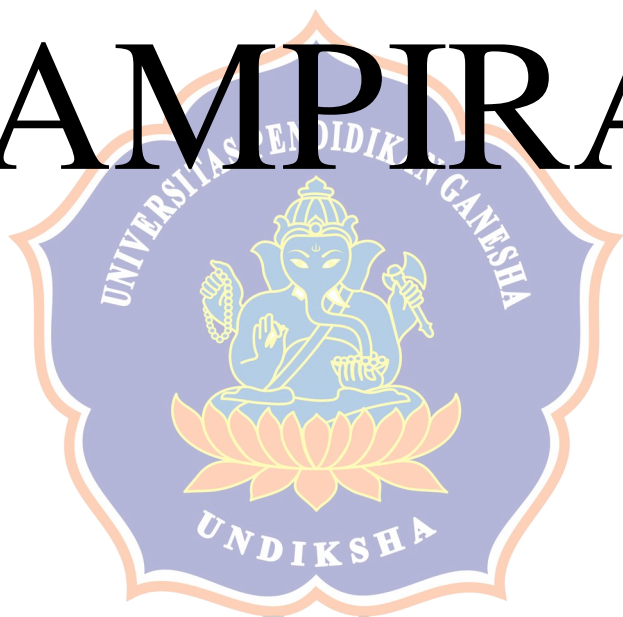


LAMPIRAN



Lampiran 1 Surat Pengantar Observasi SLB Negeri 1 Buleleng



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

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman: <https://fip.undiksha.ac.id> – Surel: fip@undiksha.ac.id

Nomor : 7948/UN48.10.6/LT/2024
Lampiran : -
Hal : Observasi Awal

Singaraja, 2 Juni 2025

Yth. Kepala Sekolah
SLB NEGERI 1 BULELENG
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Proposal skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

No	Nama	NIM	Program Studi
1	Ni Putu Lira Kusumadewi	2211031620	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
2	Ni Nengah Suarningsih	2211031515	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
3	Muhammad Adnan Pramono	2211031297	Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

-
Ketua Jurusan



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


<http://fip.undiksha.ac.id>


[Fakultas Ilmu Pendidikan](#)


[fipundiksha](#)


[FIP Undiksha](#)


[0877 8811 6905](tel:087788116905)

Lampiran 2 Surat Pengantar Observasi SD Negeri 2 Bengkulu



Nomor : 8120/UN48.10.6/LT/2024
 Lampiran : -
 Hal : Observasi Awal

Singaraja, 4 Juni 2025

Yth.
Kepala Sekolah SD NEGERI 2 BENGKALA
 di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Proposal Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

No	Nama	NIM	Program Studi
1	Ni Nengah Suarningsih	2211031515	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
2	Ni Putu Lira Kusumadewi	2211031620	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
3	Muhammad Adnan Pramono	2211031297	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
4			
5			

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

Ketua Jurusan



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

Lampiran 3 Balasan Observasi Awal



**PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 BENGKALA**

Alamat : Br. Dinas Kelodan, Desa Bengkala, Kec. Kubutambahan Kode Pos : 81172

SURAT KETERANGAN

Nomor : 400.3.5/007/SD2/BKL/VII/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : I Ketut Sulatra, S.Pd
NIP : 19750809 200012 1 003
Jabatan : Kepala Sekolah
Sekolah : SD Negeri 2 Bengkala
Alamat Sekolah : Br. Dinas Kelodan Desa Bengkala, Kec. Kubutambahan

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa berikut:

No.	Nama	NIM	Program Studi	Jurusan
1.	Muhammad Adnan Pramono	2211031297	Pendidikan Sekolah Dasar	PENDAS
2.	Ni Putu Lira Kusuma Dewi	2211031620	Pendidikan Sekolah Dasar	PENDAS
3.	Ni Nengah Suarningsih	2211031515	Pendidikan Sekolah Dasar	PENDAS

Yang tersebut diatas memang benar telah melaksanakan Observasi Awal dalam rangka melengkapi syarat - syarat perkuliahan mata kuliah Seminar Proposal Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha Singaraja.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bengkala, 31 Juli 2025
Kepala SD Negeri 2 Bengkala

I Ketut Sulatra, S.Pd
NIP. 19750809 200012 1 003

Lampiran 4 Surat pengantar Pengumpulan Data SD Negeri 2 Bengkulu



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 12468/UN48.10.1/PK.01.03/2025 Singaraja, 29 September 2025
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
Kepala SD Negeri 2 Bengkulu
di tempat

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

Nama : Ni Putu Lira Kusumadewi
NIM : 2211031620
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Wakil Dekan I,



Kadek Suranata.
NIP. 198208162008121002



Batai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

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

Lampiran 5 Surat Pengantar Pengumpulan Data SLB Negeri 1 Buleleng



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 12469/UN48.10.1/PK.01.03/2025 Singaraja, 29 September 2025
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
Kepala SLB Negeri 1 Buleleng
di tempat

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

Nama : Ni Putu Lira Kusumadewi
NIM : 2211031620
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Wakil Dekan I,



Kadek Suranata.
NIP. 198208162008121002



Catatan :

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

Lampiran 6 Surat Balasan Pengumpulan Data SD Negeri 2 Bengkulu



**PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 BENGKALA**

Alamat : Br. Dinas Kelodan, Desa Bengkulu, Kec. Kubutambahan Kode Pos : 81172

SURAT KETERANGAN

Nomor : 400.3.5/031/SD2/BKL/X/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : I Ketut Sulatra, S.Pd
NIP : 19750809 200012 1 003
Jabatan : Kepala Sekolah
Sekolah : SD Negeri 2 Bengkulu
Alamat Sekolah : Br. Dinas Kelodan Desa Bengkulu, Kec. Kubutambahan

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa berikut:

Nama : Ni Putu Lira Kusumadewi
NIM : 2211031620
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar (PENDAS)
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Yang tersebut diatas memang benar telah melaksanakan Penelitian dalam rangka melengkapi syarat - syarat perkuliahan mata kuliah Seminar Hasil Penelitian, Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha Singaraja.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bengkala, 15 Oktober 2025
Kepala SD Negeri 2 Bengkulu

I Ketut Sulatra, S.Pd
NIP. 19750809 200012 1 003

Lampiran 7 Surat Balasan Pengumpulan Data SLB Negeri 1 Buleleng



Singaraja, 15 Oktober 2025

Nomor : B.10.400.7.22.1/692/SLBN 1 BULELENG/DIKPORA
 Sifat : Biasa
 Lampiran : 1 (satu) gabung
 Perihal : Ijin Penelitian

Yth. Universitas Pendidikan Ganesha Fakultas Ilmu Pendidikan
 di-
 Singaraja

Menindaklanjuti Surat dari Universitas Pendidikan Ganesha Fakultas Ilmu Pendidikan Nomor: 12469/UN48.10.1/PK.01.03/2025 tertanggal 29 September 2025 Perihal: Ijin Penelitian (Skripsi) atas nama Ni Putu Lira Kusumadewi, Kami sampaikan beberapa hal :

1. Pada dasarnya kami tidak keberatan, maka kami dapat mengizinkan pelaksanaan pengambilan data tersebut di tempat kami.
2. Ijin melakukan penelitian diberikan untuk keperluan akademik.
3. Waktu pengambilan data harus dilakukan di waktu hari kerja.
4. Diwajibkan mengumpulkan laporan hasil penelitian ke SLB Negeri 1 Buleleng.

Demikian surat ini kami buat demi kelancaran acara yang dimaksud,
 Terimakasih.



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik (TTE).
 Scan/Klik QR Code untuk informasi TTE.
 Upload file pada <https://tts.kemdikgo.go.id/verifyPDF> untuk cek keaslian file.



Lampiran 8 Surat Pengantar Uji Validitas Instrumen Pada Judges I



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 11657/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 25 Agustus 2025
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.
Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
di tempat

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

No	Nama	NIM	Program Studi	Jurusan
1	Muhammad Adnan Pramono	2211031297	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	PENDAS
2	Ni Nengah Suarningsih	2211031515	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	PENDAS
3	Ni Putu Lira Kusumadewi	Ni Putu Lira Kusumadewi	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	PENDAS
4				
5				
6				
7				

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

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan.
NIP. 198408202012121004



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

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

Lampiran 9 Surat Pengantar Uji Validitas Instrumen Pada Judges II



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 11654/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 26 Agustus 2025
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.
I Wayan Ardana, M.Pd.
di tempat

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

No	Nama	NIM	Program Studi	Jurusan
1	Muhammad Adnan Pramono	2211031297	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	PENDAS
2	Ni Nengah Suarningsih	2211031515	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	PENDAS
3	Ni Putu Lira Kusumadewi	2211031620	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	PENDAS
4				
5				
6				
7				

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

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan.
NIP. 198408202012121004



Catatan :

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

Lampiran 10 Surat Permohonan Validasi Produk Uji Ahli Materi



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

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

Nomor : 12255/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 22 September 2025
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.
Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.
Prof. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan uji validasi ahli materi pembelajaran produk penelitian mahasiswa berikut:

No	Nama	NIM	Program Studi	Jurusan
1	Muhammad Adnan Pramono	2211031297	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	PENDAS
2	Ni Putu Lira Kusumadewi	2211031620	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	PENDAS
3	Ni Nengah Suarningsih	2211031515	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	PENDAS

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

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan.
NIP. 198408202012121004



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

Lampiran 11 Surat Permohonan Validasi Produk Uji Ahli Materi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 12256/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 22 September 2025
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.
Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd.
Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd.
I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan uji validasi ahli media pembelajaran produk penelitian mahasiswa berikut:

No	Nama	NIM	Program Studi	Jurusan
1	Muhammad Adnan Pramono	2211031297	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	PENDAS
2	Ni Putu Lira Kusumadewi	2211031620	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	PENDAS
3	Ni Nengah Suarningsih	2211031515	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	PENDAS

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

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan.
NIP. 198408202012121004



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

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

Lampiran 12 Instrumen Uji Judges

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA
“ PENGEMBANGAN MEDIA *FUN THINKERS* DIGITAL UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MANFAAT HEWAN DAN
TUMBUHAN PADA SISWA KOLOK KELAS V SD”

A. Petunjuk Pengisian

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

B. Instrumen Ahli Media

No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Dimensi/Aspek Tampilan				
1	Komposisi warna latar belakang (<i>background</i>) pada media <i>Fun thinkers</i> digital sudah tepat dan serasi.			
2	Warna teks pada media <i>Fun thinkers</i> digital kontras dan mudah dibaca.			
3	Keseimbangan tata letak cover/sampul depan (tata letak dan gambar) pada media <i>Fun thinkers</i> digital sudah tepat.			
4	Tata letak dan gambar pada sampul (cover) media <i>Fun thinkers</i> digital seimbang dan menarik.			
5	Video pada media <i>Fun thinkers</i> digital memiliki visual yang jelas.			
6	Bahasa isyarat dalam video sesuai dengan standar komunikasi siswa (tunarungu).			

Dimensi/Aspek Penggunaan Bahasa				
7	Bahasa yang digunakan pada media <i>Fun thinkers</i> digital sesuai usia dan kemampuan kognitif siswa kolok (tunarungu).			
8	Kalimat pada media <i>Fun thinkers</i> digital singkat, jelas, dan mudah dipahami.			
9	Bahasa tulis selaras dengan penjelasan bahasa isyarat pada media <i>Fun thinkers</i> digital.			
Dimensi/Aspek Kemudahan dalam Penggunaan				
10	Media <i>Fun thinkers</i> digital mudah dioperasikan menggunakan <i>smartphone</i> atau laptop.			
11	Media <i>Fun thinkers</i> digital dapat diakses melalui QR Code.			
12	Petunjuk penggunaan media <i>Fun thinkers</i> digital jelas.			
13	Petunjuk pada media <i>Fun thinkers</i> digital mudah dipahami.			
Dimensi/Aspek Kemanfaatan				
14	Media <i>Fun thinkers</i> digital memudahkan siswa kolok (tunarungu) dalam memahami pembelajaran.			
15	Penggunaan media <i>Fun thinkers</i> digital memudahkan siswa kolok (tunarungu) untuk belajar secara mandiri.			

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....
.....
.....
Ahli I/II,

.....
NIP.



INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI
“ PENGEMBANGAN MEDIA *FUN THINKERS* DIGITAL UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MANFAAT HEWAN DAN
TUMBUHAN PADA SISWA KOLOK KELAS V SD”

A. Petunjuk Pengisian

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

B. Instrumen Ahli Materi

No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Dimensi/Aspek Self-Instructional				
1	Tujuan pembelajaran dicantumkan secara jelas di dalam media <i>Fun thinkers</i> digital.			
2	Tujuan pembelajaran yang disampaikan pada media <i>Fun thinkers</i> digital sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan.			
3	Materi yang disajikan dalam media <i>Fun thinkers</i> digital sesuai dengan tujuan pembelajaran.			
4	Materi dalam <i>Fun thinkers</i> digital disusun secara bertahap dari yang mudah ke yang lebih sulit untuk mendukung kemandirian belajar siswa tunarungu.			
5	Materi yang disampaikan di dalam media <i>Fun thinkers</i> digital merangsang pemahaman konsep siswa kolok (tunarungu) dalam belajar.			
Dimensi/Aspek Self-Contained				

6	Materi pada media <i>Fun thinkers</i> digital dapat disampaikan secara menarik.			
7	Materi yang disampaikan di dalam media <i>Fun thinkers</i> digital sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kolok (tunarungu)			
8	Tingkat kesulitan materi yang disampaikan di dalam media <i>Fun thinkers</i> digital sesuai dengan tingkat siswa kolok (tunarungu).			
Dimensi/Aspek <i>Language</i>				
9	Informasi dalam video disampaikan secara jelas melalui visual dan teks.			
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia dan kemampuan kognitif siswa tunarungu.			
11	Pemilihan kata dalam media mudah dipahami oleh siswa kolok (tunarungu).			
12	Bahasa isyarat dalam video ditampilkan dengan ukuran dan posisi yang jelas sehingga mudah dipahami siswa kolok (tunarungu).			
Dimensi/Aspek <i>Adaptive</i>				
13	Media <i>Fun thinkers</i> digital dapat diakses melalui berbagai perangkat (laptop atau <i>smartphone</i>) yang mendukung kebutuhan siswa kolok (tunarungu).			
Dimensi/Aspek <i>User Friendly</i>				
14	Instruksi penggunaan media <i>Fun thinkers</i> digital disusun secara runtut dan mudah dipahami siswa kolok (tunarungu).			
15	Tampilan visual media <i>Fun thinkers</i> digital menarik, interaktif, dan memudahkan bagi siswa kolok (tunarungu).			

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....
.....
.....,.....
Ahli I/II,

.....
NIP.



INSTRUMEN VALIDASI UJI RESPONS GURU
“ PENGEMBANGAN MEDIA *FUN THINKERS* DIGITAL UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MANFAAT HEWAN DAN
TUMBUHAN PADA SISWA KOLOK KELAS V SD”

A. Petunjuk Pengisian

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

B. Instrumen Respons Guru

No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Dimensi/Aspek Materi				
1	Materi yang disajikan dalam media <i>Fun thinkers</i> digital sesuai dengan tujuan pembelajaran.			
2	Urutan penyajian materi pada media <i>Fun thinkers</i> digital jelas dan mudah diikuti.			
3	Latihan pada media <i>Fun thinkers</i> digital sesuai dengan materi pembelajaran.			
4	Latihan pada media mampu mengukur pemahaman siswa kolok (tunarungu).			
5	Materi disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.			
6	Bahasa tulis pada media sederhana dan sesuai kemampuan siswa kolok (tunarungu).			
7	Bahasa isyarat yang digunakan sesuai materi dan jelas bagi siswa tunarungu.			
Dimensi/Aspek Tampilan				

8	Tampilan isi media <i>Fun thinkers</i> digital secara keseluruhan menarik.			
9	Tata letak elemen (teks, gambar, video) rapi dan proporsional.			
10	Tulisan dalam media <i>Fun thinkers</i> digital dapat dibaca dengan jelas.			
11	Penggunaan gambar/ilustrasi dalam media <i>Fun thinkers</i> digital disajikan dengan jelas.			
12	Video dalam media memiliki visual yang jelas dan sinkron dengan bahasa isyarat.			
Dimensi/Aspek Pengoperasian				
13	Media <i>Fun thinkers</i> digital mudah digunakan.			
14	Petunjuk penggunaan media <i>Fun thinkers</i> digital disajikan dengan jelas.			
15	Media <i>Fun thinkers</i> digital dapat digunakan pada berbagai perangkat yang mendukung (<i>smartphone</i> , laptop, tablet).			

C. Komentari dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Ahli I/II,

.....

NIP.

INSTRUMEN VALIDASI UJI RESPONS SISWA
“ PENGEMBANGAN MEDIA *FUN THINKERS* DIGITAL UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MANFAAT HEWAN DAN
TUMBUHAN PADA SISWA KOLOK KELAS V SD”

A. Petunjuk Pengisian

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

B. Instrumen Respons Siswa

No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Dimensi/Aspek Materi				
1	Materi yang disajikan dalam media <i>Fun thinkers</i> digital lengkap dan mudah dipahami.			
2	Materi disajikan lengkap dan runtut sehingga mudah dipahami.			
3	Latihan pada media sesuai dengan materi yang dipelajari.			
4	Latihan membantu saya memahami materi dengan lebih baik.			
5	Bahasa tulis dalam media sederhana dan mudah dipahami.			
6	Bahasa isyarat dalam video mudah dipahami.			
Dimensi/Aspek Tampilan				
7	Tampilan isi media <i>Fun thinkers</i> digital secara keseluruhan menarik.			
8	Tata letak isi media rapi dan mudah diikuti.			

9	Tulisan dan gambar dalam media jelas dan mudah dibaca/dilihat.			
10	Video yang disajikan pada media terlihat jelas.			
Dimensi/Aspek Pengoperasian				
11	Media <i>Fun thinkers</i> digital mudah digunakan.			
12	Petunjuk penggunaan jelas dan mudah diikuti.			
13	Media dapat digunakan pada berbagai perangkat (HP, laptop, tablet).			
Dimensi/Aspek Manfaat				
14	Media <i>Fun thinkers</i> digital dapat membangkitkan semangat untuk belajar.			
15	Penggunaan media <i>Fun thinkers</i> digital memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.			

C. Komentor dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Ahli I/II,

.....

NIP.

Lampiran 13 Hasil Uji Instrumen Judges I

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

A. Petunjuk Pengisian

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

B. Instrumen Ahli Media

No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Dimensi/Aspek Tampilan				
1	Komposisi warna latar belakang (<i>background</i>) pada media <i>fun thinkers</i> digital sudah tepat dan serasi.	✓		
2	Warna teks pada media <i>fun thinkers</i> digital kontras dan mudah dibaca.	✓		
3	Keseimbangan tata letak cover/sampul depan (tata letak dan gambar) pada media <i>fun thinkers</i> digital sudah tepat.	✓		
4	Tata letak dan gambar pada sampul (cover) media <i>fun thinkers</i> digital seimbang dan menarik.	✓		
5	Video pada media <i>fun thinkers</i> digital memiliki visual yang jelas.	✓		
6	Bahasa isyarat dalam video sesuai dengan standar komunikasi siswa (tunarungu).	✓		
Dimensi/Aspek Penggunaan Bahasa				
7	Bahasa yang digunakan pada media <i>fun thinkers</i> digital sesuai usia dan kemampuan kognitif siswa kolok (tunarungu).	✓		
8	Kalimat pada media <i>fun thinkers</i> digital singkat, jelas, dan mudah dipahami.	✓		
9	Bahasa tulis selaras dengan penjelasan bahasa isyarat pada media <i>fun thinkers</i> digital.	✓		

Dimensi/Aspek Kemudahan dalam Penggunaan				
10	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah dioperasikan menggunakan <i>smartphone</i> atau laptop.	✓		
11	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat diakses melalui QR Code.	✓		
12	Petunjuk penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital jelas.	✓		
13	Petunjuk pada media <i>fun thinkers</i> digital mudah dipahami.	✓		
Dimensi/Aspek Kemanfaatan				
14	Media <i>fun thinkers</i> digital memudahkan siswa kolok (tunarungu) dalam memahami pembelajaran.	✓		
15	Penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital memudahkan siswa kolok (tunarungu) untuk belajar secara mandiri.	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 26 Agustus 2025

Ahli I,



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

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

A. Petunjuk Pengisian

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

B. Instrumen Ahli Materi

No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Dimensi/Aspek Self-Instructional				
1	Tujuan pembelajaran dicantumkan secara jelas di dalam media <i>fun thinkers</i> digital.	✓		
2	Tujuan pembelajaran yang disampaikan pada media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan.	✓		
3	Materi yang disajikan dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓		
4	Materi dalam <i>fun thinkers</i> digital disusun secara bertahap dari yang mudah ke yang lebih sulit untuk mendukung kemandirian belajar siswa tunarungu.	✓		
5	Materi yang disampaikan di dalam media <i>fun thinkers</i> digital merangsang pemahaman konsep siswa kolok (tunarungu) dalam belajar.	✓		
Dimensi/Aspek Self-Contained				
6	Materi pada media <i>fun thinkers</i> digital dapat disampaikan secara menarik.	✓		
7	Materi yang disampaikan di dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kolok (tunarungu).	✓		
8	Tingkat kesulitan materi yang disampaikan di dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tingkat siswa kolok (tunarungu).	✓		

Dimensi/Aspek <i>Language</i>				
9	Informasi dalam video disampaikan secara jelas melalui visual dan teks.	✓		
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia dan kemampuan kognitif siswa tunarungu.	✓		
11	Pemilihan kata dalam media mudah dipahami oleh siswa kolok (tunarungu).	✓		
12	Bahasa isyarat dalam video ditampilkan dengan ukuran dan posisi yang jelas sehingga mudah dipahami siswa kolok (tunarungu).	✓		
Dimensi/Aspek <i>Adaptive</i>				
13	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat diakses melalui berbagai perangkat (laptop atau <i>smartphone</i>) yang mendukung kebutuhan siswa kolok (tunarungu).	✓		
Dimensi/Aspek <i>User Friendly</i>				
14	Instruksi penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital disusun secara runtut dan mudah dipahami siswa kolok (tunarungu).	✓		
15	Tampilan visual media <i>fun thinkers</i> digital menarik, interaktif, dan memudahkan bagi siswa kolok (tunarungu).	✓		

C. Komentari dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 26 Agustus 2025

Ahli I,



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

INSTRUMEN VALIDASI UJI RESPONS GURU

A. Petunjuk Pengisian

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

B. Instrumen Respons Guru

No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Dimensi/Aspek Materi				
1	Materi yang disajikan dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓		
2	Urutan penyajian materi pada media <i>fun thinkers</i> digital jelas dan mudah diikuti.	✓		
3	Latihan pada media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan materi pembelajaran.	✓		
4	Latihan pada media mampu mengukur pemahaman siswa kolok (tunarungu).	✓		
5	Materi disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.	✓		
6	Bahasa tulis pada media sederhana dan sesuai kemampuan siswa kolok (tunarungu).	✓		
7	Bahasa isyarat yang digunakan sesuai materi dan jelas bagi siswa tunarungu.	✓		
Dimensi/Aspek Tampilan				
8	Tampilan isi media <i>fun thinkers</i> digital secara keseluruhan menarik.	✓		
9	Tata letak elemen (teks, gambar, video) rapi dan proporsional.	✓		
10	Tulisan dalam media <i>fun thinkers</i> digital dapat dibaca dengan jelas.	✓		

11	Penggunaan gambar/ilustrasi dalam media <i>fun thinkers</i> digital disajikan dengan jelas.	✓		
12	Video dalam media memiliki visual yang jelas dan sinkron dengan bahasa isyarat.	✓		
Dimensi/Aspek Pengoperasian				
13	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah digunakan.	✓		
14	Petunjuk penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital disajikan dengan jelas.	✓		
15	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat digunakan pada berbagai perangkat yang mendukung (smartphone, laptop, tablet).	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 26 Agustus 2025

Ahli I,



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

INSTRUMEN VALIDASI UJI RESPONS SISWA

A. Petunjuk Pengisian

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

B. Instrumen Respons Siswa

No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Dimensi/Aspek Materi				
1	Materi yang disajikan dalam media <i>fun thinkers</i> digital lengkap dan mudah dipahami.	✓		
2	Materi disajikan lengkap dan runtut sehingga mudah dipahami.	✓		
3	Latihan pada media sesuai dengan materi yang dipelajari.	✓		
4	Latihan membantu saya memahami materi dengan lebih baik.	✓		
5	Bahasa tulis dalam media sederhana dan mudah dipahami.	✓		
6	Bahasa isyarat dalam video mudah dipahami.	✓		
Dimensi/Aspek Tampilan				
7	Tampilan isi media <i>fun thinkers</i> digital secara keseluruhan menarik.	✓		
8	Tata letak isi media rapi dan mudah diikuti.	✓		
9	Tulisan dan gambar dalam media jelas dan mudah dibaca/dilihat.	✓		
10	Video yang disajikan pada media terlihat jelas.	✓		
Dimensi/Aspek Pengoperasian				
11	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah digunakan.	✓		
12	Petunjuk penggunaan jelas dan mudah diikuti.	✓		

13	Media dapat digunakan pada berbagai perangkat (HP, laptop, tablet).	✓		
Dimensi/Aspek Manfaat				
14	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat membangkitkan semangat untuk belajar.	✓		
15	Penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.	✓		

C. Komentor dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 26 Agustus 2025

Ahli I,



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

Lampiran 14 Hasil Uji Instrumen Judges II

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

A. Petunjuk Pengisian

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

B. Instrumen Ahli Media

No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Dimensi/Aspek Tampilan				
1	Komposisi warna latar belakang (<i>background</i>) pada media <i>fun thinkers</i> digital sudah tepat dan serasi.	✓		
2	Warna teks pada media <i>fun thinkers</i> digital kontras dan mudah dibaca.	✓		
3	Keseimbangan tata letak cover/sampul depan (tata letak dan gambar) pada media <i>fun thinkers</i> digital sudah tepat.	✓		
4	Tata letak dan gambar pada sampul (cover) media <i>fun thinkers</i> digital seimbang dan menarik.	✓		
5	Video pada media <i>fun thinkers</i> digital memiliki visual yang jelas.	✓		
6	Bahasa isyarat dalam video sesuai dengan standar komunikasi siswa (tunarungu).	✓		
Dimensi/Aspek Penggunaan Bahasa				
7	Bahasa yang digunakan pada media <i>fun thinkers</i> digital sesuai usia dan kemampuan kognitif siswa kolok (tunarungu).	✓		
8	Kalimat pada media <i>fun thinkers</i> digital singkat, jelas, dan mudah dipahami.	✓		
9	Bahasa tulis selaras dengan penjelasan bahasa isyarat pada media <i>fun thinkers</i> digital.	✓		

Dimensi/Aspek Kemudahan dalam Penggunaan				
10	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah dioperasikan menggunakan <i>smartphone</i> atau laptop.	✓		
11	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat diakses melalui QR Code.	✓		
12	Petunjuk penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital jelas.	✓		
13	Petunjuk pada media <i>fun thinkers</i> digital mudah dipahami.			
Dimensi/Aspek Kemanfaatan				
14	Media <i>fun thinkers</i> digital memudahkan siswa kolok (tunarungu) dalam memahami pembelajaran.	✓		
15	Penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital memudahkan siswa kolok (tunarungu) untuk belajar secara mandiri.	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 26 Agustus 2025

Ali I.

I Wayan Ardana, M.Pd.

NIP. 198706102024211001

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

A. Petunjuk Pengisian

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

B. Instrumen Ahli Materi

No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Dimensi/Aspek <i>Self-Instructional</i>				
1	Tujuan pembelajaran dicantumkan secara jelas di dalam media <i>fun thinkers</i> digital.	✓		
2	Tujuan pembelajaran yang disampaikan pada media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan.	✓		
3	Materi yang disajikan dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓		
4	Materi dalam <i>fun thinkers</i> digital disusun secara bertahap dari yang mudah ke yang lebih sulit untuk mendukung kemandirian belajar siswa tunarungu.	✓		
5	Materi yang disampaikan di dalam media <i>fun thinkers</i> digital merangsang pemahaman konsep siswa kolok (tunarungu) dalam belajar.	✓		
Dimensi/Aspek <i>Self-Contained</i>				
6	Materi pada media <i>fun thinkers</i> digital dapat disampaikan secara menarik.	✓		
7	Materi yang disampaikan di dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kolok (tunarungu)	✓		
8	Tingkat kesulitan materi yang disampaikan di dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tingkat siswa kolok (tunarungu).	✓		

Dimensi/Aspek <i>Language</i>				
9	Informasi dalam video disampaikan secara jelas melalui visual dan teks.	✓		
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia dan kemampuan kognitif siswa tunarungu.	✓		
11	Pemilihan kata dalam media mudah dipahami oleh siswa kolok (tunarungu).	✓		
12	Bahasa isyarat dalam video ditampilkan dengan ukuran dan posisi yang jelas sehingga mudah dipahami siswa kolok (tunarungu).	✓		
Dimensi/Aspek <i>Adaptive</i>				
13	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat diakses melalui berbagai perangkat (laptop atau <i>smartphone</i>) yang mendukung kebutuhan siswa kolok (tunarungu).	✓		
Dimensi/Aspek <i>User Friendly</i>				
14	Instruksi penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital disusun secara runtut dan mudah dipahami siswa kolok (tunarungu).	✓		
15	Tampilan visual media <i>fun thinkers</i> digital menarik, interaktif, dan memudahkan bagi siswa kolok (tunarungu).	✓		

C. Komentor dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 26 Agustus 2025

Ahlii,


I Wayan Ardana, M.Pd.
 NIP. 198706 02024211001

INSTRUMEN VALIDASI UJI RESPONS GURU

A. Petunjuk Pengisian

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

B. Instrumen Respons Guru

No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Dimensi/Aspek Materi				
1	Materi yang disajikan dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓		
2	Urutan penyajian materi pada media <i>fun thinkers</i> digital jelas dan mudah diikuti.	✓		
3	Latihan pada media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan materi pembelajaran.	✓		
4	Latihan pada media mampu mengukur pemahaman siswa kolok (tunarungu).	✓		
5	Materi disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.	✓		
6	Bahasa tulis pada media sederhana dan sesuai kemampuan siswa kolok (tunarungu).	✓		
7	Bahasa isyarat yang digunakan sesuai materi dan jelas bagi siswa tunarungu.	✓		
Dimensi/Aspek Tampilan				
8	Tampilan isi media <i>fun thinkers</i> digital secara keseluruhan menarik.	✓		
9	Tata letak elemen (teks, gambar, video) rapi dan proporsional.	✓		
10	Tulisan dalam media <i>fun thinkers</i> digital dapat dibaca dengan jelas.	✓		

11	Penggunaan gambar/ilustrasi dalam media <i>fun thinkers</i> digital disajikan dengan jelas.	✓		
12	Video dalam media memiliki visual yang jelas dan sinkron dengan bahasa isyarat.	✓		
Dimensi/Aspek Pengoperasian				
13	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah digunakan.	✓		
14	Petunjuk penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital disajikan dengan jelas.	✓		
15	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat digunakan pada berbagai perangkat yang mendukung (smartphone, laptop, tablet).	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 26 Agustus 2025

Ahli II,



I Wayan Ardana, M.Pd.

NIP. 198706102024211001

INSTRUMEN VALIDASI UJI RESPONS SISWA

A. Petunjuk Pengisian

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

B. Instrumen Respons Siswa

No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Dimensi/Aspek Materi				
1	Materi yang disajikan dalam media <i>fun thinkers</i> digital lengkap dan mudah dipahami.	✓		
2	Materi disajikan lengkap dan runtut sehingga mudah dipahami.	✓		
3	Latihan pada media sesuai dengan materi yang dipelajari.	✓		
4	Latihan membantu saya memahami materi dengan lebih baik.	✓		
5	Bahasa tulis dalam media sederhana dan mudah dipahami.	✓		
6	Bahasa isyarat dalam video mudah dipahami.	✓		
Dimensi/Aspek Tampilan				
7	Tampilan isi media <i>fun thinkers</i> digital secara keseluruhan menarik.	✓		
8	Tata letak isi media rapi dan mudah diikuti.	✓		
9	Tulisan dan gambar dalam media jelas dan mudah dibaca/dilihat.	✓		
10	Video yang disajikan pada media terlihat jelas.	✓		
Dimensi/Aspek Pengoperasian				
11	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah digunakan.	✓		
12	Petunjuk penggunaan jelas dan mudah diikuti.	✓		

11	Penggunaan gambar/ilustrasi dalam media <i>fun thinkers</i> digital disajikan dengan jelas.	✓		
12	Video dalam media memiliki visual yang jelas dan sinkron dengan bahasa isyarat.	✓		
Dimensi/Aspek Pengoperasian				
13	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah digunakan.	✓		
14	Petunjuk penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital disajikan dengan jelas.	✓		
15	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat digunakan pada berbagai perangkat yang mendukung (smartphone, laptop, tablet).	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 26 Agustus 2025

Ahli II,



I Wayan Ardana, M.Pd.

NIP. 198706102024211001

Lampiran 15 Modul Ajar

Modul Ajar Kurikulum Merdeka IPAS SD Kelas V**1. Informasi Umum**

A. Informasi modul	
Penyusun	: Ni Putu Lira Kusumadewi
Instansi	: SLB Negeri 1 Buleleng
Tahun Penyusunan	: Tahun 2025
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD)
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase / Kelas	: C/V
Sub Tema	: Peran Hewan dan Tumbuhan bagi Kehidupan
Topik	: Manfaat Hewan dan Tumbuhan
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit
B. Kompetensi Awal	
• Peserta didik mengenal jenis hewan dan tumbuhan serta manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.	
C. Capaian Pembelajaran	
• Mengidentifikasi manfaat hewan dan tumbuhan dalam kehidupan sehari-hari.	
D. Profil Lulusan	
1) Keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, 2) Penalaran kritis, 3) Kreativitas, 4) Kemandirian	
E. Sarana dan Prasarana	
• Buku Siswa SDLB Kelas V Tema 4: Peduli Terhadap Makhluk Hidup (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015) • Laptop	

• Jaringan Internet • Proyektor • Media <i>Fun thinkers</i> Digital
F. Target Peserta Didik
• Target peserta didik adalah siswa kelas V tunarungu
G. Model, Pendekatan, Metode Pembelajaran
<i>Moda : Tatap Muka/Luring</i> <i>Model : Model Pembelajaran Aktif AB-Fun Thinkers</i> <i>Pendekatan : TPACK ((Technological Pedagogical Content Knowledge) dan Deep Learning</i> <i>Metode : Bermain Fun Thinkers, Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi.</i>

2. Komponen Inti

A. Tujuan Kegiatan Pembelajaran
1. Peserta didik dapat menentukan manfaat hewan dalam kehidupan sehari-hari. 2. Peserta didik dapat menentukan manfaat tumbuhan dalam kehidupan sehari-hari.
B. Asesmen Penilaian
1. Asesmen Sumatif : Tes (Pilihan Ganda) 2. Asesmen Formatif : Pengamatan 3. Asesmen Diagnostik : Pertanyaan Pemantik
C. Pemahaman Bermakna
Hewan dan tumbuhan memberikan banyak manfaat dalam kehidupan manusia, sehingga kita perlu menjaga dan memanfaatkannya dengan bijak.
D. Pertanyaan Pemantik
1. Apa saja manfaat hewan bagi manusia? 2. Apa saja manfaat tumbuhan bagi manusia?

3. Apa yang bisa kita lakukan untuk menjaga hewan dan tumbuhan di sekitar kita?

E. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

1. Siswa memberikan salam dan melaksanakan doa bersama sesuai keyakinan.
2. Guru mengecek kehadiran, memastikan kerapian siswa, serta kebersihan lingkungan belajar.
3. Guru memimpin ice breaking “Tepuk Cinta” dengan semangat, diikuti siswa sehingga suasana kelas menjadi ceria dan bersemangat.
4. Guru menayangkan gambar visual (sapi, pohon, dan lebah), siswa mengamati dengan seksama.
5. Siswa menyimak gambar visual yang ditayangkan oleh guru
6. Guru mengajukan pertanyaan pemantik:

“Apa manfaat pohon bagi manusia?”

“Selain daging, sapi juga menghasilkan apa?”

“Apa yang terjadi jika tidak ada lebah?”

7. Siswa menafsirkan gambar, menjawab pertanyaan guru, dan mengaitkan dengan pengalaman sehari-hari sehingga memunculkan rasa ingin tahu dan semangat untuk belajar.

Kegiatan inti (40 menit)

Eksplorasi Materi

8. Guru menjelaskan secara singkat manfaat hewan dan tumbuhan dalam kehidupan sehari-hari menggunakan bahasa isyarat sambil menampilkan gambar visual untuk memperkuat konsep.
9. Siswa memperhatikan penjelasan guru melalui bahasa isyarat, kemudian beberapa siswa diminta menyebutkan contoh manfaat hewan/tumbuhan yang mereka ketahui.
10. Guru mengajukan pertanyaan pemantik seperti, “Apa manfaat pohon bagi manusia?” atau “Selain daging, sapi menghasilkan apa?”
11. Siswa menanggapi pertanyaan guru, mencoba memberikan alasan berdasarkan pengalaman mereka sehari-hari. Guru mengapresiasi jawaban siswa dan meluruskan jika ada pemahaman yang keliru.

Aktivitas Bermain Bersama dengan *Fun thinkers Digital*

12. Guru mengenalkan media *Fun thinkers* Digital di layar/proyektor, menjelaskan aturan dan cara bermain, kemudian memastikan semua siswa siap.
13. Siswa mengikuti instruksi guru, lalu secara serentak menjodohkan soal dan jawaban melalui perangkat masing-masing.
14. Guru berkeliling memantau aktivitas, membantu jika ada kendala teknis, serta memberi dorongan agar siswa menemukan strategi yang tepat dalam menjawab.
15. Siswa bereksperimen, mencoba menjawab beberapa kali, berdiskusi dengan teman, dan melakukan koreksi diri (self-regulation) ketika ada jawaban yang belum tepat.
16. Guru memberikan penguatan dan klarifikasi, lalu mengajukan pertanyaan lanjutan seperti, “Mengapa jawaban ini yang benar?” untuk menggali pemahaman siswa lebih dalam.
17. Siswa mengemukakan alasan, memeriksa kembali pemahaman mereka, dan menyimpulkan konsep yang dipelajari.

Kegiatan penutup (20 menit)

18. Guru menggunakan bahasa isyarat mengajak siswa menyimpulkan pembelajaran, menampilkan gambar sebagai penguat.
19. Siswa menyampaikan kesimpulan lewat isyarat/tulisan singkat.
20. Guru membagikan soal evaluasi.
21. Siswa mengerjakan secara mandiri soal evaluasi yang diberikan oleh guru.
22. Guru memantau dan memberi dukungan visual.
23. Guru mengajak refleksi: “Apa hal baru hari ini? Bagaimana perasaanmu?”
24. Siswa mengungkapkan perasaan dan pemahaman melalui isyarat/ekspresi/tulisan.
25. Guru memberi apresiasi dengan tepuk tangan visual dan motivasi.
26. Pembelajaran ditutup dengan doa menggunakan bahasa isyarat, siswa mengikuti dengan khidmat, lalu salam penutup bersama.

F. Refleksi Guru

No	Kriteria	Kriteria	Uraian
1.	Perencanaan	Apakah perencanaan yang dibuat sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik?	
2.	Pelaksanaan	Apakah pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan sesuai dengan	

	perencanaan dalam modul ajar yang telah dibuat?	
	Apakah waktu pelaksanaan kegiatan pembelajaran dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup berjalan secara efektif dan efisien ?	
	Apakah media dan metode pembelajaran yang telah diterapkan mampu membuat pembelajaran dikelas menjadi aman, nyaman, dan menyenangkan ?	
	Apakah guru dan siswa memiliki komunikasi dua arah yang baik saat berdiskusi?	
1. Refleksi Peserta Didik		
No	Pertanyaan Refleksi	Jawaban
1.	Apakah kamu menyukai kegiatan pembelajaran hari ini?	
2.	Bagaimana mana yang paling kamu sukai ?	
3.	Apa yang tidak kamu sukai selama kegiatan pembelajaran hari ini?	
G. Bahan Bacaan		
Hewan dan tumbuhan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia dan ekosistem. Berikut ini manfaat hewan dan tumbuhan sebagai berikut.		

1. Manfaat hewan bagi manusia

a. Sumber Makanan

Hewan yang diambil dagingnya seperti sapi, ayam, ikan, dan domba merupakan sumber protein yang penting bagi manusia. Daging, susu, dan telur adalah beberapa produk hewani yang menjadi bagian penting dari pola makan manusia. Daging hewan mengandung protein yang dibutuhkan untuk pertumbuhan.



b. Membantu proses penyerbukan

Hewan, terutama serangga seperti lebah dan kupu-kupu, berperan sebagai penyerbuk bagi tumbuhan berbunga. Proses penyerbukan ini sangat penting untuk reproduksi tumbuhan dan produksi buah, yang pada gilirannya mendukung ketahanan pangan.



c. Pengendali hama

Dalam dunia pertanian, jenis hewan ternyata sangat membantu petani dalam menjaga kesehatan tanaman. Hewan-hewan seperti burung pemangsa dan serangga predator

memiliki peran penting dalam mengendalikan populasi hama. Hama yang tidak terkontrol dapat merusak tanaman dan menurunkan hasil panen.



d. Transportasi dan Pekerjaan

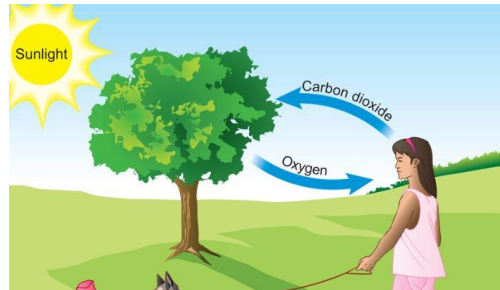
Dalam pertanian hewan seperti kuda, unta, dan sapi digunakan untuk transportasi dan pekerjaan pertanian. Mereka membantu dalam transportasi barang dan alat pertanian, serta dalam proses cocok tanam dan membajak sawah. Sumber Energi Hewan juga dapat dimanfaatkan sebagai sumber energi. Misalnya, kotoran hewan dapat digunakan sebagai pupuk organik untuk meningkatkan kesuburan tanah, dan dalam beberapa budaya, kotoran hewan juga digunakan sebagai bahan bakar.



2. Manfaat tumbuhan bagi manusia

a. Sumber Oksigen

Tumbuhan melakukan fotosintesis, yang menghasilkan oksigen sebagai produk sampingan. Oksigen yang dihasilkan sangat penting bagi semua makhluk hidup, terutama hewan dan manusia, yang diperlukan untuk bernapas.



b. Sumber Makanan

Tumbuhan merupakan sumber makanan utama bagi manusia dan hewan. Berbagai jenis sayuran, buah-buahan, biji-bijian, dan umbi-umbian menyediakan nutrisi yang diperlukan untuk pertumbuhan dan kesehatan. Selain itu, tumbuhan juga menjadi pakan bagi hewan ternak.



c. Pengatur Iklim

Tumbuhan berperan dalam mengatur iklim dengan menyerap karbon dioksida dari atmosfer. Hutan khususnya berfungsi sebagai penyerap karbon yang membantu

mengurangi efek pemanasan global. Selain itu, tumbuhan juga membantu menjaga kelembapan tanah dan mengurangi erosi.



d. Obat-obatan

Banyak tumbuhan yang memiliki khasiat obat dan digunakan dalam pengobatan tradisional maupun modern. Contohnya tanaman seperti jahe, kunyit, dan ginseng telah terbukti memiliki manfaat kesehatan.



e. Bahan Baku Industri

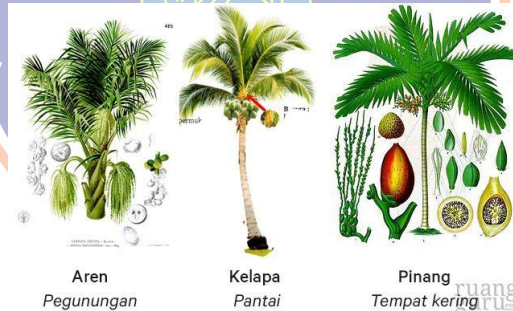
Tumbuhan digunakan sebagai bahan baku untuk berbagai industri, termasuk tekstil, kertas, dan bahan bangunan. Serat dari tanaman seperti kapas dan rami digunakan

untuk membuat pakaian, sementara kayu dari pohon digunakan dalam konstruksi dan pembuatan furnitur.



f. Keanekaragaman Hayati

Tumbuhan mendukung keanekaragaman hayati dengan menyediakan habitat bagi berbagai spesies hewan. Keanekaragaman ini penting untuk menjaga keseimbangan ekosistem dan menjamin kelangsungan hidup spesies.



i. Asesmen/penilaian

1) PENILAIAN DIAGNOSTIK

a. Diagnostik Non Kognitif

Assesmen diagnostik non kognitif di awal pembelajaran dilakukan untuk menggali hal-hal meliputi kesejahteraan psikologi peserta didik, social emosional, aktivitas peserta didik selama belajar di rumah, kondisi keluarga dan pergaulan peserta didik, gaya belajar, karakter, dan minat siswa.

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban
----	------------	-----------------

		Ya	Tidak
1.	Apa sudah sarapan hari ini?		
2.	Apakah ada yang sakit hari ini?		
3.	Apakah anak-anak merasa bersemangat hari ini?		
4.	Apakah tadi malam sudah belajar?		

b. Diagnostik Kognitif

No	Pertanyaan
1.	Apa manfaat hewan bagi manusia?
2.	Jenis-jenis tumbuhan yang bisa dijadikan obat-obatan?

2) PENILAIAN FORMATIF

1. PENILAIAN SIKAP

a. Sikap Percaya diri

Instrument Penilaian sikap

No	Nama	Perubahan Tingkah Laku											
		Beriman dan Berakhlak Mulia				Percaya Diri				Disiplin			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1													
2													
3													
4													
5													

No	Aspek yang dinilai	Kriteria	Skor
----	--------------------	----------	------

1	Beriman dan Berakhlak Mulia	Memenuhi 4 kriteria Beriman dan Berakhlak Mulia: a) Berdoa sebelum pelajaran dimulai b) Berdoa setelah pelajaran selesai c) Berdoa dengan khusuk (Tidak Bercanda) d) Melaksanakan pembersihan tempat persembahyangan sesuai jadwal piket	4	
		Sikap yang dilakukan memenuhi 3 kriteria diatas	3	
		Sikap yang dilakukan memenuhi 2 kriteria diatas	2	
		Sikap yang dilakukan memenuhi 1 kriteria diatas	1	
2	Disiplin	Selesai mengerjakan tugas sebelum waktu yang ditentukan	4	
		Selesai mengerjakan tugas tepat pada waktu yang ditentukan	3	
		Selesai mengerjakan tugas setelah 1-5 menit dari waktu yang ditentukan	2	
		Selesai mengerjakan tugas setelah ≥ 6 menit dari waktu yang ditentukan	1	
3	Percaya diri	Memenuhi 4 kriteria percaya diri : a) Berani angkat tangan b) Berbicara dengan volume yang cukup dan artikulasi jelas c) Berani mengungkapkan pendapat dan gagasan d) Informasi yang disampaikan akurat dan sesuai materi	4	
		Sikap yang dilakukan memenuhi 3 kriteria diatas	3	
		Sikap yang dilakukan memenuhi 2 kriteria diatas	2	
		Sikap yang dilakukan memenuhi 1 kriteria diatas	1	

Keterangan:

SB (Sangat Baik) : jika 4 indikator terlaksana

B (Baik) : jika 3 indikator terlaksana

C (Cukup) : jika 2 indikator terlaksana

K (Kurang) : jika 1 indikator terlaksana

PENILAIAN : $\frac{\text{JUMLAH SKOR DIPEROLEH}}{\text{JUMLAH SKOR MAX}} \times 100$

2. PENILAIAN PENGETAHUAN

a. Teknik : Tes Tulis

b. Bentuk Instrumen : Pilihan Ganda

c. Jenis Penilaian : Tes

N o	Capaian Pembelajaran	Indikator Pemahaman	Indikator Soal (Disesuaikan Materi)	Nomor Soal (Post Test)	Jumlah
1	Siswa dapat memahami dan menjelaskan peran penting hewan dan tumbuhan dalam kehidupan manusia dan ekosistem. Sehingga siswa diharapkan dapat mengembangkan kesadaran akan pentingnya menjaga kelestarian hewan dan tumbuhan.	<i>Conceptual Understanding</i>	Menjelaskan manfaat tumbuhan.	2, 5, 8, 12, 14, 17	6
			Menjelaskan manfaat hewan.	4, 10, 11, 16	4
		<i>Procedural Fluency</i>	Mengelompokkan hewan/tumbuhan sesuai perannya.	1, 7	2
		<i>Strategic Competence</i>	Memilih cara menjaga hewan/tumbuhan agar lestari.	9,19	2
		<i>Adaptive Reasoning</i>	Memberi alasan akibat jika hewan/tumbuhan hilang atau hutan ditebang.	3, 6, 13, 18	4
		<i>Productive Disposition</i>	Menunjukkan manfaat hewan/tumbuhan.	15,20	2

1) Perhitungan skor

$$\text{NILAI} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Instrumen Penilaian : tes tertulis soal evaluasi

No.	Skor	Predikat	Klasifikasi	Tuntas /tidak tuntas
1	100-85	A	SANGAT BAIK (SB)	Siswa dinyatakan tuntas apabila mendapatkan KKM = 70 (siswa dikatakan Tuntas jika nilainya ≥ 70)
2	84-70	B	BAIK (B)	
3	69-55	C	CUKUP (C)	
4	54-0	D	KURANG (K)	

Rekap Skor Siswa

No.	Nama	Skor	Predikat	Tuntas /tidak tuntas
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

J. Kegiatan Pengayaan

Siswa dengan nilai rata-rata dan diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan. Guru memberikan penugasan kepada siswa untuk menjawab soal manfaat hewan dan tumbuhan.

K. Kegiatan Remedial

Siswa yang hasil belajarnya belum mencapai target, guru melakukan pengulangan materi dengan pendekatan individual dan atau memberikan tugas tambahan untuk memperbaiki pemahaman konsep siswa yang bersangkutan.

Mengetahui

Singaraja, 26 September 2025

Kepala SLB 1 Buleleng

Guru Kelas,



Lampiran 16 Kisi-kisi Soal Pilihan Ganda

No	Capaian Pembelajaran	Indikator Pemahaman	Indikator Soal (Disesuaikan Materi)	Nomor Soal (Post Test)	Jumlah
1	Siswa dapat memahami dan menjelaskan peran penting hewan dan tumbuhan dalam kehidupan manusia dan ekosistem. Sehingga siswa diharapkan dapat mengembangkan kesadaran akan pentingnya menjaga kelestarian hewan dan tumbuhan.	<i>Conceptual Understanding</i>	Menjelaskan manfaat tumbuhan.	2, 5, 8, 12, 14, 17	6
			Menjelaskan manfaat hewan.	4, 10, 11, 16	4
		<i>Procedural Fluency</i>	Mengelompokkan hewan/tumbuhan sesuai perannya.	1, 7	2
		<i>Strategic Competence</i>	Memilih cara menjaga hewan/tumbuhan agar lestari.	9,19	2
		<i>Adaptive Reasoning</i>	Memberi alasan akibat jika hewan/tumbuhan hilang atau hutan ditebang.	3, 6, 13, 18	4
		<i>Productive Disposition</i>	Menunjukkan manfaat hewan/tumbuhan	15,20	2

Lampiran 17 Soal Pilihan Ganda Pretest & Posttest Pemahaman konsep

NAMA :

KELAS :

ABSEN :

Petunjuk:

Pilihlah jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D.

1. Perhatikan gambar berikut!



Kelompokkan manfaat hewan berikut...

- Lebah - Membajak sawah dan Kuda – membantu proses penyerbukan
 - Lebah - Penyerbukan dan Kuda – alat transportasi
 - Lebah - Alat Transportasi dan Kuda - pengendali hama
 - Lebah - Pengendali hama dan Kuda - membantu proses penyerbukan
2. Perhatikan gambar berikut!



Jagung termasuk tumbuhan yang bermanfaat sebagai sumber...

- Karbohidrat
- Vitamin
- Protein
- Serat

3. Perhatikan gambar berikut!



Apa yang terjadi jika tidak ada tumbuhan...

- a. Oksigen berkurang
 - b. Hewan kehilangan tempat hidup
 - c. Manusia kekurangan makanan
 - d. Bumi menjadi gersang
4. Perhatikan gambar berikut!



Ikan merupakan sumber...

- a. Protein
 - b. Karbohidrat
 - c. Vitamin
 - d. Hewani
5. Perhatikan gambar berikut!



Buah kelapa yang sudah tua jika diolah dapat menghasilkan...

- a. Santan
- b. Tepung
- c. Kayu
- d. Plastik

6. Perhatikan gambar di bawah ini !



Jika hutan ditebang, apa yang terjadi...

- a. Udara bersih
 - b. Oksigen berkurang
 - c. Hewan bertambah
 - d. Sungai jernih
7. Perhatikan gambar berikut!



Kelompokkan manfaat tumbuhan berikut...

- a. Padi – makanan dan Daun Sirih – obat
 - b. Padi – obat dan Daun Sirih – mainan
 - c. Padi – kayu dan Daun Sirih – pupuk
 - d. Semua salah
8. Perhatikan gambar berikut!



Manfaat pohon mangga adalah ...

- a. Sumber bahan bakar
- b. Sumber buah untuk dikonsumsi
- c. Sumber pupuk
- d. Sumber serat pakaian

9. Cara menjaga hewan agar tidak punah adalah ...



a. Memburu hewan langka



b. Memberi makanan hewan



c. Mengurung hewan



d. Merusak hutan tempat hidup hewan

10. Perhatikan gambar berikut!



Sapi dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan...

- a. Minyak
- b. Susu
- c. Tepung
- d. Kapas

11. Perhatikan gambar di bawah ini !



Susu bermanfaat sebagai sumber...

- a. Obat-obatan
- b. Sumber Oksigen
- c. Bahan Baku Industri
- d. Sumber Protein

12. Perhatikan gambar berikut!



Tanaman kunyit ini bermanfaat untuk...

- a. Obat-obatan
- b. Bahan makanan
- c. Pewarna makanan
- d. Semua Benar

13. Perhatikan gambar di bawah ini !



Apa yang terjadi jika hewan dan tumbuhan punah...

- a. Keseimbangan ekosistem terganggu
- b. Udara menjadi lebih segar
- c. Air menjadi lebih bersih
- d. Hujan turun setiap hari

14. Perhatikan gambar berikut!



Manfaat pohon bagi makhluk hidup adalah...

- a. Sumber oksigen
- b. Menyebabkan polusi
- c. Menghasilkan limbah
- d. Penyebab kebakaran

15. Perhatikan gambar di bawah ini !



Mengapa lebah penting dalam ekosistem...

- a. Membajak sawah
- b. Pengendali hama
- c. Bahan baku industri
- d. Membantu proses penyerbukan

16. Perhatikan gambar berikut!



Bulu domba dimanfaatkan sebagai bahan untuk membuat...

- a. Jaket
- b. Meja
- c. Sepeda
- d. Paku

17. Perhatikan gambar di bawah ini !



Buah-buahan bermanfaat sebagai...

- a. Sumber makanan
- b. Penyakit
- c. Oksigen
- d. Bahan bakar

18. Perhatikan gambar di bawah ini !



Jika hewan seperti sapi punah, maka manusia kehilangan...

- a. Sumber pangan
- b. Tempat tinggal
- c. Alat transportasi modern
- d. Sumber cahaya

19. Bagaimana cara menjaga tumbuhan agar tetap hidup...



a. Menyiram dan merawatnya



b. Merusak tanaman

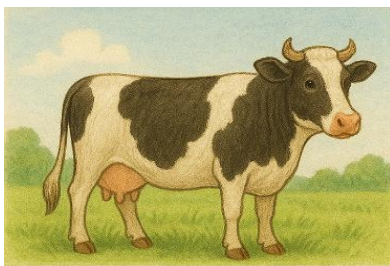


c. Menebang semua pohon

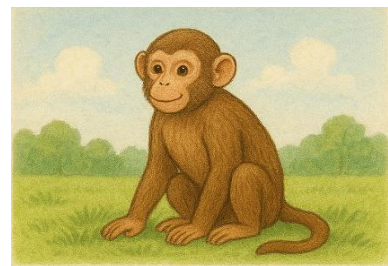


d. Membakar hutan

20. Hewan yang membantu manusia membajak sawah ditunjukkan pada gambar...



a. Sapi



b. Monyet



c. Anjing



d. Kambing



Lampiran 18 Validasi Soal Pilihan Ganda (Ahli I)

LEMBAR PENILAIAN PAKAR**A. Petunjuk Pengisian**

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

B. Penilaian

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

19	✓		
20	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

No 7 cek option → revisi

Singaraja, 26 Agustus 2025
Ahli I



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

Lampiran 19 Validasi Soal Pilihan Ganda (Ahli II)

LEMBAR PENILAIAN PAKAR**A. Petunjuk Pengisian**

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

B. Penilaian

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

C. Komentor dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 26 Agustus 2025

Ahli II



I Wayan Ardana, M.Pd.
NIP. 198706102024211001

Lampiran 20 Surat Keterangan Validasi Instrumen oleh Judges I


KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
 Telepon (0362) 31372
 Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI *JUDGES*

Yang bertanda tangan di bawah ini:

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

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Putu Lira Kusumadewi
 NIM : 2211031620
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Singaraja, 26 Agustus 2025

Ahli I,


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

Lampiran Surat Keterangan Validasi Instrumen oleh Judges II

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Telepon (0362) 31372 Laman www.fip.undiksha.ac.id
	SURAT KETERANGAN UJI <i>JUDGES</i>
	Yang bertanda tangan di bawah ini:
	Nama : I Wayan Ardana, M.Pd. NIP : 198706102024211001 Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha
	Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:
Nama : Ni Putu Lira Kusumadewi NIM : 2211031620 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan : Pendidikan Dasar Fakultas : Ilmu Pendidikan	Memang benar telah melakukan Uji <i>Judges</i> Instrumen atau Uji Ahli Penilaian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.
Singaraja, 26 Agustus 2025	
Ahli-II,	
	
<u>I Wayan Ardana, M.Pd.</u> NIP. 198706102024211001	

Lampiran 21 Kuisioner Penggunaan Media Pelajaran

KUESIONER
KEBIASAAN GURU DALAM MENGGUNAKAN MEDIA DIGITAL

Identitas:

Nama : Ni Wayan Susiani, S.Pd., M.Pd.
 Instansi : SLB Negeri 1 Bulaleng

Petunjuk Pengisian Kuisioner:

1. Tulislah identitas Anda yang sudah disediakan!
2. Jawab pernyataan dengan jujur dan sesuai dengan hati nurani.
3. Jawab pernyataan dengan memilih salah satu dari 5 alternatif jawaban.
4. Jawab dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sudah disediakan.

Ketentuan:

SS : Sangat Setuju R : Ragu-ragu STS : Sangat Tidak Setuju
 S : Setuju TS : Tidak Setuju

Jenis Media Pembelajaran

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1	Saya sering menggunakan media cetak pada saat menyampaikan materi tertentu.		✓			
2	Saya sering menggunakan media digital pada saat menyampaikan materi tertentu.		✓			
3	Saya mampu menggunakan media tertentu yang dapat melatih pemahaman siswa siswa.	✓				
4	Saya mampu menggunakan media tertentu yang dapat melatih tanggung jawab belajar siswa.	✓				
5	Saya sering menggunakan media gambar (cetak) pada saat proses belajar mengajar.		✓			
6	Saya sering menggunakan media gambar (digital) pada saat proses belajar mengajar.		✓			
7	Saya sering menggunakan <i>powerpoint</i> pada saat proses belajar mengajar.		✓			
8	Saya sering menggunakan media video pada saat proses belajar mengajar		✓			
9	Saya mampu menggunakan media yang berbasis digital.	✓				
10	Saya sering menggunakan sumber <i>online</i> sebagai media pembelajaran.		✓			
11	Saya sering menggunakan <i>YouTube</i> dalam mengilustrasikan materi yang sedang diajarkan.		✓			

12	Saya mampu menggunakan aplikasi animasi untuk media pembelajaran, aplikasi tersebut seperti <i>Canva</i> , <i>Powtoon</i> , <i>Cartoon Story Maker</i> .		✓			
----	--	--	---	--	--	--

Penggunaan Media Berbasis Teknologi

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1	Saya menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi pada tahap perencanaan dalam proses pembelajaran IPAS.		✓			
2	Saya menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi pada tahap pelaksanaan dalam proses Pembelajaran IPAS.		✓			
3	Saya menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi pada tahap mengumpulkan informasi dalam proses pembelajaran IPAS.		✓			
4	Saya menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi pada tahap evaluasi dalam proses Pembelajaran IPAS.		✓			

Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1	Saya menggunakan media berbasis teknologi untuk menambah pengalaman siswa		✓			
2	Saya menggunakan media berbasis teknologi untuk menambah pengalaman saya sendiri.		✓			
3	Saya menggunakan media berbasis teknologi untuk membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman konsep dan tanggung jawab belajar siswa.		✓			
4	Saya menggunakan media berbasis teknologi untuk mengarahkan siswa untuk mengamati hal-hal yang terkait dengan pembelajaran.		✓			
5	Saya menggunakan media untuk mengajarkan konsep dasar atau konsep konkret/nyata.		✓			
6	Saya menggunakan media berbasis teknologi untuk memotivasi siswa dalam belajar		✓			
7	Saya menggunakan media berbasis teknologi untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa	✓				

KUESIONER KEBIASAAN GURU DALAM MENGGUNAKAN MEDIA DIGITAL

Identitas:

Nama : *Ni Kadek Sumartini, S.Pd*
 Instansi : *SDN 1 Buleleng*

Petunjuk Pengisian Kuesioner:

1. Tulislah identitas Anda yang sudah disediakan!
2. Jawab pernyataan dengan jujur dan sesuai dengan hati nurani.
3. Jawab pernyataan dengan memilih salah satu dari 5 alternatif jawaban.
4. Jawab dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sudah disediakan.

Ketentuan:

SS : Sangat Setuju R : Ragu-ragu STS : Sangat Tidak Setuju
 S : Setuju TS : Tidak Setuju

Jenis Media Pembelajaran

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1	Saya sering menggunakan media cetak pada saat menyampaikan materi tertentu.	✓				
2	Saya sering menggunakan media digital pada saat menyampaikan materi tertentu.		✓			
3	Saya mampu menggunakan media tertentu yang dapat melatih pemahaman siswa siswa.	✓				
4	Saya mampu menggunakan media tertentu yang dapat melatih tanggung jawab belajar siswa.	✓				
5	Saya sering menggunakan media gambar (cetak) pada saat proses belajar mengajar.	✓				
6	Saya sering menggunakan media gambar (digital) pada saat proses belajar mengajar.	✓				
7	Saya sering menggunakan <i>powerpoint</i> pada saat proses belajar mengajar.		✓			
8	Saya sering menggunakan media video pada saat proses belajar mengajar	✓				
9	Saya mampu menggunakan media yang berbasis digital.	✓				
10	Saya sering menggunakan sumber <i>online</i> sebagai media pembelajaran.	✓				
11	Saya sering menggunakan <i>YouTube</i> dalam mengilustrasikan materi yang sedang diajarkan.	✓	✓			

12	Saya mampu menggunakan aplikasi animasi untuk media pembelajaran, aplikasi tersebut seperti <i>Canva</i> , <i>Powtoon</i> , <i>Cartoon Story Maker</i> .		✓			
----	--	--	---	--	--	--

Penggunaan Media Berbasis Teknologi

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1	Saya menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi pada tahap perencanaan dalam proses pembelajaran IPAS.		✓			
2	Saya menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi pada tahap pelaksanaan dalam proses Pembelajaran IPAS.		✓			
3	Saya menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi pada tahap mengumpulkan informasi dalam proses pembelajaran IPAS.		✓			
4	Saya menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi pada tahap evaluasi dalam proses Pembelajaran IPAS.		✓			

Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1	Saya menggunakan media berbasis teknologi untuk menambah pengalaman siswa		✓			
2	Saya menggunakan media berbasis teknologi untuk menambah pengalaman saya sendiri.		✓			
3	Saya menggunakan media berbasis teknologi untuk membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman konsep dan tanggung jawab belajar siswa.		✓			
4	Saya menggunakan media berbasis teknologi untuk mengarahkan siswa untuk mengamati hal-hal yang terkait dengan pembelajaran.		✓			
5	Saya menggunakan media untuk mengajarkan konsep dasar atau konsep konkret/nyata.		✓			
6	Saya menggunakan media berbasis teknologi untuk memotivasi siswa dalam belajar	✓				
7	Saya menggunakan media berbasis teknologi untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa	✓				

KUESIONER KEBIASAAN GURU DALAM MENGGUNAKAN MEDIA DIGITAL

Identitas:

Nama : NI MENGHA GWATI A MA
Instansi : SMP NEGERI 1 BULLENG

Petunjuk Pengisian Kuesioner:

1. Tulislah identitas Anda yang sudah disediakan!
2. Jawab pernyataan dengan jujur dan sesuai dengan hati nurani.
3. Jawab pernyataan dengan memilih salah satu dari 5 alternatif jawaban.
4. Jawab dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sudah disediakan.

Ketentuan:

SS : Sangat Setuju R : Ragu-ragu STS : Sangat Tidak Setuju
S : Setuju TS : Tidak Setuju

Jenis Media Pembelajaran

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1	Saya sering menggunakan media cetak pada saat menyampaikan materi tertentu.		✓			
2	Saya sering menggunakan media digital pada saat menyampaikan materi tertentu.		✓			
3	Saya mampu menggunakan media tertentu yang dapat melatih pemahaman siswa siswa.	✓				
4	Saya mampu menggunakan media tertentu yang dapat melatih tanggung jawab belajar siswa.	✓				
5	Saya sering menggunakan media gambar (cetak) pada saat proses belajar mengajar.		✓			
6	Saya sering menggunakan media gambar (digital) pada saat proses belajar mengajar.		✓			
7	Saya sering menggunakan <i>powerpoint</i> pada saat proses belajar mengajar.		✓			
8	Saya sering menggunakan media video pada saat proses belajar mengajar		✓			
9	Saya mampu menggunakan media yang berbasis digital.	✓				
10	Saya sering menggunakan sumber <i>online</i> sebagai media pembelajaran.		✓			
11	Saya sering menggunakan <i>YouTube</i> dalam mengilustrasikan materi yang sedang diajarkan.		✓			

12	Saya mampu menggunakan aplikasi animasi untuk media pembelajaran, aplikasi tersebut seperti <i>Canva</i> , <i>Powtoon</i> , <i>Cartoon Story Maker</i> .	✓				
----	--	---	--	--	--	--

Penggunaan Media Berbasis Teknologi

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1	Saya menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi pada tahap perencanaan dalam proses pembelajaran IPAS.		✓			
2	Saya menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi pada tahap pelaksanaan dalam proses Pembelajaran IPAS.		✓			
3	Saya menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi pada tahap mengumpulkan informasi dalam proses pembelajaran IPAS.		✓			
4	Saya menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi pada tahap evaluasi dalam proses Pembelajaran IPAS.		✓			

Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1	Saya menggunakan media berbasis teknologi untuk menambah pengalaman siswa		✓			
2	Saya menggunakan media berbasis teknologi untuk menambah pengalaman saya sendiri.		✓			
3	Saya menggunakan media berbasis teknologi untuk membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman konsep dan tanggung jawab belajar siswa.		✓			
4	Saya menggunakan media berbasis teknologi untuk mengarahkan siswa untuk mengamati hal-hal yang terkait dengan pembelajaran.		✓			
5	Saya menggunakan media untuk mengajarkan konsep dasar atau konsep konkret/nyata.		✓			
6	Saya menggunakan media berbasis teknologi untuk memotivasi siswa dalam belajar	✓				
7	Saya menggunakan media berbasis teknologi untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa	✓				

KUESIONER KEBIASAAN GURU DALAM MENGGUNAKAN MEDIA DIGITAL

Identitas:

Nama : I Made Wisnugiri
Instansi : SDN. 2 Bengkala

Petunjuk Pengisian Kuesioner:

1. Tulislah identitas Anda yang sudah disediakan!
2. Jawab pernyataan dengan jujur dan sesuai dengan hati nurani.
3. Jawab pernyataan dengan memilih salah satu dari 5 alternatif jawaban.
4. Jawab dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sudah disediakan.

Ketentuan:

SS : Sangat Setuju R : Ragu-ragu STS : Sangat Tidak Setuju
S : Setuju TS : Tidak Setuju

Jenis Media Pembelajaran

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1	Saya sering menggunakan media cetak pada saat menyampaikan materi tertentu.		✓			
2	Saya sering menggunakan media digital pada saat menyampaikan materi tertentu.	✓				
3	Saya mampu menggunakan media tertentu yang dapat melatih pemahaman siswa siswa.	✓				
4	Saya mampu menggunakan media tertentu yang dapat melatih tanggung jawab belajar siswa.	✓				
5	Saya sering menggunakan media gambar (cetak) pada saat proses belajar mengajar.	✓				
6	Saya sering menggunakan media gambar (digital) pada saat proses belajar mengajar.	✓				
7	Saya sering menggunakan <i>powerpoint</i> pada saat proses belajar mengajar.		✓			
8	Saya sering menggunakan media video pada saat proses belajar mengajar	✓				
9	Saya mampu menggunakan media yang berbasis digital.	✓				
10	Saya sering menggunakan sumber <i>online</i> sebagai media pembelajaran.	✓				
11	Saya sering menggunakan <i>YouTube</i> dalam mengilustrasikan materi yang sedang diajarkan.	✓				

12	Saya mampu menggunakan aplikasi animasi untuk media pembelajaran, aplikasi tersebut seperti <i>Canva</i> , <i>Powtoon</i> , <i>Cartoon Story Maker</i> .	✓				
----	--	---	--	--	--	--

Penggunaan Media Berbasis Teknologi

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1	Saya menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi pada tahap perencanaan dalam proses pembelajaran IPAS.		✓			
2	Saya menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi pada tahap pelaksanaan dalam proses Pembelajaran IPAS.		✓			
3	Saya menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi pada tahap mengumpulkan informasi dalam proses pembelajaran IPAS.		✓			
4	Saya menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi pada tahap evaluasi dalam proses Pembelajaran IPAS.		✓			

Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1	Saya menggunakan media berbasis teknologi untuk menambah pengalaman siswa		✓			
2	Saya menggunakan media berbasis teknologi untuk menambah pengalaman saya sendiri.	✓				
3	Saya menggunakan media berbasis teknologi untuk membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman konsep dan tanggung jawab belajar siswa.		✓			
4	Saya menggunakan media berbasis teknologi untuk mengarahkan siswa untuk mengamati hal-hal yang terkait dengan pembelajaran.	✓				
5	Saya menggunakan media untuk mengajarkan konsep dasar atau konsep konkret/nyata.		✓			
6	Saya menggunakan media berbasis teknologi untuk memotivasi siswa dalam belajar	✓				
7	Saya menggunakan media berbasis teknologi untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa	✓				

KUESIONER
KEBIASAAN GURU DALAM MENGGUNAKAN MEDIA DIGITAL

Identitas:

Nama : I Gede Raka Utama Yasa, S. Pd.
 Instansi : SD N 2 BENGKALA

Petunjuk Pengisian Kuesioner:

1. Tulislah identitas Anda yang sudah disediakan!
2. Jawab pernyataan dengan jujur dan sesuai dengan hati nurani.
3. Jawab pernyataan dengan memilih salah satu dari 5 alternatif jawaban.
4. Jawab dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sudah disediakan.

Ketentuan:

SS : Sangat Setuju R : Ragu-ragu STS : Sangat Tidak Setuju
 S : Setuju TS : Tidak Setuju

Jenis Media Pembelajaran

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1	Saya sering menggunakan media cetak pada saat menyampaikan materi tertentu.		✓			
2	Saya sering menggunakan media digital pada saat menyampaikan materi tertentu.		✓			
3	Saya mampu menggunakan media tertentu yang dapat melatih pemahaman siswa siswa.		✓			
4	Saya mampu menggunakan media tertentu yang dapat melatih tanggung jawab belajar siswa.		✓			
5	Saya sering menggunakan media gambar (cetak) pada saat proses belajar mengajar.		✓			
6	Saya sering menggunakan media gambar (digital) pada saat proses belajar mengajar.		✓			
7	Saya sering menggunakan <i>powerpoint</i> pada saat proses belajar mengajar.		✓			
8	Saya sering menggunakan media video pada saat proses belajar mengajar		✓			
9	Saya mampu menggunakan media yang berbasis digital.		✓			
10	Saya sering menggunakan sumber <i>online</i> sebagai media pembelajaran.		✓			
11	Saya sering menggunakan <i>YouTube</i> dalam mengilustrasikan materi yang sedang diajarkan.		✓			

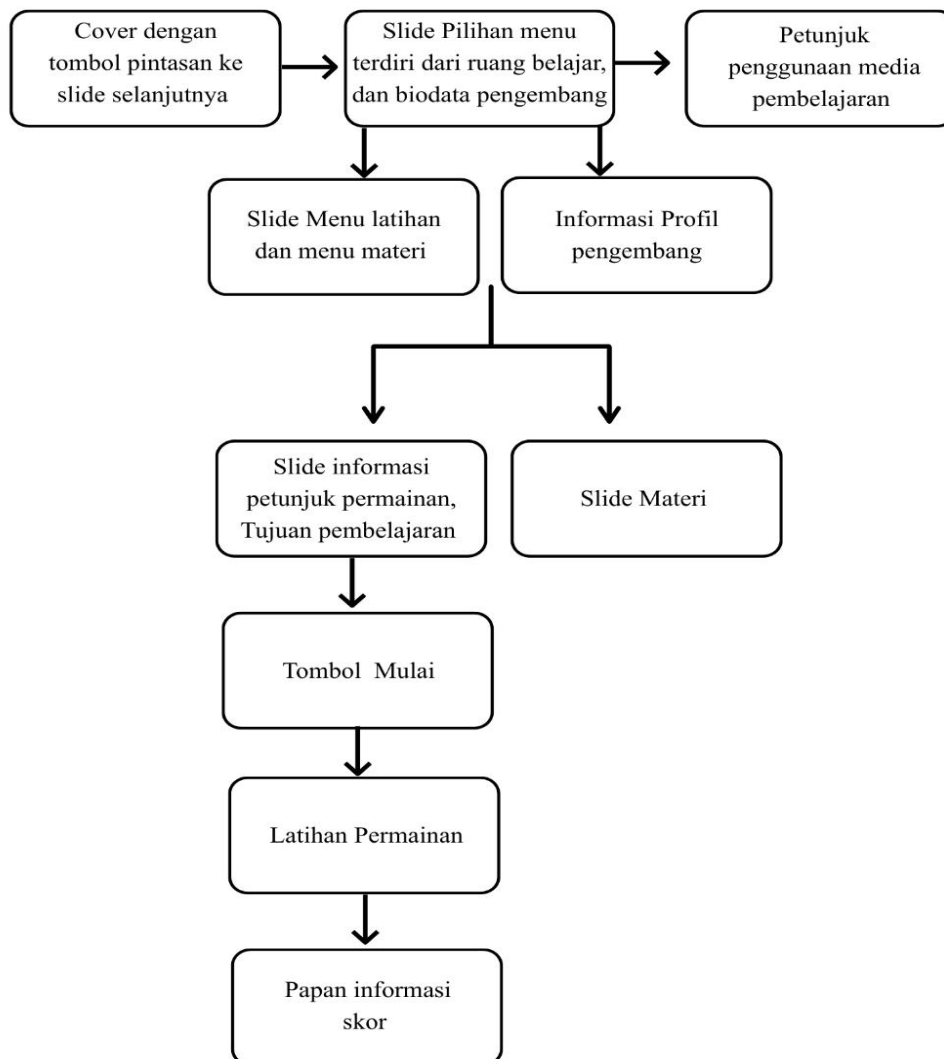
12	Saya mampu menggunakan aplikasi animasi untuk media pembelajaran, aplikasi tersebut seperti <i>Canva</i> , <i>Powtoon</i> , <i>Cartoon Story Maker</i> .		✓			
----	--	--	---	--	--	--

Penggunaan Media Berbasis Teknologi

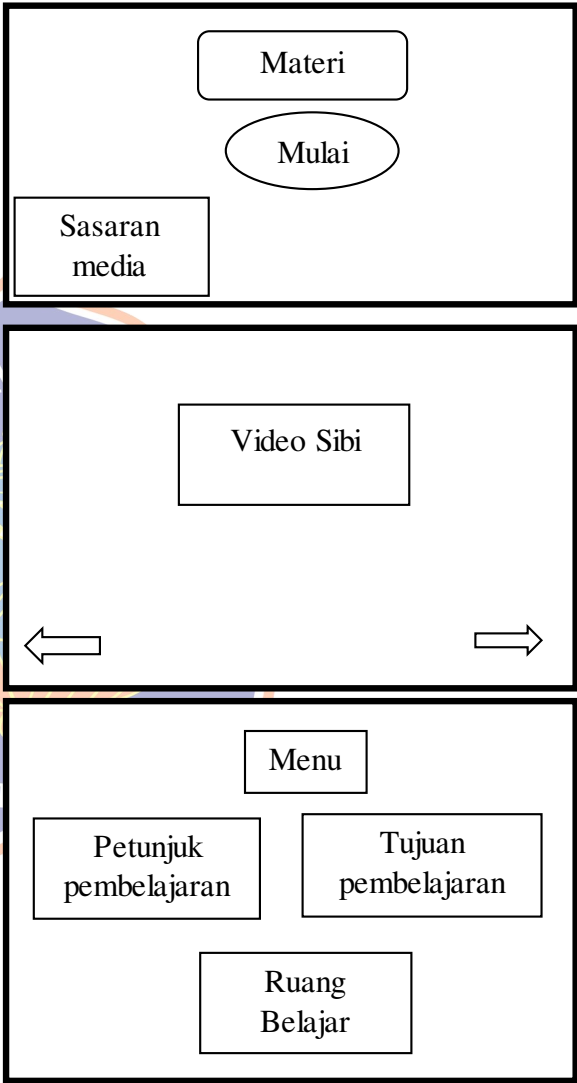
No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1	Saya menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi pada tahap perencanaan dalam proses pembelajaran IPAS.		✓			
2	Saya menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi pada tahap pelaksanaan dalam proses Pembelajaran IPAS.		✓			
3	Saya menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi pada tahap mengumpulkan informasi dalam proses pembelajaran IPAS.		✓			
4	Saya menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi pada tahap evaluasi dalam proses Pembelajaran IPAS.		✓			

Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1	Saya menggunakan media berbasis teknologi untuk menambah pengalaman siswa		✓			
2	Saya menggunakan media berbasis teknologi untuk menambah pengalaman saya sendiri.		✓			
3	Saya menggunakan media berbasis teknologi untuk membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman konsep dan tanggung jawab belajar siswa.		✓			
4	Saya menggunakan media berbasis teknologi untuk mengarahkan siswa untuk mengamati hal-hal yang terkait dengan pembelajaran.		✓			
5	Saya menggunakan media untuk mengajarkan konsep dasar atau konsep konkret/nyata.		✓			
6	Saya menggunakan media berbasis teknologi untuk memotivasi siswa dalam belajar		✓			
7	Saya menggunakan media berbasis teknologi untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa		✓			

Lampiran 22 Flowchart Game *Fun thinkers* Digital

Lampiran 23 Storyboard, Game *Fun thinkers* Digital

No	Bagian	Gambar
1.	Pembuka Pada bagian pembuka terdiri dari : Cover media <i>Fun thinkers</i> yang bersisi elemen-elemen isi media, sasaran media pembelajaran. Petunjuk penggunaan media <i>Fun thinkers</i> Digital dengan bahasa isyarat. Bagian-bagian menu utama.	

2.

Isi

Pada bagian isi terdiri dari:

Ruang Belajar terdiri dari Menu latihan dan Menu materi.

Materi Pembelajaran.

Pilihan permainan *Fun thinkers* 1,2,3, dan 4.

Soal latihan

Ruang Belajar

Materi

Latihan Soal

Materi Pembelajaran

Latihan soal

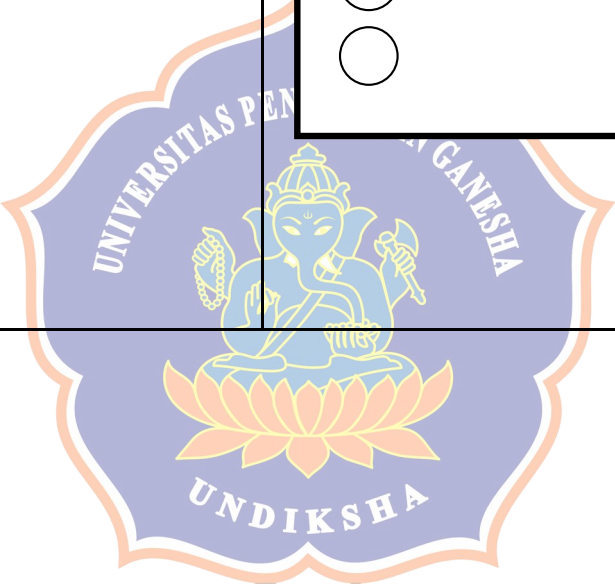
Latihan 1

Latihan 2

Latihan 3

Latihan 4

3.	Penutup Pada bagian penutup memuat. Hasil dan skor dari soal latihan. Biodata profil pengembang.	Skor ⇒
----	--	--



Lampiran 24 Instrumen Validasi Isi/Materi Pembelajaran

LEMBAR PENILAIAN PRODUK
MEDIA PEMBELAJARAN *FUN THINKERS* DIGITAL UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MANFAAT HEWAN DAN
TUMBUHAN PADA SISWA KOLOK KELAS V SD
(AHLI ISI/MATERI PEMBELAJARAN)

A. Petunjuk

1. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu mencermati media *Fun thinkers* Digital untuk Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar sebelum memberikan penilaian.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap butir pernyataan dalam instrumen ini. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:
 Skor 5 = Sangat Baik (SB)
 Skor 4 = Baik (B)
 Skor 3 = Cukup (C)
 Skor 2 = Tidak Baik (TB)
 Skor 1 = Sangat Tidak Baik (STB)
3. Beri tanda (=) ketika ingin mengubah jawaban.
4. Apabila terdapat hal-hal yang dirasa perlu untuk direvisi, Bapak/Ibu dipersilakan untuk menuliskan saran atau masukan perbaikan langsung pada kolom catatan/revisi yang telah tersedia pada lembar penilaian ini.

B. Penilaian Media oleh Ahli Materi

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SB	B	KB	TB
Dimensi/Aspek <i>Self-Instructional</i>					
1	Tujuan pembelajaran dicantumkan secara jelas di dalam media <i>Fun thinkers</i> digital.				
2	Tujuan pembelajaran yang disampaikan pada media <i>Fun thinkers</i> digital sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan.				
3	Materi yang disajikan dalam media <i>Fun thinkers</i> digital sesuai dengan tujuan pembelajaran.				
4	Materi dalam <i>Fun thinkers</i> digital disusun secara bertahap dari yang mudah ke yang lebih sulit untuk mendukung kemandirian belajar siswa tunarungu.				
5	Materi yang disampaikan di dalam media <i>Fun thinkers</i> digital merangsang pemahaman konsep siswa kolok (tunarungu) dalam belajar.				
Dimensi/Aspek <i>Self-Contained</i>					
6	Materi pada media <i>Fun thinkers</i> digital dapat disampaikan secara menarik.				
7	Materi yang disampaikan di dalam media <i>Fun thinkers</i> digital sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kolok (tunarungu)				
8	Tingkat kesulitan materi yang disampaikan di dalam media <i>Fun thinkers</i> digital sesuai dengan tingkat siswa kolok (tunarungu).				
Dimensi/Aspek <i>Language</i>					
9	Informasi dalam video disampaikan secara jelas melalui visual dan teks.				
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia dan kemampuan kognitif siswa tunarungu.				

11	Pemilihan kata dalam media mudah dipahami oleh siswa kolok (tunarungu).				
12	Bahasa isyarat dalam video ditampilkan dengan ukuran dan posisi yang jelas sehingga mudah dipahami siswa kolok (tunarungu).				
Dimensi/Aspek Adaptive					
13	Media <i>Fun thinkers</i> digital dapat diakses melalui berbagai perangkat (laptop atau <i>smartphone</i>) yang mendukung kebutuhan siswa kolok (tunarungu).				
Dimensi/Aspek User Friendly					
14	Instruksi penggunaan media <i>Fun thinkers</i> digital disusun secara runtut dan mudah dipahami siswa kolok (tunarungu).				
15	Tampilan visual media <i>Fun thinkers</i> digital menarik, interaktif, dan memudahkan bagi siswa kolok (tunarungu).				

C. Komentar dan Saran Perbaikan



.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:*)

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

*) Lingkari salah satu

.....

Validator,

.....

NIP.



Lampiran 25 Instrumen Validasi Media Pembelajaran

LEMBAR PENILAIAN PRODUK
MEDIA PEMBELAJARAN *FUN THINKERS* DIGITAL UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MANFAAT HEWAN DAN
TUMBUHAN PADA SISWA KOLOK KELAS V SD
(AHLI MEDIA PEMBELAJARAN)

A. Petunjuk

1. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu mencermati media *Fun thinkers* Digital untuk Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar sebelum memberikan penilaian.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap butir pernyataan dalam instrumen ini. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:
 Skor 5 = Sangat Baik (SB)
 Skor 4 = Baik (B)
 Skor 3 = Cukup (C)
 Skor 2 = Tidak Baik (TB)
 Skor 1 = Sangat Tidak Baik (STB)
3. Beri tanda (=) ketika ingin mengubah jawaban.
4. Apabila terdapat hal-hal yang dirasa perlu untuk direvisi, Bapak/Ibu dipersilakan untuk menuliskan saran atau masukan perbaikan langsung pada kolom catatan/revisi yang telah tersedia pada lembar penilaian ini.

B. Penilaian Media oleh Ahli Media

No	Aspek/Indikator	Jawaban			
		4	3	2	1
		SB	B	KB	TB
Dimensi/Aspek Tampilan					
1	Komposisi warna latar belakang (<i>background</i>) pada media <i>Fun thinkers</i> digital sudah tepat.				
2	Warna teks pada media <i>Fun thinkers</i> digital kontras dan mudah dibaca.				
3	Keseimbangan tata letak cover/sampul depan (tata letak dan gambar) pada media <i>Fun thinkers</i> digital sudah tepat.				
4	Tata letak dan gambar pada sampul (cover) media <i>Fun thinkers</i> digital seimbang dan menarik.				
5	Video pada media <i>Fun thinkers</i> digital memiliki visual yang jelas.				
6	Bahasa isyarat dalam video sesuai dengan standar komunikasi siswa (tunarungu).				
Dimensi/Aspek Penggunaan Bahasa					
7	Bahasa yang digunakan pada media <i>Fun thinkers</i> digital sesuai usia dan kemampuan kognitif siswa kolok (tunarungu).				
8	Kalimat pada media <i>Fun thinkers</i> digital singkat, jelas, dan mudah dipahami.				
9	Bahasa tulis selaras dengan penjelasan bahasa isyarat pada media <i>Fun thinkers</i> digital.				
Dimensi/Aspek Kemudahan dalam Penggunaan					
10	Media <i>Fun thinkers</i> digital mudah dioperasikan menggunakan <i>smartphone</i> atau laptop.				
11	Media <i>Fun thinkers</i> digital dapat diakses melalui QR Code.				
12	Petunjuk penggunaan media <i>Fun thinkers</i> digital jelas.				
13	Petunjuk pada media <i>Fun thinkers</i> digital mudah dipahami.				
Dimensi/Aspek Kemanfaatan					

14	Media <i>Fun thinkers</i> digital memudahkan siswa kolok (tunarungu) dalam memahami pembelajaran.				
15	Penggunaan media <i>Fun thinkers</i> digital memudahkan siswa kolok (tunarungu) untuk belajar secara mandiri.				

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:*)

4. Layak digunakan tanpa revisi
5. Layak digunakan dengan revisi
6. Tidak layak digunakan

*) Lingkari salah satu



Validator,

.....
NIP.

Lampiran 26 Instrumen Respon Guru/Praktisi

LEMBAR PENILAIAN PRODUK
“ PENGEMBANGAN MEDIA *FUN THINKERS* DIGITAL UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MANFAAT HEWAN DAN
TUMBUHAN PADA SISWA KOLOK KELAS V SD”
(UJI RESPON GURU)

A. Identitas

Nama :

NIP :

B. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu mencermati media *Fun thinkers* Digital untuk Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar sebelum memberikan penilaian.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap butir pernyataan dalam instrumen ini. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:
 Skor 5 = Sangat Baik (SB)
 Skor 4 = Baik (B)
 Skor 3 = Cukup (C)
 Skor 2 = Tidak Baik (TB)
 Skor 1 = Sangat Tidak Baik (STB)
3. Beri tanda (=) ketika ingin mengubah jawaban.
4. Apabila terdapat hal-hal yang dirasa perlu untuk direvisi, Bapak/Ibu dipersilakan untuk menuliskan saran atau masukan perbaikan langsung pada kolom catatan/revisi yang telah tersedia pada lembar penilaian ini.

C. Penilaian Media Pembelajaran Oleh Guru

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SB	B	KB	TB
Dimensi/Aspek Materi					
1	Materi yang disajikan dalam media <i>Fun thinkers</i> digital sesuai dengan tujuan pembelajaran.				
2	Urutan penyajian materi pada media <i>Fun thinkers</i> digital jelas dan mudah diikuti.				
3	Latihan pada media <i>Fun thinkers</i> digital sesuai dengan materi pembelajaran.				
4	Latihan pada media mampu mengukur pemahaman siswa kolok (tunarungu).				
5	Materi disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.				
6	Bahasa tulis pada media sederhana dan sesuai kemampuan siswa kolok (tunarungu).				
7	Bahasa isyarat yang digunakan sesuai materi dan jelas bagi siswa tunarungu.				
Dimensi/Aspek Tampilan					
8	Tampilan isi media <i>Fun thinkers</i> digital secara keseluruhan menarik.				
9	Tata letak elemen (teks, gambar, video) rapi dan proporsional.				
10	Tulisan dalam media <i>Fun thinkers</i> digital dapat dibaca dengan jelas.				
11	Penggunaan gambar/ilustrasi dalam media <i>Fun thinkers</i> digital disajikan dengan jelas.				
12	Video dalam media memiliki visual yang jelas dan sinkron dengan bahasa isyarat.				
Dimensi/Aspek Pengoperasian					
13	Media <i>Fun thinkers</i> digital mudah digunakan.				
14	Petunjuk penggunaan media <i>Fun thinkers</i> digital disajikan dengan jelas.				
15	Media <i>Fun thinkers</i> digital dapat digunakan pada berbagai perangkat yang mendukung (<i>smartphone</i> , laptop, tablet).				

D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....,

Guru Kelas V,

.....

NIP.



Lampiran 27 Instrumen Respon Siswa

LEMBAR PENILAIAN PRODUK
“ PENGEMBANGAN MEDIA *FUN THINKERS* DIGITAL UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MANFAAT HEWAN DAN
TUMBUHAN PADA SISWA KOLOK KELAS V SD”
(INSTRUMEN RESPON SISWA)

A. Identitas

Nama :

Kelas :

Absen :

B. Petunjuk

1. Mohon kepada siswa untuk terlebih dahulu mencermati media *Fun thinkers* Digital untuk Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar sebelum memberikan penilaian.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap butir pernyataan dalam instrumen ini. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:
 Skor 5 = Sangat Baik (SB)
 Skor 4 = Baik (B)
 Skor 3 = Cukup (C)
 Skor 2 = Tidak Baik (TB)
 Skor 1 = Sangat Tidak Baik (STB)
3. Beri tanda (=) ketika ingin mengubah jawaban.

4. Apabila terdapat hal-hal yang dirasa perlu untuk direvisi, Bapak/Ibu dipersilakan untuk menuliskan saran atau masukan perbaikan langsung pada kolom catatan/revisi yang telah tersedia pada lembar penilaian ini.

C. Instrumen Respons Siswa

2. No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SB	B	KB	TB
Dimensi/Aspek Materi					
1	Materi yang disajikan dalam media <i>Fun thinkers</i> digital mudah dipahami.				
2	Materi disajikan lengkap dan runtut sehingga mudah dipahami.				
3	Latihan pada media sesuai dengan materi yang dipelajari.				
4	Latihan membantu saya memahami materi dengan lebih baik.				
5	Bahasa tulis dalam media sederhana dan mudah dipahami.				
6	Bahasa isyarat dalam video mudah dipahami.				
Dimensi/Aspek Tampilan					
7	Tampilan isi media <i>Fun thinkers</i> digital secara keseluruhan menarik.				
8	Tata letak isi media rapi dan mudah diikuti.				
9	Tulisan dan gambar dalam media jelas dan mudah dibaca/dilihat.				
10	Video yang disajikan pada media terlihat jelas.				
Dimensi/Aspek Pengoperasian					
11	Media <i>Fun thinkers</i> digital mudah digunakan.				
12	Petunjuk penggunaan jelas dan mudah diikuti.				
13	Media dapat digunakan pada berbagai perangkat (HP, laptop, tablet).				
Dimensi/Aspek Manfaat					
14	Media <i>Fun thinkers</i> digital dapat membangkitkan semangat untuk belajar.				
15	Penggunaan media <i>Fun thinkers</i> digital memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.				

D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....,

Siswa Kelas V,



.....

Lampiran 28 Surat Keterangan Uji Ahli Materi Validator I

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Telepon (0362) 31372 Laman www.fip.undiksha.ac.id	
	SURAT KETERANGAN UJI MATERI	
	Yang bertanda tangan di bawah ini:	
	Nama : Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd. NIP : 197612142009122002 Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha.	
Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:		
Nama : Ni Putu Lira Kusumadewi NIM : 2211031620 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan : Pendidikan Dasar Fakultas : Ilmu Pendidikan		
Memang benar telah melakukan Uji Ahli Materi Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.		
Singaraja, 22 September 2025		
Validator I,		
 <u>Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.</u> NIP. 197612142009122002		

Lampiran 29 Surat Keterangan Uji Ahli Materi Valiator II

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI	
	UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA	
	FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN	
	Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Telepon (0362) 31372 Laman www.fip.undiksha.ac.id	
SURAT KETERANGAN UJI MATERI		
Yang bertanda tangan di bawah ini:		
Nama	:	Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.
NIP	:	198307262009121004
Jabatan	:	Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha.
Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:		
Nama	:	Ni Putu Lira Kusumadewi
NIM	:	2211031620
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan	:	Pendidikan Dasar
Fakultas	:	Ilmu Pendidikan
Memang benar telah melakukan Uji Ahli Materi Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.		
Singaraja, 22 September 2025 Validator II,  <u>Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.</u> NIP. 198307262009121004		

Lampiran 30 Surat Keterangan Uji Ahli Materi Valiator III

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Telepon (0362) 31372 Laman www.fip.undiksha.ac.id
	SURAT KETERANGAN UJI MATERI
	Yang bertanda tangan di bawah ini: Nama : Prof. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd. NIP : 198504022009121009 Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha.
	Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini: Nama : Ni Putu Lira Kusumadewi NIM : 2211031620 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan : Pendidikan Dasar Fakultas : Ilmu Pendidikan
	Memang benar telah melakukan Uji Ahli Materi Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 22 September 2025

Validator III,



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

Lampiran 31 Surat Keterangan Uji Ahli Materi Valiator IV

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
	UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
	FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
	Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
	Telepon (0362) 31372 Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI MATERI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
 NIP : 198408202012121004
 Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Putu Lira Kusumadewi
 NIM : 2211031620
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Singaraja, 22 September 2025
 Validator IV,


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

Lampiran 32 Hasil Validasi Ahli Materi

U

LEMBAR PENILAIAN PRODUK
(AHLI MATERI)

A. Petunjuk

- Mohon kepada Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu mencermati media Fun Thinkers Digital untuk Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar sebelum memberikan penilaian.
- Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap butir pernyataan dalam instrumen ini. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:
Skor 4 = Sangat Baik (SB)
Skor 3 = Baik (B)
Skor 2 = Kurang Baik (KB)
Skor 1 = Tidak Baik (TB)
- Beri tanda (=) ketika ingin mengubah jawaban.
- Apabila terdapat hal-hal yang dirasa perlu untuk direvisi, Bapak/Ibu dipersilakan untuk menuliskan saran atau masukan perbaikan langsung pada kolom catatan/revisi yang telah tersedia pada lembar penilaian ini.

B. Penilaian Media oleh Ahli Materi

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SB	B	KB	TB
Dimensi/Aspek Self-Instructional					
1	Tujuan pembelajaran dicantumkan secara jelas di dalam media <i>fun thinkers</i> digital.	✓			
2	Tujuan pembelajaran yang disampaikan pada media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan.	✓			
3	Materi yang disajikan dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			
4	Materi dalam <i>fun thinkers</i> digital disusun secara bertahap dari yang mudah ke yang lebih sulit untuk mendukung kemandirian belajar siswa tunarungu.		✓		

5	Materi yang disampaikan di dalam media <i>fun thinkers</i> digital merangsang pemahaman konsep siswa kolok (tunarungu) dalam belajar.	✓			
Dimensi/Aspek Self-Contained					
6	Materi pada media <i>fun thinkers</i> digital dapat disampaikan secara menarik.	✓			
7	Materi yang disampaikan di dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kolok (tunarungu)	✓			
8	Tingkat kesulitan materi yang disampaikan di dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tingkat siswa kolok (tunarungu).	✓			
Dimensi/Aspek Language					
9	Informasi dalam video disampaikan secara jelas melalui visual dan teks.		✓		
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia dan kemampuan kognitif siswa tunarungu.	✓			
11	Pemilihan kata dalam media mudah dipahami oleh siswa kolok (tunarungu).	✓			
12	Bahasa isyarat dalam video ditampilkan dengan ukuran dan posisi yang jelas sehingga mudah dipahami siswa kolok (tunarungu).	✓			
Dimensi/Aspek Adaptive					
13	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat diakses melalui berbagai perangkat (laptop atau <i>smartphone</i>) yang mendukung kebutuhan siswa kolok (tunarungu).	✓			
Dimensi/Aspek User Friendly					
14	Instruksi penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital disusun secara runtut dan mudah dipahami siswa kolok (tunarungu).	✓			
15	Tampilan visual media <i>fun thinkers</i> digital menarik, interaktif, dan memudahkan bagi siswa kolok (tunarungu).	✓			

C. Komentar dan Saran Perbaikan

- .) perhatikan rumusan CP dan TP
- .) suara video asyarat tidak terdengar

D. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:*)

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

*) Lingkari salah satu

Singaraja, 22 September 2025

Validator I,



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

LEMBAR PENILAIAN PRODUK
(AHLI MATERI)

A. Petunjuk

1. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu mencermati media *Fun Thinkers Digital* untuk Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar sebelum memberikan penilaian.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap butir pernyataan dalam instrumen ini. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:
Skor 4 = Sangat Baik (SB)
Skor 3 = Baik (B)
Skor 2 = Kurang Baik (KB)
Skor 1 = Tidak Baik (TB)
3. Beri tanda (=) ketika ingin mengubah jawaban.
4. Apabila terdapat hal-hal yang dirasa perlu untuk direvisi, Bapak/Ibu dipersilakan untuk menuliskan saran atau masukan perbaikan langsung pada kolom catatan/revisi yang telah tersedia pada lembar penilaian ini.

B. Penilaian Media oleh Ahli Materi

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SB	B	KB	TB
Dimensi/Aspek <i>Self-Instructional</i>					
1	Tujuan pembelajaran dicantumkan secara jelas di dalam media <i>fun thinkers</i> digital.	✓			
2	Tujuan pembelajaran yang disampaikan pada media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan.	✓			
3	Materi yang disajikan dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tujuan pembelajaran.		✓		
4	Materi dalam <i>fun thinkers</i> digital disusun secara bertahap dari yang mudah ke yang lebih sulit untuk mendukung kemandirian belajar siswa tunarungu.	✓			

5	Materi yang disampaikan di dalam media <i>fun thinkers</i> digital merangsang pemahaman konsep siswa kolok (tunarungu) dalam belajar.	✓			
Dimensi/Aspek Self-Contained					
6	Materi pada media <i>fun thinkers</i> digital dapat disampaikan secara menarik.	✓			
7	Materi yang disampaikan di dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kolok (tunarungu)	✓			
8	Tingkat kesulitan materi yang disampaikan di dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tingkat siswa kolok (tunarungu).		✓		
Dimensi/Aspek Language					
9	Informasi dalam video disampaikan secara jelas melalui visual dan teks.	✓			
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia dan kemampuan kognitif siswa tunarungu.	✓			
11	Pemilihan kata dalam media mudah dipahami oleh siswa kolok (tunarungu).		✓		
12	Bahasa isyarat dalam video ditampilkan dengan ukuran dan posisi yang jelas sehingga mudah dipahami siswa kolok (tunarungu).	✓			
Dimensi/Aspek Adaptive					
13	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat diakses melalui berbagai perangkat (laptop atau <i>smartphone</i>) yang mendukung kebutuhan siswa kolok (tunarungu).		✓		
Dimensi/Aspek User Friendly					
14	Instruksi penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital disusun secara runtut dan mudah dipahami siswa kolok (tunarungu).	✓			
15	Tampilan visual media <i>fun thinkers</i> digital menarik, interaktif, dan memudahkan bagi siswa kolok (tunarungu).	✓			

C. Komentar dan Saran Perbaikan

Media yang dibuat sudah bagus dan layak digunakan.

Saran: Hanya saja suara di aural tidak terdengar saat dibuka di laptop.

D. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:*)

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

*) Lingkari salah satu

Singaraja, 22 September 2025

Validator II,



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

NIP. 198307262009121004

LEMBAR PENILAIAN PRODUK
(AHLI MATERI)

A. Petunjuk

1. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu mencermati media *Fun Thinkers Digital* untuk Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar sebelum memberikan penilaian.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap butir pernyataan dalam instrumen ini. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:
 Skor 4 = Sangat Baik (SB)
 Skor 3 = Baik (B)
 Skor 2 = Kurang Baik (KB)
 Skor 1 = Tidak Baik (TB)
3. Beri tanda (=) ketika ingin mengubah jawaban.
4. Apabila terdapat hal-hal yang dirasa perlu untuk direvisi, Bapak/Ibu dipersilakan untuk menuliskan saran atau masukan perbaikan langsung pada kolom catatan/revisi yang telah tersedia pada lembar penilaian ini.

B. Penilaian Media oleh Ahli Materi

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SB	B	KB	TB
Dimensi/Aspek Self-Instructional					
1	Tujuan pembelajaran dicantumkan secara jelas di dalam media <i>fun thinkers</i> digital.		✓		
2	Tujuan pembelajaran yang disampaikan pada media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan.	✓			
3	Materi yang disajikan dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			
4	Materi dalam <i>fun thinkers</i> digital disusun secara bertahap dari yang mudah ke yang lebih sulit untuk mendukung kemandirian belajar siswa tunarungu.	✓			

5	Materi yang disampaikan di dalam media <i>fun thinkers</i> digital merangsang pemahaman konsep siswa kolok (tunarungu) dalam belajar.		✓		
Dimensi/Aspek Self-Contained					
6	Materi pada media <i>fun thinkers</i> digital dapat disampaikan secara menarik.		✓		
7	Materi yang disampaikan di dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kolok (tunarungu)		✓		
8	Tingkat kesulitan materi yang disampaikan di dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tingkat siswa kolok (tunarungu).	✓			
Dimensi/Aspek Language					
9	Informasi dalam video disampaikan secara jelas melalui visual dan teks.	✓			
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia dan kemampuan kognitif siswa tunarungu.	✓			
11	Pemilihan kata dalam media mudah dipahami oleh siswa kolok (tunarungu).	✓			
12	Bahasa isyarat dalam video ditampilkan dengan ukuran dan posisi yang jelas sehingga mudah dipahami siswa kolok (tunarungu).	✓			
Dimensi/Aspek Adaptive					
13	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat diakses melalui berbagai perangkat (laptop atau <i>smartphone</i>) yang mendukung kebutuhan siswa kolok (tunarungu).	✓			
Dimensi/Aspek User Friendly					
14	Instruksi penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital disusun secara runtut dan mudah dipahami siswa kolok (tunarungu).		✓		
15	Tampilan visual media <i>fun thinkers</i> digital menarik, interaktif, dan memudahkan bagi siswa kolok (tunarungu).		✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

1. Tujuan pembelajaran gunakan ABCD untuk menyusunnya.
2. Tambahkan menu kembali di akhir materi agar siswa bisa mengulang membacanya dan sediakan tombol lanjut untuk ke Fun Thinkersnya.

D. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:*)

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

*) Lingkari salah satu

Singaraja, 22 September 2025

Validator III,



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

LEMBAR PENILAIAN PRODUK
(AHLI MATERI)

A. Petunjuk

1. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu mencermati media *Fun Thinkers Digital* untuk Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar sebelum memberikan penilaian.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap butir pernyataan dalam instrumen ini. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:
Skor 4 = Sangat Baik (SB)
Skor 3 = Baik (B)
Skor 2 = Kurang Baik (KB)
Skor 1 = Tidak Baik (TB)
3. Beri tanda (=) ketika ingin mengubah jawaban.
4. Apabila terdapat hal-hal yang dirasa perlu untuk direvisi, Bapak/Ibu dipersilakan untuk menuliskan saran atau masukan perbaikan langsung pada kolom catatan/revisi yang telah tersedia pada lembar penilaian ini.

B. Penilaian Media oleh Ahli Materi

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SB	B	KB	TB
Dimensi/Aspek Self-Instructional					
1	Tujuan pembelajaran dicantumkan secara jelas di dalam media <i>fun thinkers</i> digital.		✓		
2	Tujuan pembelajaran yang disampaikan pada media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan.	✓			
3	Materi yang disajikan dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			
4	Materi dalam <i>fun thinkers</i> digital disusun secara bertahap dari yang mudah ke yang lebih sulit untuk mendukung kemandirian belajar siswa tunarungu.	✓			

5	Materi yang disampaikan di dalam media <i>fun thinkers</i> digital merangsang pemahaman konsep siswa kolok (tunarungu) dalam belajar.	✓			
Dimensi/Aspek Self-Contained					
6	Materi pada media <i>fun thinkers</i> digital dapat disampaikan secara menarik.	✓			
7	Materi yang disampaikan di dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kolok (tunarungu)		✓		
8	Tingkat kesulitan materi yang disampaikan di dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tingkat siswa kolok (tunarungu).		✓		
Dimensi/Aspek Language					
9	Informasi dalam video disampaikan secara jelas melalui visual dan teks.	✓			
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia dan kemampuan kognitif siswa tunarungu.		✓		
11	Pemilihan kata dalam media mudah dipahami oleh siswa kolok (tunarungu).		✓		
12	Bahasa isyarat dalam video ditampilkan dengan ukuran dan posisi yang jelas sehingga mudah dipahami siswa kolok (tunarungu).	✓			
Dimensi/Aspek Adaptive					
13	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat diakses melalui berbagai perangkat (laptop atau <i>smartphone</i>) yang mendukung kebutuhan siswa kolok (tunarungu).	✓			
Dimensi/Aspek User Friendly					
14	Instruksi penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital disusun secara runtut dan mudah dipahami siswa kolok (tunarungu).	✓			
15	Tampilan visual media <i>fun thinkers</i> digital menarik, interaktif, dan memudahkan bagi siswa kolok (tunarungu).	✓			

C. Komentar dan Saran Perbaikan

pada sampul awal ditambahkan nama penulis, rapikan tulisan CP dan TP, pada materi rata dan rapikan penulisan, media sudah bagus dan perlu direvisi.

D. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:*)

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

*) Lingkari salah satu

Singaraja, 22 September 2025

Validator IV,



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

NIP. 198408202012121004

Lampiran 33 Surat Keterangan Uji Ahli Media Validator I

 KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI MEDIA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

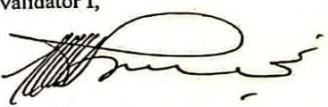
Nama : Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd.
NIP : 198807082014041003
Jabatan : Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan, Jurusan Ilmu
Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Pendidikan Ganesha.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Putu Lira Kusumadewi
NIM : 2211031620
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Singaraja, 22 September 2025
Validator I,



Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd.
NIP. 198807082014041003

Lampiran 34 Surat Keterangan Uji Ahli Media Validator II



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI MEDIA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198908082024211004
Jabatan : Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan, Jurusan Ilmu
Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Pendidikan Ganesha.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Putu Lira Kusumadewi
NIM : 2211031620
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Singaraja, 22 September 2025
Validator II,


Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 198908082024211004

Lampiran 35 Surat Keterangan Uji Ahli Media Validator III

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
	UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
	FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
	Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
	Telepon (0362) 31372 Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI MEDIA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

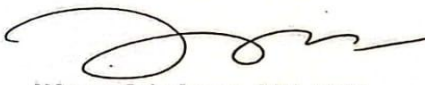
Nama : I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198601102015041001
Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Putu Lira Kusumadewi
NIM : 2211031620
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Singaraja, 22 September 2025
Validator III,


I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198601102015041001

Lampiran 36 Surat Keterangan Uji Ahli Media Validator IV

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Telepon (0362) 31372 Laman www.fip.undiksha.ac.id
	SURAT KETERANGAN UJI MEDIA
	Yang bertanda tangan di bawah ini:
	Nama : I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd. NIP : 198905282023211018 Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha.
	Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:
Nama : Ni Putu Lira Kusumadewi NIM : 2211031620 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan : Pendidikan Dasar Fakultas : Ilmu Pendidikan	Memang benar telah melakukan Uji Ahli Media Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.
Singaraja, 22 September 2025 Validator IV,	
 <u>I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.</u> NIP. 198905282023211018	

Lampiran 37 Hasil Validasi Ahli Media

LEMBAR PENILAIAN PRODUK
(AHLI MEDIA)

A. Petunjuk

1. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu mencermati media *Fun Thinkers Digital* untuk Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar sebelum memberikan penilaian.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap butir pernyataan dalam instrumen ini. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:
 Skor 4 = Sangat Baik (SB)
 Skor 3 = Baik (B)
 Skor 2 = Kurang Baik (KB)
 Skor 1 = Tidak Baik (TB)
3. Beri tanda (=) ketika ingin mengubah jawaban.
4. Apabila terdapat hal-hal yang dirasa perlu untuk direvisi, Bapak/Ibu dipersilakan untuk menuliskan saran atau masukan perbaikan langsung pada kolom catatan/revisi yang telah tersedia pada lembar penilaian ini.

B. Penilaian Media oleh Ahli Media

No	Aspek/Indikator	Jawaban			
		4	3	2	1
		SB	B	KB	TB
Dimensi/Aspek Tampilan					
1	Komposisi warna latar belakang (<i>background</i>) pada media <i>fun thinkers</i> digital sudah tepat.	✓			
2	Warna teks pada media <i>fun thinkers</i> digital kontras dan mudah dibaca.	✓			
3	Keseimbangan tata letak cover/sampul depan (tata letak dan gambar) pada media <i>fun thinkers</i> digital sudah tepat.	✓			
4	Tata letak dan gambar pada sampul (cover) media <i>fun thinkers</i> digital seimbang dan menarik.	✓			
5	Video pada media <i>fun thinkers</i> digital memiliki visual yang jelas.	✓			
6	Bahasa isyarat dalam video sesuai dengan standar komunikasi siswa (tunarungu).	✓			

Dimensi/Aspek Penggunaan Bahasa					
7	Bahasa yang digunakan pada media <i>fun thinkers</i> digital sesuai usia dan kemampuan kognitif siswa kolok (tunarungu).	✓			
8	Kalimat pada media <i>fun thinkers</i> digital singkat, jelas, dan mudah dipahami.	✓			
9	Bahasa tulis selaras dengan penjelasan bahasa isyarat pada media <i>fun thinkers</i> digital.	✓			
Dimensi/Aspek Kemudahan dalam Penggunaan					
10	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah dioperasikan menggunakan <i>smartphone</i> atau laptop.		✓		
11	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat diakses melalui QR Code.	✓			
12	Petunjuk penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital jelas.	✓			
13	Petunjuk pada media <i>fun thinkers</i> digital mudah dipahami.	✓			
Dimensi/Aspek Kemanfaatan					
14	Media <i>fun thinkers</i> digital memudahkan siswa kolok (tunarungu) dalam memahami pembelajaran.	✓			
15	Penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital memudahkan siswa kolok (tunarungu) untuk belajar secara mandiri.		✓		

C. Komentor dan Saran Perbaikan

- 1). Penegasan struktur hirarki konten harus jelas agar siswa kolok tidak bingung dalam menggunakan media
- 2). Pilih Platform publisher yang memungkinkan media tampil secara fullscreen

D. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:*)

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

*) Lingkari salah satu

Singaraja, 22 September 2025

Validator I,



Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd.
NIP. 198807082014041003

LEMBAR PENILAIAN PRODUK
(AHLI MEDIA)

A. Petunjuk

1. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu mencermati media *Fun Thinkers Digital* untuk Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar sebelum memberikan penilaian.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap butir pernyataan dalam instrumen ini. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:
Skor 4 = Sangat Baik (SB)
Skor 3 = Baik (B)
Skor 2 = Kurang Baik (KB)
Skor 1 = Tidak Baik (TB)
3. Beri tanda (=) ketika ingin mengubah jawaban.
4. Apabila terdapat hal-hal yang dirasa perlu untuk direvisi, Bapak/Ibu dipersilakan untuk menuliskan saran atau masukan perbaikan langsung pada kolom catatan/revisi yang telah tersedia pada lembar penilaian ini.

B. Penilaian Media oleh Ahli Media

No	Aspek/Indikator	Jawaban			
		4	3	2	1
		SB	B	KB	TB
Dimensi/Aspek Tampilan					
1	Komposisi warna latar belakang (<i>background</i>) pada media <i>fun thinkers</i> digital sudah tepat.	✓			
2	Warna teks pada media <i>fun thinkers</i> digital kontras dan mudah dibaca.	✓			
3	Keseimbangan tata letak cover/sampul depan (tata letak dan gambar) pada media <i>fun thinkers</i> digital sudah tepat.		✓		
4	Tata letak dan gambar pada sampul (cover) media <i>fun thinkers</i> digital seimbang dan menarik.	✓			
5	Video pada media <i>fun thinkers</i> digital memiliki visual yang jelas.		✓		
6	Bahasa isyarat dalam video sesuai dengan standar komunikasi siswa (tunarungu).	✓			

Dimensi/Aspek Penggunaan Bahasa				
7	Bahasa yang digunakan pada media <i>fun thinkers</i> digital sesuai usia dan kemampuan kognitif siswa kolok (tunarungu).	✓		
8	Kalimat pada media <i>fun thinkers</i> digital singkat, jelas, dan mudah dipahami.	✓		
9	Bahasa tulis selaras dengan penjelasan bahasa isyarat pada media <i>fun thinkers</i> digital.	✓		
Dimensi/Aspek Kemudahan dalam Penggunaan				
10	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah dioperasikan menggunakan <i>smartphone</i> atau laptop.	✓		
11	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat diakses melalui QR Code.	✓		
12	Petunjuk penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital jelas.	✓		
13	Petunjuk pada media <i>fun thinkers</i> digital mudah dipahami.	✓		
Dimensi/Aspek Kemanfaatan				
14	Media <i>fun thinkers</i> digital memudahkan siswa kolok (tunarungu) dalam memahami pembelajaran.	✓		
15	Penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital memudahkan siswa kolok (tunarungu) untuk belajar secara mandiri.	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

1. Gunakan gambar-gambar yang menarik dan relevan
2. Gunakan KKO pada tujuan pembelajaran agar lebih sederhana

D. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:*)

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

*) Lingkari salah satu

Singaraja, 22 September 2025

Validator II,



Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198908082024211004

**LEMBAR PENILAIAN PRODUK
(AHLI MEDIA)**

A. Petunjuk

1. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu mencermati media Fun Thinkers Digital untuk Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar sebelum memberikan penilaian.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap butir pernyataan dalam instrumen ini. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:
Skor 4 = Sangat Baik (SB)
Skor 3 = Baik (B)
Skor 2 = Kurang Baik (KB)
Skor 1 = Tidak Baik (TB)
3. Beri tanda (=) ketika ingin mengubah jawaban.
4. Apabila terdapat hal-hal yang dirasa perlu untuk direvisi, Bapak/Ibu dipersilakan untuk menuliskan saran atau masukan perbaikan langsung pada kolom catatan/revisi yang telah tersedia pada lembar penilaian ini.

B. Penilaian Media oleh Ahli Media

No	Aspek/Indikator	Jawaban			
		4	3	2	1
		SB	B	KB	TB
Dimensi/Aspek Tampilan					
1	Komposisi warna latar belakang (<i>background</i>) pada media <i>fun thinkers</i> digital sudah tepat.		✓		
2	Warna teks pada media <i>fun thinkers</i> digital kontras dan mudah dibaca.		✓		
3	Keseimbangan tata letak cover/sampul depan (tata letak dan gambar) pada media <i>fun thinkers</i> digital sudah tepat.		✓		
4	Tata letak dan gambar pada sampul (cover) media <i>fun thinkers</i> digital seimbang dan menarik.		✓		
5	Video pada media <i>fun thinkers</i> digital memiliki visual yang jelas.		✓		
6	Bahasa isyarat dalam video sesuai dengan standar komunikasi siswa (tunarungu).		✓		

Dimensi/Aspek Penggunaan Bahasa				
7	Bahasa yang digunakan pada media <i>fun thinkers</i> digital sesuai usia dan kemampuan kognitif siswa kolok (tunarungu).		✓	
8	Kalimat pada media <i>fun thinkers</i> digital singkat, jelas, dan mudah dipahami.		✓	
9	Bahasa tulis selaras dengan penjelasan bahasa isyarat pada media <i>fun thinkers</i> digital.		✓	
Dimensi/Aspek Kemudahan dalam Penggunaan				
10	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah dioperasikan menggunakan <i>smartphone</i> atau laptop.	✓		
11	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat diakses melalui QR Code.	✓		
12	Petunjuk penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital jelas.	✓		
13	Petunjuk pada media <i>fun thinkers</i> digital mudah dipahami.	✓		
Dimensi/Aspek Kemanfaatan				
14	Media <i>fun thinkers</i> digital memudahkan siswa kolok (tunarungu) dalam memahami pembelajaran.	✓		
15	Penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital memudahkan siswa kolok (tunarungu) untuk belajar secara mandiri.	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

① mauh ada bug di beberapa slide

② Pastikan materi dan latihan soal yang digunakan tidak menyebabkan kebingungan untuk pemahaman konsep.

D. Kesimpulan

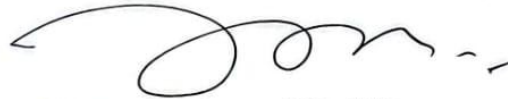
Media pembelajaran ini dinyatakan:*)

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

*) Lingkari salah satu

Singaraja, 22 September 2025

Validator III,



I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198601102015041001

LEMBAR PENILAIAN PRODUK
(AHLI MEDIA)

A. Petunjuk

1. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu mencermati media Fun Thinkers Digital untuk Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar sebelum memberikan penilaian.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap butir pernyataan dalam instrumen ini. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:
Skor 4 = Sangat Baik (SB)
Skor 3 = Baik (B)
Skor 2 = Kurang Baik (KB)
Skor 1 = Tidak Baik (TB)
3. Beri tanda (=) ketika ingin mengubah jawaban.
4. Apabila terdapat hal-hal yang dirasa perlu untuk direvisi, Bapak/Ibu dipersilakan untuk menuliskan saran atau masukan perbaikan langsung pada kolom catatan/revisi yang telah tersedia pada lembar penilaian ini.

B. Penilaian Media oleh Ahli Media

No	Aspek/Indikator	Jawaban			
		4	3	2	1
		SB	B	KB	TB
Dimensi/Aspek Tampilan					
1	Komposisi warna latar belakang (<i>background</i>) pada media <i>fun thinkers</i> digital sudah tepat.	✓			
2	Warna teks pada media <i>fun thinkers</i> digital kontras dan mudah dibaca.	✓			
3	Keseimbangan tata letak cover/sampul depan (tata letak dan gambar) pada media <i>fun thinkers</i> digital sudah tepat.	✓			
4	Tata letak dan gambar pada sampul (cover) media <i>fun thinkers</i> digital seimbang dan menarik.	✓			
5	Video pada media <i>fun thinkers</i> digital memiliki visual yang jelas.	✓			
6	Bahasa isyarat dalam video sesuai dengan standar komunikasi siswa (tunarungu).	✓			

Dimensi/Aspek Penggunaan Bahasa				
7	Bahasa yang digunakan pada media <i>fun thinkers</i> digital sesuai usia dan kemampuan kognitif siswa kolok (tunarungu).		✓	
8	Kalimat pada media <i>fun thinkers</i> digital singkat, jelas, dan mudah dipahami.		✓	
9	Bahasa tulis selaras dengan penjelasan bahasa isyarat pada media <i>fun thinkers</i> digital.		✓	
Dimensi/Aspek Kemudahan dalam Penggunaan				
10	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah dioperasikan menggunakan <i>smartphone</i> atau laptop.	✓		
11	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat diakses melalui QR Code.	✓		
12	Petunjuk penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital jelas.	✓		
13	Petunjuk pada media <i>fun thinkers</i> digital mudah dipahami.	✓		
Dimensi/Aspek Kemanfaatan				
14	Media <i>fun thinkers</i> digital memudahkan siswa kolok (tunarungu) dalam memahami pembelajaran.	✓		
15	Penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital memudahkan siswa kolok (tunarungu) untuk belajar secara mandiri.	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

media yang dibuat sudah bagus. Namun perlu direvisi letak CP & TP, Cet pada penskoran latihan soal.

G. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:*)

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

*) Lingkari salah satu

Singaraja, 22 September 2025

Validator IV,



I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.
NIP. 198905282023211018

Lampiran 38 Respon Guru/Praktisi

LEMBAR PENILAIAN PRODUK
(RESPONS GURU)

A. Identitas

Nama : *1 Gede Peka Utama Yasa, S.pd.*
 Instansi : *SD N 2 Bengkulu*

B. Petunjuk

1. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu mencermati media Fun Thinkers Digital untuk Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar sebelum memberikan penilaian.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap butir pernyataan dalam instrumen ini. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:
 Skor 4 = Sangat Baik (SB)
 Skor 3 = Baik (B)
 Skor 2 = Kurang Baik (KB)
 Skor 1 = Tidak Baik (TB)
3. Beri tanda (=) ketika ingin mengubah jawaban.
4. Apabila terdapat hal-hal yang dirasa perlu untuk direvisi, Bapak/Ibu dipersilakan untuk menuliskan saran atau masukan perbaikan langsung pada kolom catatan/revisi yang telah tersedia pada lembar penilaian ini.

C. Penilaian Media oleh Guru

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SB	B	KB	TB
Dimensi/Aspek Materi					
1	Materi yang disajikan dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tujuan pembelajaran.		✓		
2	Urutan penyajian materi pada media <i>fun thinkers</i> digital jelas dan mudah diikuti.	✓			
3	Latihan pada media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan materi pembelajaran.	✓			
4	Latihan pada media mampu mengukur pemahaman siswa kolok (tunarungu).		✓		

5	Materi disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.	✓			
6	Bahasa tulis pada media sederhana dan sesuai kemampuan siswa kolok (tunarungu).	✓			
7	Bahasa isyarat yang digunakan sesuai materi dan jelas bagi siswa tunarungu.	✓			
Dimensi/Aspek Tampilan					
8	Tampilan isi media <i>fun thinkers</i> digital secara keseluruhan menarik.	✓			
9	Tata letak elemen (teks, gambar, video) rapi dan proporsional.	✓			
10	Tulisan dalam media <i>fun thinkers</i> digital dapat dibaca dengan jelas.	✓			
11	Penggunaan gambar/ilustrasi dalam media <i>fun thinkers</i> digital disajikan dengan jelas.	✓			
12	Video dalam media memiliki visual yang jelas dan sinkron dengan bahasa isyarat.	✓			
Dimensi/Aspek Pengoperasian					
13	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah digunakan.	✓			
14	Petunjuk penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital disajikan dengan jelas.	✓			
15	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat digunakan pada berbagai perangkat yang mendukung (smartphone, laptop, tablet).	✓			

D. Komentaran dan Saran Perbaikan

.....

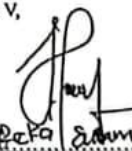
.....

.....

.....

.....

Guru Kelas V,


 I. Gede Raka Summa Yasa S.Pd
 NIP.

LEMBAR PENILAIAN PRODUK
(RESPONS GURU)

A. Identitas

Nama : *I. Gede Supartana, S.Pd.*
Instansi : *SDN 2 Bengkala.*

B. Petunjuk

1. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu mencermati media Fun Thinkers Digital untuk Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar sebelum memberikan penilaian.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap butir pernyataan dalam instrumen ini. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:
Skor 4 = Sangat Baik (SB)
Skor 3 = Baik (B)
Skor 2 = Kurang Baik (KB)
Skor 1 = Tidak Baik (TB)
3. Beri tanda (=) ketika ingin mengubah jawaban.
4. Apabila terdapat hal-hal yang dirasa perlu untuk direvisi, Bapak/Ibu dipersilakan untuk menuliskan saran atau masukan perbaikan langsung pada kolom catatan/revisi yang telah tersedia pada lembar penilaian ini.

C. Penilaian Media oleh Guru

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SB	B	KB	TB
Dimensi/Aspek Materi					
1	Materi yang disajikan dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tujuan pembelajaran.		✓		
2	Urutan penyajian materi pada media <i>fun thinkers</i> digital jelas dan mudah diikuti.		✓		
3	Latihan pada media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan materi pembelajaran.		✓		
4	Latihan pada media mampu mengukur pemahaman siswa kolok (tunarungu).			✓	

5	Materi disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.		✓		
6	Bahasa tulis pada media sederhana dan sesuai kemampuan siswa kolok (tunarungu).			✓	
7	Bahasa isyarat yang digunakan sesuai materi dan jelas bagi siswa tunarungu.		✓		
Dimensi/Aspek Tampilan					
8	Tampilan isi media <i>fun thinkers</i> digital secara keseluruhan menarik.		✓		
9	Tata letak elemen (teks, gambar, video) rapi dan proporsional.		✓		
10	Tulisan dalam media <i>fun thinkers</i> digital dapat dibaca dengan jelas.		✓		
11	Penggunaan gambar/ilustrasi dalam media <i>fun thinkers</i> digital disajikan dengan jelas.		✓		
12	Video dalam media memiliki visual yang jelas dan sinkron dengan bahasa isyarat.		✓		
Dimensi/Aspek Pengoperasian					
13	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah digunakan.		✓		
14	Petunjuk penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital disajikan dengan jelas.		✓		
15	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat digunakan pada berbagai perangkat yang mendukung (smartphone, laptop, tablet).		✓		

D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

Guru Kelas V,

I Gede Suparhama, S.Pd.
NIP. 19820317200502 1001

LEMBAR PENILAIAN PRODUK (RESPONS GURU)

A. Identitas

Nama : Viba Nur Setyaningrum S.Pd
Instansi : SLB 1 Buleleng

B. Petunjuk

1. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu mencermati media Fun Thinkers Digital untuk Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar sebelum memberikan penilaian.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap butir pernyataan dalam instrumen ini. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:
Skor 4 = Sangat Baik (SB)
Skor 3 = Baik (B)
Skor 2 = Kurang Baik (KB)
Skor 1 = Tidak Baik (TB)
3. Beri tanda (=) ketika ingin mengubah jawaban.
4. Apabila terdapat hal-hal yang dirasa perlu untuk direvisi, Bapak/Ibu dipersilakan untuk menuliskan saran atau masukan perbaikan langsung pada kolom catatan/revisi yang telah tersedia pada lembar penilaian ini.

C. Penilaian Media oleh Guru

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SB	B	KB	TB
Dimensi/Aspek Materi					
1	Materi yang disajikan dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			
2	Urutan penyajian materi pada media <i>fun thinkers</i> digital jelas dan mudah diikuti.	✓			
3	Latihan pada media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan materi pembelajaran.	✓			
4	Latihan pada media mampu mengukur pemahaman siswa kolok (tunarungu).	✓			

5	Materi disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.	✓			
6	Bahasa tulis pada media sederhana dan sesuai kemampuan siswa kolok (tunarungu).	✓			
7	Bahasa isyarat yang digunakan sesuai materi dan jelas bagi siswa tunarungu.	✓			
Dimensi/Aspek Tampilan					
8	Tampilan isi media <i>fun thinkers</i> digital secara keseluruhan menarik.	✓			
9	Tata letak elemen (teks, gambar, video) rapi dan proporsional.		✓		
10	Tulisan dalam media <i>fun thinkers</i> digital dapat dibaca dengan jelas.	✓			
11	Penggunaan gambar/ilustrasi dalam media <i>fun thinkers</i> digital disajikan dengan jelas.	✓			
12	Video dalam media memiliki visual yang jelas dan sinkron dengan bahasa isyarat.	✓			
Dimensi/Aspek Pengoperasian					
13	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah digunakan.	✓			
14	Petunjuk penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital disajikan dengan jelas.	✓			
15	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat digunakan pada berbagai perangkat yang mendukung (smartphone, laptop, tablet).	✓			

D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

Buleleng, 29 September 2025
Guru Kelas V,



Vita Nur Setyawanati, S.Pd
NIP. 199601102019032017

LEMBAR PENILAIAN PRODUK
(RESPONS GURU)

A. Identitas

Nama : Ni Wayan Suniani S.Pd.M.Pd.
Instansi : SLB 1 Buleleng

B. Petunjuk

1. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu mencermati media Fun Thinkers Digital untuk Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar sebelum memberikan penilaian.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap butir pernyataan dalam instrumen ini. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:
Skor 4 = Sangat Baik (SB)
Skor 3 = Baik (B)
Skor 2 = Kurang Baik (KB)
Skor 1 = Tidak Baik (TB)
3. Beri tanda (=) ketika ingin mengubah jawaban.
4. Apabila terdapat hal-hal yang dirasa perlu untuk direvisi, Bapak/Ibu dipersilakan untuk menuliskan saran atau masukan perbaikan langsung pada kolom catatan/revisi yang telah tersedia pada lembar penilaian ini.

C. Penilaian Media oleh Guru

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SB	B	KB	TB
Dimensi/Aspek Materi					
1	Materi yang disajikan dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			
2	Urutan penyajian materi pada media <i>fun thinkers</i> digital jelas dan mudah diikuti.	✓			
3	Latihan pada media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan materi pembelajaran.	✓			
4	Latihan pada media mampu mengukur pemahaman siswa kolok (tunarungu).		✓		

5	Materi disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.	✓			
6	Bahasa tulis pada media sederhana dan sesuai kemampuan siswa kolok (tunarungu).	✓			
7	Bahasa isyarat yang digunakan sesuai materi dan jelas bagi siswa tunarungu.	✓			
Dimensi/Aspek Tampilan					
8	Tampilan isi media <i>fun thinkers</i> digital secara keseluruhan menarik.	✓			
9	Tata letak elemen (teks, gambar, video) rapi dan proporsional.	✓			
10	Tulisan dalam media <i>fun thinkers</i> digital dapat dibaca dengan jelas.	✓			
11	Penggunaan gambar/ilustrasi dalam media <i>fun thinkers</i> digital disajikan dengan jelas.	✓			
12	Video dalam media memiliki visual yang jelas dan sinkron dengan bahasa isyarat.	✓			
Dimensi/Aspek Pengoperasian					
13	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah digunakan.	✓			
14	Petunjuk penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital disajikan dengan jelas.	✓			
15	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat digunakan pada berbagai perangkat yang mendukung (smartphone, laptop, tablet).	✓			

D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 29 Sept 2025
Guru Kelas V,



Ni Wayan Susiani, S.Pd., M.Pd
NIP. 19691231 199903 2 030

LEMBAR PENILAIAN PRODUK
(RESPONS GURU)

A. Identitas

Nama : Made Vica Erchynta, S.Pd
Instansi : SLB Negeri 1 Buleleng

B. Petunjuk

1. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu mencermati media Fun Thinkers Digital untuk Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar sebelum memberikan penilaian.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap butir pernyataan dalam instrumen ini. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:
Skor 4 = Sangat Baik (SB)
Skor 3 = Baik (B)
Skor 2 = Kurang Baik (KB)
Skor 1 = Tidak Baik (TB)
3. Beri tanda (=) ketika ingin mengubah jawaban.
4. Apabila terdapat hal-hal yang dirasa perlu untuk direvisi, Bapak/Ibu dipersilakan untuk menuliskan saran atau masukan perbaikan langsung pada kolom catatan/revisi yang telah tersedia pada lembar penilaian ini.

C. Penilaian Media oleh Guru

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SB	B	KB	TB
Dimensi/Aspek Materi					
1	Materi yang disajikan dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			
2	Urutan penyajian materi pada media <i>fun thinkers</i> digital jelas dan mudah diikuti.	✓			
3	Latihan pada media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan materi pembelajaran.	✓			
4	Latihan pada media mampu mengukur pemahaman siswa kolok (tunarungu).	✓			

5	Materi disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.	✓			
6	Bahasa tulis pada media sederhana dan sesuai kemampuan siswa kolok (tunarungu).	✓			
7	Bahasa isyarat yang digunakan sesuai materi dan jelas bagi siswa tunarungu.	✓			
Dimensi/Aspek Tampilan					
8	Tampilan isi media <i>fun thinkers</i> digital secara keseluruhan menarik.	✓			
9	Tata letak elemen (teks, gambar, video) rapi dan proporsional.	✓			
10	Tulisan dalam media <i>fun thinkers</i> digital dapat dibaca dengan jelas.	✓			
11	Penggunaan gambar/ilustrasi dalam media <i>fun thinkers</i> digital disajikan dengan jelas.	✓			
12	Video dalam media memiliki visual yang jelas dan sinkron dengan bahasa isyarat.	✓			
Dimensi/Aspek Pengoperasian					
13	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah digunakan.	✓			
14	Petunjuk penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital disajikan dengan jelas.	✓			
15	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat digunakan pada berbagai perangkat yang mendukung (smartphone, laptop, tablet).	✓			

D. Komentar dan Saran Perbaikan

Media *fun thinker* mudah digunakan oleh siswa tunarungu.

Singaraja, 29 September 2025
Guru Kelas V,



Made Vica Erchyntha, S.Pd
NIP. 19871203 201503 2 003

Lampiran 39 Hasil Respon Siswa

LEMBAR PENILAIAN PRODUK
(RESPONS SISWA)

A. Identitas

Nama : 1 Gusni Komang Risa Mulyana Dewi

No. Absen:

Kelas :

B. Petunjuk

17. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu mencermati media Fun Thinkers Digital Materi Tempat Hidup Hewan dan Tumbuhan untuk Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar sebelum memberikan penilaian.

18. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap butir pernyataan dalam instrumen ini. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:

Skor 4 = Sangat Baik (SB)

Skor 3 = Baik (B)

Skor 2 = Kurang Baik (KB)

Skor 1 = Tidak Baik (TB)

19. Beri tanda (=) ketika ingin mengubah jawaban.

20. Apabila terdapat hal-hal yang dirasa perlu untuk direvisi, Bapak/Ibu dipersilakan untuk menuliskan saran atau masukan perbaikan langsung pada kolom catatan/revisi yang telah tersedia pada lembar penilaian ini.

C. Penilaian Media oleh Siswa

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SB	B	KB	TB
Dimensi/Aspek Materi					
1	Materi yang disajikan dalam media <i>fun thinkers</i> digital mudah dipahami.	✓			
2	Materi disajikan lengkap dan runtut sehingga mudah dipahami.		✓		
3	Latihan pada media sesuai dengan materi yang dipelajari.	✓			
4	Latihan membantu saya memahami materi dengan lebih baik.	✓			
5	Bahasa tulis dalam media sederhana dan mudah dipahami.		✓		

6	Bahasa isyarat dalam video mudah dipahami.	✓				
Dimensi/Aspek Tampilan						
7	Tampilan isi media <i>fun thinkers</i> digital secara keseluruhan menarik.	✓				
8	Tata letak isi media rapi dan mudah diikuti.	✓				
9	Tulisan dan gambar dalam media jelas dan mudah dibaca/dilihat.	✓				
10	Video yang disajikan pada media terlihat jelas.		✓			
Dimensi/Aspek Pengoperasian						
11	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah digunakan.	✓				
12	Petunjuk penggunaan jelas dan mudah diikuti.	✓				
13	Media dapat digunakan pada berbagai perangkat (HP, laptop, tablet).	✓				
Dimensi/Aspek Manfaat						
14	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat membangkitkan semangat untuk belajar.	✓				
15	Penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.	✓				

D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....
Siswa Kelas V,


Eseti Kurnang Riska Mailyana Dewi

①

LEMBAR PENILAIAN PRODUK
(RESPONS SISWA)

A. IdentitasNama : ayu R. S. I. i

No. Absen:

Kelas :

B. Petunjuk

21. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu mencermati media Fun Thinkers Digital Materi Tempat Hidup Hewan dan Tumbuhan untuk Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar sebelum memberikan penilaian.
22. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap butir pernyataan dalam instrumen ini. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:
Skor 4 = Sangat Baik (SB)
Skor 3 = Baik (B)
Skor 2 = Kurang Baik (KB)
Skor 1 = Tidak Baik (TB)
23. Beri tanda (=) ketika ingin mengubah jawaban.
24. Apabila terdapat hal-hal yang dirasa perlu untuk direvisi, Bapak/Ibu dipersilakan untuk menuliskan saran atau masukan perbaikan langsung pada kolom catatan/revisi yang telah tersedia pada lembar penilaian ini.

C. Penilaian Media oleh Siswa

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SB	B	KB	TB
Dimensi/Aspek Materi					
1	Materi yang disajikan dalam media <i>fun thinkers</i> digital mudah dipahami.	✓			
2	Materi disajikan lengkap dan runtut sehingga mudah dipahami.	✓			
3	Latihan pada media sesuai dengan materi yang dipelajari.	✓			
4	Latihan membantu saya memahami materi dengan lebih baik.		✓		
5	Bahasa tulis dalam media sederhana dan mudah dipahami.	✓			

6	Bahasa isyarat dalam video mudah dipahami.	✓			
Dimensi/Aspek Tampilan					
7	Tampilan isi media <i>fun thinkers</i> digital secara keseluruhan menarik.	✓			
8	Tata letak isi media rapi dan mudah diikuti.	✓			
9	Tulisan dan gambar dalam media jelas dan mudah dibaca/dilihat.	✓			
10	Video yang disajikan pada media terlihat jelas.	✓			
Dimensi/Aspek Pengoperasian					
11	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah digunakan.		✓		
12	Petunjuk penggunaan jelas dan mudah diikuti.	✓			
13	Media dapat digunakan pada berbagai perangkat (HP, laptop, tablet).	✓			
Dimensi/Aspek Manfaat					
14	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat membangkitkan semangat untuk belajar.	✓			
15	Penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.		✓		

D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....
Siswa Kelas V,

Angela Ayu

9

LEMBAR PENILAIAN PRODUK (RESPONS SISWA)

A. Identitas

Nama : *Ni Widnyoni*

No. Absen:

Kelas :

B. Petunjuk

25. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu mencermati media Fun Thinkers Digital Materi Tempat Hidup Hewan dan Tumbuhan untuk Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar sebelum memberikan penilaian.
26. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap butir pernyataan dalam instrumen ini. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:
 Skor 4 = Sangat Baik (SB)
 Skor 3 = Baik (B)
 Skor 2 = Kurang Baik (KB)
 Skor 1 = Tidak Baik (TB)
27. Beri tanda (=) ketika ingin mengubah jawaban.
28. Apabila terdapat hal-hal yang dirasa perlu untuk direvisi, Bapak/Ibu dipersilakan untuk menuliskan saran atau masukan perbaikan langsung pada kolom catatan/revisi yang telah tersedia pada lembar penilaian ini.

C. Penilaian Media oleh Siswa

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SB	B	KB	TB
Dimensi/Aspek Materi					
1	Materi yang disajikan dalam media <i>fun thinkers</i> digital mudah dipahami.	✓			
2	Materi disajikan lengkap dan runtut sehingga mudah dipahami.	✓			
3	Latihan pada media sesuai dengan materi yang dipelajari.	✓			
4	Latihan membantu saya memahami materi dengan lebih baik.	✓			
5	Bahasa tulis dalam media sederhana dan mudah dipahami.		✓		

6	Bahasa isyarat dalam video mudah dipahami.	✓			
Dimensi/Aspek Tampilan					
7	Tampilan isi media <i>fun thinkers</i> digital secara keseluruhan menarik.	✓			
8	Tata letak isi media rapi dan mudah diikuti.		✓		
9	Tulisan dan gambar dalam media jelas dan mudah dibaca/dilihat.	✓			
10	Video yang disajikan pada media terlihat jelas.	✓			
Dimensi/Aspek Pengoperasian					
11	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah digunakan.		✓		
12	Petunjuk penggunaan jelas dan mudah diikuti.	✓			
13	Media dapat digunakan pada berbagai perangkat (HP, laptop, tablet).	✓			
Dimensi/Aspek Manfaat					
14	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat membangkitkan semangat untuk belajar.		✓		
15	Penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.	✓			

D. Komentor dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....
Siswa Kelas V,

4
Ari. Widnyani.....

A

LEMBAR PENILAIAN PRODUK
(RESPONS SISWA)

A. Identitas

Nama : Omi/Ny

No. Absen:

Kelas :

B. Petunjuk

29. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu mencermati media Fun Thinkers Digital Materi Tempat Hidup Hewan dan Tumbuhan untuk Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar sebelum memberikan penilaian.
30. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap butir pernyataan dalam instrumen ini. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:
Skor 4 = Sangat Baik (SB)
Skor 3 = Baik (B)
Skor 2 = Kurang Baik (KB)
Skor 1 = Tidak Baik (TB)
31. Beri tanda (=) ketika ingin mengubah jawaban.
32. Apabila terdapat hal-hal yang dirasa perlu untuk direvisi, Bapak/Ibu dipersilakan untuk menuliskan saran atau masukan perbaikan langsung pada kolom catatan/revisi yang telah tersedia pada lembar penilaian ini.

C. Penilaian Media oleh Siswa

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SB	B	KB	TB
Dimensi/Aspek Materi					
1	Materi yang disajikan dalam media <i>fun thinkers</i> digital mudah dipahami.	✓			
2	Materi disajikan lengkap dan runtut sehingga mudah dipahami.		✓		
3	Latihan pada media sesuai dengan materi yang dipelajari.		✓		
4	Latihan membantu saya memahami materi dengan lebih baik.	✓			
5	Bahasa tulis dalam media sederhana dan mudah dipahami.	✓			

6	Bahasa isyarat dalam video mudah dipahami.	✓			
Dimensi/Aspek Tampilan					
7	Tampilan isi media <i>fun thinkers</i> digital secara keseluruhan menarik.		✓		
8	Tata letak isi media rapi dan mudah diikuti.		✓		
9	Tulisan dan gambar dalam media jelas dan mudah dibaca/dilihat.		✓		
10	Video yang disajikan pada media terlihat jelas.	✓			
Dimensi/Aspek Pengoperasian					
11	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah digunakan.	✓			
12	Petunjuk penggunaan jelas dan mudah diikuti.	✓			
13	Media dapat digunakan pada berbagai perangkat (HP, laptop, tablet).	✓			
Dimensi/Aspek Manfaat					
14	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat membangkitkan semangat untuk belajar.	✓			
15	Penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.	✓			

D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

Siswa Kelas V,

Q. H. P.

.....



LEMBAR PENILAIAN PRODUK
(RESPONS SISWA)

A. Identitas

Nama : Kadek Susi Prodinata

No. Absen:

Kelas :

B. Petunjuk

33. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu mencermati media Fun Thinkers Digital Materi Tempat Hidup Hewan dan Tumbuhan untuk Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar sebelum memberikan penilaian.
34. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap butir pernyataan dalam instrumen ini. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:
Skor 4 = Sangat Baik (SB)
Skor 3 = Baik (B)
Skor 2 = Kurang Baik (KB)
Skor 1 = Tidak Baik (TB)
35. Beri tanda (=) ketika ingin mengubah jawaban.
36. Apabila terdapat hal-hal yang dirasa perlu untuk direvisi, Bapak/Ibu dipersilakan untuk menuliskan saran atau masukan perbaikan langsung pada kolom catatan/revisi yang telah tersedia pada lembar penilaian ini.

C. Penilaian Media oleh Siswa

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SB	B	KB	TB
Dimensi/Aspek Materi					
1	Materi yang disajikan dalam media <i>fun thinkers</i> digital mudah dipahami.	✓			
2	Materi disajikan lengkap dan runtut sehingga mudah dipahami.	✓			
3	Latihan pada media sesuai dengan materi yang dipelajari.	✓			
4	Latihan membantu saya memahami materi dengan lebih baik.	✓			

5	Bahasa tulis dalam media sederhana dan mudah dipahami.	✓			
6	Bahasa isyarat dalam video mudah dipahami.	✓			
Dimensi/Aspek Tampilan					
7	Tampilan isi media <i>fun thinkers</i> digital secara keseluruhan menarik.	✓			
8	Tata letak isi media rapi dan mudah diikuti.		✓		
9	Tulisan dan gambar dalam media jelas dan mudah dibaca/dilihat.	✓			
10	Video yang disajikan pada media terlihat jelas.		✓		
Dimensi/Aspek Pengoperasian					
11	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah digunakan.	✓			
12	Petunjuk penggunaan jelas dan mudah diikuti.	✓			
13	Media dapat digunakan pada berbagai perangkat (HP, laptop, tablet).	✓			
Dimensi/Aspek Manfaat					
14	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat membangkitkan semangat untuk belajar.	✓			
15	Penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.	✓			

D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

Siswa Kelas V,

Saka

.....

LEMBAR PENILAIAN PRODUK
(RESPONS SISWA)

A. Identitas

Nama : *JUNA (Kadek Aeng Juna Prihmana)*

No. Absen:

Kelas :

B. Petunjuk

9. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu mencermati media Fun Thinkers Digital Materi Tempat Hidup Hewan dan Tumbuhan untuk Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar sebelum memberikan penilaian.
10. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap butir pernyataan dalam instrumen ini. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:
 Skor 4 = Sangat Baik (SB)
 Skor 3 = Baik (B)
 Skor 2 = Kurang Baik (KB)
 Skor 1 = Tidak Baik (TB)
11. Beri tanda (=) ketika ingin mengubah jawaban.
12. Apabila terdapat hal-hal yang dirasa perlu untuk direvisi, Bapak/Ibu dipersilakan untuk menuliskan saran atau masukan perbaikan langsung pada kolom catatan/revisi yang telah tersedia pada lembar penilaian ini.

C. Penilaian Media oleh Siswa

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SB	B	KB	TB
Dimensi/Aspek Materi					
1	Materi yang disajikan dalam media <i>fun thinkers</i> digital mudah dipahami.	✓			
2	Materi disajikan lengkap dan runtut sehingga mudah dipahami.	✓			
3	Latihan pada media sesuai dengan materi yang dipelajari.	✓			
4	Latihan membantu saya memahami materi dengan lebih baik.	✓			
5	Bahasa tulis dalam media sederhana dan mudah dipahami.		✓		

6	Bahasa isyarat dalam video mudah dipahami.	✓			
Dimensi/Aspek Tampilan					
7	Tampilan isi media <i>fun thinkers</i> digital secara keseluruhan menarik.	✓			
8	Tata letak isi media rapi dan mudah diikuti.	✓			
9	Tulisan dan gambar dalam media jelas dan mudah dibaca/dilihat.	✓			
10	Video yang disajikan pada media terlihat jelas.	✓			
Dimensi/Aspek Pengoperasian					
11	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah digunakan.	✓			
12	Petunjuk penggunaan jelas dan mudah diikuti.	✓			
13	Media dapat digunakan pada berbagai perangkat (HP, laptop, tablet).	✓			
Dimensi/Aspek Manfaat					
14	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat membangkitkan semangat untuk belajar.	✓			
15	Penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.	✓			

D. Komentaran dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....
Siswa Kelas V,

fjuna

9

LEMBAR PENILAIAN PRODUK
(RESPONS SISWA)

A. IdentitasNama : *Iqmaning Ningsana*

No. Absen:

Kelas :

B. Petunjuk

13. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu mencermati media Fun Thinkers Digital Materi Tempat Hidup Hewan dan Tumbuhan untuk Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar sebelum memberikan penilaian.
14. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap butir pernyataan dalam instrumen ini. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:
Skor 4 = Sangat Baik (SB)
Skor 3 = Baik (B)
Skor 2 = Kurang Baik (KB)
Skor 1 = Tidak Baik (TB)
15. Beri tanda (=) ketika ingin mengubah jawaban.
16. Apabila terdapat hal-hal yang dirasa perlu untuk direvisi, Bapak/Ibu dipersilakan untuk menuliskan saran atau masukan perbaikan langsung pada kolom catatan/revisi yang telah tersedia pada lembar penilaian ini.

C. Penilaian Media oleh Siswa

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SB	B	KB	TB
Dimensi/Aspek Materi					
1	Materi yang disajikan dalam media <i>fun thinkers</i> digital mudah dipahami.		✓		
2	Materi disajikan lengkap dan runtut sehingga mudah dipahami.	✓			
3	Latihan pada media sesuai dengan materi yang dipelajari.	✓			

4	Latihan membantu saya memahami materi dengan lebih baik.	✓			
5	Bahasa tulis dalam media sederhana dan mudah dipahami.	✓			
6	Bahasa isyarat dalam video mudah dipahami.		✓		
Dimensi/Aspek Tampilan					
7	Tampilan isi media <i>fun thinkers</i> digital secara keseluruhan menarik.	✓			
8	Tata letak isi media rapi dan mudah diikuti.	✓			
9	Tulisan dan gambar dalam media jelas dan mudah dibaca/dilihat.	✓			
10	Video yang disajikan pada media terlihat jelas.	✓			
Dimensi/Aspek Pengoperasian					
11	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah digunakan.	✓			
12	Petunjuk penggunaan jelas dan mudah diikuti.	✓			
13	Media dapat digunakan pada berbagai perangkat (HP, laptop, tablet).	✓			
Dimensi/Aspek Manfaat					
14	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat membangkitkan semangat untuk belajar.	✓			
15	Penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.	✓			

D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

Siswa Kelas V,

.....

Lampiran 40 Hasil Post-test

95

NAMA : AMYRASULI
 KELAS : 5.B
 ABSEN :

Petunjuk:

Pilihlah jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D.

1. Perhatikan gambar berikut!



Kelompokkan manfaat hewan berikut...

- a. Lebah - Membajak sawah dan Kuda - membantu proses penyerbukan
- ☒ b. Lebah - Penyerbukan dan Kuda - alat transportasi
- c. Lebah - Alat Transportasi dan Kuda - pengendali hama
- d. Lebah - Pengendali hama dan Kuda - membantu proses penyerbukan

2. Perhatikan gambar berikut!



Jagung termasuk tumbuhan yang bermanfaat sebagai sumber...

- ☒ a. Karbohidrat
- b. Vitamin
- c. Protein
- d. Serat

Lampiran 41 Perhitungan Instrumen

1. Validitas Isi Instrumen Ahli Materi Pembelajaran

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

Berdasarkan tabulasi diatas, dapat dihyung Validitas isi instrument sebagai berikut.

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

Berdasarkan perhitungan diatas, dapat disimpulkan bahwa validitas isi instrument ahli isi/materi memperoleh skor sebesar 1,00. Hasil tersebut berada pada koefisien 0,80-1,00 artinya “ **validitas isi sangat tinggi**”.

2. Validitas Isi Instrument Ahli Media Pembelajaran

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

Berdasarkan tabulasi diatas, dapat dihyung Validitas isi instrument sebagai berikut.

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

Berdasarkan perhitungan diatas, dapat disimpulkan bahwa validitas isi instrument ahli media memperoleh skor sebesar 1,00. Hasil tersebut berada pada koefisien 0,80-1,00 artinya “ **validitas isi sangat tinggi**”.

3. Validitas Isi Instrumen Respon Guru/Praktisi

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

Berdasarkan tabulasi diatas, dapat dihyung Validitas isi instrument sebagai berikut.

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

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

4. Validitas Isi Instrument Respon Siswa

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

Berdasarkan tabulasi diatas, dapat dihitung Validitas isi instrument sebagai berikut.

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

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

5. Validitas Soal Pilihan Ganda

a. Validitas isi

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

Berdasarkan tabulasi diatas, dapat dihyung Validitas isi instrument sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{20}{0+0+0+20} = \frac{20}{20} = 1,00$$

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

6. Hasil Validitas Oleh Ahli Media Pembelajaran

Butir	Penilaian				S1	S2	S3	S4	$\sum s$	V	Ket
	I	II	III	IV							
Butir 1-15	58	56	54	55	43	41	39	40	163	0,91	TINGGI

7. Hasil Validitas Oleh Ahli isi/ Materi Pembelajaran

Butir	Penilaian				S1	S2	S3	S4	$\sum s$	V	Ket
	I	II	III	IV							
Butir 1-15	58	58	51	57	43	43	36	42	164	0,91	TINGGI

8. Hasil uji Respon Guru/praktisi

Responden	Jumlah	SMI	Persentase	Rata-rata Persentase Skor
1.	56	60	93,33%	91,67%
2.	43	60	71,67%	
3.	59	60	98,33%	
4.	59	60	98,33%	
5.	58	60	96,67%	

9. Hasil uji respon siswa

Responden	Jumlah	SMI	Persentase	Rata-rata Persentase Skor
1.	56	60	93,33%	95,00%
2.	57	60	95,00%	
3.	56	60	93,33%	
4.	55	60	91,67%	
5.	58	60	96,67%	
6.	58	60	96,67%	
7.	59	60	98,33%	

10. Hasil Analisis Deskriptif Data Pemahaman Konsep

No	Statistik	Pre-test	Post-test
1.	Mean / Rata-rata Hitung	54	89
2.	Range	20	10
3.	Varians	55	17,5
4.	Std. Deviasi	7,4162	4,1833
5.	Nilai Maksimum	65	95
6.	Nilai Minimum	45	85
7.	Jumlah	5	5

12. Uji Deskriptif

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
PRETEST	5	20	45	65	54	7,4162	55
POSSTET	5	10	85	95	89	4,1833	17,5
Valid N (listwise)	5						

13. Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	0,246369	5	0,200*	0,9556	5	0,7773
POSSTET	0,23051	5	0,200*	0,8810	5	0,3140
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

14. Uji t menggunakan SPSS

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Post Test - Pre Test	35	5	2,23607	28,79168	41,20832	15,652	4	0,001

Uji t dengan Manual

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{89 - 54}{\sqrt{\frac{25}{5} + \frac{25}{5} - \left(\frac{5}{\sqrt{5}}\right)\left(\frac{5}{\sqrt{5}}\right)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{35}{\sqrt{5 + 5 - (2,236)(2,236)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{35}{\sqrt{5+5-5}}$$

$$t_{hitung} = \frac{35}{2,236}$$

$$t_{hitung} = 15,652$$

Langkah selanjutnya dengan menentukan t_{tabel} dengan taraf signifikan 5 % = 0,05,

karena uji dua pihak (*two tails*) maka $\alpha/2 = 0,05/2 = 0,025$

$$db = n-1 = 5 - 1 = 4 \quad t_{tabel} = 2.7764$$

15. Uji Ngain Score

Descriptive Statistics							
	N	Range	Mini	Max	Mean	Std. Deviation	Variance
NGAIN SCORE	5	0,1905	0,6667	0,857	0,7658	0,0724	0,0052
PERSENTASE	5	19,0476	66,6667	85,71	76,5772	7,2402	52,4210
Valid N (listwise)	5						

Uji NGain Score dengan Manual

No	Pretest	Posttest	100 - Pretest	Post - Pre	N-Gain Score	Persentase
1	55	90	45	35	35/45 = 0,7778	77,78%
2	45	85	55	40	40/55 = 0,7273	72,73%
3	50	90	50	40	40/50 = 0,8000	80,00%
4	65	95	35	30	30/35 = 0,8571	85,71%
5	55	85	45	30	30/45 = 0,6667	66,67%
NGain Score					0,7658	76,58%

16. Hasil Perhitungan Uji Validator Ahli Materi

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		I	II	III	IV
Dimensi/Aspek <i>Self-Instructional</i>					

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		I	II	III	IV
1	Tujuan pembelajaran dicantumkan secara jelas di dalam media <i>Fun thinkers</i> digital.	4	4	3	3
2	Tujuan pembelajaran yang disampaikan pada media <i>Fun thinkers</i> digital sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan.	4	4	4	4
3	Materi yang disajikan dalam media <i>Fun thinkers</i> digital sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4	3	4	4
4	Materi dalam <i>Fun thinkers</i> digital disusun secara bertahap dari yang mudah ke yang lebih sulit untuk mendukung kemandirian belajar siswa tunarungu.	3	4	4	4
5	Materi yang disampaikan di dalam media <i>Fun thinkers</i> digital merangsang pemahaman konsep siswa kolok (tunarungu) dalam belajar.	4	4	3	4
Dimensi/Aspek Self-Contained					
6	Materi pada media <i>Fun thinkers</i> digital dapat disampaikan secara menarik.	4	4	3	4
7	Materi yang disampaikan di dalam media <i>Fun thinkers</i> digital sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kolok (tunarungu).	4	4	3	3
8	Tingkat kesulitan materi yang disampaikan di dalam media <i>Fun thinkers</i> digital sesuai dengan tingkat siswa kolok (tunarungu).	4	3	4	3
Dimensi/Aspek Language					
9	Informasi dalam video disampaikan secara jelas melalui visual dan teks.	3	4	4	4
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia dan kemampuan kognitif siswa tunarungu.	4	4	4	3
11	Pemilihan kata dalam media mudah dipahami oleh siswa kolok (tunarungu).	4	3	4	3
12	Bahasa isyarat dalam video ditampilkan dengan ukuran dan posisi yang jelas sehingga mudah dipahami siswa kolok (tunarungu).	4	4	4	4
Dimensi/Aspek Adaptive					

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		I	II	III	IV
13	Media <i>Fun thinkers</i> digital dapat diakses melalui berbagai perangkat (laptop atau <i>smartphone</i>) yang mendukung kebutuhan siswa kolok (tunarungu).	4	3	4	4
Dimensi/Aspek User Friendly					
14	Instruksi penggunaan media <i>Fun thinkers</i> digital disusun secara runtut dan mudah dipahami siswa kolok (tunarungu).	4	4	3	4
15	Tampilan visual media <i>Fun thinkers</i> digital menarik, interaktif, dan memudahkan bagi siswa kolok (tunarungu).	4	4	3	4

17. Hasil Perhitungan Uji Validator Ahli Media

No	Aspek/Indikator	Jawaban			
		4	3	2	1
		S	B	KB	TB
Dimensi/Aspek Tampilan					
1	Komposisi warna latar belakang (<i>background</i>) pada media <i>Fun thinkers</i> digital sudah tepat.	4	4	3	4
2	Warna teks pada media <i>Fun thinkers</i> digital kontras dan mudah dibaca.	4	4	3	4
3	Keseimbangan tata letak cover/sampul depan (tata letak dan gambar) pada media <i>Fun thinkers</i> digital sudah tepat.	4	3	3	4
4	Tata letak dan gambar pada sampul (cover) media <i>Fun thinkers</i> digital seimbang dan menarik.	4	4	3	4
5	Video pada media <i>Fun thinkers</i> digital memiliki visual yang jelas.	4	3	3	4
6	Bahasa isyarat dalam video sesuai dengan standar komunikasi siswa (tunarungu).	4	4	3	4
Dimensi/Aspek Penggunaan Bahasa					
7	Bahasa yang digunakan pada media <i>Fun thinkers</i> digital sesuai usia dan kemampuan kognitif siswa kolok (tunarungu).	4	4	3	3

No	Aspek/Indikator	Jawaban			
		4	3	2	1
		S	B	KB	TB
8	Kalimat pada media <i>Fun thinkers</i> digital singkat, jelas, dan mudah dipahami.	4	4	3	3
9	Bahasa tulis selaras dengan penjelasan bahasa isyarat pada media <i>Fun thinkers</i> digital.	4	4	3	3
Dimensi/Aspek Kemudahan dalam Penggunaan					
10	Media <i>Fun thinkers</i> digital mudah dioperasikan menggunakan <i>smartphone</i> atau laptop.	3	4	4	4
11	Media <i>Fun thinkers</i> digital dapat diakses melalui QR Code.	4	4	4	4
12	Petunjuk penggunaan media <i>Fun thinkers</i> digital jelas.	4	4	4	4
13	Petunjuk pada media <i>Fun thinkers</i> digital mudah dipahami.	4	4	4	4
Dimensi/Aspek Kemanfaatan					
14	Media <i>Fun thinkers</i> digital memudahkan siswa kolok (tunarungu) dalam memahami pembelajaran.	4	4	4	4
15	Penggunaan media <i>Fun thinkers</i> digital memudahkan siswa kolok (tunarungu) untuk belajar secara mandiri.	3	4	4	4

18. Perhitungan Validator Uji Kepraktisan Guru

No	Pernyataan	Jawaban				
		5	4	3	2	1
		I	II	III	IV	V
Dimensi/Aspek Materi						
1	Materi yang disajikan dalam media <i>Fun thinkers</i> digital sesuai dengan tujuan pembelajaran.	3	3	4	4	4
2	Urutan penyajian materi pada media <i>Fun thinkers</i> digital jelas dan mudah diikuti.	4	3	4	4	4
3	Latihan pada media <i>Fun thinkers</i> digital sesuai dengan materi pembelajaran.	4	3	4	4	4
4	Latihan pada media mampu mengukur pemahaman siswa kolok (tunarungu).	3	2	4	3	4
5	Materi disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.	3	3	4	4	3

No	Pernyataan	Jawaban				
		5	4	3	2	1
		I	II	III	IV	V
7	Tampilan isi media <i>Fun thinkers</i> digital secara keseluruhan menarik.	4	4	4	3	4
8	Tata letak isi media rapi dan mudah diikuti.	4	4	3	3	3
9	Tulisan dan gambar dalam media jelas dan mudah dibaca/dilihat.	4	4	4	3	4
10	Video yang disajikan pada media terlihat jelas.	3	4	4	4	3
Dimensi/Aspek Pengoperasian						
11	Media <i>Fun thinkers</i> digital mudah digunakan.	4	3	3	4	4
12	Petunjuk penggunaan jelas dan mudah diikuti.	4	4	4	4	4
13	Media dapat digunakan pada berbagai perangkat (HP, laptop, tablet).	4	4	4	4	4
Dimensi/Aspek Manfaat						
14	Media <i>Fun thinkers</i> digital dapat membangkitkan semangat untuk belajar.	4	4	3	4	4
15	Penggunaan media <i>Fun thinkers</i> digital memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.	4	3	4	4	4



Lampiran 42 Revisi Produk

Revisi produk dilakukan setelah dilaksanakannya uji validitas isi atau materi oleh ahli isi/materi, uji validitas media oleh ahli media, serta uji respon dari guru/praktisi dan siswa. Proses revisi ini bertujuan untuk menyempurnakan produk agar menjadi lebih baik. Masukan dan saran dari para ahli isi/materi, ahli media, guru/praktisi, serta siswa dijadikan acuan dalam memperbaiki dan menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan. Komentar dan saran oleh ahli isi/materi pembelajaran, ahli media pembelajaran guru/praktisi, dan siswa disajikan pada tabel.

No	Subjek	Komentar dan Saran Perbaikan
A Ahli isi/ Materi Pembelajaran		
1.	Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd	1. Perhatikan susunan CP dan TP. 2. Suara video isyarat tidak terdengar.
2.	Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd	1. Media yang dibuat sudah bagus dan layak digunakan. 2. Hanya saja suara diawal tidak terdengar saat dibuka di laptop.
3.	Prof. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.	1. Tujuan pembelajaran gunakan ABCD untuk menyusunnya. 2. Tambahkan menu kembali diakhir materi agar siswa bisa mengulang membacanya dan sedikan tombol lanjut untuk ke Fun Thinkersnya.
4.	Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.	1. Tambahkan nama penulis, rapikan CP dan TP. 2. Pada materi rapikan penulisan, media sudah bagus dan perlu direvisi.
B Ahli Media Pembelajaran		
	Adrianus I Wayan Iia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd.	1. Penegasan struktur hirarki harus jelas, agar siswa kolok tidak bingung dalam menggunakan media. 2. Pilih Platform Publisir yang memungkinkan media tampil secara full screen.
	Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.	1. Gunakan gambar-gambar yang menarik dan relevan.

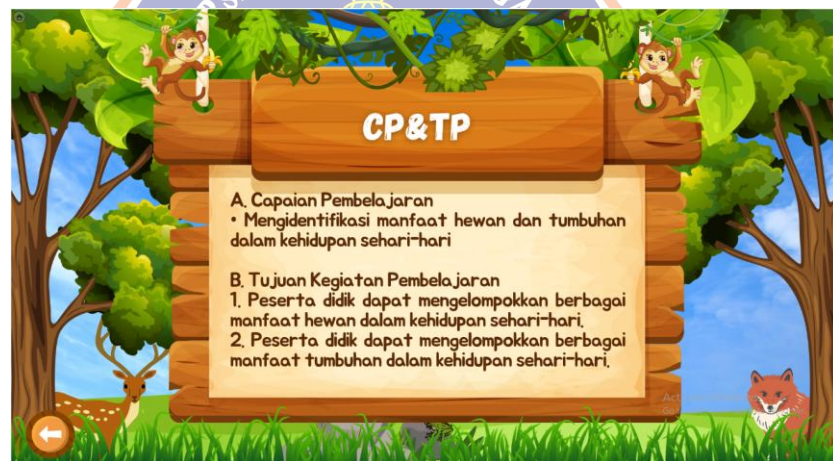
		2. Gunakan KKO pada tujuan pembelajaran agar lebih sederhana.
	I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd.	1. Masih ada Bug di beberapa slide 2. Pastikan materi dan latihan soal tidak menyebabkan keliruan untuk pemahaman konsep.
	I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.	1. Media yang dibuat sudah bagus, namun perlu direvisi letak CP dan TP. 2. Cek pada penskoran.
C Guru/Praktisi		
1.	Made Vica Erchynta, S.Pd.	1. Media fun thinker mudah digunakan oleh siswa tunarungu.
2.	Ni Wayan Susiani, S.Pd., M.Pd	
3.	Vita Nur Setyawati, S.Pd.	
4.	I Gede Reka Utama Yasa, S.Pd.	
5.	I Gede Supartana, S.Pd.	
D Siswa		
1.	I Gusti Komang Riska Meilyana Dewi	-
2.	Ayu Rastiti	-
3.	Ari Widnyani	-
4.	Kadek Sugi Pradinata	-
5.	Oming	-
6.	Sati	-
7.	Sita	-

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

1. Perhatikan susunan CP dan TP.



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

2. Pada materi dan latihan soal, sesuaikan keterangan agar tidak menyebabkan keliruan untuk pemahaman konsep.



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

3. Pada materi rapikan penulisan

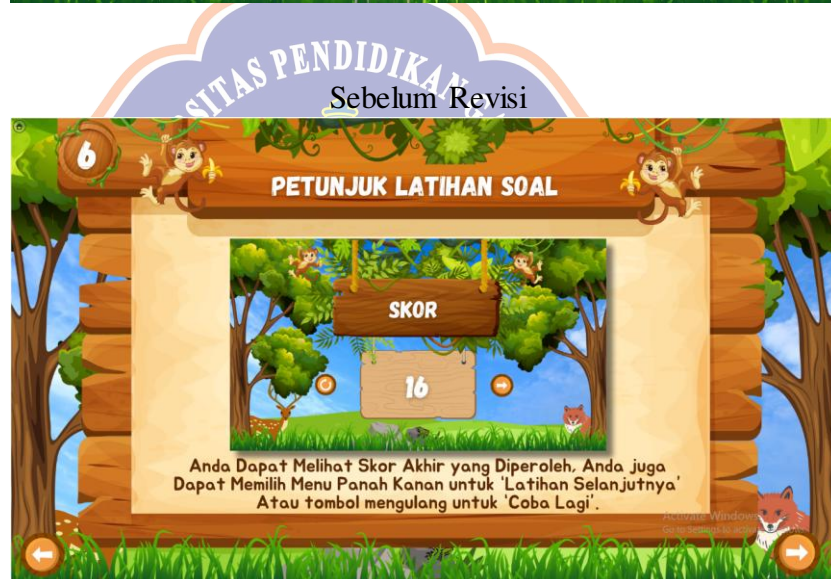


Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

4. Angka Pada Penskoran



Sesudah Revisi

Lampiran 43 Hak Kekayaan Intelektual



REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan	: EC002025154734, 15 Oktober 2025
Pencipta	
Nama	: Ni Putu Lira Kusumadewi, I Gusti Ayu Tri Agustiana dkk
Alamat	: Dusun Pakel Desa Sampalan Tengah, Dawan, Kab. Klungkung, Bali, 80761
Kewarganegaraan	: Indonesia
Pemegang Hak Cipta	
Nama	: Ni Putu Lira Kusumadewi, I Gusti Ayu Tri Agustiana dkk
Alamat	: Dusun Pakel Desa Sampalan Tengah, Dawan, Kab. Klungkung, Bali, 80761
Kewarganegaraan	: Indonesia
Jenis Ciptaan	: Karya Tulis Lainnya
Judul Ciptaan	: Media Fun Thinkers Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Manfaat Hewan dan Tumbuhan pada Siswa Kolok Kelas V SD
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia	: 7 Oktober 2025, di Singaraja
Jangka waktu perlindungan	: Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.
Nomor Pencatatan	: 000994995

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL
u.b
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri


Agung Damarsasongko,SH.,MH.
NIP. 196912261994031001





Balai Besar Sertifikasi Elektronik

Disclaimer:

1. Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.
2. Surat Pencatatan ini telah disegel secara elektronik menggunakan segel elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik, Badan Siber dan Sandi Negara.
3. Surat Pencatatan ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai kode QR pada dokumen ini dan informasi akan ditampilkan dalam browser.

Lampiran 44 Dokumentasi Kegiatan Penelitian



RIWAYAT HIDUP



Ni Putu Lira Kusumadewi lahir di Klungkung pada tanggal 03 September 2003. Penulis lahir dari pasangan suami istri, Bapak I Nengah Suastika dan Ibu Ni Wayan Suartini. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Saat ini penulis berdomisili di Dusun Pakel Desa Sampalan Tengah, Kecamatan Dawan, Kabupaten Klungkung, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 1 Pakseballi dan lulus pada tahun 2015. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Semarapura dan lulus pada tahun 2018. Pada tahun 2021, penulis lulus dari SMA Negeri 2 Semarapura dan melanjutkan ke jenjang pendidikan S1 Jurusan Pendidikan Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada semester akhir tahun 2026, penulis menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Pengembangan Media *Fun Thinkers* Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Manfaat Hewan dan Tumbuhan Pada Siswa Kolok Kelas V Sd”. Selanjutnya, mulai tahun 2022 sampai penulisan skripsi ini, penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa program S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha.