		1	2	3	4
9	Bahasa yang digunakan dalam media <i>UNO Stacko</i> mudah dipahami.				✓
Evaluasi					
10	Evaluasi yang disajikan dalam media <i>UNO Stacko</i> sesuai dengan materi yang diajarkan.				✓
Tampilan					
11	Tampilan media <i>UNO Stacko</i> menarik.				✓
Teks					
12	Ukuran huruf dalam media <i>UNO Stacko</i> mudah dibaca.			✓	
Daya Tarik					
13	Media <i>UNO Stacko</i> memiliki kualitas yang baik.			✓	
14	Warna dan desain media <i>UNO Stacko</i> menarik untuk dilihat.			✓	
Teknis Pengoperasian					
15	Media <i>UNO Stacko</i> dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas.			✓	
16	Media <i>UNO Stacko</i> mudah digunakan oleh guru dan peserta didik.				✓
Warna					
17	Warna yang digunakan dalam media <i>UNO Stacko</i> sesuai.			✓	
18	Warna dalam media <i>UNO Stacko</i> jelas.			✓	
19	Warna yang digunakan dalam media <i>UNO Stacko</i> seimbang.			✓	
Desain					
20	Desain media <i>UNO Stacko</i> mendukung proses pembelajaran.				✓
21	Media <i>UNO Stacko</i> disajikan secara konsisten.				✓
Fungsionalitas Media					
22	Media <i>UNO Stacko</i> dapat digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓

D. Catatan
Media Pembelajaran Permainan *Uno Stacko* layak dikembangkan dan digunakan sebagai media pembelajaran interaktif di kelas V, karena media ini mampu menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran, disamping itu dapat meningkatkan literasi membaca siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

**INSTRUMEN VALIDASI KEPRAKTISAN RESPON PESERTA DIDIK
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN *UNO STACKO*
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA IPAS PESERTA DIDIK
KELAS V**

A. Petunjuk Pengisian

1. Lengkapilah identitas terlebih dahulu
2. Berikan pendapat yang sejujur-jujurnya
3. Berikanlah tanda (✓) pada kolom yang disediakan dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan:

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

4. Pastikan bahwa setiap pernyataan telah dijawab semua.

B. Identitas

Nama : *Nikmatul KEBIULAN DAHI PUTRI*
Kelas :
Nomor Absen :

C. Instrumen Penilaian

No		Pernyataan	S	TS
Tampilan				
1	Media <i>UNO Stacko</i> menarik untuk dimainkan.	✓		
2	Teks pada media <i>UNO Stacko</i> mudah untuk dimengerti.	✓		
3	Teks pada media <i>UNO Stacko</i> terlihat jelas.	✓		
4	Warna pada media <i>UNO Stacko</i> terlihat jelas.	✓		
5	Warna pada media <i>UNO Stacko</i> menarik.	✓		
Materi				
6	Materi dalam media <i>UNO Stacko</i> mudah dipahami.	✓		
7	Materi dalam media <i>UNO Stacko</i> disajikan dengan jelas.	✓		
8	Materi dalam media <i>UNO Stacko</i> menarik untuk dipelajari.	✓		
Motivasi				
9	Media <i>UNO Stacko</i> membuat lebih semangat dalam belajar.	✓		
Pengoperasian				
10	Media <i>UNO Stacko</i> mudah digunakan.	✓		

**INSTRUMEN VALIDASI KEPRAKTISAN RESPON PESERTA DIDIK
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN *UNO STACKO*
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA IPAS PESERTA DIDIK
KELAS V**

A. Petunjuk Pengisian

1. Lengkapilah identitas terlebih dahulu
2. Berikan pendapat yang sejujur-jujurnya
3. Berikanlah tanda (✓) pada kolom yang disediakan dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan:

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

4. Pastikan bahwa setiap pernyataan telah dijawab semua.

B. Identitas

Nama : *Komang Bayu*

Kelas : *5*

Nomor Absen : *8*

C. Instrumen Penilaian

No	Pernyataan	S	TS
Tampilan			
1	Media <i>UNO Stacko</i> menarik untuk dimainkan.	✓	
2	Teks pada media <i>UNO Stacko</i> mudah untuk dimengerti.	✓	
3	Teks pada media <i>UNO Stacko</i> terlihat jelas.		✓
4	Warna pada media <i>UNO Stacko</i> terlihat jelas.	✓	
5	Warna pada media <i>UNO Stacko</i> menarik.		✓
Materi			
6	Materi dalam media <i>UNO Stacko</i> mudah dipahami.	✓	
7	Materi dalam media <i>UNO Stacko</i> disajikan dengan jelas.		✓
8	Materi dalam media <i>UNO Stacko</i> menarik untuk dipelajari.		✓
Motivasi			
9	Media <i>UNO Stacko</i> membuat lebih semangat dalam belajar.	✓	
Pengoperasian			
10	Media <i>UNO Stacko</i> mudah digunakan.	✓	

**INSTRUMEN VALIDASI KEPRAKTISAN RESPON PESERTA DIDIK
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN *UNO STACKO*
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA IPAS PESERTA DIDIK
KELAS V**

A. Petunjuk Pengisian

1. Lengkapilah identitas terlebih dahulu
2. Berikan pendapat yang sejujur-jujurnya
3. Berikanlah tanda (✓) pada kolom yang disediakan dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan:

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

4. Pastikan bahwa setiap pernyataan telah dijawab semua.

B. Identitas

Nama : APRIANA

Kelas : V

Nomor Absen : 12

C. Instrumen Penilaian

No	Pernyataan		
		S	TS
Tampilan			
1	Media <i>UNO Stacko</i> menarik untuk dimainkan.	✓	
2	Teks pada media <i>UNO Stacko</i> mudah untuk dimengerti.	✓	
3	Teks pada media <i>UNO Stacko</i> terlihat jelas.	✓	
4	Warna pada media <i>UNO Stacko</i> terlihat jelas.	✓	
5	Warna pada media <i>UNO Stacko</i> menarik.	✓	
Materi			
6	Materi dalam media <i>UNO Stacko</i> mudah dipahami.	✓	
7	Materi dalam media <i>UNO Stacko</i> disajikan dengan jelas.	✓	
8	Materi dalam media <i>UNO Stacko</i> menarik untuk dipelajari.	✓	
Motivasi			
9	Media <i>UNO Stacko</i> membuat lebih semangat dalam belajar.	✓	
Pengoperasian			
10	Media <i>UNO Stacko</i> mudah digunakan.	✓	

**INSTRUMEN VALIDASI UJI PERORANGAN DAN UJI KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN *UNO STACKO*
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA IPAS PESERTA DIDIK
KELAS V**

A. Petunjuk Pengisian

1. Lengkapilah identitas terlebih dahulu
2. Berikan pendapat yang sejukur-jujurnya
3. Berikanlah tanda (✓) pada kolom yang disediakan dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan:

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

4. Pastikan bahwa setiap pernyataan telah dijawab semua.

B. Identitas

Nama : *Nikolus Anggraini Anwarudin*
Kelas : *VC Kurnia*
Nomor Absen : *33*

C. Instrumen Penilaian

Instrumen Pemetaan			
No	Pernyataan	Setuju	Tidak Setuju
Tampilan			
1	Tampilan media <i>UNO Stacko</i> menarik.	✓	
2	Tulisan atau simbol dalam media <i>UNO Stacko</i> mudah dibaca dan dipahami	✓	
3	Susunan media <i>UNO Stacko</i> rapi dan teratur.	✓	
4	Tampilan media <i>UNO Stacko</i> sesuai dengan materi yang diajarkan.	✓	
5	Desain media <i>UNO Stacko</i> konsisten.	✓	
Materi			
6	Media <i>UNO Stacko</i> memudahkan saya memahami materi rantai makanan.	✓	
7	Isi materi tentang rantai makanna dalam media <i>UNO Stacko</i> sesuai dengan plajaran IPAS yang diajarkan.	✓	
8	Materi tentang rantai makanan dalam media <i>UNO Stacko</i> disajikan dengan menarik.	✓	
Motivasi			
9	Media <i>UNO Stacko</i> membuat saya semangat belajar materi tentang rantai makanan.	✓	
Pengoprasian			
10	Media <i>UNO Stacko</i> mudah saya gunakan untuk belajar materi tentang rantai makanan.	✓	

**INSTRUMEN VALIDASI UJI PERORANGAN DAN UJI KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN *UNO STACKO*
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA IPAS PESERTA DIDIK
KELAS V**

A. Petunjuk Pengisian

1. Lengkapilah identitas terlebih dahulu
2. Berikan pendapat yang sejujur-jujurnya
3. Berikanlah tanda (✓) pada kolom yang disediakan dengan keterangan sebagai berikut.
Keterangan:
S = Setuju
TS = Tidak Setuju
4. Pastikan bahwa setiap pernyataan telah dijawab semua.

B. Identitas

Nama : *Ni kadek Parnama Yanti*
Kelas : *V*
Nomor Absen : *10*

C. Instrumen Penilaian

Instrumen Penilaian			
No	Pernyataan	Setuju	Tidak Setuju
Tampilan			
1	Tampilan media <i>UNO Stacko</i> menarik.	✓	
2	Tulisan atau simbol dalam media <i>UNO Stacko</i> mudah dibaca dan dipahami	✓	
3	Susunan media <i>UNO Stacko</i> rapi dan teratur.	✓	
4	Tampilan media <i>UNO Stacko</i> sesuai dengan materi yang diajarkan.	✓	
5	Desain media <i>UNO Stacko</i> konsisten.	✓	
Materi			
6	Media <i>UNO Stacko</i> memudahkan saya memahami materi rantai makanan.	✓	
7	Isi materi tentang rantai makanan dalam media <i>UNO Stacko</i> sesuai dengan pelajaran IPAS yang diajarkan.	✓	
8	Materi tentang rantai makanan dalam media <i>UNO Stacko</i> disajikan dengan menarik.	✓	
Motivasi			
9	Media <i>UNO Stacko</i> membuat saya semangat belajar materi tentang rantai makanan.	✓	
Pengaprasian			
10	Media <i>UNO Stacko</i> mudah saya gunakan untuk belajar materi tentang rantai makanan.	✓	

**INSTRUMEN VALIDASI UJI PERORANGAN DAN UJI KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN *UNO STACKO*
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA IPAS PESERTA DIDIK
KELAS V**

A. Petunjuk Pengisian

1. Lengkapilah identitas terlebih dahulu
2. Berikan pendapat yang sejujur-jujurnya
3. Berikanlah tanda (✓) pada kolom yang disediakan dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan:

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

4. Pastikan bahwa setiap pernyataan telah dijawab semua.

B. Identitas

Nama : *NI Komang Megi Juliarabni*
Kelas : *V (lima)*
Nomor Absen : *14*

C. Instrumen Penilaian

No	Pernyataan		
		Setuju	Tidak Setuju
Tampilan			
1	Tampilan media <i>UNO Stacko</i> menarik.	✓	
2	Tulisan atau simbol dalam media <i>UNO Stacko</i> mudah dibaca dan dipahami	✓	
3	Susunan media <i>UNO Stacko</i> rapi dan teratur.	✓	
4	Tampilan media <i>UNO Stacko</i> sesuai dengan materi yang diajarkan.	✓	
5	Desain media <i>UNO Stacko</i> konsisten.	✓	
Materi			
6	Media <i>UNO Stacko</i> memudahkan saya memahami materi rantai makanan.	✓	
7	Isi materi tentang rantai makanan dalam media <i>UNO Stacko</i> sesuai dengan pelajaran IPAS yang diajarkan.	✓	
8	Materi tentang rantai makanan dalam media <i>UNO Stacko</i> disajikan dengan menarik.	✓	
Motivasi			
9	Media <i>UNO Stacko</i> membuat saya semangat belajar materi tentang rantai makanan.	✓	
Pengoperasian			
10	Media <i>UNO Stacko</i> mudah saya gunakan untuk belajar materi tentang rantai makanan.	✓	

Lampiran 10. Analisis Uji Kepraktisan

Analisis Uji Kepraktisan Guru	$Persentase = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$ $Persentase = \frac{82}{88} \times 100\%$ $Persentase = 93,18\%$
-------------------------------	---

	Responden		
	S1	S2	S3
Jumlah Skor	10	10	6
Skor Maksimal	10		
Persentase (%)	$\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$		
	100%	100%	60%
Total Persentase	260%		
Rata-rata Persentase	$(260 : 3) \times 100\%$		
	86,67%		
Kriteria	Sangat Praktis		

	Responden								
	Kelompok 1			Kelompok 2			Kelompok 3		
	S1	S2	S3	S1	S2	S3	S1	S2	S3
Jumlah Skor	10	10	10	10	10	10	6	10	10
Skor Maksimal	10								
Persentase (%)	$\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$								
	100%	100%	100%	100%	100%	100%	60%	100%	100%
Total Persentase	860%								
Rata-rata Persentase	(860:9) x100%								
	95,55%								
Kriteria	Sangat Praktis								

Lampiran 12. Data Nilai Pretest-Posttest

Responden	Pretest	Posttest
Hendra	75	80
Megi	80	85
Shanty	65	70
Arnis	40	80
Purnama	60	80
Terus	75	85
Ariawan	65	80
Nagita	75	100
Ananta	60	80
Arta	85	90
Windya	90	100
Pebi	60	60
Bagas	75	80
Linda	75	85
Tunasya	80	80
Ari	80	96
Surya	80	100
Putri	60	90



Lampiran 13. Perangkat pembelajaran yang digunakan

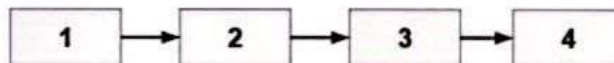
A.1 Rantai Makanan



Mari Mencoba

Proses Makhluk Hidup Mendapatkan Energi pada Suatu Ekosistem

1. Diskusikan bersama teman di sebelah kalian gambar kebun yang dikunjungi Aga, Ian, dan Banu. Tentukan makanan masing-masing makhluk hidup di ekosistem tersebut.
2. Tuliskan hasil diskusi kalian pada tabel di lembar kerja.
3. Sekarang, perhatikan tabel yang sudah kalian buat. Apakah kalian melihat ada sebuah hubungan antara satu sama lain?
4. Cobalah tulis hubungan yang kalian temukan menjadi sebuah rantai makanan seperti di bawah ini.



5. Komponen apakah yang cocok ditempatkan di kotak nomor 1, 2, 3, dan 4?



Lakukan Bersama

Membuat Rantai Makanan

1. Sekarang, mari kita bermain peran. Kalian secara berkelompok boleh memilih hewan atau tumbuhan apa pun dengan syarat berikut.
 - a. Hewan dan tumbuhan yang kalian pilih harus bisa memiliki hubungan seperti bagan di atas. Artinya, harus bisa dimakan atau memakan pilihan teman kalian.
 - b. Makhluk hidup yang ditempatkan pada nomor 1 tidak memakan dari makhluk hidup yang lain. Makhluk ini hanya bisa dimakan.
2. Setelah berdiskusi, buatlah kembali rantai makanannya pada lembar kerja.
3. Bandingkan dua bagan yang sudah kalian buat. Lalu, diskusikan bersama teman sekelompok kalian hal-hal berikut.
 - a. Makhluk hidup apa yang berada pada nomor 1?



Lampiran 14. Dokumentasi Penelitian

	Wawancara dengan kepala sekolah SD Negeri 2 Kerthamandala
	Wawancara dengan wali kelas 5 SD Negeri 2 Kerthamandala
	Observasi dan wawancara dengan peserta didik di kelas 5 SD Negeri 2 Kertahamandala
	Pelaksanaan pembelajaran di kelas 5 SD Negeri 2 Kerthamandala

	Penggunaan media pembelajaran <i>UNO Stacko</i>
	Pelaksanaan Pretest dan Posttest
	Dokumentasi penilaian oleh wali kelas 5

RIWAYAT HIDUP



Ni Kadek Dhiniary Cahaya Fridayanthi, lahir di Denpasar pada tanggal 20 Februari 2004. Penulis lahir dari pasangan suami istri, Bapak I Gede Putu Sudita dan Ibu Ni Wayan Sarta, S.Pd. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Penulis kini beralamat di Banjar Dinas Kangkaang, Desa Kerthamandala, Kecamatan Abang, Kabupaten Karangasem, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan PAUD di PAUD Mandala Putra pada tahun 2010, kemudian dilanjutkan ke jenjang sekolah dasar di SD Negeri 2 Kerthamandala dan lulus pada tahun 2016. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan menengah pertama di SMP Negeri 2 Abang dan lulus pada tahun 2019. Pada tahun 2022 penulis lulus dari sekolah menengah atas di SMA Negeri 1 Bebandem dan melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi di Universitas Pendidikan Ganesha dengan program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Pada semester genap tahun 2026 penulis telah menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan *UNO Stacko* Untuk Meningkatkan Literasi Membaca IPAS Peserta Didik Kelas V SD”. Selanjutnya, mulai tahun 2022 sampai dengan penulisan skripsi ini, penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha.