



LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Penelitian

Surat Mohon Izin Observasi di SD Negeri 8 Padangsambian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA
Jl. Udayana No 11 Singaraja Bali, Telp. 081999446444
Laman: <http://pasca.undiksha.e.id>

Nomor : 007/UN48.14.1/PT.02.05/2025

1 Agustus 2025

Perihal : Mohon Izin Observasi
Kepala SD Negeri 8 Padangsambian

Yth..... -Tempat
di.....

Dengan hormat, dalam rangka pengumpulan data untuk Proposal Tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, bersama ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat menerima dan mengizinkan mahasiswa kami dengan identitas:

Nama : I Nyoman Surata

NIM : 2429041076

Program studi : Magister Pendidikan Dasar

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* KIJANA
Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas VI Sekolah Dasar

Untuk mendapatkan data/informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam melakukan penelitian.

Demikian disampaikan, atas perkenaan dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.



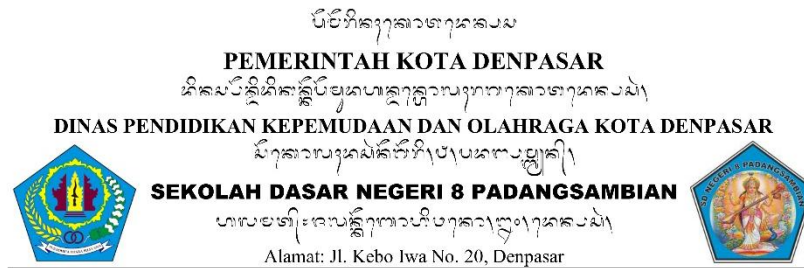
a.n Direktur,
Wakil Direktur I,

Da Bagus Putu Arnyana
NIM 195812311986011005

Tembusan :

1. Kepala Subbagian Program Pascasarjana
2. Mahasiswa yang bersangkutan

Surat Keterangan Observasi di SD Negeri 8 Padangsambian



SURAT KETERANGAN
Nomor: 99/SDN8Pds/XI/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

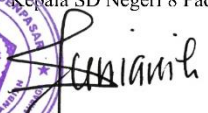
Nama : Ni Made Suniarsih, S.Pd.SD
NIP : 19741228 200604 2 011
Jabatan : Kepala SD Negeri 8 Padangsambian
Instansi/Unit Kerja : Pemerintah Kota Denpasar Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga
Kota Denpasar/SD Negeri 8 Padangsambian

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : I Nyoman Surata
NIM : 2429041076
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas VI Sekolah Dasar

Memang benar telah melakukan pengumpulan data untuk Penelitian Tesis di SD Negeri 8 Padangsambian, Kecamatan Denpasar Barat, Kota Denpasar.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 25 Nopember 2025
Kepala SD Negeri 8 Padangsambian

Ni Made Suniarsih, S.Pd.SD
NIP 19741228 200604 2 011

Surat Mohon Izin Uji Instrumen di SD Negeri 9 Padangsambian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA
Jl. Udayana No 11 Singaraja Bali, Telp. 081999446444
Laman: <http://pasca.undiksha.ac.id>

Nomor ~~2006~~UN48.14.1/PT.02.05/2025
Perihal : Mohon Izin Pengambilan Data

1 September 2025

Yth. Kepala SD Negeri 9 Padangsambian
di.....Tempat

Dengan hormat, dalam rangka pengumpulan data untuk Penelitian Tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, bersama ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat menerima dan mengizinkan mahasiswa kami dengan identitas:

Nama : I Nyoman Surata
NIM : 2429041076
Program studi : Magister Pendidikan Dasar
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* KIJANA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas VI Sekolah Dasar

Untuk mendapatkan data/informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam melakukan penelitian. Demikian disampaikan, atas perkenaan dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

.....a.n Direktur,
Wakil Direktur I,

Ida Bagus Putu Arnyana
NIP. 195812311986011005

Tembusan :

1. Kepala Subbagian Program Pascasarjana
2. Mahasiswa yang bersangkutan

Surat Keterangan Uji Instrumen di SD Negeri 9 Padangsambian



පළාත් පාලන ආයතනය
PEMERINTAH KOTA DENPASAR
නගර පාලන ආයතනය
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA KOTA DENPASAR
මහනගරු පාලන ආයතන
SEKOLAH DASAR NEGERI 9 PADANGSAMBIAN
සංස්ථාපිත වූයේ 1978 වසරේදීය
Alamat : Jl.Gn. Sangiang Gg. Sriwijaya, Telp. (0361) 8450492
e-mail : sdneri9padangsambian@gmail.com



SURAT KETERANGAN Nomor: 400.3/109/XI/SDN9PDS/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : I Wayan Pande Putrawan,S.Pd
NIP : 198504072010011021
Jabatan : Kepala SD Negeri 9 Padangsambian
Instansi/Unit Kerja : Pemerintah Kota Denpasar Dinas Pendidikan Kepemudaan dan Olahraga
Kota Denpasar/SD Negeri 9 Padangsambian

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : I Nyoman Surata
NIM : 2429041076
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas VI Sekolah Dasar

Memang benar telah melakukan pengumpulan data untuk Penelitian Tesis di SD Negeri 9 Padangsambian, Kecamatan Denpasar Barat, Kota Denpasar.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 25 Nopember 2025
Kepala SD Negeri 9 Padangsambian

I Wayan Pande Putrawan,S.Pd
NIP.198504072010011021

Surat Mohon Izin Uji Instrumen di SD Negeri 1 Padangsembian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA
Jl. Udayana No 11 Singaraja Bali, Telp. 081999446444
Laman: <http://pasca.undiksha.ac.id>

Nomor ~~2006~~UN48.14.1/PT.02.05/2025
Perihal : Mohon Izin Pengambilan Data

1 September 2025

Yth. Kepala SD Negeri 1 Padangsembian
di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka pengumpulan data untuk Penelitian Tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, bersama ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat menerima dan mengizinkan mahasiswa kami dengan identitas:

Nama : I Nyoman Surata
NIM : 2429041076
Program studi : Magister Pendidikan Dasar
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* KIJANA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas VI Sekolah Dasar

Untuk mendapatkan data/informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam melakukan penelitian. Demikian disampaikan, atas perkenaan dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

an Direktur,
Wakil Direktur I,

Ida Bagus Putu Arnyana
NIP. 195812311986011005

Tembusan :

1. Kepala Subbagian Program Pascasarjana
2. Mahasiswa yang bersangkutan

SD NEGERI 1 PADANGSAMBIAN
 Երեսի Գյուղական Սեփական Դպրոց Դպրատուն : Երեսի Գյուղական Սեփական Դպրոց Դպրատուն
JALAN GUNUNG TANGKUBAN PERAHU NOMOR 17, TELPON: (0361) 414073

Denpasar, 25 November 2025
Kepala SD Negeri 1 Padangsambian

A.A. Mela Maharcika, S.Pd., M.Pd
NIP. 198610172009031003

Surat Mohon Izin Penelitian di SD Negeri 8 Padangsambian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA
Jl. Udayana No 11 Singaraja Bali, Telp. 081999446444
Laman: <http://pasca.undiksha.c.id>

Nomor ~~2006~~ UN48.14.1/PT.02.05/2025
Perihal : Mohon Izin Pengambilan Data

1 September 2025

Yth. Kepala SD Negeri 8 Padangsambian
di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka pengumpulan data untuk Penelitian Tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, bersama ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat menerima dan mengizinkan mahasiswa kami dengan identitas:

Nama : I Nyoman Surata
NIM : 2429041076
Program studi : Magister Pendidikan Dasar
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* KIJANA
Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas VI Sekolah Dasar

Untuk mendapatkan data/informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam melakukan penelitian.
Demikian disampaikan, atas perkenaan dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

a.n Direktur,
Wakil Direktur I,

Ida Bagus Putu Arnyana
NIP. 195812311986011005

Tembusan :

1. Kepala Subbagian Program Pascasarjana
2. Mahasiswa yang bersangkutan

ပိုင်စိန်ကျွန်းကောလိပ်
PEMERINTAH KOTA DENPASAR
 မြို့နယ်ပိုင်စိန်ကျွန်းမြို့နယ်၊ ကျောက်တူကုန်းကောလိပ်၊
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA KOTA DENPASAR
 စံချာကောလိပ်မိတ်ဒီပေါက်အထူးကျောင်း
SEKOLAH DASAR NEGERI 8 PADANGSAMBIAN
 အုပ်စုကြီးကောလိပ်၊ ကျောက်တူကောလိပ်၊
 Alamat: Jl. Kebo Iwa No. 20, Denpasar

Denpasar, 25 November 2025
Kepala SD Negeri 8 Padangsembian

Ni Made Suniarsih, S.Pd.SD
NIP 19741228 200604 2 011

Lampiran 2. Hasil Wawancara dengan Guru Kelas VI

HASIL WAWANCARA

Hari/Tanggal : Jumat, 29 Agustus 2025
 Nama Guru : Ni Made Sariasih, S.Pd.
 Mengajar Kelas : VI A
 Instansi : SD Negeri 8 Padangsambian

No.	Pertanyaan	Tanggapan
1.	Bagaimana ibu biasanya melaksanakan pembelajaran IPAS pada siswa kelas VI? Apakah ibu menggunakan media tertentu?	Ya. Media yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran.
2.	Apakah ibu menemukan kendala dalam pembelajaran IPAS di kelas VI, terutama berkaitan dengan penerapan media pembelajaran?	Ya. Karena kurangnya media salah satunya seperti peta.
3.	Terkait kendala yang ibu temukan, solusi apa yang biasanya digunakan untuk mengatasi kendala tersebut?	Solusinya yang dapat dilakukan dengan menampilkan peta menggunakan layar proyektor.
4.	Jika dikaitkan dengan materi Enam Benua di Dunia, media pembelajaran apa yang sudah ibu terapkan untuk pembelajaran materi tersebut? Apa sebab memilih media pembelajaran tersebut?	Media yang saya gunakan yaitu <i>flipbook</i> enam benua. Alasannya karena media tersebut dapat digunakan dengan mudah oleh siswa. Dan dapat menggunakan berbagai sumber belajar.
5.	Siapa yang menyusun media pembelajaran yang ibu terapkan tersebut?	Saya sendiri, dengan mencari informasi pada media sosial.
6.	Salah satu media pembelajaran berbasis ICT adalah <i>game</i> edukasi? Apa yang ibu/bapak ketahui tentang media	Media yang memadukan <i>game</i> dengan pelajaran di kelas.

	tersebut?	
7.	Pernahkah ibu menerapkan <i>game</i> edukasi sebagai media pembelajaran?	Pernah. Contohnya memanfaatkan game eduplay yang sudah tersedia.

Denpasar, 29 Agustus 2025



Ni Made Sariasih, S.Pd.
NIP 198702242009032009

Lampiran 3. Instrumen Penelitian

INSTRUMEN PENELITIAN
VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN *GAME* EDUKASI
BERBASIS *WEB* KIJANA



PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
2025

VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN *GAME* EDUKASI BERBASIS *WEB* KIJANA

I. Definisi Konseptual

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pada proses belajar mengajar sehingga mampu merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad, 2013). Salah satu media pembelajaran adalah *game* edukasi. *Game* edukasi adalah media pembelajaran yang disusun dalam bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar kepada para pemainnya yang disajikan secara menyenangkan dan bersifat mendidik (Bahri & Agus, 2021). Integrasi elemen permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa, mendorong partisipasi aktif, dan berpotensi meningkatkan hasil belajar (Ulimaz *et al.*, 2024).

Game edukasi bisa dikemas bersama uraian materi dengan memanfaatkan *web* agar dapat menciptakan media pembelajaran yang lebih kompleks mulai dari materi, *game*, hingga evaluasi. *Website* atau *web* adalah halaman-halaman dalam internet yang dapat mengandung informasi, teks, gambar, animasi, suara, maupun gabungan kolaborasi dari semua hal tersebut (Yuhefizar & Hidayat, 2009). Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat disintesakan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *web* adalah sebuah media pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dan pendidikan, dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta efektif dalam menyampaikan nilai-nilai dan materi pembelajaran kepada pemainnya (siswa) dengan *web* sebagai pembangun utama *game* edukasi tersebut.

II. Definisi Operasional

Pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *web* dinilai berdasarkan aspek penilaian merujuk kepada sistem berbasis komputer yang menggunakan berbagai jenis isi seperti yang meliputi teks, grafik, animasi, audio, pengemasan, dan aksesibilitas (Sutono & Dandi, 2022). Jenis isi yang dimaksud adalah: (1) Teks, merupakan bentuk data *game* yang paling mudah disimpan dan dikendalikan; (2) Grafik, dapat meringkas dan menyajikan data kompleks dengan

cara yang baru dan lebih berguna; (3) Animasi, berfungsi menciptakan ilusi visual yang membuat seolah ada objek di dalam *game* yang berpindah dari satu titik ke titik lainnya; (4) Audio, berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber pesan ke penerima pesan; (5) Pengemasan, dengan pengemasan yang menarik, menambahkan level-level yang meningkatkan tingkat kesulitan untuk meningkatkan motivasi pengguna; dan (6) Aksesibilitas yaitu kemudahan *user*/pengguna dalam mengakses *game* edukasi. Aspek penilaian validitas media pembelajaran yang meliputi teks, grafik, animasi, audio, pengemasan, dan aksesibilitas dijabarkan menjadi indikator sebagai berikut:

1. Aspek Teks indikatornya adalah (1) porsi teks pada *screen* sesuai; (2) perataan paragraf teks sesuai; (3) tipe, ukuran, *style* dan warna sesuai, dan (4) keterbacaan teks jelas.
2. Aspek Grafik indikatornya adalah (1) gambar, grafik, simbol, ikon sesuai atau tepat dengan materi; (2) ukuran gambar, grafik, simbol ikon telah sesuai; (3) setiap gambar, grafik, simbol ikon kualitasnya baik; (4) setiap gambar, grafik, simbol ikon mempermudah pemahaman materi; dan (5) setiap gambar, grafik, simbol ikon mampu memotivasi.
3. Aspek Animasi indikatornya adalah (1) unsur animasi sesuai dengan materi; (2) animasi mempermudah pemahaman materi; dan (3) kualitas animasi baik.
4. Aspek Audio indikatornya adalah (1) ketepatan audio dengan materi; (2) setiap musik dan *sound effect* mempermudah pemahaman materi; (3) penggunaan musik dan *sound effect* sesuai; dan (4) setiap musik dan *sound effect* kualitasnya baik.
5. Aspek Pengemasan indikatornya adalah kemenarikan dan kesesuaian *cover* aplikasi dengan isi media.
6. Aspek Aksesibilitas indikatornya adalah (1) kemudahan akses/penggunaan; dan (2) kelancaran *link* interaktif.

III. Kisi-kisi Instrumen Validitas Media Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1.	Teks	a. Porsi teks pada <i>screen</i> sesuai. b. Perataan paragraf teks sesuai. c. Tipe, ukuran, <i>style</i> dan warna sesuai. d. Keterbacaan teks jelas.	1, 2, 3, 4	4
2.	Grafik	a. Gambar, grafik, simbol, ikon sesuai atau tepat dengan materi. b. Ukuran gambar, grafik, simbol ikon telah sesuai. c. Setiap gambar, grafik, simbol ikon kualitasnya baik. d. Setiap gambar, grafik, simbol ikon mempermudah pemahaman materi. e. Setiap gambar, grafik, simbol ikon mampu memotivasi.	5, 6, 7, 8, 9	5
3.	Animasi	a. Unsur animasi sesuai dengan materi. b. Animasi mempermudah pemahaman materi. c. Kualitas animasi baik.	10, 11, 12	3
4.	Audio	a. Ketepatan audio dengan materi b. Setiap musik dan <i>sound effect</i> mempermudah pemahaman materi. c. Penggunaan musik dan <i>sound effect</i> sesuai. d. Setiap musik dan <i>sound effect</i> kualitasnya baik.	13, 14, 15, 16	4
5.	Pengemasan	Kemenarikan dan kesesuaian <i>cover</i> aplikasi dengan isi media.	17, 18	2
6.	Aksesibilitas	a. Kemudahan akses/penggunaan. b. Kelancaran <i>link</i> interaktif.	19, 20	2
Total				20

(Dimodifikasi dari Sutono & Dandi, 2022)

IV. Kuesioner Validitas Media Pembelajaran

LEMBAR PENILAIAN
KUESIONER VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN
GAME EDUKASI BERBASIS *WEB KIJANA*

1. Identitas *Expert Judges*

Nama :

NIP :

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

2. Petunjuk Pengisian

- a. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli media pembelajaran.
- b. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian bapak/ibu sebagai ahli media tentang Media Pembelajaran *Game Edukasi Berbasis Web KIJANA* yang sedang dibuat.
- c. Jawaban diberikan pada skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:
5 = SB (Sangat Baik)
4 = B (Baik)
3 = CB (Cukup Baik)
2 = KB (Kurang Baik)
1 = SKB (Sangat Kurang Baik)
- d. Mohon berikan tanda *check list* (✓) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat bapak/ibu.

3. Kuesioner Penilaian Validitas Media Pembelajaran

No.	Aspek/Indikator	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SB	B	CB	KB	SKB
A.	Teks					
1.	Porsi teks pada <i>screen</i> sesuai.					
2.	Perataan paragraf teks sesuai.					
3.	Tipe, ukuran, <i>style</i> dan warna sesuai.					
4.	Keterbacaan teks jelas.					

No.	Aspek/Indikator	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SB	B	CB	KB	SKB
B.	Grafik					
5.	Gambar, grafik, simbol, ikon sesuai atau tepat dengan materi.					
6.	Ukuran gambar, grafik, simbol ikon telah sesuai.					
7.	Setiap gambar, grafik, simbol ikon kualitasnya baik.					
8.	Setiap gambar, grafik, simbol ikon mempermudah pemahaman materi.					
9.	Setiap gambar, grafik, simbol ikon mampu memotivasi.					
C.	Animasi					
10.	Unsur animasi sesuai dengan materi.					
11.	Animasi mempermudah pemahaman materi.					
12.	Kualitas animasi baik.					
D.	Audio					
13.	Ketepatan audio dengan materi.					
14.	Setiap musik dan <i>sound effect</i> mempermudah pemahaman materi.					
15.	Penggunaan musik dan <i>sound effect</i> sesuai.					
16.	Setiap musik dan <i>sound effect</i> kualitasnya baik.					
E.	Pengemasan					
17.	Kemenarikan <i>cover</i> aplikasi dengan isi media.					
18.	Kesesuaian <i>cover</i> aplikasi dengan isi media.					
F.	Aksesibilitas					
19.	Kemudahan akses/penggunaan.					
20.	Kelancaran link interaktif.					

4. Saran/Masukan:

Untuk kepentingan revisi Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* KIJANA, apabila terdapat kesalahan atau kekurangan mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/masukan di bawah ini:

.....

.....

.....

5. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian dari *expert judges*/ahli media yang telah dilakukan, maka media ini dapat dinyatakan:*)

- a. Layak untuk digunakan tanpa revisi.
- b. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran.
- c. Tidak layak digunakan.

Singaraja, ... Nopember 2025

Validator,



LEMBAR VALIDASI UJI *JUDGES*

1. Identitas Instrumen

Nama Instrumen : Kuesioner Validitas Media Pembelajaran

Penyusun : I Nyoman Surata

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

Pembimbing II : Prof. Dr. Dewa Bagus Sanjaya, M.Si.

2. Identitas *Expert Judges*

Nama :

NIP :

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

3. Petunjuk Validasi

- Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang telah tersedia untuk masing-masing pernyataan.
- Penilaian meliputi 2 alternatif sebagai berikut:
Sangat Relevan : Jika instrumen sesuai dengan aspek yang dinilai.
Kurang Relevan : Jika instrumen tidak sesuai dengan aspek yang dinilai.

4. Tabel Penilaian

No. Butir	Penilaian <i>Judges</i>		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			
13.			
14.			

No. Butir	Penilaian <i>Judges</i>		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
15.			
16.			
17.			
18.			
19.			
20.			

Saran/Masukan:

Untuk kepentingan revisi Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* KIJANA, apabila terdapat kesalahan atau kekurangan mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/masukan di bawah ini:

.....

.....

.....



.....

NIP

**INSTRUMEN PENELITIAN
VALIDITAS MATERI PEMBELAJARAN IPAS**



**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
2025**

MATERI PEMBELAJARAN IPAS ENAM BENUA DI DUNIA

I. Definisi Konseptual

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pada proses belajar mengajar sehingga mampu merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad, 2013). Salah satu media pembelajaran adalah *game* edukasi. *Game* edukasi adalah media pembelajaran yang disusun dalam bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar kepada para pemainnya yang disajikan secara menyenangkan dan bersifat mendidik (Bahri & Agus, 2021). Integrasi elemen permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa, mendorong partisipasi aktif, dan berpotensi meningkatkan hasil belajar (Ulimaz *et al.*, 2024). *Game* edukasi bisa dikemas bersama uraian materi dengan memanfaatkan *web* agar dapat menciptakan media pembelajaran yang lebih kompleks mulai dari materi, *game*, hingga evaluasi. *Website* atau *web* adalah halaman-halaman dalam internet yang dapat mengandung informasi, teks, gambar, animasi, suara, maupun gabungan kolaborasi dari semua hal tersebut (Yuhefizar & Hidayat, 2009).

Materi yang dimuat pada *game* edukasi ini adalah Materi Enam Benua di Dunia. Berdasarkan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) No. 046/H/KR/2025, materi Enam Benua di Dunia merupakan materi mata pelajaran IPAS kelas VI sekolah dasar dengan capaian pembelajaran memahami letak dan kondisi geografis enam benua melalui peta konvensional/digital dengan benar (BSKAP, 2025). Berdasarkan uraian tersebut dapat disintesis bahwa media pembelajaran *game* edukasi berbasis *web* merupakan media pembelajaran yang menggabungkan unsur hiburan dan pendidikan, dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta efektif dalam menyampaikan nilai-nilai dan materi pembelajaran kepada pemainnya (siswa) dengan *web* sebagai pembangun utama *game* edukasi tersebut. Media pembelajaran *game* edukasi berbasis *web* ini memuat Materi Enam Benua di Dunia maka selanjutnya disebut Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web*

Kita Jelajah Benua (KIJANA). Capaian pembelajaran yang telah diturunkan menjadi tujuan pembelajaran disajikan sebagai berikut.

Capaian dan Tujuan Pembelajaran IPAS Kelas VI Sekolah Dasar

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Memahami letak dan kondisi geografis enam benua melalui peta konvensional/digital dengan benar.	1. Siswa dapat menjelaskan pembagian wilayah di enam benua berdasarkan letak astronomisnya melalui peta konvensional/digital dengan benar. 2. Siswa dapat menganalisis pembagian wilayah di enam benua berdasarkan letak geografisnya melalui peta konvensional/digital dengan benar. 3. Siswa dapat menentukan minimal dua bintang alam populer di enam benua dengan benar. 4. Siswa dapat membandingkan ciri khas kondisi geografis di berbagai negara berdasarkan pembagian wilayah di enam benua dengan benar.

(Sumber: BSKAP, 2025)

II. Definisi Operasional

Pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *web* pada materi enam benua di dunia dinilai berdasarkan aspek penilaian yang meliputi struktur materi, isi materi, tata bahasa, dan evaluasi (Sanjaya dalam Geni *et al.*, 2020). (1) Struktur materi mencakup kerangka, alur, dan tata letak penyajian informasi; (2) Isi materi merupakan keseluruhan informasi, data, fakta, konsep, teori, dan contoh yang terkandung dalam materi ajar; (3) Tata bahasa mencakup penggunaan kalimat, pilihan kata (diksi), ejaan, tanda baca, dan gaya bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar; dan (4) Evaluasi mencakup soal latihan, tugas, kuis, studi kasus, atau instrumen penilaian lainnya yang dirancang untuk mengukur penguasaan kompetensi. Aspek penilaian validitas materi pembelajaran yang meliputi struktur materi, materi, bahasa, dan evaluasi dijabarkan menjadi indikator sebagai berikut:

1. Aspek Struktur Materi indikatornya adalah (1) Kejelasan capaian pembelajaran; (2) Kejelasan tujuan pembelajaran; dan (3) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.
2. Aspek Isi Materi indikatornya adalah (1) Kejelasan penyajian materi; (2) Penggunaan ilustrasi/contoh yang relevan; (3) Kesesuaian gambar, animasi dan audio dengan materi; (4) Kelengkapan penyajian materi; dan (5) Keruntutan materi.
3. Aspek Tata Bahasa indikatornya adalah (1) Penggunaan kalimat yang jelas dan tepat; (2) Kesesuaian intonasi kata/kalimat dengan perkembangan siswa.
4. Aspek Evaluasi indikatornya adalah (1) Kejelasan petunjuk pengerjaan soal; dan (2) Kesesuaian soal dengan materi.

III. Kisi-kisi Kuesioner Validitas Materi Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1.	Struktur Materi	a. Kejelasan capaian pembelajaran. b. Kejelasan tujuan pembelajaran. c. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	1, 2, 3	3
2.	Isi Materi	a. Kejelasan penyajian materi. b. Penggunaan ilustrasi/contoh yang relevan. c. Kesesuaian gambar, animasi dan audio dengan materi. d. Kelengkapan penyajian materi. e. Keruntutan materi	4, 5, 6, 7, 8	5
3.	Tata Bahasa	a. Penggunaan kalimat yang jelas dan tepat. b. Kesesuaian intonasi kata/kalimat dengan perkembangan siswa.	9, 10	2
4.	Evaluasi	a. Kejelasan petunjuk pengerjaan soal. b. Kesesuaian soal dengan materi.	11, 12	2
Total				12

(Dimodifikasi dari: Sanjaya dalam Geni *et al.*, 2020)

IV. Kuesioner Validitas Materi Pembelajaran

LEMBAR PENILAIAN KUESIONER VALIDITAS MATERI PEMBELAJARAN

1. Identitas *Expert Judges*

Nama :

NIP :

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

2. Petunjuk Pengisian

- Lembar penilaian ini diisi oleh ahli materi pembelajaran.
- Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian bapak/ibu sebagai ahli materi tentang Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* KIJANA yang sedang dibuat.
- Jawaban diberikan pada skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:
5 = SB (Sangat Baik)
4 = B (Baik)
3 = CB (Cukup Baik)
2 = KB (Kurang Baik)
1 = SKB (Sangat Kurang Baik)
- Mohon berikan tanda *check list* (✓) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat bapak/ibu.

3. Kuesioner Validitas Materi Pembelajaran

No.	Aspek/Indikator	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SB	B	CB	KB	SKB
A.	Struktur Materi					
1.	Kejelasan capaian pembelajaran.					
2.	Kejelasan tujuan pembelajaran.					
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.					
B.	Isi Materi					
4.	Kejelasan penyajian materi.					

No.	Aspek/Indikator	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SB	B	CB	KB	SKB
5.	Penggunaan ilustrasi/contoh yang relevan.					
6.	Kesesuaian gambar dan animasi dengan materi.					
7.	Kelengkapan penyajian materi.					
8.	Keruntutan materi.					
C.	Tata Bahasa					
9.	Penggunaan kalimat yang jelas dan tepat.					
10.	Kesesuaian intonasi kata/kalimat dengan perkembangan siswa.					
D.	Evaluasi					
11.	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal.					
12.	Kesesuaian soal dengan materi.					

4. Saran/Masukan:

Untuk kepentingan revisi Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* KIJANA, apabila terdapat kesalahan atau kekurangan mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/masukan di bawah ini:

.....

5. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian dari *expert judges*/ahli materi yang telah dilakukan, maka media ini dapat dinyatakan:*)

- Layak untuk digunakan tanpa revisi.
- Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran.
- Tidak layak digunakan.

Singaraja, ... Nopember 2025

Validator,

.....
NIP

LEMBAR VALIDASI UJI *JUDGES*

1. Identitas Instrumen

Nama Instrumen : Kuesioner Validitas Materi Pembelajaran

Penyusun : I Nyoman Surata

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

Pembimbing II : Prof. Dr. Dewa Bagus Sanjaya, M.Si.

2. Identitas *Expert Judges*

Nama :

NIP :

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

3. Petunjuk Validasi

- a. Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang telah tersedia untuk masing-masing pernyataan.
- b. Penilaian meliputi 2 alternatif sebagai berikut:
Sangat Relevan : Jika instrumen sesuai dengan aspek yang dinilai.
Kurang Relevan : Jika instrumen tidak sesuai dengan aspek yang dinilai.

4. Tabel Penilaian

No. Butir	Penilaian <i>Judges</i>		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			

Saran/Masukan:

Untuk kepentingan revisi Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* KIJANA, apabila terdapat kesalahan atau kekurangan mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/masukan di bawah ini:

.....

.....

.....

Singaraja, ... Oktober 2025

Validator,



**INSTRUMEN PENELITIAN
KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN
UNTUK PRAKTISI**



**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
2025**

KEPRAKTIKAN MEDIA PEMBELAJARAN

I. Definisi Konseptual

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pada proses belajar mengajar sehingga mampu merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad, 2013). Salah satu media pembelajaran adalah *game* edukasi. *Game* edukasi adalah media pembelajaran yang disusun dalam bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar kepada para pemainnya yang disajikan secara menyenangkan dan bersifat mendidik (Bahri & Agus, 2021). Integrasi elemen permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa, mendorong partisipasi aktif, dan berpotensi meningkatkan hasil belajar (Ulimaz *et al.*, 2024).

Game edukasi bisa dikemas bersama uraian materi dengan memanfaatkan *web* agar dapat menciptakan media pembelajaran yang lebih kompleks mulai dari materi, *game*, hingga evaluasi. *Website* atau *web* adalah halaman-halaman dalam internet yang dapat mengandung informasi, teks, gambar, animasi, suara, maupun gabungan kolaborasi dari semua hal tersebut (Yuhefizar & Hidayat, 2009). Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat disintesakan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *web* adalah sebuah media pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dan pendidikan, dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta efektif dalam menyampaikan nilai-nilai dan materi pembelajaran kepada pemainnya (siswa) dengan *web* sebagai pembangun utama *game* edukasi tersebut.

II. Definisi Operasional

Pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *web* pada materi enam benua di dunia dinilai berdasarkan aspek penilaian yang meliputi daya tarik, penggunaan, isi materi, tata bahasa, dan evaluasi (Agung, 2014). (1) Daya tarik kemampuan *game* edukasi untuk menarik, memotivasi, dan mempertahankan minat pengguna/siswa selama proses pembelajaran; (2) Penggunaan merupakan kemudahan penggunaan game dari sisi teknis dan navigasi (3) Isi materi merupakan fokus materi pelajaran yang diintegrasikan ke dalam mekanisme permainan; (4)

Tata bahasa mencakup penggunaan kalimat, pilihan kata (diksi), ejaan, tanda baca, dan gaya bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar; dan (5) Evaluasi mencakup soal latihan, tugas, kuis, studi kasus, atau instrumen penilaian lainnya yang dirancang untuk mengukur penguasaan kompetensi.

Aspek penilaian kepraktisan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *web* untuk praktisi meliputi daya tarik, penggunaan, isi materi, bahasa, dan evaluasi dijabarkan menjadi indikator sebagai berikut:

1. Aspek Daya Tarik indikatornya adalah (1) Tampilan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *web*; (2) Jenis, ukuran, *font*, dan warna teks; (3) Penggunaan animasi dan gambar yang relevan; dan (4) *Game* edukasi berbasis *web* menarik digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Aspek Penggunaan indikatornya adalah (1) Media pembelajaran *Game* edukasi berbasis *web* mudah diakses pada *smartphone*/laptop/komputer/tablet; (2) Media pembelajaran *game* edukasi berbasis *web* dapat digunakan untuk menyampaikan materi; dan (3) *Game* edukasi berbasis *web* mudah digunakan sebagai media pembelajaran.
3. Aspek Isi Materi indikatornya adalah (1) Materi pada media pembelajaran *game* edukasi berbasis *web* sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran; dan (2) Materi pada media pembelajaran *game* edukasi berbasis *web* disajikan secara runtut.
4. Aspek Tata Bahasa indikatornya adalah (1) Penggunaan bahasa yang jelas dan tepat; dan (2) Penggunaan kata/kalimat yang mudah dipahami.
5. Aspek Evaluasi indikatornya adalah (1) Kejelasan petunjuk pengerjaan soal; dan (2) Kesesuaian soal dengan materi.

III. Kisi-kisi Kuesioner Kepraktisan Media Pembelajaran

Kisi-kisi Kuesioner Kepraktisan Media Pembelajaran untuk Praktisi

No.	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1.	Daya Tarik	a. Tampilan media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> . b. Jenis, ukuran, <i>font</i> , dan warna teks.	1, 2, 3, 4	4

No.	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
		c. Penggunaan animasi dan gambar yang relevan. d. <i>Game</i> edukasi berbasis <i>web</i> menarik digunakan sebagai media pembelajaran.		
2.	Penggunaan	a. Media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> mudah diakses pada <i>smartphone</i> /laptop/komputer/tablet. b. Media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> dapat digunakan untuk menyampaikan materi. c. <i>Game</i> edukasi berbasis <i>web</i> mudah digunakan sebagai media pembelajaran.	5, 6, 7	3
3.	Isi Materi	a. Materi pada media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. b. Materi pada media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> disajikan secara runtut.	8, 9, 10	3
4.	Tata Bahasa	a. Penggunaan bahasa yang jelas dan tepat. b. Penggunaan kata/kalimat yang mudah dipahami.	11, 12	2
5.	Evaluasi	a. Kejelasan petunjuk pengerjaan soal. b. Kesesuaian soal dengan materi.	13, 14	2
Total				14

(Dimodifikasi dari Agung, 2014)

IV. Kuesioner Uji Kepraktisan Media Pembelajaran

KUESIONER UJI KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK PRAKTISI

1. Identitas

Nama :
NIP/NIPPPK :
Instansi :

2. Petunjuk Pengisian

- a. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian bapak/ibu sebagai guru kelas VI tentang Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* Kita Jelajah Benua (KIJANA) yang sedang dibuat.
- b. Jawaban diberikan pada skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:
5 = SS (Sangat Setuju)
4 = S (Setuju)
3 = CS (Cukup Setuju)
2 = KS (Kurang Setuju)
1 = SKS (Sangat Kurang Setuju)
- c. Mohon berikan tanda *check list* (✓) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat bapak/ibu.

3. Kuesioner Uji Kepraktisan Media Pembelajaran untuk Praktisi

No.	Aspek/Indikator	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	SKS
A.	Daya Tarik					
1.	Tampilan media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> menarik.					
2.	Jenis, ukuran, <i>font</i> , dan warna teks sudah tepat.					

No.	Aspek/Indikator	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	SKS
3.	Penggunaan animasi dan gambar sudah relevan.					
4.	<i>Game</i> edukasi berbasis <i>web</i> menarik digunakan sebagai media pembelajaran.					
B. Penggunaan						
5.	Media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> mudah diakses pada <i>smartphone</i> /laptop/komputer/tablet.					
6.	Media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> dapat digunakan untuk menyampaikan materi.					
7.	<i>Game</i> edukasi berbasis <i>web</i> mudah digunakan sebagai media pembelajaran.					
C. Isi Materi						
8.	Materi pada media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> sesuai dengan capaian pembelajaran.					
9.	Materi pada media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.					
10.	Materi pada media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> disajikan secara runtut.					
D. Tata Bahasa						
11.	Penggunaan bahasa pada media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> sudah jelas dan tepat.					
12.	Penggunaan kata/kalimat mudah dipahami.					
E. Evaluasi						
13.	Petunjuk pengerjaan soal sudah jelas.					
14.	Soal sudah sesuai dengan materi.					

4. Saran/Masukan:

Untuk kepentingan revisi Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* KIJANA, apabila terdapat kesalahan atau kekurangan mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/masukan di bawah ini:

.....

.....

.....

Denpasar, . . . Nopember 2025

Penilai,

NIP/NIPPPK



LEMBAR VALIDASI UJI *JUDGES*

1. Identitas Instrumen

Nama Instrumen : Kuesioner Penilaian Kepraktisan Media Pembelajaran untuk Praktisi

Penyusun : I Nyoman Surata

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

Pembimbing II : Prof. Dr. Dewa Bagus Sanjaya, M.Si.

2. Identitas *Expert Judges*

Nama :

NIP :

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

3. Petunjuk Validasi

- a. Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang telah tersedia untuk masing-masing pernyataan.
- b. Penilaian meliputi 2 alternatif sebagai berikut:
- Sangat Relevan : Jika instrumen sesuai dengan aspek yang dinilai.
- Kurang Relevan : Jika instrumen tidak sesuai dengan aspek yang dinilai.

4. Tabel Penilaian

No. Butir	Penilaian <i>Judges</i>		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			

No. Butir	Penilaian <i>Judges</i>		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
13.			
14.			

Saran/Masukan:

Untuk kepentingan revisi Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* KIJANA, apabila terdapat kesalahan atau kekurangan mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/masukan di bawah ini:

.....

Singaraja, ... Oktober 2025

Validator,



NIP

**INSTRUMEN PENELITIAN
KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN
UNTUK SISWA**



**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
2025**

KEPRAKTIKAN MEDIA PEMBELAJARAN

I. Definisi Konseptual

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pada proses belajar mengajar sehingga mampu merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad, 2013). Salah satu media pembelajaran adalah *game* edukasi. *Game* edukasi adalah media pembelajaran yang disusun dalam bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar kepada para pemainnya yang disajikan secara menyenangkan dan bersifat mendidik (Bahri & Agus, 2021). Integrasi elemen permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa, mendorong partisipasi aktif, dan berpotensi meningkatkan hasil belajar (Ulimaz *et al.*, 2024).

Game edukasi bisa dikemas bersama uraian materi dengan memanfaatkan *web* agar dapat menciptakan media pembelajaran yang lebih kompleks mulai dari materi, *game*, hingga evaluasi. *Website* atau *web* adalah halaman-halaman dalam internet yang dapat mengandung informasi, teks, gambar, animasi, suara, maupun gabungan kolaborasi dari semua hal tersebut (Yuhefizar & Hidayat, 2009). Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat disintesakan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *web* adalah sebuah media pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dan pendidikan, dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta efektif dalam menyampaikan nilai-nilai dan materi pembelajaran kepada pemainnya (siswa) dengan *web* sebagai pembangun utama *game* edukasi tersebut.

II. Definisi Operasional

Pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *web* pada materi enam benua di dunia dinilai berdasarkan aspek penilaian yang meliputi daya tarik, penggunaan, isi materi, tata bahasa, dan evaluasi (Agung, 2014). (1) Daya tarik kemampuan *game* edukasi untuk menarik, memotivasi, dan mempertahankan minat pengguna/siswa selama proses pembelajaran; (2) Penggunaan merupakan kemudahan penggunaan *game* dari sisi teknis dan navigasi (3) Isi materi merupakan fokus materi pelajaran yang diintegrasikan ke dalam mekanisme permainan; (4)

Tata bahasa mencakup penggunaan kalimat, pilihan kata (diksi), ejaan, tanda baca, dan gaya bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar; dan (5) Evaluasi mencakup soal latihan, tugas, kuis, studi kasus, atau instrumen penilaian lainnya yang dirancang untuk mengukur penguasaan kompetensi.

Aspek penilaian kepraktisan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *web* untuk siswa meliputi daya tarik, penggunaan, bahasa, dan evaluasi dijabarkan menjadi indikator sebagai berikut:

1. Aspek Daya Tarik indikatornya adalah (1) Tampilan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *web*; (2) Jenis, ukuran, *font*, dan warna teks; (3) Penggunaan animasi dan gambar yang relevan; dan (4) *Game* edukasi berbasis *web* menarik digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Aspek Penggunaan indikatornya adalah (1) Media pembelajaran *Game* edukasi berbasis *web* mudah diakses pada *smartphone*/laptop/komputer/tablet; (2) Media pembelajaran *game* edukasi berbasis *web* dapat digunakan untuk menyampaikan materi; dan (3) *Game* edukasi berbasis *web* mudah digunakan sebagai media pembelajaran.
3. Aspek Tata Bahasa indikatornya adalah (1) Penggunaan bahasa yang jelas dan mudah dipahami.
4. Aspek Evaluasi indikatornya adalah (1) Kejelasan petunjuk pengerjaan soal; dan (2) Kesesuaian soal dengan materi.

III. Kisi-kisi Kuesioner Kepraktisan Media Pembelajaran

Kisi-kisi Kuesioner Kepraktisan Media Pembelajaran untuk Siswa

No.	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1.	Daya Tarik	a. Tampilan media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> . b. Jenis, ukuran, <i>font</i> , dan warna teks. c. Penggunaan animasi dan gambar yang relevan. d. <i>Game</i> edukasi berbasis <i>web</i> menarik digunakan sebagai media pembelajaran.	1, 2, 3, 4	4
2.	Penggunaan	a. Media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> mudah	5, 6, 7	3

No.	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
		diakses pada <i>smartphone</i>/laptop/komputer/tablet. b. Media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> dapat digunakan untuk menyampaikan materi. c. <i>Game</i> edukasi berbasis <i>web</i> mudah digunakan sebagai media pembelajaran.		
3.	Tata Bahasa	Penggunaan bahasa yang jelas dan mudah dipahami.	8	1
4.	Evaluasi	a. Kejelasan petunjuk pengerjaan soal. b. Kesesuaian soal dengan materi.	9, 10	2
Total				10

(Dimodifikasi dari Agung, 2014)



IV. Kuesioner Uji Kepraktisan Media Pembelajaran

KUESIONER UJI KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK SISWA

1. Identitas

Nama :

Kelas :

Sekolah :

2. Petunjuk Pengisian

- Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian anda tentang Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* Kita Jelajah Benua (KIJANA).
- Jawaban diberikan pada skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:
1 = Ya
2 = Tidak
- Mohon berikan tanda *check list* (✓) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat anda.

3. Kuesioner Uji Kepraktisan Media Pembelajaran untuk Siswa

No.	Aspek/Indikator	Respon	
		Ya	Tidak
		1	0
A.	Daya Tarik		
1.	Apakah tampilan <i>game</i> edukasi menarik dan bagus?		
2.	Apakah jenis, ukuran, huruf, dan warna teks pada <i>game</i> edukasi jelas dan menarik?		
3.	Apakah animasi dan gambar pada <i>game</i> edukasi jelas dan menarik?		
4.	Apakah <i>game</i> edukasi ini membuat semangat untuk belajar?		
B.	Penggunaan		

No.	Aspek/Indikator	Respon	
		Ya	Tidak
		1	0
5.	Apakah <i>game</i> edukasi ini mudah diakses/dimainkan pada <i>smartphone</i> /laptop/komputer/tablet?		
6.	Apakah <i>game</i> edukasi mudah digunakan untuk belajar?		
7.	Apakah <i>game</i> edukasi ini membantu untuk memahami materi?		
C.	Tata Bahasa		
8.	Apakah bahasa yang digunakan dalam <i>game</i> edukasi jelas dan mudah dipahami?		
D.	Evaluasi		
9.	Apakah petunjuk pengerjaan soal pada <i>game</i> edukasi sudah jelas?		
10.	Apakah soal pada <i>game</i> edukasi sudah sesuai dengan materi?		

4. Saran/Masukan:

Untuk kepentingan revisi Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* KIJANA, apabila terdapat kesalahan atau kekurangan mohon menuliskan saran/masukan di bawah ini:

.....

.....

.....

Denpasar, . . . Nopember 2025

Penilai,

.....

LEMBAR VALIDASI UJI *JUDGES*

1. Identitas Instrumen

Nama Instrumen : Kuesioner Penilaian Kepraktisan Media Pembelajaran
untuk Siswa
Penyusun : I Nyoman Surata
Pembimbing I : Prof. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
Pembimbing II : Prof. Dr. Dewa Bagus Sanjaya, M.Si.

2. Identitas *Expert Judges*

Nama :
NIP :
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

3. Petunjuk Validasi

- a. Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang telah tersedia untuk masing-masing pernyataan.
- b. Penilaian meliputi 2 alternatif sebagai berikut:
Sangat Relevan : Jika instrumen sesuai dengan aspek yang dinilai.
Kurang Relevan : Jika instrumen tidak sesuai dengan aspek yang dinilai.

4. Tabel Penilaian

No. Butir	Penilaian <i>Judges</i>		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			

Saran/Masukan:

Untuk kepentingan revisi Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* KIJANA, apabila terdapat kesalahan atau kekurangan mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/masukan di bawah ini:

.....

.....

.....

Singaraja, ... Oktober 2025

Validator,



**INSTRUMEN PENELITIAN
TES HASIL BELAJAR**



**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
2025**

TES HASIL BELAJAR

I. Definisi Konseptual

Hasil belajar menjadi bagian penting dalam proses pendidikan. Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa yang mencakup tiga ranah utama yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor (Bloom *et al.*, 1956). Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh melalui tes (Susanto, 2013). Hasil belajar diperoleh oleh siswa setelah mendapatkan pengajaran dalam kurun waktu tertentu dan dapat menjadi acuan dalam menilai keberhasilan pembelajaran siswa (Yandi *et al.*, 2023). Ranah kognitif dibagi menjadi enam tingkatan yang bersifat hierarkis, dari yang paling sederhana hingga yang paling kompleks, yaitu *Knowledge* (Pengetahuan/C1), *Comprehension* (Pemahaman/C2), *Application* (Penerapan/C3), *Analysis* (Analisis/C4), *Synthesis* (Sintesis/C5), dan *Evaluation* (Evaluasi/C6).

Bloom menyampaikan pemikirannya tentang taksonomi kognitif terutama dalam rangka penyusunan soal/tes ujian untuk siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan (Krathwohl, 2002). Teori Taksonomi Bloom mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan teori pendidikan. Domain pengetahuan/kognitif dalam Taksonomi Bloom Revisi berkaitan dengan ingatan, berpikir dan proses-proses penalaran terdiri dari mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta (Anderson *et al.*, 2001). Ranah atau domain afektif, merupakan domain yang meliputi rasa, nilai, apresiasi, antusiasme, motivasi, dan sikap (Krathwohl *et al.*, 1964). Ranah afektif terdiri dari jenis perilaku: (1) Penerimaan, (2) Partisipasi, (3) Penilaian dan penentuan sikap, (4) Organisasi, dan (5) pembentukan pola hidup. Ranah psikomotorik, mencakup keterampilan atau *skill* yang dimiliki oleh siswa. Kemampuan psikomotorik berkaitan dengan fisik, koordinasi, dan penggunaan bidang keterampilan motorik yang harus dilatih secara terus menerus dan diukur dari segi kecepatan, presisi, jarak, prosedur, atau teknik dalam eksekusinya (Simpson, 1966). Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disintesis bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku komprehensif yang mencakup ranah

kognitif, afektif, dan psikomotor, yang pencapaiannya diukur melalui skor sebagai acuan untuk menilai keberhasilan suatu proses pembelajaran.

II. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini hasil belajar dibatasi pada perubahan perilaku pada ranah kognitif berdasarkan Taksonomi Bloom Revisi yaitu level kognitif C2 (memahami), C3 (mengaplikasikan), dan C4 (menganalisis). Hasil belajar adalah wujud nyata dari capaian pembelajaran. Capaian pembelajaran merujuk pada kemampuan yang dicapai oleh siswa di akhir suatu proses pembelajaran (Prihatiningsih, 2023). Capaian pembelajaran yang digunakan adalah memahami letak dan kondisi geografis enam benua melalui peta konvensional/digital dengan benar, yang merupakan capaian pembelajaran mata pelajaran IPAS fase C (BSKAP, 2025). Capaian pembelajaran diturunkan menjadi 4 (empat) tujuan pembelajaran yaitu: (1) Siswa dapat menjelaskan pembagian wilayah di enam benua berdasarkan letak astronomisnya melalui peta konvensional/digital; (2) Siswa dapat menganalisis pembagian wilayah di enam benua berdasarkan letak geografisnya melalui peta konvensional/digital; (3) Siswa dapat menentukan minimal dua bintang alam populer di enam benua; (4) Siswa dapat membandingkan ciri khas kondisi geografis di berbagai negara berdasarkan pembagian wilayah di enam benua.

Berikut penjabaran aspek/tujuan pembelajaran menjadi indikator hasil belajar IPAS.

1. Siswa dapat menjelaskan pembagian wilayah di enam benua berdasarkan letak astronomisnya melalui peta konvensional/digital, memiliki indikator sebagai berikut: (1) Menjelaskan pembagian wilayah benua Afrika berdasarkan letak astronomis melalui gambar yang disajikan, (2) Menjelaskan posisi unik benua Australia berdasarkan letak astronomisnya melalui pengamatan gambar, (3) Menjelaskan pengaruh letak astronomis terhadap iklim di Indonesia sebagai bagian dari benua Asia yang dilintasi garis khatulistiwa, (4) Menjelaskan latar belakang pembagian wilayah benua Asia dan Eropa yang merupakan satu daratan melalui pengamatan gambar, dan (5) Menjelaskan ciri khas benua Antartika sebagai benua tanpa wilayah utara berdasarkan letak astronomisnya.

2. Siswa dapat menganalisis pembagian wilayah di enam benua berdasarkan letak geografisnya melalui peta konvensional/digital, memiliki indikator sebagai berikut: (1) Menata struktur pembagian wilayah benua Asia dan Eropa berdasarkan letak geografisnya melalui pengamatan gambar, (2) Menelaah pembagian wilayah benua Afrika berdasarkan letak geografisnya yang terdapat gurun Sahara melalui pengamatan gambar, (3) Menelaah pembagian wilayah benua Asia Selatan berdasarkan letak geografisnya yang terdapat gunung Himalaya melalui pengamatan gambar, (4) Menelaah letak geografis benua Amerika pada peta buta berdasarkan ilustrasi cerita, dan (5) Menelaah benua Australia berdasarkan ilustrasi cerita dan gambar yang disajikan.
3. Siswa dapat menentukan minimal dua bintang alam populer di enam benua, memiliki indikator sebagai berikut: (1) Disajikan gambar benua Antartika. Menentukan minimal dua bintang alam populer yang ada pada benua Antartika berdasarkan gambar yang disajikan, (2) Menentukan minimal dua bintang alam populer yang ada pada benua Asia berdasarkan ilustrasi cerita, (3) Menentukan dua bintang alam populer di benua Australia berdasarkan empat pilihan gambar yang disajikan, (4) Menentukan dua bintang alam yang memisahkan benua Asia dan Eropa berdasarkan gambar yang disajikan, dan (5) Menentukan dampak kondisi geografis benua Afrika terhadap keadaan ekonomi dan sosial penduduk setempat berdasarkan ilustrasi cerita.
4. Siswa dapat membandingkan ciri khas kondisi geografis di berbagai negara berdasarkan pembagian wilayah di enam benua, memiliki indikator sebagai berikut: (1) Membandingkan ciri khas kondisi geografis dua negara di benua yang berbeda berdasarkan perbedaan iklim melalui gambar yang disajikan, (2) Membandingkan ciri khas kondisi geografis dua wilayah di benua yang berbeda berdasarkan perbedaan kondisi geografis melalui cerita ilustrasi, (3) Membandingkan cara adaptasi penduduk setempat sebagai akibat kondisi geografis dua wilayah di benua yang berbeda berdasarkan melalui cerita ilustrasi, (4) Membandingkan pemanfaatan bintang alam sejenis pada dua wilayah di benua yang berbeda oleh penduduk setempat, dan (5) Membandingkan kondisi geografis dua negara di benua yang berbeda melalui pengamatan peta.

III. Kisi-kisi Tes Hasil Belajar

No.	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	No. Soal	Jumlah Soal
1.	Memahami letak dan kondisi geografis enam benua melalui peta konvensional/digital dengan benar.	Siswa dapat memahami pembagian wilayah di enam benua berdasarkan letak astronomisnya melalui peta konvensional/digital dengan benar.	Menjelaskan pembagian wilayah benua Afrika berdasarkan letak astronomis melalui gambar yang disajikan.	C2	1	1
			Menjelaskan posisi unik benua Australia berdasarkan letak astronomisnya melalui pengamatan gambar.	C2	2	1
			Menjelaskan pengaruh letak astronomis terhadap iklim di Indonesia sebagai bagian dari benua Asia yang dilintasi garis khatulistiwa.	C2	3	1
			Menjelaskan latar belakang pembagian wilayah benua Asia dan Eropa yang merupakan satu daratan melalui pengamatan gambar.	C2	4	1
			Menjelaskan ciri khas benua Antartika sebagai benua tanpa wilayah utara	C2	5	1

No.	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	No. Soal	Jumlah Soal
			berdasarkan letak astronomisnya.			
2.		Siswa dapat menganalisis pembagian wilayah di enam benua berdasarkan letak geografisnya melalui peta konvensional/ digital dengan benar.	Menata struktur pembagian wilayah benua Asia dan Eropa berdasarkan letak geografisnya melalui pengamatan gambar.	C4	6	1
			Menelaah pembagian wilayah benua Afrika berdasarkan letak geografisnya yang terdapat gurun Sahara melalui pengamatan gambar.	C4	7	1
			Menelaah pembagian wilayah benua Asia Selatan berdasarkan letak geografisnya yang terdapat gunung Himalaya melalui pengamatan gambar.	C4	8	1
			Menelaah letak geografis benua Amerika pada peta buta berdasarkan ilustrasi cerita.	C4	9	1

No.	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	No. Soal	Jumlah Soal
			Menelaah benua Australia berdasarkan ilustrasi cerita dan gambar yang disajikan.	C4	10	1
3.		Siswa dapat menentukan minimal dua bentang alam populer di enam benua dengan benar.	Disajikan gambar benua Antartika. Menentukan minimal dua bentang alam populer yang ada pada benua Antartika berdasarkan gambar yang disajikan.	C3	11	1
			Menentukan minimal dua bentang alam populer yang ada pada benua Asia berdasarkan ilustrasi cerita.	C3	12	1
			Menentukan dua bentang alam populer di benua Australia berdasarkan empat pilihan gambar yang disajikan.	C3	13	1
			Menentukan dua bentang alam yang memisahkan benua Asia dan Eropa berdasarkan gambar yang disajikan.	C3	14	1
			Menentukan dampak kondisi geografis benua	C3	15	1

No.	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	No. Soal	Jumlah Soal
			Afrika terhadap keadaan ekonomi dan sosial penduduk setempat berdasarkan ilustrasi cerita.			
4.		Siswa dapat membandingkan ciri khas kondisi geografis di berbagai negara berdasarkan pembagian wilayah di enam benua dengan benar.	Membandingkan ciri khas kondisi geografis dua negara di benua yang berbeda berdasarkan perbedaan iklim melalui gambar yang disajikan.	C4	16	1
			Membandingkan ciri khas kondisi geografis dua wilayah di benua yang berbeda berdasarkan perbedaan kondisi geografis melalui cerita ilustrasi.	C4	17	1
			Membandingkan cara adaptasi penduduk setempat sebagai akibat kondisi geografis dua wilayah di benua yang berbeda berdasarkan melalui cerita ilustrasi.	C4	18	1
			Membandingkan pemanfaatan bentang alam sejenis pada dua wilayah di	C4	19	1

No.	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	No. Soal	Jumlah Soal
			benua yang berbeda oleh penduduk setempat.			
			Membandingkan kondisi geografis dua negara di benua yang berbeda melalui pengamatan peta.	C4	20	1
Total						20

(Sumber: BSKAP, 2025; Anderson *et al.*, 2001)



IV. Tes Hasil Belajar

TES HASIL BELAJAR

Mata Pelajaran : IPAS

Kelas/Semester : VI (Enam)/I (Satu)

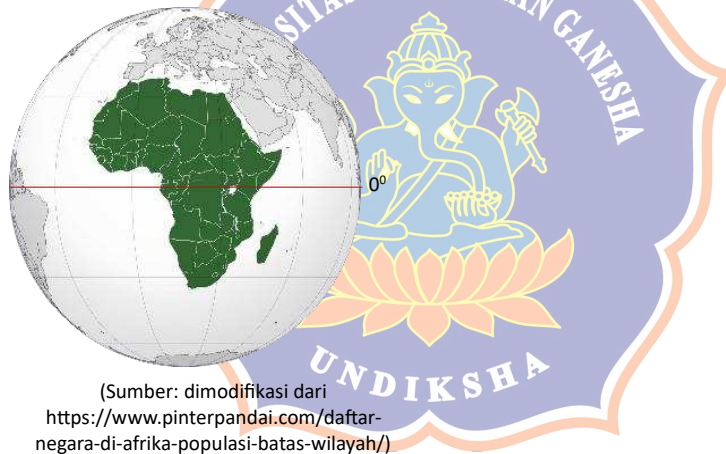
Waktu : 60 Menit

Petunjuk:

1. Tulislah identitas pada lembar jawaban yang telah disediakan!
2. Tulislah jawaban pada lembar jawaban!
3. Bacalah setiap butir soal dengan baik sebelum dijawab!
4. Kerjakan lebih dahulu soal yang dianggap mudah!
5. Tanyakan kepada guru apabila ada soal yang kurang jelas!
6. Periksa kembali pekerjaanmu sebelum lembar soal dan lembar jawaban diserahkan kepada guru!

Jawablah soal-soal di bawah ini dengan memilih satu jawaban yang benar dengan memberikan tanda X pada A, B, C, atau D!

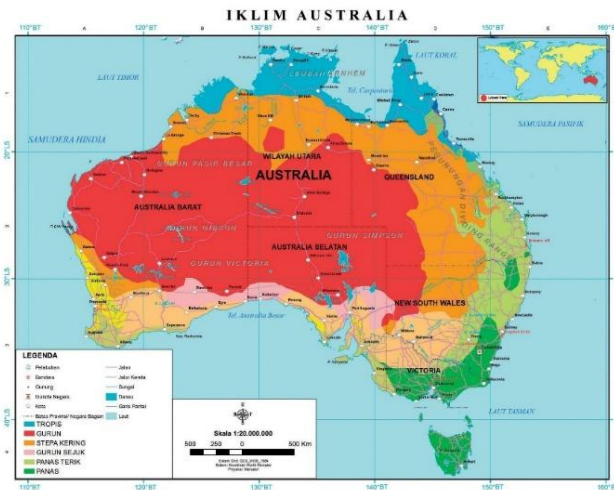
1. Perhatikan gambar berikut!



Sesuai gambar di atas, pembagian wilayah Benua Afrika menjadi dua bagian berdasarkan

- a. perbedaan jenis tanah subur menjadi wilayah Benua Afrika Utara dan Selatan
- b. adanya sungai besar menjadi wilayah Benua Afrika Utara dan Selatan
- c. garis khatulistiwa menjadi wilayah Benua Afrika bagian Utara dan Selatan
- d. perbatasan negara menjadi wilayah Benua Afrika Utara dan Selatan

2. Perhatikan peta iklim Australia di bawah!



(Sumber: <https://www.kibrispdr.org/detail-13/gambar-daerah-tropis-peta-daerah-iklim-sedang.html>)

Berdasarkan letak astronomisnya, benua Australia bagian selatan lebih dingin disebabkan oleh

- bagian selatan Benua Australia terdapat banyak pegunungan
- semakin ke selatan semakin jauh dari garis khatulistiwa
- bagian selatan benua Australia bertiup angin laut
- wilayah bagian selatan benua Australia tanahnya berpasir

3. Perhatikan gambar berikut!

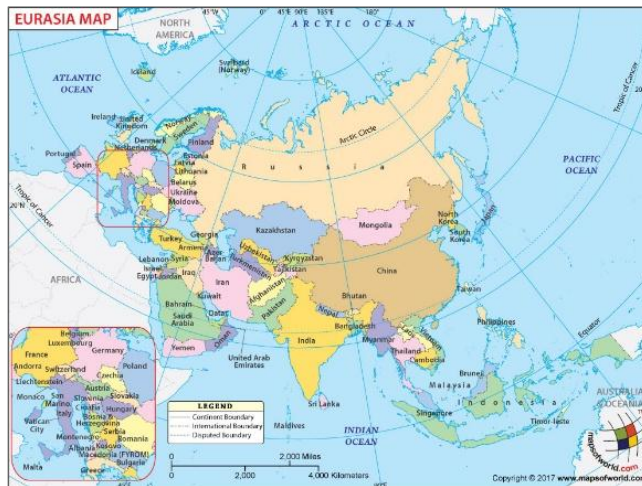


(Sumber: <https://ruddleroomasia.weebly.com/regions-map-of-asia.html>)

Indonesia dan Jepang adalah negara yang terletak di benua yang sama yaitu benua Asia, namun Indonesia tidak bersalju seperti Jepang. Hal ini disebabkan oleh

- Jepang dilintasi garis khatulistiwa
- Indonesia dilintasi garis khatulistiwa
- Indonesia banyak terdapat gunung berapi
- Jepang dekat dengan benua Australia

4. Perhatikan peta berikut!



(Sumber: <https://www.mapsofworld.com/eurasia-map.html>)

Berdasarkan peta di atas Benua Eropa dan Asia yang dikenal juga sebagai benua Eurasia dianggap benua terpisah meskipun satu daratan karena

- perbedaan letak astronomis dan budaya
- adanya Pegunungan Ural
- iklim yang bertolak belakang
- bentuk daratan menyempit

5. Benua Antartika menjadi satu-satunya benua tanpa wilayah utara, hal ini disebabkan oleh

- karena seluruh daratannya berada di lintang selatan
- karena wilayahnya dikelilingi samudera
- karena wilayah benua Antartika tidak dihuni manusia
- karena ukurannya kecil

6. Berdasarkan urutan angka 1 (satu) sampai dengan 6 (enam) pada peta di bawah, enam benua di dunia adalah

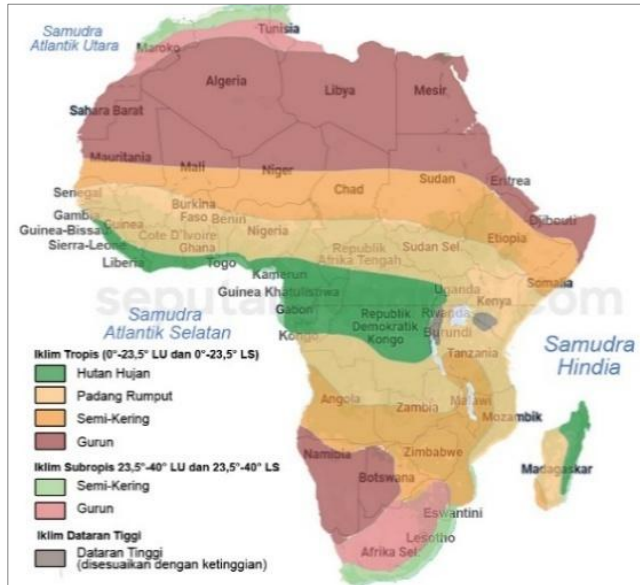


(Sumber: <https://videouroki.net/tests/matieriki-chasti-svieta-i-okieany-ziemli.html>)

- Afrika, Asia, Amerika, Antartika, Australia, dan Eropa
- Amerika, Asia, Afrika, Antartika, Australia, dan Eropa

- c. Asia, Amerika, Afrika, Antartika, Australia, dan Eropa
- d. Australia, Asia, Amerika, Afrika, Antartika, dan Eropa

7. Perhatikan gambar berikut!



(Sumber: <https://www.seputargeografi.com/2022/08/letak-karakteristik-fisik-dan-sosial-benua-afrika.html>)

Wilayah yang termasuk Afrika Utara menurut letak geografis pada peta adalah

- a. daerah selatan Gurun Sahara
- b. daerah utara Gurun Sahara
- c. sepanjang Sungai Kongo
- d. pesisir Laut Tengah

8. Berdasarkan peta di bawah, benua Asia Selatan dianggap wilayah terpisah karena



(Sumber: <https://www.mdpi.com/2073-4433/14/10/1490>)

- a. perbedaan bahasa
- b. dibatasi Pegunungan Himalaya
- c. pengaruh budaya Eropa
- d. iklim muson yang unik

9. Perhatikan peta berikut!



(Sumber: https://roboguru.ruangguru.com/question/berdasarkan-gambar-peta-di-bawah-ini-urutkan-benua-dari-yang-terluas-sampai_QU-SSX3N7YX)

Banu ingin pergi ke Negara Brasil untuk bertemu idolanya, Neymar. Neymar adalah salah satu pesepak bola terbaik dunia. Banu harus pergi ke benua yang ditunjukkan oleh nomor

- a. (1)
- b. (2)
- c. (3)
- d. (4)

10. Perhatikan peta berikut!



(Sumber: https://roboguru.ruangguru.com/question/berdasarkan-gambar-peta-di-bawah-ini-urutkan-benua-dari-yang-terluas-sampai_QU-SSX3N7YX)

Jana berkunjung ke sebuah benua yang juga merupakan satu negara. Ia menemukan banyak hewan berkantung seperti kanguru dan koala yang tidak ditemukan di tempat lain. Sebagian besar wilayah tengah benua ini berupa gurun, dan di lepas pantai timurnya terdapat gugusan terumbu karang terbesar di dunia. Benua yang dikunjungi oleh Jana ditunjukkan oleh nomor

- a. (1)
- b. (2)
- c. (3)
- d. (4)

11. Pasangan bentang alam yang ada pada benua sesuai gambar di bawah adalah



(Sumber:

<https://id.pinterest.com/pin/374854368961117322/>)

- Danau Vostok dan Gunung Erebus
- Blood Falls* dan Pegunungan Himalaya
- Gunung Erebus dan Pegunungan Andes
- Danau Vostok dan Pegunungan Alpen

12. Benua Asia memiliki bentang alam pegunungan dan gurun. Pasangan bentang alam yang terletak di Benua Asia adalah

- Gurun Gobi dan Pegunungan Himalaya
- Gurun Sahara dan Pegunungan Andes
- Gurun Kalahari dan Pegunungan Atlas
- Gurun Namib dan Pegunungan Rocky

13. Perhatikan gambar berikut!

Dua bentang alam populer di benua Australia ditunjukkan pada gambar nomor

....

- a. (1) dan (2)
- b. (1) dan (3)
- c. (2) dan (3)
- d. (4) dan (3)

14. Perhatikan gambar di bawah ini!



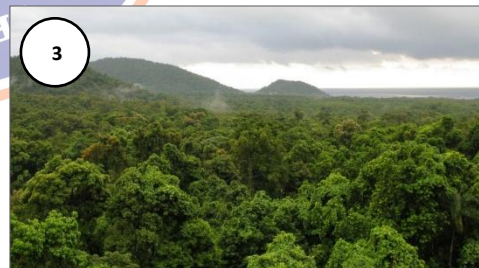
(Sumber: <https://megavselena.bg/uchenii-tyrtyat-che-kontinentite-na-zemyata-sa-osem/>)

Benua Asia dan Benua Eropa terletak pada satu daratan yang hanya dibatasi oleh pegunungan

- a. Ural dan Himalaya
- b. Ural dan Kaukasus
- c. Alpen dan Everest
- d. Kaukasus dan Himalaya



(Sumber: <https://www.meer.com/es/70376-huyendo-del-calor-de-la-ciudad>)



(Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/60306082480459568>)



(Sumber: <https://wall.alphacoders.com/big.php?i=784908>)



(Sumber: <https://www.linkedin.com/pulse/un-ghiacciaio-sta-decidedo-il-destino-dellumanit%C3%A0-michela-poles>)

15. Sebagian besar negara di Benua Afrika merupakan negara miskin dan di benua ini banyak terjadi bencana kekeringan serta kelaparan. Peristiwa tersebut disebabkan oleh
- Benua Afrika berada di dataran tinggi
 - Benua Afrika memiliki banyak gurun
 - Benua Afrika memiliki banyak pulau
 - Benua Afrika berada di hutan yang luas
16. Gambar di bawah ini adalah kondisi iklim gurun pasir di Arab Saudi dan hutan hujan di Indonesia. Berdasarkan gambar ini, perbedaan utama kondisi iklim Arab Saudi dan Indonesia adalah



Gurun Pasir

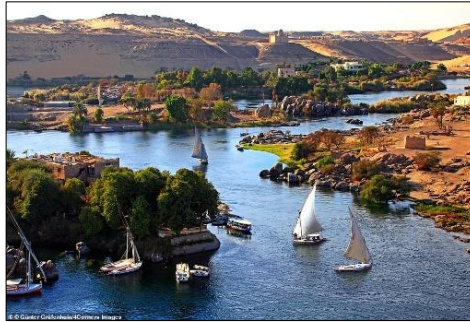


Hutan Hujan

(Sumber: https://id.pngtree.com/freebackground/several-camels-are-standing-in-the-sand-of-the-desert_2646510.html; <https://deramakot.my/>)

- Arab Saudi beriklim tropis, Indonesia beriklim gurun
 - Arab Saudi beriklim gurun, Indonesia beriklim tropis
 - keduanya memiliki curah hujan tinggi
 - Indonesia lebih dingin daripada Arab Saudi
17. Bayu adalah petani di Indonesia yang menanam padi sepanjang tahun di sawah berair. Sedangkan Ahmed adalah petani di Mesir yang mengairi kebun kurmanya dengan air dari Sungai Nil karena tanahnya gersang. Perbedaan utama kondisi geografis kedua wilayah berdasarkan cerita di atas adalah
- Indonesia sering banjir, Mesir sering gempa
 - Indonesia curah hujan tinggi, Mesir curah hujan rendah
 - Mesir tanahnya lebih subur
 - Indonesia tidak memiliki sungai
18. Sarah menjelajahi gurun Sahara di Maroko dengan unta dan memakai pakaian tebal untuk melindungi diri dari panas dan pasir. Kenji mendaki Gunung Fuji di Jepang dengan jaket tebal karena suhu puncaknya di bawah 0°C . Pengaruh geografi terhadap persiapan perjalanan mereka sesuai cerita di atas adalah
- Sarah membawa jaket karena dingin, Kenji membawa pakaian tipis
 - keduanya membutuhkan pakaian khusus sesuai kondisi alam
 - hanya Kenji yang perlu persiapan khusus
 - Gurun Sahara lebih dingin dari Gunung Fuji

19. Perhatikan gambar berikut!



Sungai Nil



Sungai Kapuas

(Sumber: <https://www.dailymail.co.uk/travel/article-7739859/Aclaimed-novelist-WILBUR-SMITH-says-time-carry-Nile-trip-Egypt.html>; <http://maritimnews.com/2019/07/ke depan-dwikota-kembali-sebagai-pelabuhan-konvensional/>)

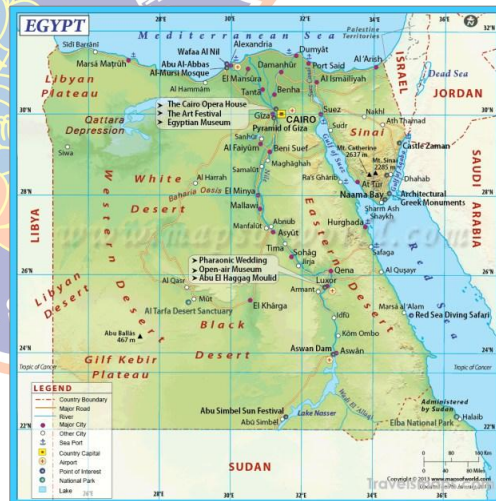
Persamaan Sungai Nil dan Kapuas berdasarkan gambar di atas adalah

- sumber irigasi pertanian dan transportasi
- penghasil listrik tenaga pasang surut
- lokasi pertambangan emas
- habitat utama paus

20. Perhatikan peta berikut!



Jepang



Mesir

(Sumber:

https://7628183822759115539_aac4bd1c8b33e7ffe64cd427ba81a7ca8498c772.blogspot.com/2015/07/map-of-japan-map.html; <http://travelsfinders.com/egypt-map.html>)

Perbedaan utama kondisi geografis Mesir (Afrika) dan Jepang (Asia) berdasarkan letaknya adalah

- Mesir dikelilingi gurun, Jepang dikelilingi laut
- Mesir beriklim tropis, Jepang beriklim subtropis
- Mesir memiliki banyak gunung api, Jepang memiliki dataran rendah
- Mesir dialiri sungai besar, Jepang tidak memiliki sungai

KUNCI JAWABAN

1. C
2. B
3. B
4. A
5. A
6. C
7. B
8. B
9. A
10. B
11. A
12. A
13. A
14. B
15. B
16. B
17. B
18. B
19. A
20. A

PENSKORAN

Skor	Kriteria
1	Jika siswa menjawab dengan benar
0	Jika siswa tidak menjawab

$$\text{Nilai siswa} = \frac{\text{Jumlah skor siswa}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100$$

LEMBAR JAWABAN TES HASIL BELAJAR IPAS MATERI ENAM BENUA DI DUNIA

Nama :

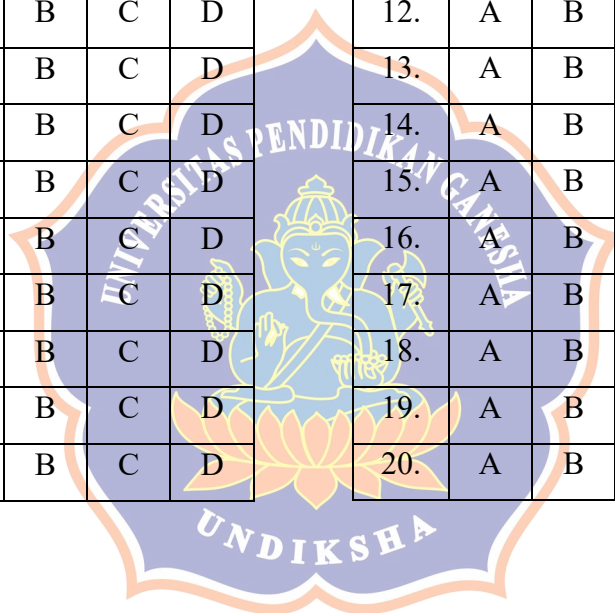
No. Urut :

Kelas :

Pilihan Ganda (PG)

No.	A	B	C	D
1.	A	B	C	D
2.	A	B	C	D
3.	A	B	C	D
4.	A	B	C	D
5.	A	B	C	D
6.	A	B	C	D
7.	A	B	C	D
8.	A	B	C	D
9.	A	B	C	D
10.	A	B	C	D

No.	A	B	C	D
11.	A	B	C	D
12.	A	B	C	D
13.	A	B	C	D
14.	A	B	C	D
15.	A	B	C	D
16.	A	B	C	D
17.	A	B	C	D
18.	A	B	C	D
19.	A	B	C	D
20.	A	B	C	D



LEMBAR VALIDASI UJI *JUDGES*

1. Identitas Instrumen

Nama Instrumen : Tes Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas VI SD

Penyusun : I Nyoman Surata

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

Pembimbing II : Prof. Dr. Dewa Bagus Sanjaya, M.Si.

2. Identitas *Expert Judges*

Nama :

NIP :

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

3. Petunjuk Validasi

- Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang telah tersedia untuk masing-masing pernyataan.
- Penilaian meliputi 2 alternatif sebagai berikut:
Sangat Relevan : Jika instrumen sesuai dengan aspek yang dinilai.
Kurang Relevan : Jika instrumen tidak sesuai dengan aspek yang dinilai.

4. Tabel Penilaian

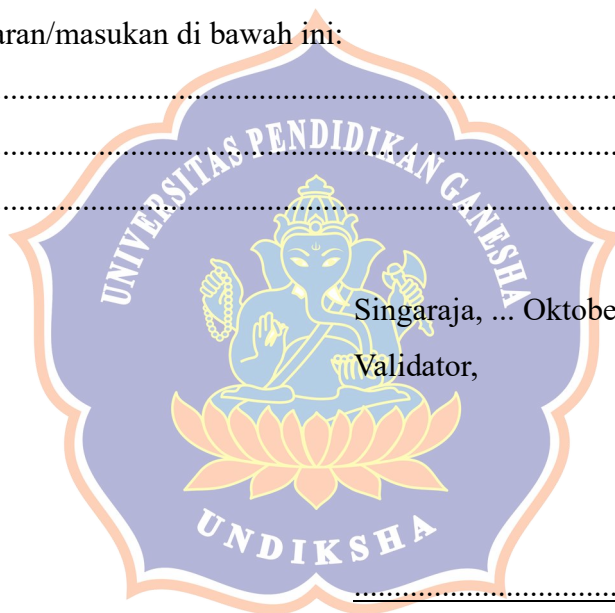
No. Butir	Penilaian <i>Judges</i>		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			
13.			

No. Butir	Penilaian <i>Judges</i>		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
14.			
15.			
16.			
17.			
18.			
19.			
20.			

Saran/Masukan:

Untuk kepentingan revisi Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* KIJANA, apabila terdapat kesalahan atau kekurangan mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/masukan di bawah ini:

.....



Singaraja, ... Oktober 2025

Validator,

.....
 NIP

Lampiran 4. Hasil Uji Instrumen oleh Expert Judges

Hasil Uji Instrumen Validitas Media Pembelajaran

**INSTRUMEN PENELITIAN
VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN *GAME* EDUKASI
BERBASIS *WEB* KIJANA**



**oleh
I NYOMAN SURATA
NIM 2429041076**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
2025**

VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN *GAME* EDUKASI BERBASIS *WEB* KIJANA

I. Definisi Konseptual

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pada proses belajar mengajar sehingga mampu merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad, 2013). Salah satu media pembelajaran adalah *game* edukasi. *Game* edukasi adalah media pembelajaran yang disusun dalam bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar kepada para pemainnya yang disajikan secara menyenangkan dan bersifat mendidik (Bahri & Agus, 2021). Integrasi elemen permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa, mendorong partisipasi aktif, dan berpotensi meningkatkan hasil belajar (Ulimaz et al., 2024).

Game edukasi bisa dikemas bersama uraian materi dengan memanfaatkan *web* agar dapat menciptakan media pembelajaran yang lebih kompleks mulai dari materi, *game*, hingga evaluasi. *Website* atau *web* adalah halaman-halaman dalam internet yang dapat mengandung informasi, teks, gambar, animasi, suara, maupun gabungan kolaborasi dari semua hal tersebut (Yuhefizar & Hidayat, 2009). Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat disintesakan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *web* adalah sebuah media pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dan pendidikan, dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta efektif dalam menyampaikan nilai-nilai dan materi pembelajaran kepada pemainnya (siswa) dengan *web* sebagai pembangun utama *game* edukasi tersebut. ✓

II. Definisi Operasional

Pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *web* dinilai berdasarkan aspek penilaian merujuk kepada sistem berbasis komputer yang menggunakan berbagai jenis isi seperti yang meliputi teks, grafik, animasi, audio, pengemasan, dan aksesibilitas (Sutono & Dandi, 2022). Jenis isi yang dimaksud adalah: (1) Teks, merupakan bentuk data *game* yang paling mudah disimpan dan dikendalikan; (2) Grafik, dapat meringkas dan menyajikan data kompleks dengan cara yang baru dan lebih berguna; (3) Animasi, berfungsi menciptakan ilusi visual yang membuat seolah ada objek di dalam *game* yang berpindah dari satu titik ke titik lainnya; (4) Audio, berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber pesan ke penerima pesan; (5) Pengemasan, dengan pengemasan yang menarik, menambahkan level-level yang meningkatkan tingkat kesulitan untuk meningkatkan motivasi pengguna; dan (6) Aksesibilitas yaitu kemudahan *user/pengguna* dalam mengakses *game* edukasi. Aspek penilaian validitas media pembelajaran yang meliputi teks, grafik, animasi, audio, pengemasan, dan aksesibilitas dijabarkan menjadi indikator sebagai berikut: ✓

1. Aspek Teks indikatornya adalah (1) porsi teks pada *screen* sesuai; (2) perataan paragraf teks sesuai; (3) tipe, ukuran, *style* dan warna sesuai, dan (4) keterbacaan teks jelas.
2. Aspek Grafik indikatornya adalah (1) gambar, grafik, simbol, ikon sesuai atau tepat dengan materi; (2) ukuran gambar, grafik, simbol ikon telah sesuai; (3)

- setiap gambar, grafik, simbol ikon kualitasnya baik; (4) setiap gambar, grafik, simbol ikon mempermudah pemahaman materi; dan (5) setiap gambar, grafik, simbol ikon mampu memotivasi.
3. Aspek Animasi indikatornya adalah (1) unsur animasi sesuai dengan materi; (2) animasi mempermudah pemahaman materi; dan (3) kualitas animasi baik.
 4. Aspek Audio indikatornya adalah (1) ketepatan audio dengan materi; (2) setiap musik dan *sound effect* mempermudah pemahaman materi; (3) penggunaan musik dan *sound effect* sesuai; dan (4) setiap musik dan *sound effect* kualitasnya baik.
 5. Aspek Pengemasan indikatornya adalah kemenarikan dan kesesuaian *cover* aplikasi dengan isi media.
 6. Aspek Aksesibilitas indikatornya adalah (1) kemudahan akses/penggunaan; dan (2) kelancaran *link* interaktif.

III. Kisi-kisi Instrumen Validitas Media Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1.	Teks	a. Porsi teks pada <i>screen</i> sesuai. b. Perataan paragraf teks sesuai. ✓ c. Tipe, ukuran, <i>style</i> dan warna sesuai. d. Keterbacaan teks jelas. ✓	1, 2, 3, 4	4
2.	Grafik	a. Gambar, grafik, simbol, ikon sesuai atau tepat dengan materi. b. Ukuran gambar, grafik, simbol ikon telah sesuai. c. Setiap gambar, grafik, simbol ikon kualitasnya baik. d. Setiap gambar, grafik, simbol ikon mempermudah pemahaman materi. ✓ e. Setiap gambar, grafik, simbol ikon mampu memotivasi.	5, 6, 7, 8, 9	5
3.	Animasi	a. Unsur animasi sesuai dengan materi. b. Animasi mempermudah pemahaman materi. ✓ c. Kualitas animasi baik.	10, 11, 12	3
4.	Audio	a. Ketepatan audio dengan materi b. Setiap musik dan <i>sound effect</i> mempermudah pemahaman materi. ✓ c. Penggunaan musik dan <i>sound effect</i> sesuai.	13, 14, 15, 16	4

No.	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
		d. Setiap musik dan <i>sound effect</i> kualitasnya baik.		
5.	Pengemasan	Kemenarikan dan kesesuaian <i>cover</i> aplikasi dengan isi media.	17, 18	2
6.	Aksesibilitas	a. Kemudahan akses/penggunaan. b. Kelancaran <i>link</i> interaktif.	19, 20	2
Total				20

(Dimodifikasi dari Sutono & Dandi, 2022)

IV. Kuesioner Validitas Media Pembelajaran

LEMBAR PENILAIAN KUESIONER VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI BERBASIS *WEB KIJANA*

1. Identitas *Judges*

Nama :
NIP :
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

2. Petunjuk Pengisian

- Lembar penilaian ini diisi oleh ahli media pembelajaran.
- Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian bapak/ibu sebagai ahli media tentang Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web KIJANA* yang sedang dibuat.
- Jawaban diberikan pada skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:
5 = SB (Sangat Baik)
4 = B (Baik)
3 = CB (Cukup Baik)
2 = KB (Kurang Baik)
1 = SKB (Sangat Kurang Baik)
- Mohon berikan tanda *check list* (✓) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat bapak/ibu.

3. Kuesioner Penilaian Validitas Media Pembelajaran

No.	Aspek/Indikator	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SB	B	CB	KB	SKB
A. Teks						
1.	Porsi teks pada <i>screen</i> sesuai.					
2.	Perataan paragraf teks sesuai.					
3.	Tipe, ukuran, <i>style</i> dan warna sesuai.					
4.	Keterbacaan teks jelas.					
B. Grafik						
5.	Gambar, grafik, simbol, ikon sesuai atau tepat dengan materi.					
6.	Ukuran gambar, grafik, simbol ikon telah sesuai.					
7.	Setiap gambar, grafik, simbol ikon kualitasnya baik.					
8.	Setiap gambar, grafik, simbol ikon mempermudah pemahaman materi.					
9.	Setiap gambar, grafik, simbol ikon mampu memotivasi.					

No.	Aspek/Indikator	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SB	B	CB	KB	SKB
C.	Animasi					
10.	Unsur animasi sesuai dengan materi.					
11.	Animasi mempermudah pemahaman materi.					
12.	Kualitas animasi baik.					
D.	Audio					
13.	Ketepatan audio dengan materi.					
14.	Setiap musik dan <i>sound effect</i> mempermudah pemahaman materi.					
15.	Penggunaan musik dan <i>sound effect</i> sesuai.					
16.	Setiap musik dan <i>sound effect</i> kualitasnya baik.					
E.	Pengemasan					
17.	Kemenarikan <i>cover</i> aplikasi dengan isi media.					
18.	Kesesuaian <i>cover</i> aplikasi dengan isi media.					
F.	Aksesibilitas					
19.	Kemudahan akses/penggunaan.					
20.	Kelancaran link interaktif.					

Hasil Uji Instrumen Validitas Media Pembelajaran oleh *Expert Judges I*

LEMBAR VALIDASI UJI *JUDGES*

1. Identitas Instrumen

Nama Instrumen : Kuesioner Validitas Media Pembelajaran
 Penyusun : I Nyoman Surata
 Pembimbing I : Prof. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
 Pembimbing II : Prof. Dr. Dewa Bagus Sanjaya, M.Si.

2. Identitas *Judges*

Nama : I Made Citra Wibawa
 NIP : 198307262009121004
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

3. Petunjuk Validasi

- Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang telah tersedia untuk masing-masing pernyataan.
- Penilaian meliputi 2 alternatif sebagai berikut:
 Sangat Relevan : Jika instrumen sesuai dengan aspek yang dinilai.
 Kurang Relevan : Jika instrumen tidak sesuai dengan aspek yang dinilai.

4. Tabel Penilaian

No. Butir	Penilaian <i>Judges</i>		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		
10.	✓		
11.	✓		
12.	✓		
13.	✓		
14.	✓		
15.	✓		
16.	✓		
17.	✓		
18.	✓		
19.	✓		
20.	✓		

Saran/Masukan:

Untuk kepentingan revisi Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis Web KIJANA, apabila terdapat kesalahan atau kekurangan mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/masukan di bawah ini:

tidak bagus

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 15 Oktober 2025
Judges,


I Made Citra Wibawa
NIP 198307262009121004

Hasil Uji Instrumen Validitas Media Pembelajaran oleh *Expert Judges* II

LEMBAR VALIDASI UJI *JUDGES*

1. Identitas Instrumen

Nama Instrumen : Kuesioner Validitas Media Pembelajaran
 Penyusun : I Nyoman Surata
 Pembimbing I : Prof. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
 Pembimbing II : Prof. Dr. Dewa Bagus Sanjaya, M.Si.

2. Identitas *Judges*

Nama : Dr. I Putu Pasek Suryawan, M.Pd.
 NIP : 198006172014041001
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

3. Petunjuk Validasi

- Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang telah tersedia untuk masing-masing pernyataan.
- Penilaian meliputi 2 alternatif sebagai berikut:
 Sangat Relevan : Jika instrumen sesuai dengan aspek yang dinilai.
 Kurang Relevan : Jika instrumen tidak sesuai dengan aspek yang dinilai.

4. Tabel Penilaian

No. Butir	Penilaian <i>Judges</i>		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		
10.	✓		
11.	✓		
12.	✓		
13.	✓		
14.	✓		
15.	✓		
16.	✓		
17.	✓		
18.	✓		
19.	✓		
20.	✓		

Saran/Masukan:

Untuk kepentingan revisi Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* KIJANA, apabila terdapat kesalahan atau kekurangan mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/masukan di bawah ini:

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

Singaraja, 16 Oktober 2025
Judges,



1. Putu Pasek Suryawan
NIP 198806172014041001

Hasil Uji Instrumen Validitas Materi Pembelajaran IPAS

**INSTRUMEN PENELITIAN
VALIDITAS MATERI PEMBELAJARAN IPAS**



**oleh
I NYOMAN SURATA
NIM 2429041076**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
2025**

MATERI PEMBELAJARAN IPAS ENAM BENUA DI DUNIA

I. Definisi Konseptual

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pada proses belajar mengajar sehingga mampu merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad, 2013). Salah satu media pembelajaran adalah *game* edukasi. *Game* edukasi adalah media pembelajaran yang disusun dalam bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar kepada para pemainnya yang disajikan secara menyenangkan dan bersifat mendidik (Bahri & Agus, 2021). Integrasi elemen permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa, mendorong partisipasi aktif, dan berpotensi meningkatkan hasil belajar (Ulimaz et al., 2024). *Game* edukasi bisa dikemas bersama uraian materi dengan memanfaatkan *web* agar dapat menciptakan media pembelajaran yang lebih kompleks mulai dari materi, *game*, hingga evaluasi. *Website* atau *web* adalah halaman-halaman dalam internet yang dapat mengandung informasi, teks, gambar, animasi, suara, maupun gabungan kolaborasi dari semua hal tersebut (Yuhafizar & Hidayat, 2009).

Materi yang dimuat pada *game* edukasi ini adalah Materi Enam Benua di Dunia. Berdasarkan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) No. 046/H/KR/2025, materi Enam Benua di Dunia merupakan materi mata pelajaran IPAS kelas VI sekolah dasar dengan capaian pembelajaran memahami letak dan kondisi geografis enam benua melalui peta konvensional/digital dengan benar (BSKAP, 2025). Berdasarkan uraian tersebut dapat disintesis bahwa media pembelajaran *game* edukasi berbasis *web* merupakan media pembelajaran yang menggabungkan unsur hiburan dan pendidikan, dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta efektif dalam menyampaikan nilai-nilai dan materi pembelajaran kepada pemainnya (siswa) dengan *web* sebagai pembangun utama *game* edukasi tersebut. Media pembelajaran *game* edukasi berbasis *web* ini memuat Materi Enam Benua di Dunia maka selanjutnya disebut Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* Kita Jelajah Benua (KIJANA). Capaian pembelajaran yang telah diturunkan menjadi tujuan pembelajaran disajikan sebagai berikut.

Capaian dan Tujuan Pembelajaran IPAS Kelas VI Sekolah Dasar

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Memahami letak dan kondisi geografis enam benua melalui peta konvensional/digital dengan benar.	1. Siswa dapat menjelaskan pembagian wilayah di enam benua berdasarkan letak astronomisnya melalui peta konvensional/digital. 2. Siswa dapat menganalisis pembagian wilayah di enam benua berdasarkan letak geografisnya melalui peta konvensional/digital.

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
	3. Siswa dapat menentukan minimal dua bentang alam populer di enam benua. 4. Siswa dapat membandingkan ciri khas kondisi geografis di berbagai negara berdasarkan pembagian wilayah di enam benua.

(Sumber: BSKAP, 2025)

II. Definisi Operasional

Pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *web* pada materi enam benua di dunia dinilai berdasarkan aspek penilaian yang meliputi struktur materi, isi materi, tata bahasa, dan evaluasi (Sanjaya dalam Geni et al., 2020). (1) Struktur materi mencakup kerangka, alur, dan tata letak penyajian informasi; (2) Isi materi merupakan keseluruhan informasi, data, fakta, konsep, teori, dan contoh yang terkandung dalam materi ajar; (3) Tata bahasa mencakup penggunaan kalimat, pilihan kata (diksi), ejaan, tanda baca, dan gaya bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar; dan (4) Evaluasi mencakup soal latihan, tugas, kuis, studi kasus, atau instrumen penilaian lainnya yang dirancang untuk mengukur penguasaan kompetensi. Aspek penilaian validitas materi pembelajaran yang meliputi struktur materi, materi, bahasa, dan evaluasi dijabarkan menjadi indikator sebagai berikut:

- Aspek Struktur Materi indikatornya adalah (1) Kejelasan capaian pembelajaran; (2) Kejelasan tujuan pembelajaran; dan (3) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.
- Aspek Isi Materi indikatornya adalah (1) Kejelasan penyajian materi; (2) Penggunaan ilustrasi/contoh yang relevan; (3) Kesesuaian gambar, animasi dan audio dengan materi; (4) Kelengkapan penyajian materi; dan (5) Keruntutan materi.
- Aspek Tata Bahasa indikatornya adalah (1) Penggunaan kalimat yang jelas dan tepat; (2) Kesesuaian intonasi kata/kalimat dengan perkembangan siswa.
- Aspek Evaluasi indikatornya adalah (1) Kejelasan petunjuk pengerjaan soal; dan (2) Kesesuaian soal dengan materi.

III. Kisi-kisi Kuesioner Validitas Materi Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1.	Struktur Materi	a. Kejelasan capaian pembelajaran. b. Kejelasan tujuan pembelajaran. c. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	1, 2, 3	3
2.	Isi Materi	a. Kejelasan penyajian materi. b. Penggunaan ilustrasi/contoh yang relevan.	4, 5, 6, 7, 8	5

No.	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
		c. Kesesuaian gambar, animasi dan audio dengan materi. d. Kelengkapan penyajian materi. e. Keruntutan materi		
3.	Tata Bahasa	a. Penggunaan kalimat yang jelas dan tepat. b. Kesesuaian intonasi kata/kalimat dengan perkembangan siswa.	9, 10	2
4.	Evaluasi	a. Kejelasan petunjuk pengerjaan soal. b. Kesesuaian soal dengan materi.	11, 12	2
Total				12

(Dimodifikasi dari: Sanjaya dalam Geni et al., 2020)

IV. Kuesioner Validitas Materi Pembelajaran

LEMBAR PENILAIAN KUESIONER VALIDITAS MATERI PEMBELAJARAN

1. Identitas Judges

Nama :
NIP :
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

2. Petunjuk Pengisian

- Lembar penilaian ini diisi oleh ahli materi pembelajaran.
- Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian bapak/ibu sebagai ahli materi tentang Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* KIJANA yang sedang dibuat.
- Jawaban diberikan pada skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:
5 = SB (Sangat Baik)
4 = B (Baik)
3 = CB (Cukup Baik)
2 = KB (Kurang Baik)
1 = SKB (Sangat Kurang Baik)
- Mohon berikan tanda *check list* (✓) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat bapak/ibu.

3. Kuesioner Validitas Materi Pembelajaran

No.	Aspek/Indikator	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SB	B	CB	KB	SKB
A.	Struktur Materi					
1.	Kejelasan capaian pembelajaran. ✓					
2.	Kejelasan tujuan pembelajaran.					
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. ✓					
B.	Isi Materi					
4.	Kejelasan penyajian materi. ✓					
5.	Penggunaan ilustrasi/contoh yang relevan.					
6.	Kesesuaian gambar dan animasi dengan materi.					
7.	Kelengkapan penyajian materi.					
8.	Keruntutan materi. ✓					
C.	Tata Bahasa					
9.	Penggunaan kalimat yang jelas dan tepat.					
10.	Kesesuaian intonasi kata/kalimat dengan perkembangan siswa.					

No.	Aspek/Indikator	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SB	B	CB	KB	SKB
D.	Evaluasi					
11.	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal.					
12.	Kesesuaian soal dengan materi.					

Hasil Uji Instrumen Validitas Materi Pembelajaran oleh *Expert Judges I*

LEMBAR VALIDASI UJI JUDGES

1. Identitas Instrumen

Nama Instrumen : Kuesioner Validitas Materi Pembelajaran
 Penyusun : I Nyoman Surata
 Pembimbing I : Prof. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
 Pembimbing II : Prof. Dr. Dewa Bagus Sanjaya, M.Si.

2. Identitas Judges

Nama : Made Citra Wibawa
 NIP : 1983.07.26.2009.121009
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

3. Petunjuk Validasi

- Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang telah tersedia untuk masing-masing pernyataan.
- Penilaian meliputi 2 alternatif sebagai berikut:
 Sangat Relevan : Jika instrumen sesuai dengan aspek yang dinilai.
 Kurang Relevan : Jika instrumen tidak sesuai dengan aspek yang dinilai.

4. Tabel Penilaian

No. Butir	Penilaian Judges		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		
10.	✓		
11.	✓		
12.	✓		

Saran/Masukan:

Untuk kepentingan revisi Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* KIJANA, apabila terdapat kesalahan atau kekurangan mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/masukan di bawah ini:

Sudah bagus dan bisa di terapkan.

.....
.....
.....
Singaraja, 15 Oktober 2025
Judges,


I. Made Citra Wibawa
NIP 198307262009121064

Hasil Uji Instrumen Validitas Materi Pembelajaran oleh *Expert Judges II*

LEMBAR VALIDASI UJI JUDGES

1. Identitas Instrumen

Nama Instrumen : Kuesioner Validitas Materi Pembelajaran
 Penyusun : I Nyoman Surata
 Pembimbing I : Prof. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
 Pembimbing II : Prof. Dr. Dewa Bagus Sanjaya, M.Si.

2. Identitas Judges

Nama : *Dr. I Putu Pasek Suryawan, M.Pd.*
 NIP : *1980061720214041001*
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

3. Petunjuk Validasi

- Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang telah tersedia untuk masing-masing pernyataan.
- Penilaian meliputi 2 alternatif sebagai berikut:
 Sangat Relevan : Jika instrumen sesuai dengan aspek yang dinilai.
 Kurang Relevan : Jika instrumen tidak sesuai dengan aspek yang dinilai.

4. Tabel Penilaian

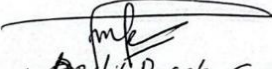
No. Butir	Penilaian Judges		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		
10.	✓		
11.	✓		
12.	✓		

Saran/Masukan:

Untuk kepentingan revisi Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* KIJANA, apabila terdapat kesalahan atau kekurangan mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/masukan di bawah ini:

.....

.....
.....
.....
Singaraja, 16 Oktober 2025
Judges,


1. Paset Suryawan
NIP 198806172014041001

Hasil Uji Instrumen Kepraktisan Media Pembelajaran untuk Praktisi

**INSTRUMEN PENELITIAN
KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN
UNTUK PRAKTISI**



**oleh
I NYOMAN SURATA
NIM 2429041076**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
2025**

KEPRAKTIKAN MEDIA PEMBELAJARAN

I. Definisi Konseptual

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pada proses belajar mengajar sehingga mampu merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad, 2013). Salah satu media pembelajaran adalah *game* edukasi. *Game* edukasi adalah media pembelajaran yang disusun dalam bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar kepada para pemainnya yang disajikan secara menyenangkan dan bersifat mendidik (Bahri & Agus, 2021). Integrasi elemen permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa, mendorong partisipasi aktif, dan berpotensi meningkatkan hasil belajar (Ulimaz et al., 2024).

Game edukasi bisa dikemas bersama uraian materi dengan memanfaatkan *web* agar dapat menciptakan media pembelajaran yang lebih kompleks mulai dari materi, *game*, hingga evaluasi. *Website* atau *web* adalah halaman-halaman dalam internet yang dapat mengandung informasi, teks, gambar, animasi, suara, maupun gabungan kolaborasi dari semua hal tersebut (Yuhefizar & Hidayat, 2009). Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat disintesis media pembelajaran *game* edukasi berbasis *web* adalah sebuah media pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dan pendidikan, dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta efektif dalam menyampaikan nilai-nilai dan materi pembelajaran kepada pemainnya (siswa) dengan *web* sebagai pembangun utama *game* edukasi tersebut. ✓

II. Definisi Operasional

Pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *web* pada materi enam benua di dunia dinilai berdasarkan aspek penilaian yang meliputi daya tarik, penggunaan, isi materi, tata bahasa, dan evaluasi (Agung, 2014). (1) Daya tarik kemampuan *game* edukasi untuk menarik, memotivasi, dan mempertahankan minat pengguna/siswa selama proses pembelajaran; (2) Penggunaan merupakan kemudahan penggunaan *game* dari sisi teknis dan navigasi (3) Isi materi merupakan fokus materi pelajaran yang diintegrasikan ke dalam mekanisme permainan; (4) Tata bahasa mencakup penggunaan kalimat, pilihan kata (diksi), ejaan, tanda baca, dan gaya bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar; dan (5) Evaluasi mencakup soal latihan, tugas, kuis, studi kasus, atau instrumen penilaian lainnya yang dirancang untuk mengukur penguasaan kompetensi. ✓

Aspek penilaian kepraktisan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *web* untuk praktisi meliputi daya tarik, penggunaan, isi materi, bahasa, dan evaluasi dijabarkan menjadi indikator sebagai berikut:

1. Aspek Daya Tarik indikatornya adalah (1) Tampilan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *web*; (2) Jenis, ukuran, *font*, dan warna teks; (3) Penggunaan animasi dan gambar yang relevan; dan (4) *Game* edukasi berbasis *web* menarik digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Aspek Penggunaan indikatornya adalah (1) Media pembelajaran *Game* edukasi berbasis *web* mudah diakses pada *smartphone*/laptop/komputer/tablet; (2) Media pembelajaran *game* edukasi berbasis *web* dapat digunakan untuk

menyampaikan materi; dan (3) *Game* edukasi berbasis *web* mudah digunakan sebagai media pembelajaran.

3. Aspek Isi Materi indikatornya adalah (1) Materi pada media pembelajaran *game* edukasi berbasis *web* sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran; dan (2) Materi pada media pembelajaran *game* edukasi berbasis *web* disajikan secara runtut.
4. Aspek Tata Bahasa indikatornya adalah (1) Penggunaan bahasa yang jelas dan tepat; dan (2) Penggunaan kata/kalimat yang mudah dipahami.
5. Aspek Evaluasi indikatornya adalah (1) Kejelasan petunjuk pengerjaan soal; dan (2) Kesesuaian soal dengan materi.

III. Kisi-kisi Kuesioner Kepraktisan Media Pembelajaran

Kisi-kisi Kuesioner Kepraktisan Media Pembelajaran untuk Praktisi

No.	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1.	Daya Tarik	a. Tampilan media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> . b. Jenis, ukuran, <i>font</i> , dan warna teks. c. Penggunaan animasi dan gambar yang relevan. d. <i>Game</i> edukasi berbasis <i>web</i> menarik digunakan sebagai media pembelajaran.	1, 2, 3, 4 ,	4
2.	Penggunaan	a. Media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> mudah diakses pada <i>smartphone</i> /laptop/komputer/tablet. b. Media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> dapat digunakan untuk menyampaikan materi. c. <i>Game</i> edukasi berbasis <i>web</i> mudah digunakan sebagai media pembelajaran.	5, 6, 7 ,	3
3.	Isi Materi	a. Materi pada media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. b. Materi pada media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> disajikan secara runtut.	8, 9, 10 -	3

No.	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
4.	Tata Bahasa	a. Penggunaan bahasa yang jelas dan tepat. b. Penggunaan kata/kalimat yang mudah dipahami.	11, 12	2
5.	Evaluasi	a. Kejelasan petunjuk pengerjaan soal. b. Kesesuaian soal dengan materi.	13, 14	2
Total				14

(Dimodifikasi dari Agung, 2014)

IV. Kuesioner Uji Kepraktisan Media Pembelajaran

KUESIONER UJI KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK PRAKTISI

1. Identitas

Nama :
NIP :
Instansi :

2. Petunjuk Pengisian

- Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian bapak/ibu sebagai guru kelas VI tentang Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* KIJANA yang sedang dibuat.
- Jawaban diberikan pada skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:
5 = SS (Sangat Setuju)
4 = S (Setuju)
3 = CS (Cukup Setuju)
2 = KS (Kurang Setuju)
1 = SKS (Sangat Kurang Setuju)
- Mohon berikan tanda *check list* (✓) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat bapak/ibu.

3. Kuesioner Uji Kepraktisan Media Pembelajaran untuk Praktisi

3. Kuesioner Uji Kepraktisan Media Pembelajaran untuk PAKSI						
No.	Aspek/Indikator	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	SKS
A. Daya Tarik						
1.	Tampilan media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> menarik.					
2.	Jenis, ukuran, <i>font</i> , dan warna teks sudah tepat.					
3.	Penggunaan animasi dan gambar sudah relevan.					
4.	<i>Game</i> edukasi berbasis <i>web</i> menarik digunakan sebagai media pembelajaran.					
B. Penggunaan						
5.	Media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> mudah diakses pada <i>smartphone</i> /laptop/ komputer/tablet.					
6.	Media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> dapat digunakan untuk menyampaikan materi.					

No.	Aspek/Indikator	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	SKS
7.	Game edukasi berbasis <i>web</i> mudah digunakan sebagai media pembelajaran.					
C. Isi Materi						
8.	Materi pada media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> sesuai dengan capaian pembelajaran.					
9.	Materi pada media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.					
10.	Materi pada media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> disajikan secara runtut.					
D. Tata Bahasa						
11.	Penggunaan bahasa pada media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> sudah jelas dan tepat.					
12.	Penggunaan kata/kalimat mudah dipahami.					
E. Evaluasi						
13.	Petunjuk pengerjaan soal sudah jelas.					
14.	Soal sudah sesuai dengan materi.					

Hasil Uji Instrumen Kepraktisan Media Pembelajaran untuk Praktisi oleh Expert Judges I

LEMBAR VALIDASI UJI JUDGES

1. Identitas Instrumen

Nama Instrumen : Kuesioner Penilaian Kepraktisan Media Pembelajaran untuk Praktisi
 Penyusun : I Nyoman Surata
 Pembimbing I : Prof. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
 Pembimbing II : Prof. Dr. Dewa Bagus Sanjaya, M.Si.

2. Identitas Judges

Nama : Made Gita Wibawa
 NIP : 1982072620009121004
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

3. Petunjuk Validasi

- Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang telah tersedia untuk masing-masing pernyataan.
- Penilaian meliputi 2 alternatif sebagai berikut:
 Sangat Relevan : Jika instrumen sesuai dengan aspek yang dinilai.
 Kurang Relevan : Jika instrumen tidak sesuai dengan aspek yang dinilai.

4. Tabel Penilaian

No. Butir	Penilaian Judges		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		
10.	✓		
11.	✓		
12.	✓		
13.	✓		
14.	✓		

Saran/Masukan:

Untuk kepentingan revisi Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* KIJANA, apabila terdapat kesalahan atau kekurangan mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/masukan di bawah ini:

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

Singaraja, 15 Oktober 2025
Judges,


Made Citra Wibawa
NIP 198407262009121004

Hasil Uji Instrumen Kepraktisan Media Pembelajaran untuk Praktisi oleh Expert Judges II

LEMBAR VALIDASI UJI JUDGES

1. Identitas Instrumen

Nama Instrumen : Kuesioner Penilaian Kepraktisan Media Pembelajaran untuk Praktisi
 Penyusun : I Nyoman Surata
 Pembimbing I : Prof. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
 Pembimbing II : Prof. Dr. Dewa Bagus Sanjaya, M.Si.

2. Identitas Judges

Nama : Dr. I Puji Paset Suryawan, M.Pd.
 NIP : 197806172014041001
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

3. Petunjuk Validasi

- Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang telah tersedia untuk masing-masing pernyataan.
- Penilaian meliputi 2 alternatif sebagai berikut:
 Sangat Relevan : Jika instrumen sesuai dengan aspek yang dinilai.
 Kurang Relevan : Jika instrumen tidak sesuai dengan aspek yang dinilai.

4. Tabel Penilaian

No. Butir	Penilaian Judges		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		
10.	✓		
11.	✓		
12.	✓		
13.	✓		
14.	✓		

Saran/Masukan:

Untuk kepentingan revisi Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Web KIJANA, apabila terdapat kesalahan atau kekurangan mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/masukan di bawah ini:

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

Singaraja, 16 Oktober 2025
Judges,



I. Rik Pasek Suryawan
NIP 198006172014041001

Hasil Uji Instrumen Kepraktisan Media Pembelajaran untuk Siswa

**INSTRUMEN PENELITIAN
KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN
UNTUK SISWA**



**oleh
I NYOMAN SURATA
NIM 2429041076**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
2025**

KEPRAKTIKAN MEDIA PEMBELAJARAN

I. Definisi Konseptual

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pada proses belajar mengajar sehingga mampu merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad, 2013). Salah satu media pembelajaran adalah *game* edukasi. *Game* edukasi adalah media pembelajaran yang disusun dalam bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar kepada para pemainnya yang disajikan secara menyenangkan dan bersifat mendidik (Bahri & Agus, 2021). Integrasi elemen permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa, mendorong partisipasi aktif, dan berpotensi meningkatkan hasil belajar (Ulimaz et al., 2024).

Game edukasi bisa dikemas bersama uraian materi dengan memanfaatkan *web* agar dapat menciptakan media pembelajaran yang lebih kompleks mulai dari materi, *game*, hingga evaluasi. *Website* atau *web* adalah halaman-halaman dalam internet yang dapat mengandung informasi, teks, gambar, animasi, suara, maupun gabungan kolaborasi dari semua hal tersebut (Yuhfizar & Hidayat, 2009). Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat disintesakan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *web* adalah sebuah media pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dan pendidikan, dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta efektif dalam menyampaikan nilai-nilai dan materi pembelajaran kepada pemainnya (siswa) dengan *web* sebagai pembangun utama *game* edukasi tersebut. ✓

II. Definisi Operasional

Pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *web* pada materi enam benua di dunia dinilai berdasarkan aspek penilaian yang meliputi daya tarik, penggunaan, isi materi, tata bahasa, dan evaluasi (Agung, 2014). (1) Daya tarik kemampuan *game* edukasi untuk menarik, memotivasi, dan mempertahankan minat pengguna/siswa selama proses pembelajaran; (2) Penggunaan merupakan kemudahan penggunaan *game* dari sisi teknis dan navigasi (3) Isi materi merupakan fokus materi pelajaran yang diintegrasikan ke dalam mekanisme permainan; (4) Tata bahasa mencakup penggunaan kalimat, pilihan kata (diksi), ejaan, tanda baca, dan gaya bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar; dan (5) Evaluasi mencakup soal latihan, tugas, kuis, studi kasus, atau instrumen penilaian lainnya yang dirancang untuk mengukur penguasaan kompetensi. ✓

Aspek penilaian kepraktisan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *web* untuk siswa meliputi daya tarik, penggunaan, bahasa, dan evaluasi dijabarkan menjadi indikator sebagai berikut:

1. Aspek Daya Tarik indikatornya adalah (1) Tampilan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *web*; (2) Jenis, ukuran, *font*, dan warna teks; (3) Penggunaan animasi dan gambar yang relevan; dan (4) *Game* edukasi berbasis *web* menarik digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Aspek Penggunaan indikatornya adalah (1) Media pembelajaran *Game* edukasi berbasis *web* mudah diakses pada *smartphone*/laptop/komputer/tablet; (2) Media pembelajaran *game* edukasi berbasis *web* dapat digunakan untuk

menyampaikan materi; dan (3) *Game* edukasi berbasis *web* mudah digunakan sebagai media pembelajaran.

3. Aspek Tata Bahasa indikatornya adalah (1) Penggunaan bahasa yang jelas dan mudah dipahami.
4. Aspek Evaluasi indikatornya adalah (1) Kejelasan petunjuk pengerjaan soal; dan (2) Kesesuaian soal dengan materi.

III. Kisi-kisi Kuesioner Kepraktisan Media Pembelajaran

Kisi-kisi Kuesioner Kepraktisan Media Pembelajaran untuk Siswa

No.	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1.	Daya Tarik	a. Tampilan media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> . b. Jenis, ukuran, <i>font</i> , dan warna teks. ✓ c. Penggunaan animasi dan gambar yang relevan. d. <i>Game</i> edukasi berbasis <i>web</i> menarik digunakan sebagai media pembelajaran. ✓	1, 2, 3, 4	4
2.	Penggunaan	a. Media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> mudah diakses pada <i>smartphone</i> /laptop/komputer/tablet. b. Media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> dapat digunakan untuk menyampaikan materi. ✓ c. <i>Game</i> edukasi berbasis <i>web</i> mudah digunakan sebagai media pembelajaran.	5, 6, 7	3
3.	Tata Bahasa	Penggunaan bahasa yang jelas dan mudah dipahami. ✓	8	1
4.	Evaluasi	a. Kejelasan petunjuk pengerjaan soal. ✓ b. Kesesuaian soal dengan materi.	9, 10	2
Total				10

(Dimodifikasi dari Agung, 2014)

IV. Kuesioner Uji Kepraktisan Media Pembelajaran

KUESIONER UJI KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK SISWA

1. Identitas

Nama :
No. Urut :
Kelas :
Sekolah :

2. Petunjuk Pengisian

- Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian anda tentang Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* KIJANA.
- Jawaban diberikan pada skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:
1 = Ya
2 = Tidak
- Mohon berikan tanda *check list* (✓) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat anda.

3. Kuesioner Uji Kepraktisan Media Pembelajaran untuk Siswa

No.	Aspek/Indikator	Respon	
		Ya	Tidak
		1	0
A. Daya Tarik			
1.	Apakah tampilan <i>game</i> edukasi menarik dan bagus?		
2.	Apakah jenis, ukuran, huruf, dan warna teks pada <i>game</i> edukasi jelas dan menarik?		
3.	Apakah animasi dan gambar pada <i>game</i> edukasi jelas dan menarik?		
4.	Apakah <i>game</i> edukasi ini membuat semangat untuk belajar?		
B. Penggunaan			
5.	Apakah <i>game</i> edukasi ini mudah diakses/dimainkan pada <i>smartphone/laptop/komputer/tablet</i> ?		
6.	Apakah <i>game</i> edukasi mudah digunakan untuk belajar?		
7.	Apakah <i>game</i> edukasi ini membantu untuk memahami materi?		
C. Tata Bahasa			

No.	Aspek/Indikator	Respon	
		Ya 1	Tidak 0
8.	Apakah bahasa yang digunakan dalam <i>game</i> edukasi jelas dan mudah dipahami?	.	
D. Evaluasi			
9.	Apakah petunjuk pengerjaan soal pada <i>game</i> edukasi sudah jelas?	.	
10.	Apakah soal pada <i>game</i> edukasi sudah sesuai dengan materi?		

Hasil Uji Instrumen Kepraktisan Media Pembelajaran untuk Siswa oleh Expert Judges I

LEMBAR VALIDASI UJI JUDGES

1. Identitas Instrumen

Nama Instrumen : Kuesioner Penilaian Kepraktisan Media Pembelajaran untuk Siswa
 Penyusun : I Nyoman Surata
 Pembimbing I : Prof. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
 Pembimbing II : Prof. Dr. Dewa Bagus Sanjaya, M.Si.

2. Identitas Judges

Nama : I Made Citra Wibawa
 NIP : 198407262004121009
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

3. Petunjuk Validasi

- Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang telah tersedia untuk masing-masing pernyataan.
- Penilaian meliputi 2 alternatif sebagai berikut:
 Sangat Relevan : Jika instrumen sesuai dengan aspek yang dinilai.
 Kurang Relevan : Jika instrumen tidak sesuai dengan aspek yang dinilai.

4. Tabel Penilaian

No. Butir	Penilaian Judges		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		
10.	✓		

Saran/Masukan:

Untuk kepentingan revisi Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* KIJANA, apabila terdapat kesalahan atau kekurangan mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/masukan di bawah ini:

instrumen sudah sesuai untuk kebet

Singaraja, 15 Oktober 2025
Judges,



I Made Citra Wibawa
NIP 198207262009121009

Hasil Uji Instrumen Kepraktisan Media Pembelajaran untuk Siswa oleh Expert Judges II

LEMBAR VALIDASI UJI JUDGES

1. Identitas Instrumen

Nama Instrumen : Kuesioner Penilaian Kepraktisan Media Pembelajaran untuk Siswa
 Penyusun : I Nyoman Surata
 Pembimbing I : Prof. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
 Pembimbing II : Prof. Dr. Dewa Bagus Sanjaya, M.Si.

2. Identitas Judges

Nama : *Dr. I Putu Pasek Suryawan, M.Pd.*
 NIP : *196607201904001001*
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

3. Petunjuk Validasi

- Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang telah tersedia untuk masing-masing pernyataan.
- Penilaian meliputi 2 alternatif sebagai berikut:
 Sangat Relevan : Jika instrumen sesuai dengan aspek yang dinilai.
 Kurang Relevan : Jika instrumen tidak sesuai dengan aspek yang dinilai.

4. Tabel Penilaian

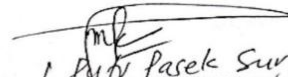
No. Butir	Penilaian Judges		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		
10.	✓		

Saran/Masukan:

Untuk kepentingan revisi Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* KIJANA, apabila terdapat kesalahan atau kekurangan mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/masukan di bawah ini:

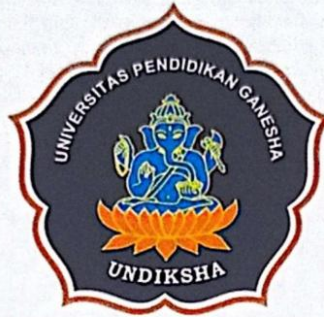
.....

Singaraja, 16 Oktober 2025
Judges,


I. Putu Pasek Suryawan
NIP 198806172014041001

Hasil Uji Instrumen Tes Hasil Belajar IPAS oleh *Expert Judges*

**INSTRUMEN PENELITIAN
TES HASIL BELAJAR**



**oleh
I NYOMAN SURATA
NIM 2429041076**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
2025**

TES HASIL BELAJAR

I. Definisi Konseptual

Hasil belajar menjadi bagian penting dalam proses pendidikan. Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa yang mencakup tiga ranah utama yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor (Bloom et al., 1956). Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh melalui tes (Susanto, 2013). Hasil belajar diperoleh oleh siswa setelah mendapatkan pengajaran dalam kurun waktu tertentu dan dapat menjadi acuan dalam menilai keberhasilan pembelajaran siswa (Yandi et al., 2023). Ranah kognitif dibagi menjadi enam tingkatan yang bersifat hierarkis, dari yang paling sederhana hingga yang paling kompleks, yaitu *Knowledge* (Pengetahuan/C1), *Comprehension* (Pemahaman/C2), *Application* (Penerapan/C3), *Analysis* (Analisis/C4), *Synthesis* (Sintesis/C5), dan *Evaluation* (Evaluasi/C6). 

Bloom menyampaikan pemikirannya tentang taksonomi kognitif terutama dalam rangka penyusunan soal/tes ujian untuk siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan (Krathwohl, 2002). Teori Taksonomi Bloom mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan teori pendidikan. Domain pengetahuan/kognitif dalam Taksonomi Bloom Revisi berkaitan dengan ingatan, berpikir dan proses-proses penalaran terdiri dari mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta (Anderson et al., 2001). Ranah atau domain afektif, merupakan domain yang meliputi rasa, nilai, apresiasi, antusiasme, motivasi, dan sikap (Krathwohl et al., 1964). Ranah afektif terdiri dari jenis perilaku: (1) Penerimaan, (2) Partisipasi, (3) Penilaian dan penentuan sikap, (4) Organisasi, dan (5) pembentukan pola hidup. Ranah psikomotorik, mencakup keterampilan atau *skill* yang dimiliki oleh siswa. Kemampuan psikomotorik berkaitan dengan fisik, koordinasi, dan penggunaan bidang keterampilan motorik yang harus dilatih secara terus menerus dan diukur dari segi kecepatan, presisi, jarak, prosedur, atau teknik dalam eksekusinya (Simpson, 1966). Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disintesis bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku komprehensif yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor, yang pencapaiannya diukur melalui skor sebagai acuan untuk menilai keberhasilan suatu proses pembelajaran.

II. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini hasil belajar dibatasi pada perubahan perilaku pada ranah kognitif berdasarkan Taksonomi Bloom Revisi yaitu level kognitif C2 (memahami), C3 (mengaplikasikan), dan C4 (menganalisis). Hasil belajar adalah wujud nyata dari capaian pembelajaran. Capaian pembelajaran merujuk pada kemampuan yang dicapai oleh siswa di akhir suatu proses pembelajaran (Prihatiningsih, 2023). Capaian pembelajaran yang digunakan adalah memahami letak dan kondisi geografis enam benua melalui peta konvensional/digital dengan benar, yang merupakan capaian pembelajaran mata pelajaran IPAS fase C (BSKAP, 2025). Capaian pembelajaran diturunkan menjadi 4 (empat) tujuan pembelajaran yaitu: (1) Siswa dapat menjelaskan pembagian wilayah di enam benua berdasarkan 

letak astronomisnya melalui peta konvensional/digital; (2) Siswa dapat menganalisis pembagian wilayah di enam benua berdasarkan letak geografisnya melalui peta konvensional/digital; (3) Siswa dapat menentukan minimal dua bentang alam populer di enam benua; (4) Siswa dapat membandingkan ciri khas kondisi geografis di berbagai negara berdasarkan pembagian wilayah di enam benua.

Berikut penjabaran aspek/tujuan pembelajaran menjadi indikator hasil belajar IPAS.

1. Siswa dapat menjelaskan pembagian wilayah di enam benua berdasarkan letak astronomisnya melalui peta konvensional/digital, memiliki indikator sebagai berikut: (1) Menjelaskan pembagian wilayah benua Afrika berdasarkan letak astronomis melalui gambar yang disajikan, (2) Menjelaskan posisi unik benua Australia berdasarkan letak astronomisnya melalui pengamatan gambar, (3) Menjelaskan pengaruh letak astronomis terhadap iklim di Indonesia sebagai bagian dari benua Asia yang dilintasi garis khatulistiwa, (4) Menjelaskan latar belakang pembagian wilayah benua Asia dan Eropa yang merupakan satu daratan melalui pengamatan gambar, dan (5) Menjelaskan ciri khas benua Antartika sebagai benua tanpa wilayah utara berdasarkan letak astronomisnya.
2. Siswa dapat menganalisis pembagian wilayah di enam benua berdasarkan letak geografisnya melalui peta konvensional/digital, memiliki indikator sebagai berikut: (1) Menganalisis pembagian wilayah benua Asia dan Eropa berdasarkan letak geografisnya melalui pengamatan gambar, (2) Menganalisis pembagian wilayah benua Afrika berdasarkan letak geografisnya yang terdapat gurun Sahara melalui pengamatan gambar, (3) Menganalisis pembagian wilayah benua Asia Selatan berdasarkan letak geografisnya yang terdapat gunung Himalaya melalui pengamatan gambar, (4) Menganalisis letak geografis benua Amerika pada peta buta berdasarkan ilustrasi cerita, dan (5) Menganalisis benua pada peta buta berdasarkan ilustrasi cerita dan gambar yang disajikan.
3. Siswa dapat menentukan minimal dua bentang alam populer di enam benua, memiliki indikator sebagai berikut: (1) Disajikan gambar benua Antartika. Menentukan minimal dua bentang alam populer yang ada pada benua Antartika berdasarkan gambar yang disajikan, (2) Menentukan minimal dua bentang alam populer yang ada pada benua Asia berdasarkan ilustrasi cerita, (3) Menentukan dua bentang alam populer di benua Australia berdasarkan empat pilihan gambar yang disajikan, (4) Menentukan dua bentang alam yang memisahkan benua Asia dan Eropa berdasarkan gambar yang disajikan, dan (5) Menentukan dampak kondisi geografis benua Afrika terhadap keadaan ekonomi dan sosial penduduk setempat berdasarkan ilustrasi cerita.
4. Siswa dapat membandingkan ciri khas kondisi geografis di berbagai negara berdasarkan pembagian wilayah di enam benua., memiliki indikator sebagai berikut: (1) Membandingkan ciri khas kondisi geografis dua negara di benua yang berbeda berdasarkan perbedaan iklim melalui gambar yang disajikan, (2) Membandingkan ciri khas kondisi geografis dua wilayah di benua yang berbeda berdasarkan perbedaan kondisi geografis melalui cerita ilustrasi, (3) Membandingkan cara adaptasi penduduk setempat sebagai akibat kondisi

geografis dua wilayah di benua yang berbeda berdasarkan melalui cerita ilustrasi, (4) Membandingkan pemanfaatan bentang alam sejenis pada dua wilayah di benua yang berbeda oleh penduduk setempat, dan (5) Membandingkan kondisi geografis dua negara di benua yang berbeda melalui pengamatan peta.

III. Kisi-kisi Tes Hasil Belajar

No.	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	No. Soal	Jumlah Soal
1.	Memahami letak dan kondisi geografis enam benua melalui peta konvensional/digital dengan benar.	Siswa dapat memahami pembagian wilayah di enam benua berdasarkan letak astronomisnya melalui peta konvensional/digital.	Menjelaskan pembagian wilayah benua Afrika berdasarkan letak astronomis melalui gambar yang disajikan.	C2	1	1
			Menjelaskan posisi unik benua Australia berdasarkan letak astronomisnya melalui pengamatan gambar.	C2	2	1
			Menjelaskan pengaruh letak astronomis terhadap iklim di Indonesia sebagai bagian dari benua Asia yang dilintasi garis khatulistiwa.	C2	3	1
			Menjelaskan latar belakang pembagian wilayah benua Asia dan Eropa yang merupakan satu daratan melalui pengamatan gambar.	C2	4	1

No.	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	No. Soal	Jumlah Soal
			Menjelaskan ciri khas benua Antartika sebagai benua tanpa wilayah utara berdasarkan letak astronomisnya.	C2	5	1
2.		Siswa dapat menganalisis pembagian wilayah di enam benua berdasarkan letak geografisnya melalui peta konvensional/digital.	Menganalisis pembagian wilayah benua Asia dan Eropa berdasarkan letak geografisnya melalui pengamatan gambar.	C4	6	1
			Menganalisis pembagian wilayah benua Afrika berdasarkan letak geografisnya yang terdapat gurun Sahara melalui pengamatan gambar.	C4	7	1
			Menganalisis pembagian wilayah benua Asia Selatan berdasarkan letak geografisnya yang terdapat gunung Himalaya melalui pengamatan gambar.	C4	8	1

kkg lain (ca)

Gundem 160 km

No.	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	No. Soal	Jumlah Soal
3.		Siswa dapat menentukan minimal dua bentang alam populer di enam benua.	Menganalisis letak geografis benua Amerika pada peta buta berdasarkan ilustrasi cerita.	C4	9	1
			Menganalisis benua pada peta buta berdasarkan ilustrasi cerita dan gambar yang disajikan.	C4	10	1
			Disajikan gambar benua Antartika. Menentukan minimal dua bentang alam populer yang ada pada benua Antartika berdasarkan gambar yang disajikan.	C3	11	1
			Menentukan minimal dua bentang alam populer yang ada pada benua Asia berdasarkan ilustrasi cerita.	C3	12	1
			Menentukan dua bentang alam populer di benua Australia berdasarkan empat pilihan gambar yang disajikan.	C3	13	1
			Menentukan dua bentang alam yang	C3	14	1

No.	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	No. Soal	Jumlah Soal
4.			memisahkan benua Asia dan Eropa berdasarkan gambar yang disajikan.			
			Menentukan dampak kondisi geografis benua Afrika terhadap keadaan ekonomi dan sosial penduduk setempat berdasarkan ilustrasi cerita.	C3	15	1
		Siswa dapat membandingkan ciri khas kondisi geografis di berbagai negara berdasarkan pembagian wilayah di enam benua.	Membandingkan ciri khas kondisi geografis dua negara di benua yang berbeda berdasarkan perbedaan iklim melalui gambar yang disajikan.	C4	16	1
			Membandingkan ciri khas kondisi geografis dua wilayah di benua yang berbeda berdasarkan perbedaan kondisi geografis melalui cerita ilustrasi.	C4	17	1
			Membandingkan cara adaptasi penduduk setempat sebagai akibat kondisi geografis dua	C4	18	1

No.	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	No. Soal	Jumlah Soal
			wilayah di benua yang berbeda berdasarkan melalui cerita ilustrasi.			
			Membandingkan pemanfaatan bentang alam sejenis pada dua wilayah di benua yang berbeda oleh penduduk setempat.	C4	19	1
			Membandingkan kondisi geografis dua negara di benua yang berbeda melalui pengamatan peta.	C4	20	1
Total						20

(Sumber: BSKAP, 2025; Anderson et al., 2001)

IV. Tes Hasil Belajar

TES HASIL BELAJAR

Mata Pelajaran : IPAS
Kelas/Semester : VI (Enam)/I (Satu)
Waktu : 60 Menit

Petunjuk:

1. Tulislah identitas pada lembar jawaban yang telah disediakan!
2. Tuliskan semua jawaban di lembar jawaban!
3. Bacalah setiap butir soal dengan baik sebelum dijawab!
4. Kerjakan lebih dahulu soal yang dianggap mudah!
5. Tanyakan kepada guru apabila ada soal yang kurang jelas!
6. Periksa kembali pekerjaanmu sebelum lembar soal dan lembar jawaban diserahkan kepada guru!

Jawablah soal-soal di bawah ini dengan memilih satu jawaban yang benar dengan memberikan tanda X pada A, B, C, atau D!

1. Perhatikan gambar berikut!



Sesuai gambar di atas, pembagian wilayah Benua Afrika menjadi dua bagian berdasarkan

- a. perbedaan jenis tanah menjadi wilayah Benua Afrika Utara dan Selatan
- b. adanya sungai besar menjadi wilayah Benua Afrika Utara dan Selatan
- c. garis khatulistiwa menjadi wilayah Benua Afrika bagian Utara dan Selatan
- d. perbatasan negara menjadi wilayah Benua Afrika Utara dan Selatan

2. Perhatikan peta iklim Australia di bawah!



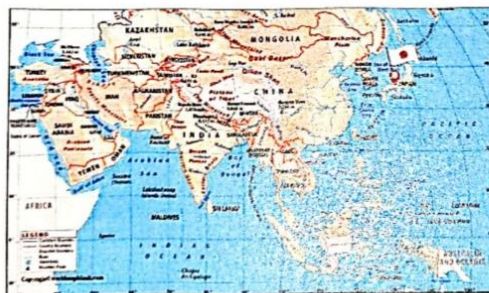
Sumber

Berdasarkan letak astronomisnya, benua Australia bagian selatan lebih dingin disebabkan oleh

- a. bagian selatan Benua Australia terdapat banyak pegunungan
- b. semakin ke selatan semakin jauh dari garis khatulistiwa
- c. bagian selatan benua Australia bertiup angin laut
- d. wilayah bagian selatan benua Australia tanahnya berpasir

K

3. Perhatikan gambar berikut!



Sumber!

K

Indonesia dan Jepang adalah negara yang terletak di benua yang sama yaitu benua Asia, namun Indonesia tidak bersalju seperti Jepang. Hal ini disebabkan oleh

- a. Jepang dilintasi garis khatulistiwa
- b. Indonesia dilintasi garis khatulistiwa
- c. Indonesia banyak terdapat gunung berapi
- d. Jepang dekat dengan benua Australia

4. Perhatikan peta berikut!



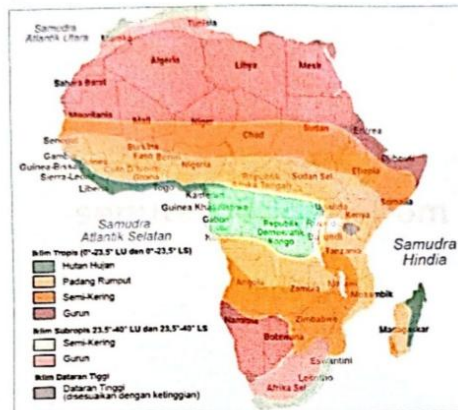
Berdasarkan peta di atas Benua Eropa dan Asia yang dikenal juga sebagai benua Eurasia dianggap benua terpisah meskipun satu daratan karena

- perbedaan letak astronomis dan budaya
 - adanya Pegunungan Ural
 - iklim yang bertolak belakang
 - bentuk daratan menyempit
5. Benua Antartika menjadi satu-satunya benua tanpa wilayah utara, hal ini disebabkan oleh
- karena seluruh daratannya berada di lintang selatan
 - karena wilayahnya dikelilingi samudera
 - karena wilayah benua Antartika tidak dihuni manusia
 - karena ukurannya kecil
6. Berdasarkan urutan angka 1 (satu) sampai dengan 6 (enam) pada peta di bawah, enam benua di dunia adalah



- Afrika, Asia, Amerika, Antartika, Australia, dan Eropa
- Amerika, Asia, Afrika, Antartika, Australia, dan Eropa
- Asia, Amerika, Afrika, Antartika, Australia, dan Eropa
- Australia, Asia, Amerika, Afrika, Antartika, dan Eropa

7. Perhatikan gambar berikut!



Wilayah yang termasuk Afrika Utara menurut letak geografis pada peta adalah

- daerah selatan Gurun Sahara
 - daerah utara Gurun Sahara
 - sepanjang Sungai Kongo
 - pesisir Laut Tengah
8. Berdasarkan peta di bawah, benua Asia Selatan dianggap wilayah terpisah karena



- a. karena perbedaan bahasa
- b. karena dibatasi Pegunungan Himalaya
- c. karena pengaruh budaya Eropa
- d. karena iklim muson yang unik

9. Perhatikan peta berikut!



Banu ingin pergi ke Negara Brasil untuk bertemu idolanya, Neymar. Neymar adalah salah satu pesepak bola terbaik dunia. Banu harus pergi ke benua yang ditunjukkan oleh nomor

- a. 1
- b. 2
- c. 3
- d. 4

10. Ketut mengamati peta dunia di bawah.



Pandangan Ketut tertuju pada salah satu benua. Benua tersebut ditunjuk oleh tanda panah seperti pada gambar tersebut. Benua yang dimaksud yaitu

- a. Benua Eurasia
- b. Benua Asia
- c. Benua Eropa
- d. Benua Amerika

C/ ?

11. Pasangan bentang alam yang ada pada benua sesuai gambar di bawah adalah

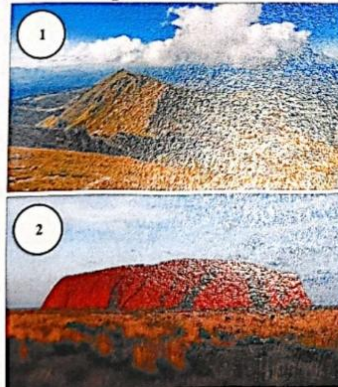


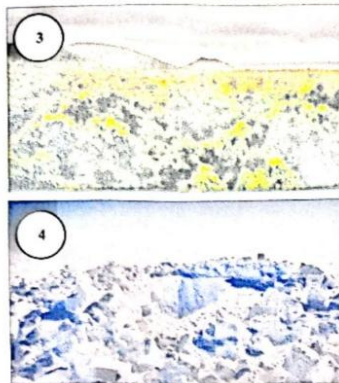
- a. Lapisan Es Antartika dan Pegunungan Transantartika
- b. Lapisan Es Antartika dan Pegunungan Himalaya
- c. Lapisan Es Antartika dan Pegunungan Andes
- d. Lapisan Es Antartika dan Pegunungan Alpen

12. Benua Asia memiliki bentang alam pegunungan dan gurun. Pasangan bentang alam yang terletak di Benua Asia adalah

- a. Gurun Gobi dan Pegunungan Himalaya
- b. Gurun Sahara dan Pegunungan Andes
- c. Gurun Kalahari dan Pegunungan Atlas
- d. Gurun Namib dan Pegunungan Rocky

13. Perhatikan gambar berikut!





2

Dua bentang alam populer di benua Australia ditunjukkan pada gambar nomor

- a. (1) dan (2)
- b. (1) dan (3)
- c. (2) dan (3)
- d. (4) dan (3)

14. Perhatikan gambar di bawah ini!



Benua Asia dan Benua Eropa terletak pada satu daratan yang hanya dibatasi oleh pegunungan

- a. Ural dan Himalaya
- b. Ural dan Kaukasus
- c. Alpen dan Everest
- d. Kaukasus dan Himalaya

1

15. Sebagian besar negara di Benua Afrika merupakan negara miskin dan di benua ini banyak terjadi bencana kekeringan serta kelaparan. Peristiwa tersebut disebabkan oleh

- a. Benua Afrika berada di dataran tinggi
- b. Benua Afrika memiliki banyak gurun
- c. Benua Afrika memiliki banyak pulau
- d. Benua Afrika berada di hutan yang luas

16. Gambar di bawah ini adalah kondisi iklim gurun pasir di Arab Saudi dan hutan hujan di Indonesia. Berdasarkan gambar ini, perbedaan utama kondisi iklim Arab Saudi dan Indonesia adalah



Gurun Pasir

Hutan Hujan

- a. Arab Saudi beriklim tropis, Indonesia beriklim gurun
 - b. Arab Saudi beriklim gurun (kering), Indonesia beriklim tropis (basah)
 - c. Keduanya memiliki curah hujan tinggi
 - d. Indonesia lebih dingin daripada Arab Saudi
17. Bayu adalah petani di Indonesia yang menanam padi sepanjang tahun di sawah berair. Sedangkan Ahmed adalah petani di Mesir yang mengairi kebun kurmanya dengan air dari Sungai Nil karena tanahnya gersang. Perbedaan utama kondisi geografis kedua wilayah berdasarkan cerita di atas adalah
- a. Indonesia sering banjir, Mesir sering gempa
 - b. Indonesia curah hujan tinggi, Mesir curah hujan rendah
 - c. Mesir tanahnya lebih subur
 - d. Indonesia tidak memiliki sungai
18. Sarah menjelajahi gurun Sahara di Maroko dengan unta dan memakai pakaian tebal untuk melindungi diri dari panas dan pasir. Kenji mendaki Gunung Fuji di Jepang dengan jaket tebal karena suhu puncaknya di bawah 0°C . Pengaruh geografi terhadap persiapan perjalanan mereka sesuai cerita di atas adalah
- a. Sarah membawa jaket karena dingin, Kenji membawa pakaian tipis
 - b. keduanya membutuhkan pakaian khusus sesuai kondisi alam
 - c. hanya Kenji yang perlu persiapan khusus
 - d. Gurun Sahara lebih dingin dari Gunung Fuji

19. Perhatikan gambar berikut!



Sungai Nil



Sungai Kapuas

Persamaan Sungai Nil dan Kapuas berdasarkan gambar di atas adalah

- a. sumber irigasi pertanian dan transportasi
- b. penghasil listrik tenaga pasang surut
- c. lokasi pertambangan emas
- d. habitat utama paus

R

20. Perhatikan peta berikut!



Jepang



Mesir

Perbedaan utama kondisi geografis Mesir (Afrika) dan Jepang (Asia) berdasarkan letaknya adalah

- a. Mesir dikelilingi gurun, Jepang dikelilingi laut
- b. Mesir beriklim tropis, Jepang beriklim subtropis
- c. Mesir memiliki banyak gunung api, Jepang memiliki dataran rendah
- d. Mesir dialiri sungai besar, Jepang tidak memiliki sungai

A

KUNCI JAWABAN

- | | |
|-------|-------|
| 1. C | 11. A |
| 2. B | 12. A |
| 3. B | 13. A |
| 4. A | 14. B |
| 5. A | 15. B |
| 6. C | 16. B |
| 7. B | 17. B |
| 8. B | 18. B |
| 9. A | 19. A |
| 10. C | 20. A |

PENSKORAN

Skor	Kriteria
1	Jika siswa menjawab dengan benar
0	Jika siswa tidak menjawab

$$\text{Nilai siswa} = \frac{\text{Jumlah skor siswa}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100$$

LEMBAR JAWABAN HASIL BELAJAR IPAS

Nama :
No. Urut :
Kelas :

Pilihan Ganda (PG)

No.	A	B	C	D
1	A	B	C	D
2	A	B	C	D
3	A	B	C	D
4	A	B	C	D
5	A	B	C	D
6	A	B	C	D
7	A	B	C	D
8	A	B	C	D
9	A	B	C	D
10	A	B	C	D

No.	A	B	C	D
11	A	B	C	D
12	A	B	C	D
13	A	B	C	D
14	A	B	C	D
15	A	B	C	D
16	A	B	C	D
17	A	B	C	D
18	A	B	C	D
19	A	B	C	D
20	A	B	C	D

Hasil Uji Instrumen Tes Hasil Belajar IPAS oleh *Expert Judges I*

LEMBAR VALIDASI UJI *JUDGES*

1. Identitas Instrumen

Nama Instrumen : Tes Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas VI SD
 Penyusun : I Nyoman Surata
 Pembimbing I : Prof. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
 Pembimbing II : Prof. Dr. Dewa Bagus Sanjaya, M.Si.

2. Identitas *Judges*

Nama :
 NIP :
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

3. Petunjuk Validasi

- Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang telah tersedia untuk masing-masing pernyataan.
- Penilaian meliputi 2 alternatif sebagai berikut:
 Sangat Relevan : Jika instrumen sesuai dengan aspek yang dinilai.
 Kurang Relevan : Jika instrumen tidak sesuai dengan aspek yang dinilai.

4. Tabel Penilaian

No. Butir	Penilaian <i>Judges</i>		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		
10.		✓	cek level kognitif (C ₁)
11.	✓		
12.	✓		
13.	✓		
14.	✓		
15.	✓		
16.	✓		
17.	✓		
18.	✓		
19.	✓		
20.	✓		

Saran/Masukan:

Untuk kepentingan revisi Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* KIJANA, apabila terdapat kesalahan atau kekurangan mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/masukan di bawah ini:

layak untuk digunakan
.....
.....
.....
.....
.....

Singaraja, 15 Oktober 2025

Judges,



I. Made Citra Wibawa

NIP 198507262009121004

Hasil Uji Instrumen Tes Hasil Belajar IPAS oleh *Expert Judges* II

LEMBAR VALIDASI UJI *JUDGES*

1. Identitas Instrumen

Nama Instrumen : Tes Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas VI SD
 Penyusun : I Nyoman Surata
 Pembimbing I : Prof. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
 Pembimbing II : Prof. Dr. Dewa Bagus Sanjaya, M.Si.

2. Identitas *Judges*

Nama : Dr. I Puhi Pasek Suryawan, M.Pd.
 NIP : 198806172014041001
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

3. Petunjuk Validasi

- Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang telah tersedia untuk masing-masing pernyataan.
- Penilaian meliputi 2 alternatif sebagai berikut:
 Sangat Relevan : Jika instrumen sesuai dengan aspek yang dinilai.
 Kurang Relevan : Jika instrumen tidak sesuai dengan aspek yang dinilai.

4. Tabel Penilaian

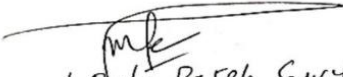
No. Butir	Penilaian <i>Judges</i>		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		
10.	✓		
11.	✓		
12.	✓		
13.	✓		
14.	✓		
15.	✓		
16.	✓		
17.	✓		
18.	✓		
19.	✓		
20.	✓		

Saran/Masukan:

Untuk kepentingan revisi Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis Web KIJANA, apabila terdapat kesalahan atau kekurangan mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/masukan di bawah ini:

① *Pertu sebarar aspek (es & eb?)*

Singaraja, 16 Oktober 2025
Judges,


I. Putu Pasek Suryana
NIP 198806172014041001

Lampiran 5. Hasil Uji Validitas Butir Tes Hasil Belajar IPAS

Responden	Nomor Butir Soal																				Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
S001	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	17
S002	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	17
S003	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	18
S004	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	18
S005	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	18
S006	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	17
S007	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
S008	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
S009	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16
S010	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	15
S011	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	16
S012	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
S013	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	16
S014	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	15
S015	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	13
S016	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	14
S017	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	14
S018	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	15
S019	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	15
S020	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	15
S021	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	12
S022	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	14
S023	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	14
S024	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	13
S025	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	14
S026	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14
S027	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	12
S028	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	10
S029	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	11
S030	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	9

Responden	Nomor Butir Soal																				Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
S031	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	8
S032	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	9
S033	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	6
S034	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	9
S035	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	7
S036	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	7
S037	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	8
S038	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	7
S039	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	7
S040	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	6
S041	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	7
S042	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	7
S043	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	8
S044	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	9
S045	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	5
S046	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	8
S047	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	6
S048	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	7
S049	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	7
S050	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	7
S051	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	6
S052	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	7
S053	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	7
S054	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	7
S055	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	6
S056	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	6
S057	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	6
S058	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	6
S059	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	6
JUMLAH	33	27	34	30	26	36	30	37	31	28	27	35	27	32	35	34	38	33	37	34	644

Correlations																						
		Soal01	Soal02	Soal03	Soal04	Soal05	Soal06	Soal07	Soal08	Soal09	Soal10	Soal11	Soal12	Soal13	Soal14	Soal15	Soal16	Soal17	Soal18	Soal19	Soal20	Total
Soal 01	Pearson Correlation	1	.473**	.068	.152	.307*	.131	.083	.163	.114	.160	.062	.307*	.130	.075	.168	.206	.124	-.100	.233	-.001	.446**
	Sig. (2-tailed)		.000	.609	.252	.018	.325	.530	.218	.392	.226	.643	.018	.326	.570	.202	.117	.348	.450	.075	.993	.000
	N	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59
Soal 02	Pearson Correlation	.473**	1	.030	.018	.418**	.037	.155	.145	.192	-.055	.181	.137	.112	.093	.137	.375**	.185	-.007	.145	.099	.448**
	Sig. (2-tailed)	.000		.820	.890	.001	.783	.242	.272	.146	.677	.171	.300	.397	.485	.300	.003	.160	.958	.272	.455	.000
	N	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59
Soal 03	Pearson Correlation	.068	.030	1	.117	.139	.018	.049	.190	.147	.265*	.168	.198	.375**	.107	.128	.098	.151	.137	.190	.098	.425**
	Sig. (2-tailed)	.609	.820		.376	.293	.893	.713	.150	.268	.042	.203	.134	.003	.418	.335	.462	.255	.301	.150	.462	.001
	N	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59
Soal 04	Pearson Correlation	.152	.018	.117	1	-.015	.118	-.017	.223	.152	.188	.223	.152	.018	.186	.014	.117	.260*	.356**	.083	.323*	.425**
	Sig. (2-tailed)	.252	.890	.376		.910	.374	.897	.089	.251	.155	.090	.250	.890	.159	.916	.376	.046	.006	.531	.013	.001
	N	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59
Soal 05	Pearson Correlation	.307*	.418**	.139	-.015	1	.149	.395**	.049	.092	.182	.213	.110	.075	.130	.179	.070	.161	.100	.190	.001	.457**
	Sig. (2-tailed)	.018	.001	.293	.910		.258	.002	.712	.490	.168	.106	.409	.570	.326	.175	.597	.224	.450	.149	.993	.000
	N	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59
Soal 06	Pearson Correlation	.131	.037	.018	.118	.149	1	.187	.102	.354**	.133	.106	.258*	.037	.312*	.116	.159	.059	.271*	.102	.229	.448**
	Sig. (2-tailed)	.325	.783	.893	.374	.258		.155	.441	.006	.314	.422	.049	.783	.016	.380	.230	.657	.038	.441	.081	.000
	N	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59
Soal 07	Pearson Correlation	.083	.155	.049	-.017	.395**	.187	1	.083	.288*	.052	-.118	.221	.155	.186	.083	.186	.190	.152	.153	.255	.433**
	Sig. (2-tailed)	.530	.242	.713	.897	.002	.155		.531	.027	.697	.375	.092	.242	.159	.532	.158	.150	.252	.246	.052	.001
	N	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59
Soal 08	Pearson Correlation	.163	.145	.190	.223	.049	.102	.083	1	.109	.101	.216	.218	.286*	-.005	.004	.119	.086	.163	.203	.119	.411**
	Sig. (2-tailed)	.218	.272	.150	.089	.712	.441	.531		.409	.446	.101	.098	.028	.971	.978	.369	.519	.218	.124	.369	.001
	N	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59
Soal 09	Pearson Correlation	.114	.192	.147	.152	.092	.354**	.288*	.109	1	-.048	.192	.180	.124	.081	-.027	.147	.357**	.114	.180	.147	.450**
	Sig. (2-tailed)	.392	.146	.268	.251	.490	.006	.027	.409		.716	.146	.172	.351	.543	.840	.268	.006	.392	.173	.268	.000
	N	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59
Soal 10	Pearson Correlation	.160	-.055	.265*	.188	.182	.133	.052	.101	-.048	1	.081	.096	.353**	.124	.303*	.128	.139	.092	.171	.197	.424**
	Sig. (2-tailed)	.226	.677	.042	.155	.168	.314	.697	.446	.716		.543	.469	.006	.351	.020	.334	.292	.490	.195	.135	.001
	N	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59
Soal 11	Pearson Correlation	.062	.181	.168	.223	.213	.106	-.118	.216	.192	.081	1	.137	.181	.297*	.207	.168	.043	.199	.075	.237	.448**
	Sig. (2-tailed)	.643	.171	.203	.090	.106	.422	.375	.101	.146	.543		.300	.171	.022	.116	.203	.744	.132	.572	.071	.000
	N	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59

Correlations																						
		Soal01	Soal02	Soal03	Soal04	Soal05	Soal06	Soal07	Soal08	Soal09	Soal10	Soal11	Soal12	Soal13	Soal14	Soal15	Soal16	Soal17	Soal18	Soal19	Soal20	Total
Soal 12	Pearson Correlation	.307*	.137	.198	.152	.110	.258*	.221	.218	.180	.096	.137	1	.068	.209	.157	-.012	.033	.099	.075	.058	.428**
	Sig. (2-tailed)	.018	.300	.134	.250	.409	.049	.092	.098	.172	.469	.300		.608	.112	.235	.929	.804	.456	.572	.663	.001
	N	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59
Soal 13	Pearson Correlation	.130	.112	.375**	.018	.075	.037	.155	.286*	.124	.353**	.181	.068	1	.024	.137	.099	.043	.062	.216	.168	.424**
	Sig. (2-tailed)	.326	.397	.003	.890	.570	.783	.242	.028	.351	.006	.171	.608		.855	.300	.455	.744	.643	.101	.203	.001
	N	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59
Soal 14	Pearson Correlation	.075	.093	.107	.186	.130	.312*	.186	-.005	.081	.124	.297*	.209	.024	1	.140	.245	.099	.350**	-.005	.176	.444**
	Sig. (2-tailed)	.570	.485	.418	.159	.326	.016	.159	.971	.543	.351	.022	.112	.855		.291	.061	.457	.007	.971	.182	.000
	N	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59
Soal 15	Pearson Correlation	.168	.137	.128	.014	.179	.116	.083	.004	-.027	.303*	.207	.157	.137	.140	1	.128	.249	.099	.146	.198	.412**
	Sig. (2-tailed)	.202	.300	.335	.916	.175	.380	.532	.978	.840	.020	.116	.235	.300	.291		.335	.057	.456	.269	.134	.001
	N	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59
Soal 16	Pearson Correlation	.206	.375**	.098	.117	.070	.159	.186	.119	.147	.128	.168	-.012	.099	.245	.128	1	.151	.344**	.048	.098	.449**
	Sig. (2-tailed)	.117	.003	.462	.376	.597	.230	.158	.369	.268	.334	.203	.929	.455	.061	.335		.255	.008	.718	.462	.000
	N	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59
Soal 17	Pearson Correlation	.124	.185	.151	.260*	.161	.059	.190	.086	.357**	.139	.043	.033	.043	.099	.249	.151	1	-.018	.305*	.151	.433**
	Sig. (2-tailed)	.348	.160	.255	.046	.224	.657	.150	.519	.006	.292	.744	.804	.744	.457	.057	.255		.892	.019	.255	.001
	N	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59
Soal 18	Pearson Correlation	-.100	-.007	.137	.356**	.100	.271*	.152	.163	.114	.092	.199	.099	.062	.350**	.099	.344**	-.018	1	.163	.068	.422**
	Sig. (2-tailed)	.450	.958	.301	.006	.450	.038	.252	.218	.392	.490	.132	.456	.643	.007	.456	.008	.892		.218	.609	.001
	N	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59
Soal 19	Pearson Correlation	.233	.145	.190	.083	.190	.102	.153	.203	.180	.171	.075	.075	.216	-.005	.146	.048	.305*	.163	1	-.094	.411**
	Sig. (2-tailed)	.075	.272	.150	.531	.149	.441	.246	.124	.173	.195	.572	.572	.101	.971	.269	.718	.019	.218		.480	.001
	N	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59
Soal 20	Pearson Correlation	-.001	.099	.098	.323*	.001	.229	.255	.119	.147	.197	.237	.058	.168	.176	.198	.098	.151	.068	-.094	1	.409**
	Sig. (2-tailed)	.993	.455	.462	.013	.993	.081	.052	.369	.268	.135	.071	.663	.203	.182	.134	.462	.255	.609	.480		.001
	N	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59
Total	Pearson Correlation	.446**	.448**	.425**	.425**	.457**	.448**	.433**	.411**	.450**	.424**	.448**	.428**	.424**	.444**	.412**	.449**	.433**	.422**	.411**	.409**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.001	.001	.000	.000	.001	.001	.000	.001	.000	.001	.001	.000	.001	.000	.001	.001	.001	.001	
	N	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 6. Hasil Uji Reliabilitas Butir Tes Hasil Belajar IPAS

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.771	20



Lampiran 7. Hasil Uji Daya Beda Butir Tes Hasil Belajar IPAS

Correlations																						
		Soal0 1	Soal0 2	Soal0 3	Soal0 4	Soal0 5	Soal0 6	Soal0 7	Soal0 8	Soal0 9	Soal1 0	Soal1 1	Soal1 2	Soal1 3	Soal1 4	Soal1 5	Soal1 6	Soal1 7	Soal1 8	Soal1 9	Soal2 0	Total
Soal01	Pearson Correlation	1	.473**	.068	.152	.307*	.131	.083	.163	.114	.160	.062	.307*	.130	.075	.168	.206	.124	-.100	.233	-.001	.446**
	Sig. (2-tailed)		.000	.609	.252	.018	.325	.530	.218	.392	.226	.643	.018	.326	.570	.202	.117	.348	.450	.075	.993	.000
	N	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59
Soal02	Pearson Correlation	.473**	1	.030	.018	.418**	.037	.155	.145	.192	-.055	.181	.137	.112	.093	.137	.375**	.185	-.007	.145	.099	.448**
	Sig. (2-tailed)	.000		.820	.890	.001	.783	.242	.272	.146	.677	.171	.300	.397	.485	.300	.003	.160	.958	.272	.455	.000
	N	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59
Soal03	Pearson Correlation	.068	.030	1	.117	.139	.018	.049	.190	.147	.265*	.168	.198	.375**	.107	.128	.098	.151	.137	.190	.098	.425**
	Sig. (2-tailed)	.609	.820		.376	.293	.893	.713	.150	.268	.042	.203	.134	.003	.418	.335	.462	.255	.301	.150	.462	.001
	N	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59
Soal04	Pearson Correlation	.152	.018	.117	1	-.015	.118	-.017	.223	.152	.188	.223	.152	.018	.186	.014	.117	.260*	.356**	.083	.323*	.425**
	Sig. (2-tailed)	.252	.890	.376		.910	.374	.897	.089	.251	.155	.090	.250	.890	.159	.916	.376	.046	.006	.531	.013	.001
	N	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59
Soal05	Pearson Correlation	.307*	.418**	.139	-.015	1	.149	.395**	.049	.092	.182	.213	.110	.075	.130	.179	.070	.161	.100	.190	.001	.457**
	Sig. (2-tailed)	.018	.001	.293	.910		.258	.002	.712	.490	.168	.106	.409	.570	.326	.175	.597	.224	.450	.149	.993	.000
	N	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59
Soal06	Pearson Correlation	.131	.037	.018	.118	.149	1	.187	.102	.354**	.133	.106	.258*	.037	.312*	.116	.159	.059	.271*	.102	.229	.448**
	Sig. (2-tailed)	.325	.783	.893	.374	.258		.155	.441	.006	.314	.422	.049	.783	.016	.380	.230	.657	.038	.441	.081	.000
	N	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59
Soal07	Pearson Correlation	.083	.155	.049	-.017	.395**	.187	1	.083	.288*	.052	-.118	.221	.155	.186	.083	.186	.190	.152	.153	.255	.433**
	Sig. (2-tailed)	.530	.242	.713	.897	.002	.155		.531	.027	.697	.375	.092	.242	.159	.532	.158	.150	.252	.246	.052	.001
	N	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59
Soal08	Pearson Correlation	.163	.145	.190	.223	.049	.102	.083	1	.109	.101	.216	.218	.286*	-.005	.004	.119	.086	.163	.203	.119	.411**

Correlations																						
		Soal0 1	Soal0 2	Soal0 3	Soal0 4	Soal0 5	Soal0 6	Soal0 7	Soal0 8	Soal0 9	Soal1 0	Soal1 1	Soal1 2	Soal1 3	Soal1 4	Soal1 5	Soal1 6	Soal1 7	Soal1 8	Soal1 9	Soal2 0	Total
	Sig. (2-tailed)	.218	.272	.150	.089	.712	.441	.531		.409	.446	.101	.098	.028	.971	.978	.369	.519	.218	.124	.369	.001
	N	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59
Soal09	Pearson Correlation	.114	.192	.147	.152	.092	.354**	.288*	.109	1	-.048	.192	.180	.124	.081	-.027	.147	.357**	.114	.180	.147	.450**
	Sig. (2-tailed)	.392	.146	.268	.251	.490	.006	.027	.409		.716	.146	.172	.351	.543	.840	.268	.006	.392	.173	.268	.000
	N	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59
	Pearson Correlation	.160	-.055	.265*	.188	.182	.133	.052	.101	-.048	1	.081	.096	.353**	.124	.303*	.128	.139	.092	.171	.197	.424**
Soal10	Sig. (2-tailed)	.226	.677	.042	.155	.168	.314	.697	.446	.716		.543	.469	.006	.351	.020	.334	.292	.490	.195	.135	.001
	N	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59
Soal11	Pearson Correlation	.062	.181	.168	.223	.213	.106	-.118	.216	.192	.081	1	.137	.181	.297*	.207	.168	.043	.199	.075	.237	.448**
	Sig. (2-tailed)	.643	.171	.203	.090	.106	.422	.375	.101	.146	.543		.300	.171	.022	.116	.203	.744	.132	.572	.071	.000
	N	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59
	Pearson Correlation	.307*	.137	.198	.152	.110	.258*	.221	.218	.180	.096	.137	1	.068	.209	.157	-.012	.033	.099	.075	.058	.428**
Soal12	Sig. (2-tailed)	.018	.300	.134	.250	.409	.049	.092	.098	.172	.469	.300		.608	.112	.235	.929	.804	.456	.572	.663	.001
	N	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59
Soal13	Pearson Correlation	.130	.112	.375**	.018	.075	.037	.155	.286*	.124	.353**	.181	.068	1	.024	.137	.099	.043	.062	.216	.168	.424**
	Sig. (2-tailed)	.326	.397	.003	.890	.570	.783	.242	.028	.351	.006	.171	.608		.855	.300	.455	.744	.643	.101	.203	.001
	N	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59
	Pearson Correlation	.075	.093	.107	.186	.130	.312*	.186	-.005	.081	.124	.297*	.209	.024	1	.140	.245	.099	.350**	-.005	.176	.444**
Soal14	Sig. (2-tailed)	.570	.485	.418	.159	.326	.016	.159	.971	.543	.351	.022	.112	.855		.291	.061	.457	.007	.971	.182	.000
	N	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59
Soal15	Pearson Correlation	.168	.137	.128	.014	.179	.116	.083	.004	-.027	.303*	.207	.157	.137	.140	1	.128	.249	.099	.146	.198	.412**
	Sig. (2-tailed)	.202	.300	.335	.916	.175	.380	.532	.978	.840	.020	.116	.235	.300	.291		.335	.057	.456	.269	.134	.001
	N	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59
	Pearson Correlation	.206	.375**	.098	.117	.070	.159	.186	.119	.147	.128	.168	-.012	.099	.245	.128	1	.151	.344**	.048	.098	.449**

Correlations																						
		Soal0 1	Soal0 2	Soal0 3	Soal0 4	Soal0 5	Soal0 6	Soal0 7	Soal0 8	Soal0 9	Soal1 0	Soal1 1	Soal1 2	Soal1 3	Soal1 4	Soal1 5	Soal1 6	Soal1 7	Soal1 8	Soal1 9	Soal2 0	Total
	Sig. (2-tailed)	.117	.003	.462	.376	.597	.230	.158	.369	.268	.334	.203	.929	.455	.061	.335		.255	.008	.718	.462	.000
	N	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59
Soal17	Pearson Correlation	.124	.185	.151	.260*	.161	.059	.190	.086	.357**	.139	.043	.033	.043	.099	.249	.151	1	-.018	.305*	.151	.433**
	Sig. (2-tailed)	.348	.160	.255	.046	.224	.657	.150	.519	.006	.292	.744	.804	.744	.457	.057	.255		.892	.019	.255	.001
	N	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59
Soal18	Pearson Correlation	-.100	-.007	.137	.356**	.100	.271*	.152	.163	.114	.092	.199	.099	.062	.350**	.099	.344**	-.018	1	.163	.068	.422**
	Sig. (2-tailed)	.450	.958	.301	.006	.450	.038	.252	.218	.392	.490	.132	.456	.643	.007	.456	.008	.892		.218	.609	.001
	N	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59
Soal19	Pearson Correlation	.233	.145	.190	.083	.190	.102	.153	.203	.180	.171	.075	.075	.216	-.005	.146	.048	.305*	.163	1	-.094	.411**
	Sig. (2-tailed)	.075	.272	.150	.531	.149	.441	.246	.124	.173	.195	.572	.572	.101	.971	.269	.718	.019	.218		.480	.001
	N	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59
Soal20	Pearson Correlation	-.001	.099	.098	.323*	.001	.229	.255	.119	.147	.197	.237	.058	.168	.176	.198	.098	.151	.068	-.094	1	.409**
	Sig. (2-tailed)	.993	.455	.462	.013	.993	.081	.052	.369	.268	.135	.071	.663	.203	.182	.134	.462	.255	.609	.480		.001
	N	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59
Total	Pearson Correlation	.446**	.448**	.425**	.425**	.457**	.448**	.433**	.411**	.450**	.424**	.448**	.428**	.424**	.444**	.412**	.449**	.433**	.422**	.411**	.409**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.001	.001	.000	.000	.001	.001	.000	.001	.000	.001	.001	.000	.001	.000	.001	.001	.001	.001	
	N	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).



Lampiran 8. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Butir Tes Hasil Belajar IPAS

Statistics														
		Soal01	Soal02	Soal03	Soal04	Soal05	Soal06	Soal07	Soal08	Soal09	Soal10	Soal11	Soal12	Soal13
N	Valid	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		.5593	.4576	.5763	.5085	.4407	.6102	.5085	.6271	.5254	.4746	.4576	.5932	.4576

Statistics								
		Soal14	Soal15	Soal16	Soal17	Soal18	Soal19	Soal20
N	Valid	59	59	59	59	59	59	59
	Missing	0	0	0	0	0	0	0
Mean		.5424	.5932	.5763	.6441	.5593	.6271	.5763



Lampiran 9. Modul Ajar

INFORMASI UMUM MODUL AJAR

Nama Penyusun	: I Nyoman Surata
Instansi/Sekolah	: SD Negeri 8 Padangsambian
Jenjang/Kelas	: SD/VI
Alokasi Waktu	: 7 x 35 menit
Tahun Ajaran	: 2025/2026

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Memahami letak dan kondisi geografis enam benua melalui peta konvensional/digital dengan benar.

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat memahami pembagian wilayah di enam benua berdasarkan letak astronomisnya melalui peta konvensional/digital dengan benar.
2. Siswa dapat menganalisis pembagian wilayah di enam benua berdasarkan letak geografisnya melalui peta konvensional/digital dengan benar.
3. Siswa dapat menentukan minimal dua bintang alam populer di enam benua dengan benar.
4. Siswa dapat membandingkan ciri khas kondisi geografis di berbagai negara berdasarkan pembagian wilayah di enam benua dengan benar.

C. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal

1. Guru masuk kelas dan mengucapkan salam.
2. Guru menanyakan kabar siswa dan melakukan presensi siswa.
3. Siswa berdoa bersama dengan dipimpin oleh satu siswa.
4. Siswa bersama guru membuat kesepakatan belajar.
5. Sebagai apersepsi guru mengaitkan materi sebelumnya yaitu tentang wilayah Asean. Kemudian guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan dipelajari materi yang telah dipelajari siswa pada pertemuan hari ini.
6. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran.

7. Guru menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.
8. Siswa membentuk kelompok kolaboratif sebanyak 6 kelompok (sesuai dengan jumlah benua) dengan jumlah anggota 4 sampai dengan 5 siswa.
9. Masing-masing siswa mendapatkan LKPD Enam Benua di Dunia dari guru.
10. Guru menyampaikan peraturan, yaitu: 1) jika tidak mengerti atau kurang jelas, harus bertanya, 2) jika ada teman bertanya, kamu harus bantu menjawab, 3) jika sudah dibantu, ucapkan terima kasih. Siswa dalam kelompok membaca, berdiskusi, dan menulis.

Kegiatan Inti

1. Siswa diarahkan melaksanakan kegiatan literasi membaca pada topik Enam Benua di Dunia yang terdapat pada buku siswa halaman 52 sampai dengan 56.
2. Siswa menjelaskan apa yang sudah dibaca tentang Enam Benua di Dunia, dengan bimbingan guru berdasarkan pertanyaan pemantik berikut:
 - a. Apa yang sedang anak-anak lakukan?
 - b. Apakah ada yang memiliki pengalaman serupa?
 - c. Apakah kalian pernah melihat nama negara tersebut di peta?
 - d. Menurut kalian gambar apa yang ada di kartu pos tersebut?
3. Masing-masing siswa melengkapi LKPD dengan memanfaatkan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* KIJANA (guru membimbing siswa menggunakan *Game* Edukasi fokus pada menu Materi).
4. Siswa bersama kelompoknya mendiskusikan hasil pengisian LKPD.
5. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas, kelompok lainnya memberikan tanggapan.
6. Guru memberikan umpan balik kepada kelompok yang telah presentasi.
7. Siswa memainkan *game* pada Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* KIJANA (guru membimbing siswa menggunakan *Game* Edukasi fokus pada menu *Game*).

Kegiatan Akhir

1. Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan.
2. Siswa mengerjakan soal evaluasi.
3. Guru menyampaikan rencana kegiatan pembelajaran pertemuan berikutnya.
4. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama.

D. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

1. Penilaian Sikap
 - a. Prosedur Penilaian: Proses
 - b. Teknik Penilaian: Non tes
 - c. Instrumen penilaian: Jurnal sikap
2. Penilaian Pengetahuan
 - a. Prosedur Penilaian: Hasil
 - b. Teknik Penilaian: Tes
 - c. Instrumen penilaian: Soal
 - d. Bentuk tes: Pilihan Ganda (dapat didownload pada <https://bit.ly/Hasil-Belajar>)
3. Penilaian Keterampilan
 - a. Jenis Penilaian: Unjuk Kerja
 - b. Teknik Penilaian: Non Tes

E. SARANA DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Sarana

Laptop/komputer, *smartphone*, proyektor, speaker, dan jaringan internet.
2. Media Pembelajaran
 - a. Media pembelajaran *game* edukasi berbasis *web* KIJANA, dapat diakses pada <http://kijanagame.com/> atau <https://mastaguru333-oss.github.io/>
 - b. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dapat diunduh pada <https://bit.ly/LKPDKIJANA>

F. SUMBER BELAJAR

Buku Paket IPAS Kelas VI Sekolah Dasar

G. REFLEKSI GURU



Mengetahui
Kepala Sekolah,


Ni Made Suniarsih, S.Pd.SD
NIP 19741228 200604 2 011

Denpasar, 15 Nopember 2025
Guru Kelas IV A


Ni Made Sariasih, S.Pd.
NIP 19870224 200903 2 009



Lampiran 10. Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran

**INSTRUMEN PENELITIAN
VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN *GAME* EDUKASI
BERBASIS *WEB* KIJANA**



Oleh
I NYOMAN SURATA
NIM 2429041076

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
2025**

VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN *GAME* EDUKASI BERBASIS *WEB* KIJANA

I. Definisi Konseptual

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pada proses belajar mengajar sehingga mampu merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad, 2013). Salah satu media pembelajaran adalah *game* edukasi. *Game* edukasi adalah media pembelajaran yang disusun dalam bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar kepada para pemainnya yang disajikan secara menyenangkan dan bersifat mendidik (Bahri & Agus, 2021). Integrasi elemen permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa, mendorong partisipasi aktif, dan berpotensi meningkatkan hasil belajar (Ulimaz et al., 2024).

Game edukasi bisa dikemas bersama uraian materi dengan memanfaatkan *web* agar dapat menciptakan media pembelajaran yang lebih kompleks mulai dari materi, *game*, hingga evaluasi. *Website* atau *web* adalah halaman-halaman dalam internet yang dapat mengandung informasi, teks, gambar, animasi, suara, maupun gabungan kolaborasi dari semua hal tersebut (Yuhefizar & Hidayat, 2009). Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat disintesis media pembelajaran *game* edukasi berbasis *web* adalah sebuah media pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dan pendidikan, dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta efektif dalam menyampaikan nilai-nilai dan materi pembelajaran kepada pemainnya (siswa) dengan *web* sebagai pembangun utama *game* edukasi tersebut.

II. Definisi Operasional

Pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *web* dinilai berdasarkan aspek penilaian merujuk kepada sistem berbasis komputer yang menggunakan berbagai jenis isi seperti yang meliputi teks, grafik, animasi, audio, pengemasan, dan aksesibilitas (Sutono & Dandi, 2022). Jenis isi yang dimaksud adalah: (1) Teks, merupakan bentuk data *game* yang paling mudah disimpan dan

dikendalikan; (2) Grafik, dapat meringkas dan menyajikan data kompleks dengan cara yang baru dan lebih berguna; (3) Animasi, berfungsi menciptakan ilusi visual yang membuat seolah ada objek di dalam *game* yang berpindah dari satu titik ke titik lainnya; (4) Audio, berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber pesan ke penerima pesan; (5) Pengemasan, dengan pengemasan yang menarik, menambahkan level-level yang meningkatkan tingkat kesulitan untuk meningkatkan motivasi pengguna; dan (6) Aksesibilitas yaitu kemudahan *user/pengguna* dalam mengakses *game* edukasi. Aspek penilaian validitas media pembelajaran yang meliputi teks, grafik, animasi, audio, pengemasan, dan aksesibilitas dijabarkan menjadi indikator sebagai berikut:

1. Aspek Teks indikatornya adalah (1) porsi teks pada *screen* sesuai; (2) perataan paragraf teks sesuai; (3) tipe, ukuran, *style* dan warna sesuai, dan (4) keterbacaan teks jelas.
2. Aspek Grafik indikatornya adalah (1) gambar, grafik, simbol, ikon sesuai atau tepat dengan materi; (2) ukuran gambar, grafik, simbol ikon telah sesuai; (3) setiap gambar, grafik, simbol ikon kualitasnya baik; (4) setiap gambar, grafik, simbol ikon mempermudah pemahaman materi; dan (5) setiap gambar, grafik, simbol ikon mampu memotivasi.
3. Aspek Animasi indikatornya adalah (1) unsur animasi sesuai dengan materi; (2) animasi mempermudah pemahaman materi; dan (3) kualitas animasi baik.
4. Aspek Audio indikatornya adalah (1) ketepatan audio dengan materi; (2) setiap musik dan *sound effect* mempermudah pemahaman materi; (3) penggunaan musik dan *sound effect* sesuai; dan (4) setiap musik dan *sound effect* kualitasnya baik.
5. Aspek Pengemasan indikatornya adalah kemenarikan dan kesesuaian *cover* aplikasi dengan isi media.
6. Aspek Aksesibilitas indikatornya adalah (1) kemudahan akses/penggunaan; dan (2) kelancaran *link* interaktif.

III. Kisi-kisi Instrumen Validitas Media Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1.	Teks	a. Porsi teks pada <i>screen</i> sesuai. b. Perataan paragraf teks sesuai. c. Tipe, ukuran, <i>style</i> dan warna sesuai. d. Keterbacaan teks jelas.	1, 2, 3, 4	4
2.	Grafik	a. Gambar, grafik, simbol, ikon sesuai atau tepat dengan materi. b. Ukuran gambar, grafik, simbol ikon telah sesuai. c. Setiap gambar, grafik, simbol ikon kualitasnya baik. d. Setiap gambar, grafik, simbol ikon mempermudah pemahaman materi. e. Setiap gambar, grafik, simbol ikon mampu memotivasi.	5, 6, 7, 8, 9	5
3.	Animasi	a. Unsur animasi sesuai dengan materi. b. Animasi mempermudah pemahaman materi. c. Kualitas animasi baik.	10, 11, 12	3
4.	Audio	a. Ketepatan audio dengan materi b. Setiap musik dan <i>sound effect</i> mempermudah pemahaman materi. c. Penggunaan musik dan <i>sound effect</i> sesuai. d. Setiap musik dan <i>sound effect</i> kualitasnya baik.	13, 14, 15, 16	4
5.	Pengemasan	Kemenarikan dan kesesuaian <i>cover</i> aplikasi dengan isi media.	17, 18	2
6.	Aksesibilitas	a. Kemudahan akses/penggunaan. b. Kelancaran <i>link</i> interaktif.	19, 20	2
Total				20

(Dimodifikasi dari Sutono & Dandi, 2022)

Hasil Validasi oleh Ahli Media Pembelajaran I

IV. Kuesioner Validitas Media Pembelajaran

LEMBAR PENILAIAN KUESIONER VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI BERBASIS *WEB* KIJANA

1. Identitas *Judges*

Nama : Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198307262009121004
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

2. Petunjuk Pengisian

- Lembar penilaian ini diisi oleh ahli media pembelajaran.
- Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian bapak/ibu sebagai ahli media tentang Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* KIJANA yang sedang dibuat.
- Jawaban diberikan pada skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:
5 = SB (Sangat Baik)
4 = B (Baik)
3 = CB (Cukup Baik)
2 = KB (Kurang Baik)
1 = SKB (Sangat Kurang Baik)
- Mohon berikan tanda *check list* (✓) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat bapak/ibu.

3. Kuesioner Penilaian Validitas Media Pembelajaran

No.	Aspek/Indikator	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SB	B	CB	KB	SKB
A. Teks						
1.	Porsi teks pada <i>screen</i> sesuai.	✓				
2.	Perataan paragraf teks sesuai.	✓				

No.	Aspek/Indikator	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SB	B	CB	KB	SKB
3.	Tipe, ukuran, <i>style</i> dan warna sesuai.		✓			
4.	Keterbacaan teks jelas.	✓				
B. Grafik						
5.	Gambar, grafik, simbol, ikon sesuai atau tepat dengan materi.		✓			
6.	Ukuran gambar, grafik, simbol ikon telah sesuai.		✓			
7.	Setiap gambar, grafik, simbol ikon kualitasnya baik.	✓				
8.	Setiap gambar, grafik, simbol ikon mempermudah pemahaman materi.	✓				
9.	Setiap gambar, grafik, simbol ikon mampu memotivasi.	✓				
C. Animasi						
10.	Unsur animasi sesuai dengan materi.	✓				
11.	Animasi mempermudah pemahaman materi.		✓			
12.	Kualitas animasi baik.		✓			
D. Audio						
13.	Ketepatan audio dengan materi.	✓				
14.	Setiap musik dan <i>sound effect</i> mempermudah pemahaman materi.	✓				
15.	Penggunaan musik dan <i>sound effect</i> sesuai.		✓			
16.	Setiap musik dan <i>sound effect</i> kualitasnya baik.	✓				
E. Pengemasan						
17.	Kemenarikan <i>cover</i> aplikasi dengan isi media.	✓				
18.	Kesesuaian <i>cover</i> aplikasi dengan isi media.	✓				
F. Aksesibilitas						
19.	Kemudahan akses/penggunaan.	✓				
20.	Kelancaran link interaktif.	✓				

4. Saran/Masukan:

Untuk kepentingan revisi Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* KIJANA, apabila terdapat kesalahan atau kekurangan mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/masukan di bawah ini:

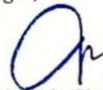
Media yang dibuat sudah bagus dan bisa digunakan. Hanya saja beberapa tombol masih lambat merespon. Saran: Bisa disiapkan versi cetak 'Untuk materi'

5. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian dari *judges*/ahli media yang telah dilakukan, maka media ini dapat dinyatakan:*)

- a. Layak untuk digunakan tanpa revisi.
- b. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran.
- c. Tidak layak digunakan.

Singaraja, 10 Nopember 2025
Judges,



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

Hasil Validasi oleh Ahli Media Pembelajaran II

IV. Kuesioner Validitas Media Pembelajaran

LEMBAR PENILAIAN KUESIONER VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI BERBASIS *WEB* KIJANA

1. Identitas *Judges*

Nama : Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd.,M.Pd
NIP : 198408282009122005
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

2. Petunjuk Pengisian

- Lembar penilaian ini diisi oleh ahli media pembelajaran.
- Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian bapak/ibu sebagai ahli media tentang Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* KIJANA yang sedang dibuat.
- Jawaban diberikan pada skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:
5 = SB (Sangat Baik)
4 = B (Baik)
3 = CB (Cukup Baik)
2 = KB (Kurang Baik)
1 = SKB (Sangat Kurang Baik)
- Mohon berikan tanda *check list* (✓) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat bapak/ibu.

3. Kuesioner Penilaian Validitas Media Pembelajaran

No.	Aspek/Indikator	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SB	B	CB	KB	SKB
A.	Teks					
1.	Porsi teks pada <i>screen</i> sesuai.	√				
2.	Perataan paragraf teks sesuai.	√				

No.	Aspek/Indikator	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SB	B	CB	KB	SKB
3.	Tipe, ukuran, <i>style</i> dan warna sesuai.	√				
4.	Keterbacaan teks jelas.	√				
B. Grafik						
5.	Gambar, grafik, simbol, ikon sesuai atau tepat dengan materi.	√				
6.	Ukuran gambar, grafik, simbol ikon telah sesuai.	√				
7.	Setiap gambar, grafik, simbol ikon kualitasnya baik.	√				
8.	Setiap gambar, grafik, simbol ikon mempermudah pemahaman materi.	√				
9.	Setiap gambar, grafik, simbol ikon mampu memotivasi.	√				
C. Animasi						
10.	Unsur animasi sesuai dengan materi.	√				
11.	Animasi mempermudah pemahaman materi.	√				
12.	Kualitas animasi baik.	√				
D. Audio						
13.	Ketepatan audio dengan materi.	√				
14.	Setiap musik dan <i>sound effect</i> mempermudah pemahaman materi.	√				
15.	Penggunaan musik dan <i>sound effect</i> sesuai.	√				
16.	Setiap musik dan <i>sound effect</i> kualitasnya baik.	√				
E. Pengemasan						
17.	Kemenarikan <i>cover</i> aplikasi dengan isi media.	√				
18.	Kesesuaian <i>cover</i> aplikasi dengan isi media.	√				
F. Aksesibilitas						
19.	Kemudahan akses/penggunaan.	√				
20.	Kelancaran link interaktif.	√				

4. Saran/Masukan:

Untuk kepentingan revisi Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* KIJANA, apabila terdapat kesalahan atau kekurangan mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/masukan di bawah ini:

Keren Media sangat bagus

5. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian dari *judges*/ahli media yang telah dilakukan, maka media ini dapat dinyatakan:*)

- a. Layak untuk digunakan tanpa revisi.
- b. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran.
- c. Tidak layak digunakan.

Singaraja, 11 November 2025
Validator



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

Rekapitulasi Penghitungan Validasi Ahli Media Pembelajaran

Aspek/ Indikator	Ahli Media	
	Ahli Media I	Ahli Media II
Teks		
1	5	5
2	5	5
3	4	5
4	5	5
Grafik		
5	4	5
6	4	5
7	5	5
8	5	5
9	5	5
Animasi		
10	5	5
11	4	5
12	5	5
Audio		
13	5	5
14	5	5
15	4	5
16	5	5
Pengemasan		
17	5	5
18	5	5
Aksesibilitas		
19	5	5
20	5	5
Total Skor	95	100

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal Ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Ahli Media I} = 95/100 \times 100\% = 95\%$$

$$\text{Persentase Ahli Media II} = 100/100 \times 100\% = 100\%$$

Persentase Tingkat Pencapaian

$$F : N = (95\% + 100\%) / 2 = 97,50\%$$

Lampiran 11. Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran

**INSTRUMEN PENELITIAN
VALIDITAS MATERI PEMBELAJARAN IPAS**



oleh
I NYOMAN SURATA
NIM 2429041076

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
2025**

MATERI PEMBELAJARAN IPAS ENAM BENUA DI DUNIA

I. Definisi Konseptual

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pada proses belajar mengajar sehingga mampu merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad, 2013). Salah satu media pembelajaran adalah *game* edukasi. *Game* edukasi adalah media pembelajaran yang disusun dalam bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar kepada para pemainnya yang disajikan secara menyenangkan dan bersifat mendidik (Bahri & Agus, 2021). Integrasi elemen permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa, mendorong partisipasi aktif, dan berpotensi meningkatkan hasil belajar (Ulimaz et al., 2024). *Game* edukasi bisa dikemas bersama uraian materi dengan memanfaatkan *web* agar dapat menciptakan media pembelajaran yang lebih kompleks mulai dari materi, *game*, hingga evaluasi. *Website* atau *web* adalah halaman-halaman dalam internet yang dapat mengandung informasi, teks, gambar, animasi, suara, maupun gabungan kolaborasi dari semua hal tersebut (Yuhfizar & Hidayat, 2009).

Materi yang dimuat pada *game* edukasi ini adalah Materi Enam Benua di Dunia. Berdasarkan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) No. 046/H/KR/2025, materi Enam Benua di Dunia merupakan materi mata pelajaran IPAS kelas VI sekolah dasar dengan capaian pembelajaran memahami letak dan kondisi geografis enam benua melalui peta konvensional/digital dengan benar (BSKAP, 2025). Berdasarkan uraian tersebut dapat disintesis bahwa media pembelajaran *game* edukasi berbasis *web* merupakan media pembelajaran yang menggabungkan unsur hiburan dan pendidikan, dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta efektif dalam menyampaikan nilai-nilai dan materi pembelajaran kepada pemainnya (siswa) dengan *web* sebagai pembangun utama *game* edukasi tersebut. Media pembelajaran *game* edukasi berbasis *web* ini memuat Materi Enam Benua di Dunia maka selanjutnya disebut Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web*.

Kita Jelajah Benua (KIJANA). Capaian pembelajaran yang telah diturunkan menjadi tujuan pembelajaran disajikan sebagai berikut.

Capaian dan Tujuan Pembelajaran IPAS Kelas VI Sekolah Dasar

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Memahami letak dan kondisi geografis enam benua melalui peta konvensional/digital dengan benar.	1. Siswa dapat menjelaskan pembagian wilayah di enam benua berdasarkan letak astronomisnya melalui peta konvensional/digital dengan benar. 2. Siswa dapat menganalisis pembagian wilayah di enam benua berdasarkan letak geografisnya melalui peta konvensional/digital dengan benar. 3. Siswa dapat menentukan minimal dua bintang alam populer di enam benua dengan benar. 4. Siswa dapat membandingkan ciri khas kondisi geografis di berbagai negara berdasarkan pembagian wilayah di enam benua dengan benar.

(Sumber: BSKAP, 2025)

II. Definisi Operasional

Pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *web* pada materi enam benua di dunia dinilai berdasarkan aspek penilaian yang meliputi struktur materi, isi materi, tata bahasa, dan evaluasi (Sanjaya dalam Geni et al., 2020). (1) Struktur materi mencakup kerangka, alur, dan tata letak penyajian informasi; (2) Isi materi merupakan keseluruhan informasi, data, fakta, konsep, teori, dan contoh yang terkandung dalam materi ajar; (3) Tata bahasa mencakup penggunaan kalimat, pilihan kata (diksi), ejaan, tanda baca, dan gaya bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar; dan (4) Evaluasi mencakup soal latihan, tugas, kuis, studi kasus, atau instrumen penilaian lainnya yang dirancang untuk mengukur penguasaan kompetensi. Aspek penilaian validitas materi pembelajaran yang meliputi struktur materi, materi, bahasa, dan evaluasi dijabarkan menjadi indikator sebagai berikut:

1. Aspek Struktur Materi indikatornya adalah (1) Kejelasan capaian pembelajaran; (2) Kejelasan tujuan pembelajaran; dan (3) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.
2. Aspek Isi Materi indikatornya adalah (1) Kejelasan penyajian materi; (2) Penggunaan ilustrasi/contoh yang relevan; (3) Kesesuaian gambar, animasi dan audio dengan materi; (4) Kelengkapan penyajian materi; dan (5) Keruntutan materi.
3. Aspek Tata Bahasa indikatornya adalah (1) Penggunaan kalimat yang jelas dan tepat; (2) Kesesuaian intonasi kata/kalimat dengan perkembangan siswa.
4. Aspek Evaluasi indikatornya adalah (1) Kejelasan petunjuk pengerjaan soal; dan (2) Kesesuaian soal dengan materi.

III. Kisi-kisi Kuesioner Validitas Materi Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1.	Struktur Materi	a. Kejelasan capaian pembelajaran. b. Kejelasan tujuan pembelajaran. c. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	1, 2, 3	3
2.	Isi Materi	a. Kejelasan penyajian materi. b. Penggunaan ilustrasi/contoh yang relevan. c. Kesesuaian gambar, animasi dan audio dengan materi. d. Kelengkapan penyajian materi. e. Keruntutan materi	4, 5, 6, 7, 8	5
3.	Tata Bahasa	a. Penggunaan kalimat yang jelas dan tepat. b. Kesesuaian intonasi kata/kalimat dengan perkembangan siswa.	9, 10	2
4.	Evaluasi	a. Kejelasan petunjuk pengerjaan soal. b. Kesesuaian soal dengan materi.	11, 12	2
Total				12

(Dimodifikasi dari: Sanjaya dalam Geni et al., 2020)

Hasil Validasi oleh Ahli Materi Pembelajaran I

IV. Kuesioner Validitas Materi Pembelajaran

LEMBAR PENILAIAN KUESIONER VALIDITAS MATERI PEMBELAJARAN

1. Identitas *Judges*

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

NIP : 198307262009121004

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

2. Petunjuk Pengisian

- Lembar penilaian ini diisi oleh ahli materi pembelajaran.
- Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian bapak/ibu sebagai ahli materi tentang Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* KIJANA yang sedang dibuat.
- Jawaban diberikan pada skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:
5 = SB (Sangat Baik)
4 = B (Baik)
3 = CB (Cukup Baik)
2 = KB (Kurang Baik)
1 = SKB (Sangat Kurang Baik)
- Mohon berikan tanda *check list* (✓) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat bapak/ibu.

3. Kuesioner Validitas Materi Pembelajaran

No.	Aspek/Indikator	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SB	B	CB	KB	SKB
A. Struktur Materi						
1.	Kejelasan capaian pembelajaran.	✓				
2.	Kejelasan tujuan pembelajaran.	✓				
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	✓				
B. Isi Materi						
4.	Kejelasan penyajian materi.		✓			
5.	Penggunaan ilustrasi/contoh yang relevan.		✓			

No.	Aspek/Indikator	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SB	B	CB	KB	SKB
6.	Kesesuaian gambar dan animasi dengan materi.	✓				
7.	Kelengkapan penyajian materi.		✓			
8.	Keruntutan materi.	✓				
C. Tata Bahasa						
9.	Penggunaan kalimat yang jelas dan tepat.	✓				
10.	Kesesuaian intonasi kata/kalimat dengan perkembangan siswa.	✓				
D. Evaluasi						
11.	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal.	✓				
12.	Kesesuaian soal dengan materi.		✓			

4. Saran/Masukan:

Untuk kepentingan revisi Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Web KIJANA, apabila terdapat kesalahan atau kekurangan mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/masukan di bawah ini:

Materi yang disajikan mudah dipahami sesuai dengan tujuan pembelajaran.

5. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian dari *judges*/ahli materi yang telah dilakukan, maka media ini dapat dinyatakan:*)

- Layak untuk digunakan tanpa revisi.
- Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran.
- Tidak layak digunakan.

Singaraja, 10 Nopember 2025

Judges,



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

Hasil Validasi oleh Ahli Materi Pembelajaran II

IV. Kuesioner Validitas Materi Pembelajaran

LEMBAR PENILAIAN KUESIONER VALIDITAS MATERI PEMBELAJARAN

1. Identitas *Judges*

Nama : Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd.,M.Pd
NIP : 198408282009122005
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

2. Petunjuk Pengisian

- Lembar penilaian ini diisi oleh ahli materi pembelajaran.
- Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian bapak/ibu sebagai ahli materi tentang Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* KIJANA yang sedang dibuat.
- Jawaban diberikan pada skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:
5 = SB (Sangat Baik)
4 = B (Baik)
3 = CB (Cukup Baik)
2 = KB (Kurang Baik)
1 = SKB (Sangat Kurang Baik)
- Mohon berikan tanda *check list* (✓) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat bapak/ibu.

3. Kuesioner Validitas Materi Pembelajaran

No.	Aspek/Indikator	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SB	B	CB	KB	SKB
A.	Struktur Materi					
1.	Kejelasan capaian pembelajaran.	✓				
2.	Kejelasan tujuan pembelajaran.	✓				
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	✓				
B.	Isi Materi					

No.	Aspek/Indikator	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SB	B	CB	KB	SKB
4.	Kejelasan penyajian materi.	√				
5.	Penggunaan ilustrasi/contoh yang relevan.	√				
6.	Kesesuaian gambar dan animasi dengan materi.	√				
7.	Kelengkapan penyajian materi.	√				
8.	Keruntutan materi.	√				
C. Tata Bahasa						
9.	Penggunaan kalimat yang jelas dan tepat.	√				
10.	Kesesuaian intonasi kata/kalimat dengan perkembangan siswa.	√				
D. Evaluasi						
11.	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal.	√				
12.	Kesesuaian soal dengan materi.	√				

4. Saran/Masukan:

Untuk kepentingan revisi Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* KIJANA, apabila terdapat kesalahan atau kekurangan mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/masukan di bawah ini:

Tambahkan simpulan, pada game gambar kurang jelas, perlu masukkan pembimbing pada profil pengembang. Simbol keluar tidak berfungsi.

5. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian dari *judges*/ahli materi yang telah dilakukan, maka media ini dapat dinyatakan:*)

- Layak untuk digunakan tanpa revisi.
- ☒ Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran.
- Tidak layak digunakan.

Singaraja, 11 November 2025
Validator

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

Rekapitulasi Validasi Ahli Materi Pembelajaran

Aspek/Indikator	Ahli Materi	
	Ahli Materi I	Ahli Materi II
Struktur Materi		
1	5	5
2	5	5
3	5	5
Isi Materi		
4	4	5
5	4	5
6	5	5
7	4	5
8	5	5
Tata Bahasa		
9	5	5
10	5	5
Evaluasi		
11	5	5
12	4	5
Total Skor	56	60

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal Ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Ahli Materi I} = 56/60 \times 100\% = 93,33\%$$

$$\text{Persentase Ahli Materi II} = 60/60 \times 100\% = 100\%$$

Persentase Tingkat Pencapaian

$$F : N = (93,33\% + 100\%)/2 = 96,67\%$$

Lampiran 12. Hasil Uji Kepraktisan Media Pembelajaran oleh Praktisi

**INSTRUMEN PENELITIAN
KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN
UNTUK PRAKTISI**



oleh
I NYOMAN SURATA
NIM 2429041076

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
2025**

KEPRAKTIKAN MEDIA PEMBELAJARAN

I. Definisi Konseptual

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pada proses belajar mengajar sehingga mampu merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad, 2013). Salah satu media pembelajaran adalah *game* edukasi. *Game* edukasi adalah media pembelajaran yang disusun dalam bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar kepada para pemainnya yang disajikan secara menyenangkan dan bersifat mendidik (Bahri & Agus, 2021). Integrasi elemen permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa, mendorong partisipasi aktif, dan berpotensi meningkatkan hasil belajar (Ulimaz et al., 2024).

Game edukasi bisa dikemas bersama uraian materi dengan memanfaatkan *web* agar dapat menciptakan media pembelajaran yang lebih kompleks mulai dari materi, *game*, hingga evaluasi. *Website* atau *web* adalah halaman-halaman dalam internet yang dapat mengandung informasi, teks, gambar, animasi, suara, maupun gabungan kolaborasi dari semua hal tersebut (Yuhefizar & Hidayat, 2009). Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat disintesis media pembelajaran *game* edukasi berbasis *web* adalah sebuah media pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dan pendidikan, dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta efektif dalam menyampaikan nilai-nilai dan materi pembelajaran kepada pemainnya (siswa) dengan *web* sebagai pembangun utama *game* edukasi tersebut.

II. Definisi Operasional

Pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *web* pada materi enam benua di dunia dinilai berdasarkan aspek penilaian yang meliputi daya tarik, penggunaan, isi materi, tata bahasa, dan evaluasi (Agung, 2014). (1) Daya tarik kemampuan *game* edukasi untuk menarik, memotivasi, dan mempertahankan minat pengguna/siswa selama proses pembelajaran; (2) Penggunaan merupakan kemudahan penggunaan game dari sisi teknis dan navigasi (3) Isi materi merupakan

fokus materi pelajaran yang diintegrasikan ke dalam mekanisme permainan; (4) Tata bahasa mencakup penggunaan kalimat, pilihan kata (diksi), ejaan, tanda baca, dan gaya bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar; dan (5) Evaluasi mencakup soal latihan, tugas, kuis, studi kasus, atau instrumen penilaian lainnya yang dirancang untuk mengukur penguasaan kompetensi.

Aspek penilaian kepraktisan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *web* untuk praktisi meliputi daya tarik, penggunaan, isi materi, bahasa, dan evaluasi dijabarkan menjadi indikator sebagai berikut:

1. Aspek Daya Tarik indikatornya adalah (1) Tampilan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *web*; (2) Jenis, ukuran, *font*, dan warna teks; (3) Penggunaan animasi dan gambar yang relevan; dan (4) *Game* edukasi berbasis *web* menarik digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Aspek Penggunaan indikatornya adalah (1) Media pembelajaran *Game* edukasi berbasis *web* mudah diakses pada *smartphone*/laptop/komputer/tablet; (2) Media pembelajaran *game* edukasi berbasis *web* dapat digunakan untuk menyampaikan materi; dan (3) *Game* edukasi berbasis *web* mudah digunakan sebagai media pembelajaran.
3. Aspek Isi Materi indikatornya adalah (1) Materi pada media pembelajaran *game* edukasi berbasis *web* sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran; dan (2) Materi pada media pembelajaran *game* edukasi berbasis *web* disajikan secara runtut.
4. Aspek Tata Bahasa indikatornya adalah (1) Penggunaan bahasa yang jelas dan tepat; dan (2) Penggunaan kata/kalimat yang mudah dipahami.
5. Aspek Evaluasi indikatornya adalah (1) Kejelasan petunjuk pengerjaan soal; dan (2) Kesesuaian soal dengan materi.

III. Kisi-kisi Kuesioner Kepraktisan Media Pembelajaran

Kisi-kisi Kuesioner Kepraktisan Media Pembelajaran untuk Praktisi

No.	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1.	Daya Tarik	a. Tampilan media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> . b. Jenis, ukuran, <i>font</i> , dan warna teks. c. Penggunaan animasi dan gambar yang relevan. d. <i>Game</i> edukasi berbasis <i>web</i> menarik digunakan sebagai media pembelajaran.	1, 2, 3, 4	4
2.	Penggunaan	a. Media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> mudah diakses pada <i>smartphone</i> /laptop/komputer/tablet. b. Media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> dapat digunakan untuk menyampaikan materi. c. <i>Game</i> edukasi berbasis <i>web</i> mudah digunakan sebagai media pembelajaran.	5, 6, 7	3
3.	Isi Materi	a. Materi pada media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. b. Materi pada media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> disajikan secara runtut.	8, 9, 10	3
4.	Tata Bahasa	a. Penggunaan bahasa yang jelas dan tepat. b. Penggunaan kata/kalimat yang mudah dipahami.	11, 12	2
5.	Evaluasi	a. Kejelasan petunjuk pengerjaan soal. b. Kesesuaian soal dengan materi.	13, 14	2
Total				14

(Dimodifikasi dari Agung, 2014)

Hasil Uji Kepraktisan Media Pembelajaran oleh Praktisi I

IV. Kuesioner Uji Kepraktisan Media Pembelajaran

KUESIONER UJI KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK PRAKTISI

1. Identitas

Nama : Ali Made Sariasih, S.Pd
NIP/NIPPPK : 19870224 200903 2 009
Instansi : SDN 8 Padangsambian

2. Petunjuk Pengisian

- Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian bapak/ibu sebagai guru kelas VI tentang Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* Kita Jelajah Benua (KIJANA) yang sedang dibuat.
- Jawaban diberikan pada skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:
5 = SS (Sangat Setuju)
4 = S (Setuju)
3 = CS (Cukup Setuju)
2 = KS (Kurang Setuju)
1 = SKS (Sangat Kurang Setuju)
- Mohon berikan tanda *check list* (✓) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat bapak/ibu.

3. Kuesioner Uji Kepraktisan Media Pembelajaran untuk Praktisi

3. Kuesioner Uji Kepraktisan Media Pembelajaran untuk Paksi						
No.	Aspek/Indikator	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	SKS
A. Daya Tarik						
1.	Tampilan media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> menarik.	✓				

No.	Aspek/Indikator	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	SKS
2.	Jenis, ukuran, <i>font</i> , dan warna teks sudah tepat.	✓				
3.	Penggunaan animasi dan gambar sudah relevan.	✓				
4.	<i>Game</i> edukasi berbasis <i>web</i> menarik digunakan sebagai media pembelajaran.	✓				
B. Penggunaan						
5.	Media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> mudah diakses pada <i>smartphone</i> /laptop/komputer/tablet.	✓				
6.	Media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> dapat digunakan untuk menyampaikan materi.	✓				
7.	<i>Game</i> edukasi berbasis <i>web</i> mudah digunakan sebagai media pembelajaran.	✓				
C. Isi Materi						
8.	Materi pada media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> sesuai dengan capaian pembelajaran.	✓				
9.	Materi pada media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓				
10.	Materi pada media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> disajikan secara runtut.	✓				
D. Tata Bahasa						
11.	Penggunaan bahasa pada media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> sudah jelas dan tepat.	✓				
12.	Penggunaan kata/kalimat mudah dipahami.	✓				
E. Evaluasi						
13.	Petunjuk pengerjaan soal sudah jelas.	✓				
14.	Soal sudah sesuai dengan materi.	✓				

4. Saran/Masukan:

Untuk kepentingan revisi Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* KIJANA, apabila terdapat kesalahan atau kekurangan mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/masukan di bawah ini:

Menurut saya media pembelajaran Game Edukasi Berbasis Web
KIJANA sangat bagus, menarik, dan mudah dimainkan. Serta
dilengkapi dengan materi pembelajaran. Namun pada fitur "materi"
dapat ditambahkan suara narasi untuk membantu anak-anak
yang kurang lancar membaca.

Denpasar, 15. Nopember 2025

Penilai,



Ni Made Sariosih, S.Pd

NIP/NIPPPK. 198702242009032009

Hasil Uji Kepraktisan Media Pembelajaran oleh Praktisi II

IV. Kuesioner Uji Kepraktisan Media Pembelajaran

KUESIONER UJI KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK PRAKTISI

1. Identitas

Nama : I Gede Putu Krisnawana, S.Pd
NIP/NIPPPK : 19900920 202012 1 005
Instansi : SD Negeri 8 Padangsambian

2. Petunjuk Pengisian

- Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian bapak/ibu sebagai guru kelas VI tentang Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* Kita Jelajah Benua (KIJANA) yang sedang dibuat.
- Jawaban diberikan pada skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:
5 = SS (Sangat Setuju)
4 = S (Setuju)
3 = CS (Cukup Setuju)
2 = KS (Kurang Setuju)
1 = SKS (Sangat Kurang Setuju)
- Mohon berikan tanda *check list* (✓) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat bapak/ibu.

3. Kuesioner Uji Kepraktisan Media Pembelajaran untuk Praktisi

No.	Aspek/Indikator	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	SKS
A. Daya Tarik						
1.	Tampilan media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> menarik.	✓				

No.	Aspek/Indikator	Penilaian				
		5 SS	4 S	3 CS	2 KS	1 SKS
2.	Jenis, ukuran, <i>font</i> , dan warna teks sudah tepat.	✓				
3.	Penggunaan animasi dan gambar sudah relevan.	✓				
4.	<i>Game</i> edukasi berbasis <i>web</i> menarik digunakan sebagai media pembelajaran.	✓				
B. Penggunaan						
5.	Media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> mudah diakses pada <i>smartphone/laptop/komputer/tablet</i> .	✓				
6.	Media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> dapat digunakan untuk menyampaikan materi.	✓				
7.	<i>Game</i> edukasi berbasis <i>web</i> mudah digunakan sebagai media pembelajaran.	✓				
C. Isi Materi						
8.	Materi pada media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> sesuai dengan capaian pembelajaran.	✓				
9.	Materi pada media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓				
10.	Materi pada media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> disajikan secara runtut.	✓				
D. Tata Bahasa						
11.	Penggunaan bahasa pada media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> sudah jelas dan tepat.	✓				
12.	Penggunaan kata/kalimat mudah dipahami.	✓				
E. Evaluasi						
13.	Petunjuk pengerjaan soal sudah jelas.	✓				
14.	Soal sudah sesuai dengan materi.	✓				

4. Saran/Masukan:

Untuk kepentingan revisi Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* KIJANA, apabila terdapat kesalahan atau kekurangan mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/masukan di bawah ini:

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

Denpasar, 14 Nopember 2025
Penilai,



I Gede Putu Krisnayana, S.Pd
NIP/NIPPPK 19900320 202012 1 005

Hasil Uji Kepraktisan Media Pembelajaran oleh Praktisi III

IV. Kuesioner Uji Kepraktisan Media Pembelajaran

KUESIONER UJI KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK PRAKTIKI

1. Identitas

Nama : Ni Komang Melati Wiryandani, S.Pd.
NIP/NIPPPK : 199609242022212001
Instansi : SD Negeri 8 Padangsambian

2. Petunjuk Pengisian

- Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian bapak/ibu sebagai guru kelas VI tentang Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* Kita Jelajah Benua (KIJANA) yang sedang dibuat.
- Jawaban diberikan pada skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:
5 = SS (Sangat Setuju)
4 = S (Setuju)
3 = CS (Cukup Setuju)
2 = KS (Kurang Setuju)
1 = SKS (Sangat Kurang Setuju)
- Mohon berikan tanda *check list* (✓) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat bapak/ibu.

3. Kuesioner Uji Kepraktisan Media Pembelajaran untuk Praktisi

No.	Aspek/Indikator	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	SKS
A.	Daya Tarik					
I.	Tampilan media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> menarik.	✓				

No.	Aspek/Indikator	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	SKS
2.	Jenis, ukuran, <i>font</i> , dan warna teks sudah tepat.	✓				
3.	Penggunaan animasi dan gambar sudah relevan.	✓				
4.	<i>Game</i> edukasi berbasis <i>web</i> menarik digunakan sebagai media pembelajaran.	✓				
B. Penggunaan						
5.	Media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> mudah diakses pada <i>smartphone</i> /laptop/komputer/tablet.	✓				
6.	Media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> dapat digunakan untuk menyampaikan materi.		✓			
7.	<i>Game</i> edukasi berbasis <i>web</i> mudah digunakan sebagai media pembelajaran.	✓				
C. Isi Materi						
8.	Materi pada media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> sesuai dengan capaian pembelajaran.	✓				
9.	Materi pada media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓				
10.	Materi pada media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> disajikan secara runtut.	✓				
D. Tata Bahasa						
11.	Penggunaan bahasa pada media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> sudah jelas dan tepat.	✓				
12.	Penggunaan kata/kalimat mudah dipahami.	✓				
E. Evaluasi						
13.	Petunjuk pengerjaan soal sudah jelas.		✓			
14.	Soal sudah sesuai dengan materi.	✓				

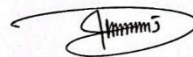
4. Saran/Masukan:

Untuk kepentingan revisi Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* KIJANA, apabila terdapat kesalahan atau kekurangan mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/masukan di bawah ini:

Pada petunjuk pengerjaan soal, kedepannya bisa
menggunakan bahasa petunjuk yang lebih sederhana
dan agar lebih mudah dipahami anak.

Denpasar, 14. Nopember 2025

Penilai,



Ni Komang Melati Wiryardani, S.Pd.

NIP/NIPPPK 199609242022212001

Rekapitulasi Uji Kepraktisan Media oleh Praktisi

Aspek/Indikator	Praktisi I	Praktisi II	Praktisi III
Daya Tarik			
1	5	5	5
2	5	5	5
3	5	5	5
4	5	5	5
Penggunaan			
5	5	5	5
6	5	5	4
7	5	5	5
Isi Materi			
8	5	5	5
9	5	5	5
10	5	5	5
Tata Bahasa			
11	5	5	5
12	5	5	5
Evaluasi			
13	5	5	4
14	5	5	5
Total Skor	70	70	68

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal Ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Praktisi I} = 70/70 \times 100\% = 100\%$$

$$\text{Persentase Praktisi II} = 70/70 \times 100\% = 100\%$$

$$\text{Persentase Praktisi III} = 68/70 \times 100\% = 97,14\%$$

Persentase Tingkat Pencapaian

$$F : N = (100\% + 100\% + 97,14\%)/3 = 99,05\%$$

Lampiran 13. Hasil Uji Kepraktisan Media Pembelajaran oleh Siswa

**INSTRUMEN PENELITIAN
KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN
UNTUK SISWA**



oleh
INYOMAN SURATA
NIM 2429041076

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
2025**

KEPRAKTIKAN MEDIA PEMBELAJARAN

I. Definisi Konseptual

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pada proses belajar mengajar sehingga mampu merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad, 2013). Salah satu media pembelajaran adalah *game* edukasi. *Game* edukasi adalah media pembelajaran yang disusun dalam bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar kepada para pemainnya yang disajikan secara menyenangkan dan bersifat mendidik (Bahri & Agus, 2021). Integrasi elemen permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa, mendorong partisipasi aktif, dan berpotensi meningkatkan hasil belajar (Ulimaz et al., 2024).

Game edukasi bisa dikemas bersama uraian materi dengan memanfaatkan *web* agar dapat menciptakan media pembelajaran yang lebih kompleks mulai dari materi, *game*, hingga evaluasi. *Website* atau *web* adalah halaman-halaman dalam internet yang dapat mengandung informasi, teks, gambar, animasi, suara, maupun gabungan kolaborasi dari semua hal tersebut (Yuhefizar & Hidayat, 2009). Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat disintesis media pembelajaran *game* edukasi berbasis *web* adalah sebuah media pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dan pendidikan, dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta efektif dalam menyampaikan nilai-nilai dan materi pembelajaran kepada pemainnya (siswa) dengan *web* sebagai pembangun utama *game* edukasi tersebut.

II. Definisi Operasional

Pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *web* pada materi enam benua di dunia dinilai berdasarkan aspek penilaian yang meliputi daya tarik, penggunaan, isi materi, tata bahasa, dan evaluasi (Agung, 2014). (1) Daya tarik kemampuan *game* edukasi untuk menarik, memotivasi, dan mempertahankan minat pengguna/siswa selama proses pembelajaran; (2) Penggunaan merupakan kemudahan penggunaan game dari sisi teknis dan navigasi (3) Isi materi merupakan

fokus materi pelajaran yang diintegrasikan ke dalam mekanisme permainan; (4) Tata bahasa mencakup penggunaan kalimat, pilihan kata (diksi), ejaan, tanda baca, dan gaya bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar; dan (5) Evaluasi mencakup soal latihan, tugas, kuis, studi kasus, atau instrumen penilaian lainnya yang dirancang untuk mengukur penguasaan kompetensi.

Aspek penilaian kepraktisan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *web* untuk siswa meliputi daya tarik, penggunaan, bahasa, dan evaluasi dijabarkan menjadi indikator sebagai berikut:

1. Aspek Daya Tarik indikatornya adalah (1) Tampilan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *web*; (2) Jenis, ukuran, *font*, dan warna teks; (3) Penggunaan animasi dan gambar yang relevan; dan (4) *Game* edukasi berbasis *web* menarik digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Aspek Penggunaan indikatornya adalah (1) Media pembelajaran *Game* edukasi berbasis *web* mudah diakses pada *smartphone*/laptop/komputer/tablet; (2) Media pembelajaran *game* edukasi berbasis *web* dapat digunakan untuk menyampaikan materi; dan (3) *Game* edukasi berbasis *web* mudah digunakan sebagai media pembelajaran.
3. Aspek Tata Bahasa indikatornya adalah (1) Penggunaan bahasa yang jelas dan mudah dipahami.
4. Aspek Evaluasi indikatornya adalah (1) Kejelasan petunjuk pengerjaan soal; dan (2) Kesesuaian soal dengan materi.

III. Kisi-kisi Kuesioner Kepraktisan Media Pembelajaran

Kisi-kisi Kuesioner Kepraktisan Media Pembelajaran untuk Siswa

No.	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1.	Daya Tarik	a. Tampilan media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> . b. Jenis, ukuran, <i>font</i> , dan warna teks. c. Penggunaan animasi dan gambar yang relevan. d. <i>Game</i> edukasi berbasis <i>web</i> menarik digunakan sebagai media pembelajaran.	1, 2, 3, 4	4

No.	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
2.	Penggunaan	a. Media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> mudah diakses pada <i>smartphone</i> /laptop/komputer/tablet. b. Media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>web</i> dapat digunakan untuk menyampaikan materi. c. <i>Game</i> edukasi berbasis <i>web</i> mudah digunakan sebagai media pembelajaran.	5, 6, 7	3
3.	Tata Bahasa	Penggunaan bahasa yang jelas dan mudah dipahami.	8	1
4.	Evaluasi	a. Kejelasan petunjuk pengerjaan soal. b. Kesesuaian soal dengan materi.	9, 10	2
Total				10

(Dimodifikasi dari Agung, 2014)

Hasil Uji Kepraktisan Media Pembelajaran oleh Siswa I

IV. Kuesioner Uji Kepraktisan Media Pembelajaran

KUESIONER UJI KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK SISWA

1. Identitas

Nama : Kadek adi suryawan
Kelas : VLC
Sekolah : SDN 8 Padangsambian

2. Petunjuk Pengisian

- Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian anda tentang Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* Kita Jelajah Benua (KIJANA).
- Jawaban diberikan pada skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:
1 = Ya
2 = Tidak
- Mohon berikan tanda *check list* (✓) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat anda.

3. Kuesioner Uji Kepraktisan Media Pembelajaran untuk Siswa

No.	Aspek/Indikator	Respon	
		Ya	Tidak
		1	0
A.	Daya Tarik		
1.	Apakah tampilan <i>game</i> edukasi menarik dan bagus?	✓	
2.	Apakah jenis, ukuran, huruf, dan warna teks pada <i>game</i> edukasi jelas dan menarik?	✓	
3.	Apakah animasi dan gambar pada <i>game</i> edukasi jelas dan menarik?	✓	
4.	Apakah <i>game</i> edukasi ini membuat semangat untuk belajar?	✓	

No.	Aspek/Indikator	Respon	
		Ya	Tidak
		1	0
B. Penggunaan			
5.	Apakah <i>game</i> edukasi ini mudah diakses/dimainkan pada <i>smartphone/laptop/komputer/tablet</i> ?	✓	
6.	Apakah <i>game</i> edukasi mudah digunakan untuk belajar?	✓	
7.	Apakah <i>game</i> edukasi ini membantu untuk memahami materi?	✓	
C. Tata Bahasa			
8.	Apakah bahasa yang digunakan dalam <i>game</i> edukasi jelas dan mudah dipahami?	✓	
D. Evaluasi			
9.	Apakah petunjuk pengerjaan soal pada <i>game</i> edukasi sudah jelas?	✓	
10.	Apakah soal pada <i>game</i> edukasi sudah sesuai dengan materi?	✓	

4. Saran/Masukan:

Untuk kepentingan revisi Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis Web KIJANA, apabila terdapat kesalahan atau kekurangan mohon menuliskan saran/masukan di bawah ini:

.....

.....

.....

.....

.....

Denpasar, ..15..nOpeMber..2025

Penilai,


Kadek adi surawan

Hasil Uji Kepraktisan Media Pembelajaran oleh Siswa II

IV. Kuesioner Uji Kepraktisan Media Pembelajaran

KUESIONER UJI KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK SISWA

1. Identitas

Nama : Ni. Made Anandihha Kirona
Kelas : V.I.C / 6C
Sekolah : SDN 8 Padangsembilan

2. Petunjuk Pengisian

- Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian anda tentang Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* Kita Jelajah Benua (KIJANA).
- Jawaban diberikan pada skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:
1 = Ya
2 = Tidak
- Mohon berikan tanda *check list* (✓) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat anda.

3. Kuesioner Uji Kepraktisan Media Pembelajaran untuk Siswa

No.	Aspek/Indikator	Respon	
		Ya 1	Tidak 0
A.	Daya Tarik		
1.	Apakah tampilan <i>game</i> edukasi menarik dan bagus?	✓	
2.	Apakah jenis, ukuran, huruf, dan warna teks pada <i>game</i> edukasi jelas dan menarik?	✓	
3.	Apakah animasi dan gambar pada <i>game</i> edukasi jelas dan menarik?	✓	
4.	Apakah <i>game</i> edukasi ini membuat semangat untuk belajar?	✓	

No.	Aspek/Indikator	Respon	
		Ya	Tidak
		1	0
B. Penggunaan			
5.	Apakah <i>game</i> edukasi ini mudah diakses/dimainkan pada <i>smartphone/laptop/komputer/tablet</i> ?	✓	
6.	Apakah <i>game</i> edukasi mudah digunakan untuk belajar?	✓	
7.	Apakah <i>game</i> edukasi ini membantu untuk memahami materi?	✓	
C. Tata Bahasa			
8.	Apakah bahasa yang digunakan dalam <i>game</i> edukasi jelas dan mudah dipahami?	✓	
D. Evaluasi			
9.	Apakah petunjuk pengerjaan soal pada <i>game</i> edukasi sudah jelas?	✓	
10.	Apakah soal pada <i>game</i> edukasi sudah sesuai dengan materi?	✓	

4. Saran/Masukan:

Untuk kepentingan revisi Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis Web KIJANA, apabila terdapat kesalahan atau kekurangan mohon menuliskan saran/masukan di bawah ini:

—

Denpasar, 15...November 2025....

Penilai,



...Ni Made Ananditha Kirana.....

Hasil Uji Kepraktisan Media Pembelajaran oleh Siswa III

IV. Kuesioner Uji Kepraktisan Media Pembelajaran

KUESIONER UJI KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK SISWA

1. Identitas

Nama : Ni Komang Adia Ashira Gayathri
Kelas : 6C/VLC
Sekolah : SDN 8 Padang Sambilan

2. Petunjuk Pengisian

- Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian anda tentang Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* Kita Jelajah Benua (KIJANA).
- Jawaban diberikan pada skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:
1 = Ya
2 = Tidak
- Mohon berikan tanda *check list* (✓) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat anda.

3. Kuesioner Uji Kepraktisan Media Pembelajaran untuk Siswa

No.	Aspek/Indikator	Respon	
		Ya	Tidak
		1	0
A.	Daya Tarik		
1.	Apakah tampilan <i>game</i> edukasi menarik dan bagus?	✓	
2.	Apakah jenis, ukuran, huruf, dan warna teks pada <i>game</i> edukasi jelas dan menarik?	✓	
3.	Apakah animasi dan gambar pada <i>game</i> edukasi jelas dan menarik?	✓	
4.	Apakah <i>game</i> edukasi ini membuat semangat untuk belajar?	✓	

No.	Aspek/Indikator	Respon	
		Ya	Tidak
		1	0
B. Penggunaan			
5.	Apakah <i>game</i> edukasi ini mudah diakses/dimainkan pada <i>smartphone/laptop/komputer/tablet</i> ?	✓	
6.	Apakah <i>game</i> edukasi mudah digunakan untuk belajar?	✓	
7.	Apakah <i>game</i> edukasi ini membantu untuk memahami materi?	✓	
C. Tata Bahasa			
8.	Apakah bahasa yang digunakan dalam <i>game</i> edukasi jelas dan mudah dipahami?	✓	
D. Evaluasi			
9.	Apakah petunjuk pengerjaan soal pada <i>game</i> edukasi sudah jelas?	✓	
10.	Apakah soal pada <i>game</i> edukasi sudah sesuai dengan materi?	✓	

4. Saran/Masukan:

Untuk kepentingan revisi Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis Web KIJANA, apabila terdapat kesalahan atau kekurangan mohon menuliskan saran/masukan di bawah ini:

.....

.....

.....

.....

.....

Denpasar, 15 November 2025....

Penilai,



Ni Komang Adia Ashira Gayatri.....

Hasil Uji Kepraktisan Media Pembelajaran oleh Siswa IV

IV. Kuesioner Uji Kepraktisan Media Pembelajaran

KUESIONER UJI KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK SISWA

1. Identitas

Nama : I Nyoman Atulita Prama na Wijaya
 Kelas : 6A
 Sekolah : SDN 8 Padang sambian

2. Petunjuk Pengisian

- Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian anda tentang Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* Kita Jelajah Benua (KIJANA).
- Jawaban diberikan pada skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:
 1 = Ya
 2 = Tidak
- Mohon berikan tanda *check list* (✓) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat anda.

3. Kuesioner Uji Kepraktisan Media Pembelajaran untuk Siswa

No.	Aspek/Indikator	Respon	
		Ya	Tidak
		1	0
A. Daya Tarik			
1.	Apakah tampilan <i>game</i> edukasi menarik dan bagus?	✓	
2.	Apakah jenis, ukuran, huruf, dan warna teks pada <i>game</i> edukasi jelas dan menarik?	✓	
3.	Apakah animasi dan gambar pada <i>game</i> edukasi jelas dan menarik?	✓	
4.	Apakah <i>game</i> edukasi ini membuat semangat untuk belajar?	✓	

No.	Aspek/Indikator	Respon	
		Ya	Tidak
		1	0
B. Penggunaan			
5.	Apakah <i>game</i> edukasi ini mudah diakses/dimainkan pada <i>smartphone</i> /laptop/komputer/tablet?	✓	
6.	Apakah <i>game</i> edukasi mudah digunakan untuk belajar?	✓	
7.	Apakah <i>game</i> edukasi ini membantu untuk memahami materi?	✓	
C. Tata Bahasa			
8.	Apakah bahasa yang digunakan dalam <i>game</i> edukasi jelas dan mudah dipahami?	✓	
D. Evaluasi			
9.	Apakah petunjuk pengerjaan soal pada <i>game</i> edukasi sudah jelas?	✓	
10.	Apakah soal pada <i>game</i> edukasi sudah sesuai dengan materi?	✓	

4. Saran/Masukan:

Untuk kepentingan revisi Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis Web KIJANA, apabila terdapat kesalahan atau kekurangan mohon menuliskan saran/masukan di bawah ini:

.....

.....

.....

.....

.....

Denpasar, 15 Desember 2015.....

Penilai,

Irena Pramesti

Irena Atmika Pramesti Wijaya

Hasil Uji Kepraktisan Media Pembelajaran oleh Siswa V

IV. Kuesioner Uji Kepraktisan Media Pembelajaran

KUESIONER UJI KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK SISWA

1. Identitas

Nama : I Komang Adi Prasetya Wihawa
Kelas : 6c
Sekolah : SDN 8 Padana Sambian

2. Petunjuk Pengisian

- Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian anda tentang Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* Kita Jelajah Benua (KIJANA).
- Jawaban diberikan pada skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:
1 = Ya
2 = Tidak
- Mohon berikan tanda *check list* (✓) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat anda.

3. Kuesioner Uji Kepraktisan Media Pembelajaran untuk Siswa

No.	Aspek/Indikator	Respon	
		Ya	Tidak
		1	0
A.	Daya Tarik		
1.	Apakah tampilan <i>game</i> edukasi menarik dan bagus?	✓	
2.	Apakah jenis, ukuran, huruf, dan warna teks pada <i>game</i> edukasi jelas dan menarik?	✓	
3.	Apakah animasi dan gambar pada <i>game</i> edukasi jelas dan menarik?	✓	
4.	Apakah <i>game</i> edukasi ini membuat semangat untuk belajar?	✓	

No.	Aspek/Indikator	Respon	
		Ya	Tidak
		1	0
B. Penggunaan			
5.	Apakah <i>game</i> edukasi ini mudah diakses/dimainkan pada <i>smartphone</i> /laptop/komputer/tablet?	✓	
6.	Apakah <i>game</i> edukasi mudah digunakan untuk belajar?	✓	
7.	Apakah <i>game</i> edukasi ini membantu untuk memahami materi?	✓	
C. Tata Bahasa			
8.	Apakah bahasa yang digunakan dalam <i>game</i> edukasi jelas dan mudah dipahami?	✓	
D. Evaluasi			
9.	Apakah petunjuk pengerjaan soal pada <i>game</i> edukasi sudah jelas?	✓	
10.	Apakah soal pada <i>game</i> edukasi sudah sesuai dengan materi?	✓	

4. Saran/Masukan:

Untuk kepentingan revisi Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis Web KIJANA, apabila terdapat kesalahan atau kekurangan mohon menuliskan saran/masukan di bawah ini:

.....

.....

.....

.....

.....

Denpasar, 15 November 2015.....

Penilai,



I Komang Adi Prasetya Wibawa

Hasil Uji Kepraktisan Media Pembelajaran oleh Siswa VI

IV. Kuesioner Uji Kepraktisan Media Pembelajaran

KUESIONER UJI KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK SISWA

1. Identitas

Nama : Maje arpidya darta
Kelas : 8C
Sekolah : SDN 8 Pangsambian

2. Petunjuk Pengisian

- Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian anda tentang Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* Kita Jelajah Benua (KIJANA).
- Jawaban diberikan pada skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:
1 = Ya
2 = Tidak
- Mohon berikan tanda *check list* (✓) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat anda.

3. Kuesioner Uji Kepraktisan Media Pembelajaran untuk Siswa

No.	Aspek/Indikator	Respon	
		Ya	Tidak
		1	0
A.	Daya Tarik		
1.	Apakah tampilan <i>game</i> edukasi menarik dan bagus?	✓	
2.	Apakah jenis, ukuran, huruf, dan warna teks pada <i>game</i> edukasi jelas dan menarik?	✓	
3.	Apakah animasi dan gambar pada <i>game</i> edukasi jelas dan menarik?	✓	
4.	Apakah <i>game</i> edukasi ini membuat semangat untuk belajar?	✓	

No.	Aspek/Indikator	Respon	
		Ya	Tidak
		1	0
B. Penggunaan			
5.	Apakah <i>game</i> edukasi ini mudah diakses/dimainkan pada <i>smartphone/laptop/komputer/tablet</i> ?	✓	
6.	Apakah <i>game</i> edukasi mudah digunakan untuk belajar?	✓	
7.	Apakah <i>game</i> edukasi ini membantu untuk memahami materi?	✓	
C. Tata Bahasa			
8.	Apakah bahasa yang digunakan dalam <i>game</i> edukasi jelas dan mudah dipahami?	✓	
D. Evaluasi			
9.	Apakah petunjuk pengerjaan soal pada <i>game</i> edukasi sudah jelas?	✓	
10.	Apakah soal pada <i>game</i> edukasi sudah sesuai dengan materi?	✓	

4. Saran/Masukan:

Untuk kepentingan revisi Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis Web KIJANA, apabila terdapat kesalahan atau kekurangan mohon menuliskan saran/masukan di bawah ini:

terlalu bagus dan menarik jadi gatau ~~ke~~ bikin edu
kasi kayak mana —
.....
.....
.....

Denpasar, 15 November 2025

Penilai,



Made aridya dantha

Rekapitulasi Uji Kepraktisan Media oleh Siswa

Aspek/Indikator	Siswa					
	I	II	III	IV	V	VI
Daya Tarik						
1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1	1
Penggunaan						
5	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1
Tata Bahasa						
8	1	1	1	1	1	1
Evaluasi						
9	1	1	1	1	1	1
10	1	1	1	1	1	1
Total Skor	10	10	10	10	10	10

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal Ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Siswa I} = 10/10 \times 100\% = 100\%$$

$$\text{Persentase Siswa II} = 10/10 \times 100\% = 100\%$$

$$\text{Persentase Siswa III} = 10/10 \times 100\% = 100\%$$

$$\text{Persentase Siswa IV} = 10/10 \times 100\% = 100\%$$

$$\text{Persentase Siswa V} = 10/10 \times 100\% = 100\%$$

$$\text{Persentase Siswa VI} = 10/10 \times 100\% = 100\%$$

Persentase Tingkat Pencapaian

$$F : N = (100\% + 100\% + 100\% + 100\% + 100\% + 100\%) / 6 = 100\%$$

Lampiran 14. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Uji Efektivitas Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* KIJANA

Hasil *Pretest* Uji Efektivitas Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* KIJANA

Responden	Nomor Butir Soal																				Skor	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
S001	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	8	40
S002	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	11	55
S003	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	10	50
S004	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	9	45
S005	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	12	60
S006	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	10	50
S007	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	9	45
S008	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	11	55
S009	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	9	45
S010	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	11	55
S011	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	11	55
S012	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	12	60
S013	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	11	55
S014	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	12	60
S015	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	10	50
S016	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	11	55
S017	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	8	40
S018	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	12	60
S019	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	11	55
S020	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	11	55
S021	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	11	55
S022	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	10	50
S023	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	13	65
S024	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	11	55
S025	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	10	50
S026	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	10	50

Hasil *Posttest* Uji Efektivitas Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* KIJANA

Responden	Nomor Butir Soal																				Skor	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
S001	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	15	75
S002	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	19	95
S003	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	16	80
S004	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	16	80
S005	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	15	75
S006	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	85
S007	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	16	80
S008	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	17	85
S009	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	16	80
S010	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	17	85
S011	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	16	80
S012	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	17	85
S013	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95
S014	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	17	85
S015	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	14	70
S016	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	90
S017	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	80
S018	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	80
S019	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	85
S020	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	90
S021	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	85
S022	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	75
S023	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	18	90
S024	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17	85
S025	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17	85
S026	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	15	75

Rekapitulasi Hasil *Pretest* dan *Posttest* Uji Efektivitas Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* KIJANA

No.	Kode Siswa	Efektivitas	
		Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1.	S001	40	75
2.	S002	55	95
3.	S003	50	80
4.	S004	45	80
5.	S005	60	75
6.	S006	50	85
7.	S007	45	80
8.	S008	55	85
9.	S009	45	80
10.	S010	55	85
11.	S011	55	80
12.	S012	60	85
13.	S013	55	95
14.	S014	60	85
15.	S015	50	70
16.	S016	55	90
17.	S017	40	80
18.	S018	60	80
19.	S019	55	85
20.	S020	55	90
21.	S021	55	85
22.	S022	50	75
23.	S023	65	90
24.	S024	55	85
25.	S025	50	85
26.	S026	50	75

Lampiran 15. Hasil Uji Prasyarat Analisis

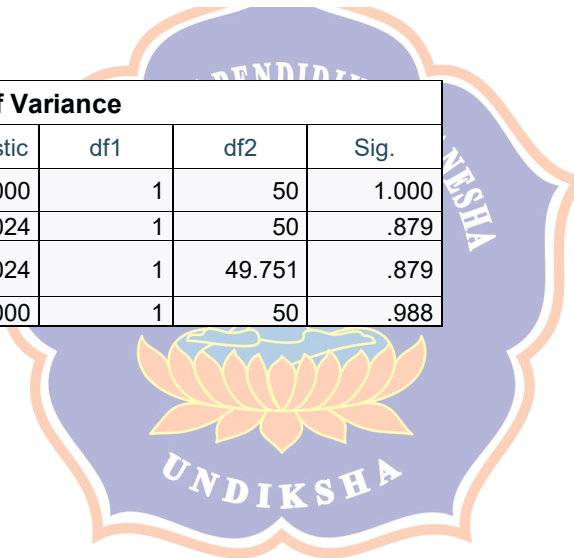
1. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pretest	.222	26	.002	.929	26	.075
	Posttest	.174	26	.042	.941	26	.143

a. Lilliefors Significance Correction

2. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.000	1	50	1.000
	Based on Median	.024	1	50	.879
	Based on Median and with adjusted df	.024	1	49.751	.879
	Based on trimmed mean	.000	1	50	.988



Lampiran 16. Hasil Uji Hipotesis (Uji-t Sampel Berkorelasi)

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Posttest	82.8846	26	6.19243	1.21443
	Pretest	52.6923	26	6.20174	1.21626

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Posttest & Pretest	26	.441	.024

Paired Samples Test								
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
						Lower	Upper	
Pair 1	Posttest - Pretest	30.19231	6.55451	1.28544	27.54489 32.83973	23.488	25	.000

Lampiran 17. Bagian Revisi Rancangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* KIJANA Berdasarkan Masukan dari Ahli Media Pembelajaran dan Ahli Materi Pembelajaran

No.	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	 Saran/masukan: tambahkan simpulan.	 Tindak lanjut: menu Simpulan sudah ditambahkan
2.	 Saran/masukan: pada <i>game</i> gambar kurang jelas.	 Tindak lanjut: gambar dapat diperbesar dengan klik/sentuh pada gambar.
3.	 Saran/masukan: perlu masukkan pembimbing pada profil.	 Tindak lanjut: profil pembimbing I dan II sudah ditambahkan.
4.	 Saran/masukan: simbol keluar tidak berfungsi.	 Tindak lanjut: ditambahkan arahan tekan tombol X pada <i>browser</i> untuk keluar dari media pembelajaran.

Lampiran 18. Daftar Publikasi

No.	Judul Publikasi	Nama Jurnal	Akreditasi	Link Publikasi
1.	Pembelajaran PKn Berbasis <i>Discovery Learning</i> sebagai Upaya Meningkatkan Kesadaran Hak dan Kewajiban sebagai Warga Negara.	Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humanoria Universitas Pendidikan Ganesha Vol. 9 No. 2 (2025)	SINTA 3	https://doi.org/10.23887/jppsh.v9i2.98327



Lampiran 19. Dokumentasi Penelitian

Dokumentasi 01. Memohon izin penelitian



Memohon izin penelitian kepada Kepala SD Negeri 8 Padangsambian



Memohon izin penelitian kepada Kepala SD Negeri 9 Padangsambian



Memohon izin penelitian kepada Kepala SD Negeri 1 Padangsambian

Dokumentasi 02. Wawancara



Wawancara bersama guru kelas VI SD Negeri 8 Padangsambian

Dokumentasi 03. Uji empirik



Uji empirik tes hasil belajar IPAS oleh siswa kelas VI

Dokumentasi 04. Uji kepraktisan media oleh praktisi



Uji kepraktisan media pembelajaran oleh tiga orang praktisi/guru
SD Negeri 8 Padangsambian

Dokumentasi 05. Uji kepraktisan media oleh siswa



Dokumentasi 06. Uji efektivitas





Pelaksanaan Impelementasi Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* KIJANA oleh siswa kelas VI A SD Negeri 8 Padangsembian



Pelaksanaan *Posttest* oleh siswa kelas VI A SD Negeri 8 Padangambilan



Lampiran 20. Daftar Riwayat Hidup

RIWAYAT HIDUP



I Nyoman Surata lahir di Badung, pada tanggal 22 September 1987. Penulis merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara, lahir dan dibesarkan dalam keluarga sederhana pasangan I Made Sudarta dan Ni Made Kita. Penulis menyelesaikan pendidikan sekolah dasar di SD No. 9 Munggu pada tahun 1999, pendidikan sekolah menengah pertama di SLTP Seni Ukir Tangeb pada tahun 2002, pendidikan sekolah menengah atas di SMA Negeri 2 Mengwi pada tahun 2005, D-2 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA) pada tahun 2007, dan S-1 PGSD di Universitas Terbuka (UT) pada tahun 2011. Pada tahun 2014 diangkat menjadi guru PNS di SD Negeri 3 Tulamben, Kabupaten Karangasem, Propinsi Bali. Pada tahun 2018 penulis pindah tugas ke SD Negeri 14 Padangsambian, dan pada tahun 2020 ke SD Negeri 8 Padangsambian, Kota Denpasar, Propinsi Bali. Pada tahun 2024, penulis mendapatkan kesempatan yang sangat berharga melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi pada Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana (S2) di UNDIKSHA melalui program Tugas Belajar yang diselenggarakan oleh Pemerintah Kota Denpasar yang difasilitasi oleh Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia (BKPSDM) Kota Denpasar, serta Dinas Pendidikan Kepemudaan dan Olahraga Kota Denpasar, dan lulus pada tahun 2026.