



Lampiran 01. Surat Ijin Penelitian



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 : 292/UN48.10.1/PK.12.12/2025 Singaraja, 12 Desember 2025
 Lampiran : -
 Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

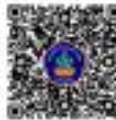
Yth.
Kepala SD Negeri 2 Sanding
di tempat

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 : Dewa Ayu Yuni Widiyanti
NIM : 2211031479
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,



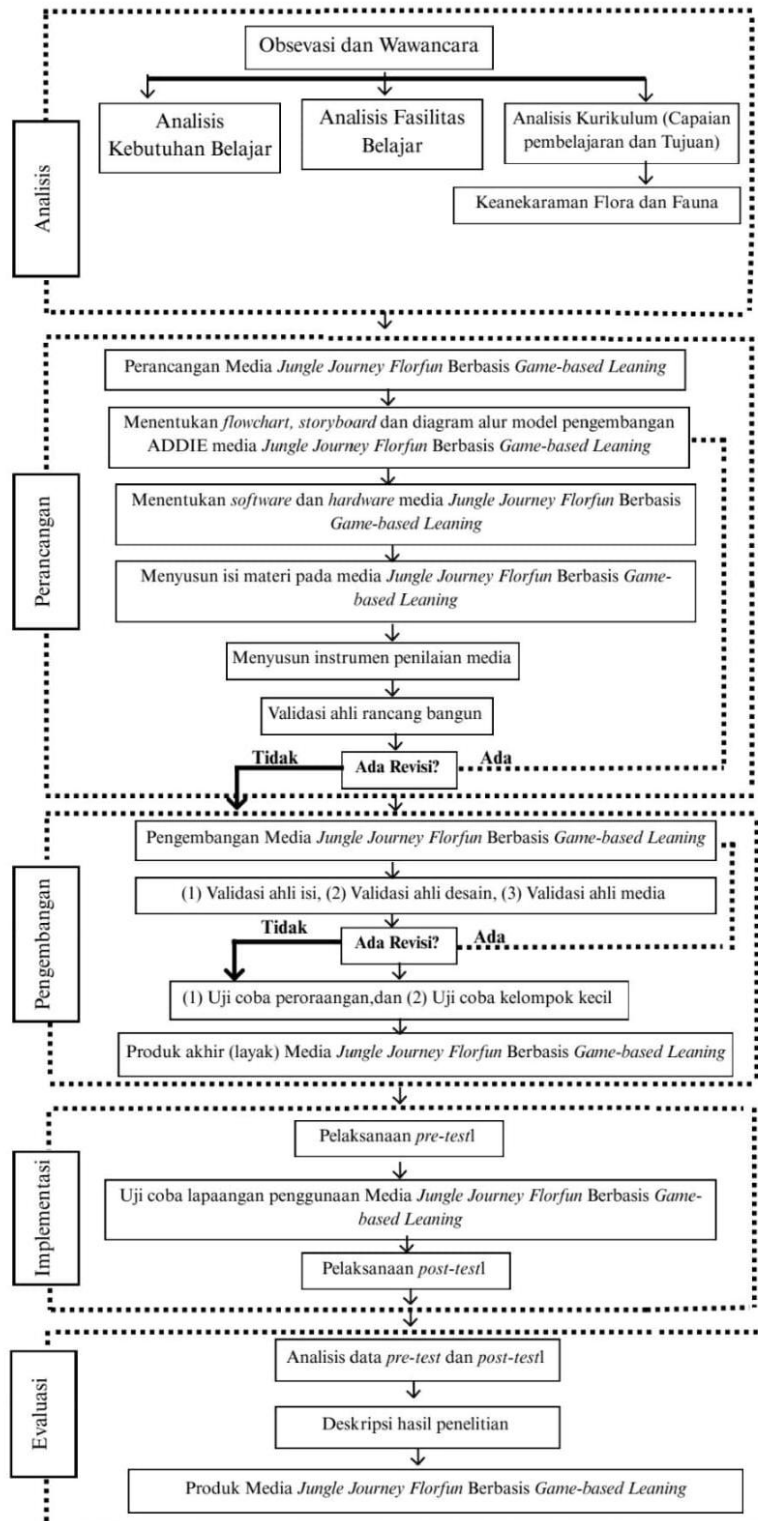
Kadek Suranata
NIP. 198208162008121002

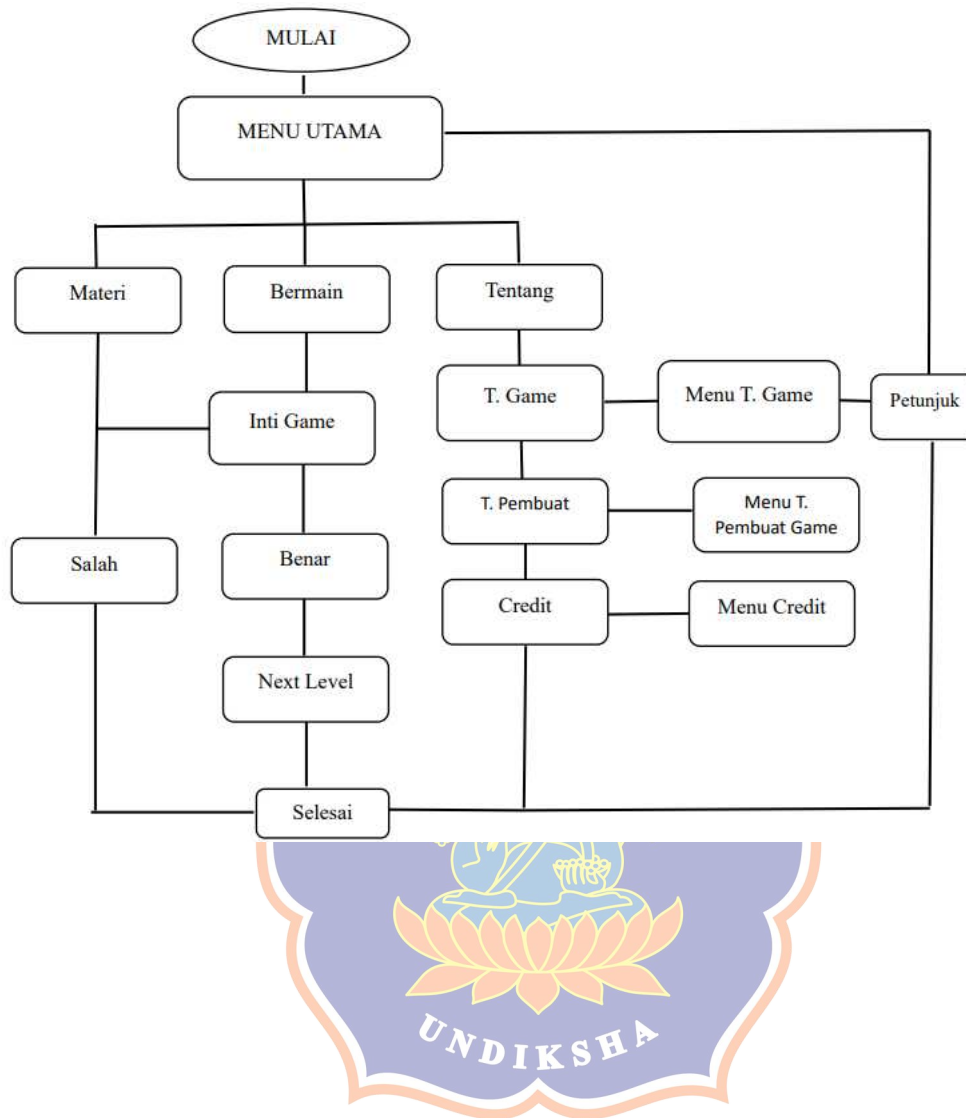


Balai
Sertifikasi
Elektronik

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 terdapat ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BIRI
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia

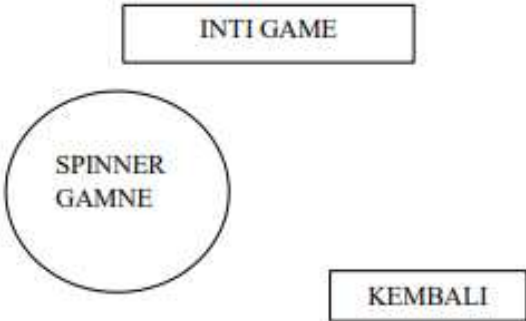
Lampiran 02. Diagram Alir Model *ADDIE*

Lampiran 03. *Flowchart*

Lampiran 04. *Storyboard*

Scene	Tampilan	Deskripsi
1.		Cover Depan Pada halaman pertama berisi nama game edukasi, tombol start pada game.
2.		Halaman Utama Pada halaman kedua berisi menu utama yang menampilkan 5 point yaitu : 1) Materi 2) Bermain 3) Tentang 4) Tujuan pembelajaran 5) Kembali ke halaman utama 6) Pengaturan
3.		Tampilan Materi Pada halaman ini menampilkan penjelasan materi flora dan fauna di Indonesia alur penyajian materi pada game ini menggunakan alur prosedural, yaitu menampilkan gambar flora dan fauna terlebih dahulu, kemudian memberikan penjelasan yang sesuai dengan gambar tersebut secara runtut dan jelas.

4.	PENGATURAN VOLUME SOUND VOLUME MUSIC KEMBALI Tampilan ini berisi mengenai tentang game, tentang pembuat dan credit dari game edukasi	Tampilan Informasi Game dan Pembuat 1. Pada tampilan pengaturan terdapat isi dari tampilan tersebut jika ditekan pada halaman menu utama 2. Tampilan ini berisikan pengaturan dari suara volume sound saat menekan tombol dan volume music pada game edukasi 3. Pengguna dapat kembali ke menu utama dengan tombol kembali
5.	TUJUAN PEMBELAJARAN KEMBALI	Tampilan Game 1. Pada tampilan tujuan pembelajaran akan ditampilkan mengenai capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran dari game tersebut 2. Tampilan ini akan muncul ketika pengguna memencet tombol tujuan pembelajaran 3. Pengguna dapat kembali ke menu utama dengan menekan tombol kembali.
6.	TENTANG TENTANG GAME TENTANG PEMBUAT CREDIT KEMBALI	Tampilan tentang 1. Pada tampilan "tentang" pengguna dapat menekan tombol pada menu utama 2. Tampilan ini berisi mengenai tentang game, tentang pembuat dan credit dari game edukasi. 3. Pengguna dapat kembali ke menu

		utama dengan memencet tombol kembali.
7.		1. Pada tampilan ini pengguna memencet tombol bermain lalu akan ditampilkan inti dari game. 2. Pada tampilan ini pengguna disugukan spiner provinsi yang akan menentukan perjalanan pengguna dalam menentukan pilihan. 3. Pengguna dapat menekan tombol kembali jika ingin pergi ke menu utama.
8.		1. Pada tampilan ini setelah provinsi didapatkan melalui spinner pengguna menentukan flora dan fauna dari provinsi tersebut dengan memasukan gambar ke dalam nama provinsi. Jika benar akan mendapat point. 2. Pengguna dapat menekan tombol next untuk spinner selanjutnya dan selesai untuk mengakhiri permainan dan kembali untuk ke menu utama.
9.		1. Pada tampilan ini jika pengguna mengakhiri permainan akan ditampilkan pertanyaan yakin atau tidak untuk mengakhiri permainan.

Modul Pembelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas 5
Materi Keanekaragaman Flora dan Fauna



INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Dewa Ayu Yuni Widiantri
Instansi	:
Tahun Penyusunan	: SD Negeri 2 Sanding
Jenjang Sekolah	: 2025
Mata Pelajaran	: Sekolah Dasar
Fase / Kelas	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Bab / Tema	: B/V
Materi	: VI / Indonesiaku Kaya Hayatinya
Alokasi Waktu	: Keberagaman Flora dan Fauna di Indonesia dan Manfaat Keanekaragaman Hayati. 2 JP
B. KOMPETENSI AWAL	
1. Peserta didik memahami tentang negara maritim dan negara agraris. 2. Peserta didik memahami tentang budaya maritim dan budaya agraris.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1. Bergotong-royong, 2. Mandiri, 3. Bernalar kritis, dan 4. Kreatif.	
D. SARANA DAN PRASARANA	
1. Video Lagu Flora dan Fauna 2. Video Lagu Garuda Pancasila 3. Video Lagu Daerah Ratu Anom 4. Laptop 5. Media pembelajaran Jungle Journey Florfun 6. Proyektor	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
1. Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. 2. Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin	
F. MODEL, METODE, DAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN	
1. Model Pembelajaran : PBL (<i>Problem Based Learning</i>) 2. Metode Pembelajaran : Diskusi, Tanya Jawab, Penugasan, Demonstrasi dan <i>Game-based Learning</i> 3. Pendekatan Pembelajaran : Saintifik dan <i>TPACK</i>	
KOMPONEN INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
1. Peserta didik mampu mengidentifikasi persebaran flora dan fauna di berbagai wilayah	

- Indonesia melalui gambar dengan benar **(C2)**.
2. Peserta didik mampu menentukan wilayah provinsi persebaran flora dan fauna di Indonesia dengan benar **(C3)**.
 3. Peserta didik mampu mengidentifikasi manfaat dari flora dan fauna dalam kehidupan sehari-hari dengan benar **(C2)**.
 4. Peserta didik dapat menganalisis sikap yang dilakukan dalam melestarikan flora dan fauna di Indonesia dengan benar **(C4)**.
 5. Melalui diskusi kelompok peserta didik dapat melaporkan hasil diskusi mengenai keanekaragaman flora dan fauna dengan percaya diri. **(A2)**
 6. Melalui kegiatan presentasi tugas kelompok tentang keanekaragaman flora dan fauna dapat menunjukkan hasil tugas kelompok dengan terampil **(P3)**

❖ **Capaian Pembelajaran :** Peserta didik mengidentifikasi kondisi geografis wilayah Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta mengidentifikasi kekayaan alam.

B. MATERI PEMBELAJARAN

Materi Reguler	Materi Remedial	Materi Pengayaan
Peserta didik mengenali perbedaan flora dan fauna berdasarkan wilayah persebarannya di Indonesia.	Peserta didik memahami secara sederhana bahwa flora dan fauna di Indonesia berbeda tiap wilayah.	Peserta didik mampu menganalisis keanekaragaman flora dan fauna, menjelaskan penyebab perbedaan, serta mengaitkannya dengan upaya pelestarian.

C. PEMAHAMAN BERMAKNA

Peserta didik dapat memahami materi keberagaman flora dan fauna di Indonesia dan manfaat keanekaragaman hayati dalam bentuk game serta menganalisis dan memecahkan permasalahan yang relevan.

D. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Flora dan Fauna apa saja yang terdapat pada lagu tersebut?
2. Menurut kalian, apakah flora dan fauna memiliki manfaat bagi kehidupan kalian?
3. Jika kita terus memanfaatkan flora dan fauna apakah dapat menyebabkan kepunahan?
4. Jika iya, bagaimana cara mengatasinya?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

Persiapan dan Motivasi

1. Guru dan peserta didik memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar. **(komunikasi)**
2. Guru bersama dengan peserta didik melakukan doa bersama yang dipimpin oleh salah satu peserta didik. **(Religius)**

3. Guru memeriksa kehadiran peserta didik dengan melakukan presensi.
4. Peserta didik bersama-sama dengan guru menyanyikan lagu “*garuda pancasila*”
5. Siswa menyiapkan alat-alat yang akan digunakan dalam mengikuti proses pembelajaran
6. Peserta didik menyimak apersepsi yang disampaikan oleh guru mengenai materi sebelumnya. **(komunikasi)**
7. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang indikator dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai.
8. Peserta didik menyimak penjelasan guru terkait alur kegiatan yang akan dilakukan. **(komunikasi)**

Kegiatan Inti

Tahap 1: Orientasi Peserta Didik pada Masalah

1. Guru menyampaikan informasi yang diperlukan dalam pembelajaran, menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai dan langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan bersama dengan peserta didik.
2. Peserta didik bersama-sama menyanyikan lagu Flora dan Fauna.
3. Setelah menyanyikan lagu guru mengajukan pertanyaan pematik kepada peserta didik
 - a) Flora dan Fauna apa saja yang terdapat pada lagu tersebut?
 - b) Menurut kalian, apakah flora dan fauna memiliki manfaat bagi kehidupan kalian?
 - c) Jika kita terus memanfaatkan flora dan fauna apakah dapat menyebabkan kepunahan?
 - d) Jika iya, bagaimana cara mengatasinya?
4. Guru menampung semua jawaban dari peserta didik lalu menjelaskan materi yang akan dipelajari hari ini.
5. Guru dan peserta didik menyepakati bahwa permasalahan pada pembelajaran ini mengenai keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia dan manfaat hayatinya.

Tahap 2: Mengorganisasikan Peserta Didik untuk Belajar

4. Peserta didik diajak untuk menggunakan media *Jungle Journey Florfun* mengenai materi keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia **(Collaboration)**.
5. Setelah menggunakan media peserta didik diminta untuk melakukan tanya jawab yang berkaitan dengan materi, guru memberikan umpan balik **(Communitacion)**
6. Guru dan peserta didik melakukan diskusi mengenai materi pembelajaran.

Tahap 3: Membimbing Penyelidikan Kelompok / Individu

7. Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok yang beranggotakan 5 orang kelompok secara heterogeny kemudian diminta untuk berkumpul dengan anggota kelompoknya.
8. Peserta didik kemudian bermain games dengan antar kelompok. Kelompok yang menjawab terlebih dahulu mendapatkan poin 5 (jika jawaban benar).
9. Setelah bermain games peserta didik diajak mengingat kembali flora dan fauna yang ada di setiap pulau. Setelah itu peserta didik mengerjakan LKPD.
10. Guru membagikan LKPD yang berisi beberapa masalah yang harus dipecahkan bersama anggota kelompoknya.
11. Guru menyampaikan langkah-langkah menyelesaikan permasalahan yang terdapat di LKPD.

12. Peserta didik berdiskusi dengan anggota kelompoknya untuk mencari solusi dari permasalahan yang disajikan.
13. Guru mendampingi peserta didik jika terdapat kendala ataupun pertanyaan.

Tahap 4: Mengembangkan dan Menyajikan Hasil

12. Guru melakukan ice breaking bersama siswa untuk mengembalikan fokus siswa
13. Peserta didik dipandu untuk mempresentasikan hasil diskusi bersama dengan anggota kelompoknya di depan kelas.
14. Peserta didik memberikan tanggapan ataupun pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang dipresentasikan oleh temannya.

Tahap 5: Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah

15. Guru tanggapan dan penguatan terhadap hasil diskusi peserta didik.
16. Peserta didik menyampaikan pertanyaan apabila terdapat materi yang belum dipahami

Kegiatan Penutup

1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan dari proses pembelajaran yang sudah berlangsung.
2. Peserta didik diajak untuk merefleksi ketercapaian kemampuannya selama pembelajaran dan guru memberi kesempatan untuk siswa bertanya mengenai kegiatan yang dilakukan hari ini.
3. Guru mengingatkan peserta didik untuk melanjutkan pemecahan masalah jika ada yang masih kurang, dan menyimak penjelasan guru terkait pelajaran untuk pertemuan berikutnya.
4. Guru mengajak peserta didik merapikan meja, mengambil sampah yang masih tercecer di kelas, dan mengingatkan untuk melaksanakan piket kelas.
5. Sebelum mengakhiri kelas guru mengajak peserta didik untuk bernyayi lagu daerah “Ratu Anom”
6. Guru mengajak peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan salam penutup.

F. REFLEKSI

Refleksi Guru

Refleksi diri berupa pertanyaan pada diri sendiri.

1. Apakah pembelajaran sudah dapat melibatkan peserta didik dengan aktif?
2. Apakah metode yang digunakan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik?
3. Apakah media yang digunakan dapat membantu peserta didik mencapai kemampuan?
4. Apa yang bisa dilakukan agar peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis?
5. Apakah yang harus saya perbaiki dalam mengajar berikutnya?

Refleksi Peserta Didik

Peserta didik diajak untuk melakukan refleksi terkait seluruh proses belajar yang sudah dialami

1. Apa kesan kalian tentang materi ini?
2. Materi apa yang sudah kalian pahami?
3. Materi apa yang belum kalian pahami?
4. Menurut kalian apa yang paling sulit dari pelajaran kali ini?

5. Apa yang akan kalian lakukan untuk memperbaiki hasil belajar?

G. ASESMEN / PENILAIAN

A. PENILAIAN DIAGNOSTIK

1) 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 kabar hari ini?		
2.	Apakah ada yang sakit hari ini?		
3.	Apakah anak-anak merasa bersemangat hari ini?		
4.	Apakah anak-anak sudah sarapan?		
5.	Apakah tadi malam sudah belajar?		

2) Diagnostik Kognitif

No	Pertanyaan
1.	Flora dan Fauna apa saja yang terdapat pada lagu tersebut?
2.	Menurut kalian, apakah flora dan fauna memiliki manfaat bagi kehidupan kalian?
3.	Jika kita terus memanfaatkan flora dan fauna apakah dapat menyebabkan kepunahan?
4.	Jika iya, bagaimana cara mengatasinya?

B. PENILAIAN FORMATIF

1) PENILAIAN SIKAP

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													

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 : JUMLAH SKOR **X**

2) PENILAIAN PENGETAHUAN

- a. Teknik : Tes Tulis
 b. Bentuk Instrumen : Pilihan Ganda
 c. Jenis Penilaian : Tes

a) Kisi-kisi soal

No .	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Ranah Kognitif	Bentuk Soal	No Soal
1.	Peserta didik mengidentifikasi kondisi geografis wilayah Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta mengidentifikasi kekayaan alam.	Peserta didik mampu mengidentifikasi persebaran flora dan fauna di berbagai wilayah Indonesia dengan benar.	Menganalisis (C4)	Pilihan Ganda (PG)	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
		Peserta didik mampu mendemonstrasikan permainan keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia dan menentukan provinsi dari flora dan fauna tersebut.	Mengevaluasi (C5)		11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20

		Peserta didik mampu mengaitkan pengetahuan tentang flora dan fauna dengan kehidupan sehari-hari.	Mengevaluasi (C5)		21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30	
--	--	--	-------------------	--	--	--

b) Kunci jawaban dan skor

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

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



Instrumen Penilaian : tes tertulis soal evaluasi

No.	Skor	Predikat	Klasifikasi	Tuntas /tidak tuntas
1	4-5	A	SANGAT BAIK (SB)	Siswa dinyatakan tuntas apabila mendapatkan skor minimal 3 dan maksimal 5 dengan predikat B - A
2	3-4	B	BAIK (B)	
3	2-3	C	CUKUP (C)	
4	1-2	D	KURANG (K)	

Rekap Skor Siswa

No.	Nama	Skor	Predikat	Tuntas /tidak tuntas
1				
2				

3) PENILAIAN KETERAMPILAN

No	Aspek yang dinilai	Kriteria	Skor
1	Kemampuan Menanggapi	Memenuhi 4 kriteria kemampuan menanggapi: a) Mempertahankan sanggahan dengan argumentasi yang masuk akal b) Menanggapi sanggahan dengan bijaksana dan tidak emosional c) Sanggahan jelas dan mudah dipahami d) Sanggahan runtut dan sistematis	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	Melakukan diskusi kelompok	Memenuhi 4 kriteria melakukan diskusi kelompok : a) Dapat melakukan diskusi kelompok dengan baik dan tertib. b) Mampu mempresentasikan hasil diskusi dengan baik. c) Menerima pendapat berbeda dari teman. d) Suara saat penyampaian presentasi hasil Diskusi jelas dan keras.	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
3	Kerjasama	Memenuhi 4 kriteria sistem informasi : a) Mampu bekerja sama dengan team b) Mendengarkan pendapat teman c) Supportif d) Memberikan kesempatan kepada teman	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 : JUMLAH SKOR X

H. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.
- Pengayaan berisi informasi tentang kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk siswa yang memiliki minat tinggi terhadap topik/kegiatan pembelajaran atau memperlihatkan penguasaan kompetensi yang lebih tinggi dibanding kompetensi yang sedang dipelajari.

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.
- Remedial berisi informasi tentang kegiatan pembelajaran untuk siswa agar memperkuat pemahaman pada kompetensi sebelum kompetensi yang sedang dipelajari atau untuk siswa yang memperlihatkan penguasaan kompetensi yang lebih rendah dibanding kompetensi yang sedang dipelajari.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Lembar Kerja Peserta Didik

LKPD

ILMU PENGETAHUAN ALAM & SOSIAL

Keanekaragaman Flora dan Fauna

Kelompok :



Anggota Kelompok :

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....

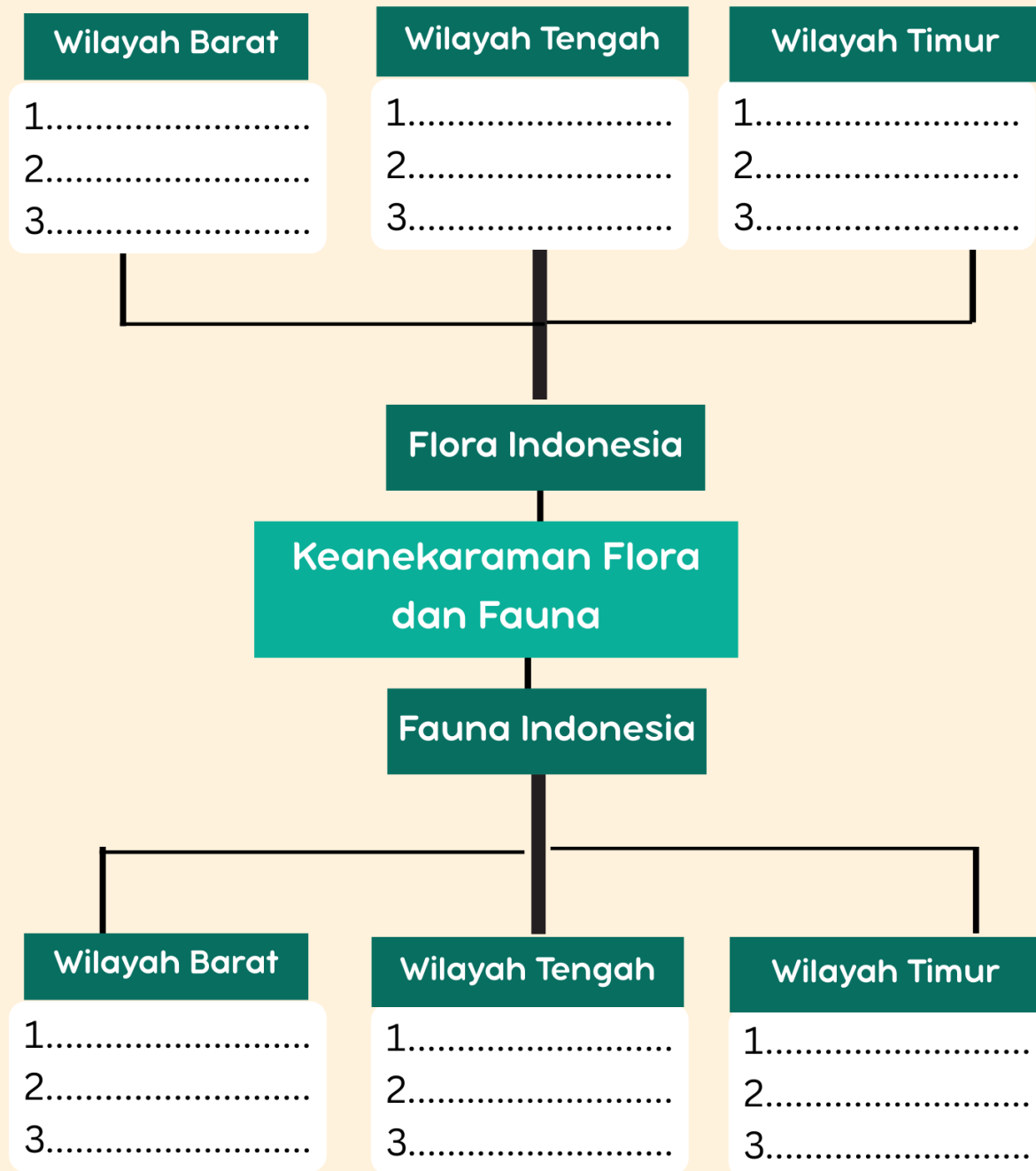
Petunjuk Umum :

- 1. Tulis nama kelompok pada kolom yang telah disediakan**
- 2. Diskusikan permasalahan yang terdapat pada LKPD**
- 3. Bacalah petunjuk pengerjaan pada setiap permasalahan**

SELAMAT MENGERJAKAN

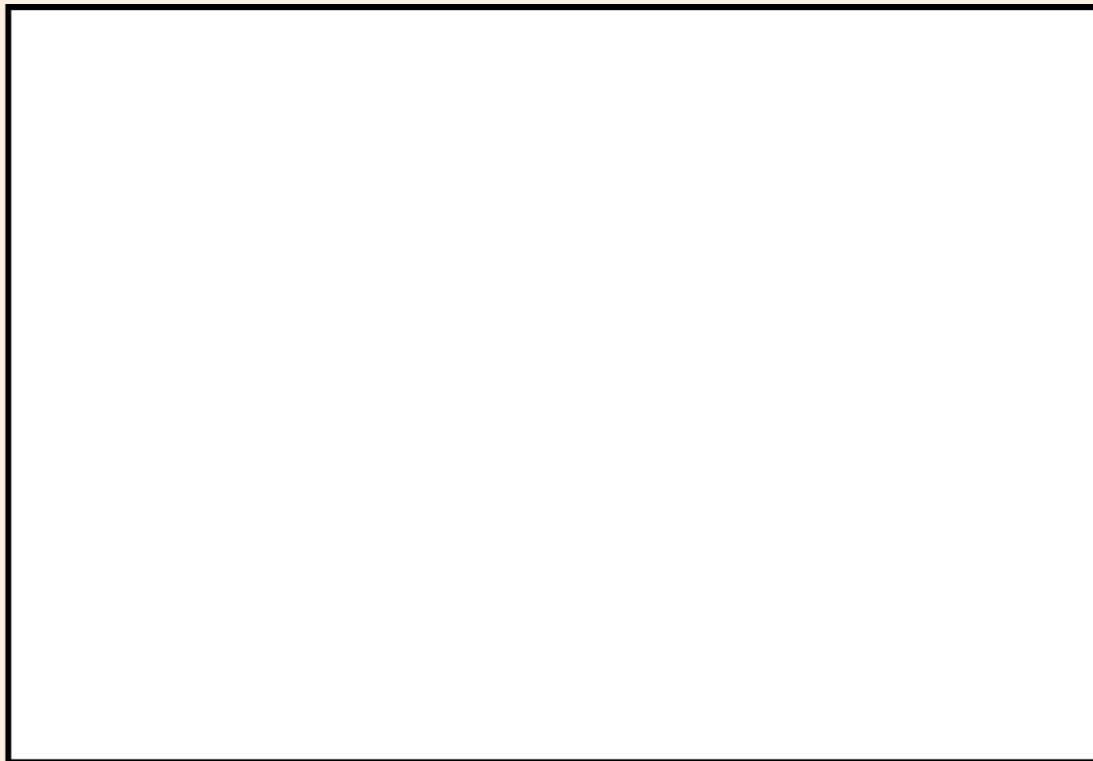
Kegiatan 1

Selesaikan peta konsep dibawah ini dengan tepat dan benar!

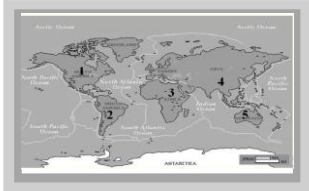


Kegiatan 2

Meningkatnya praktik perburuan liar serta perdagangan ilegal yang menyasar satwa endemik maupun satwa yang dilindungi menimbulkan ancaman serius terhadap kelestarian populasi hewan tersebut dan berpotensi merusak keseimbangan ekosistem. Tulisan solusi dari permasalahan tersebut!



1. Bunga *Rafflesia Arnoldii* dapat tumbuh di hutan Sumatera. Jika ada tanaman sejenis ditemukan di Kalimantan, maka kesamaan lingkungan yang memungkinkan tumbuhnya bunga tersebut adalah...
 - A. Hutan tropis yang lembap
 - B. Hutan sabana yang kering
 - C. Gurun yang panas
 - D. Padang rumput luas
2. Perhatikan peta persebaran fauna berikut
Dari peta di atas wilayah Neartik dan Oriental ditunjukkan pada nomor



- A. 1 dan 2
 - B. 2 dan 3
 - C. 3 dan 4
 - D. 1 dan 4
3. Jika di Maluku banyak dijumpai burung nuri, sedangkan di Kalimantan ada orangutan, maka perbedaan tersebut menunjukkan bahwa...
 - A. Semua wilayah memiliki fauna sama
 - B. Setiap daerah memiliki fauna khas
 - C. Hewan berpindah tanpa batas wilayah
 - D. Hewan dapat hidup di semua iklim
4. Perhatikan gambar fauna berikut!



Fauna-fauna di atas termasuk dalam jenis fauna?

- A. Neartik
 - B. Neotropik
 - C. Palearktik
 - D. Oriental
5. Komodo hanya hidup di Pulau Komodo, Rinca, dan sekitarnya. Hal ini menunjukkan bahwa persebaran fauna di Indonesia bersifat...
 - A. Tidak merata
 - B. Sama rata
 - C. Tidak dipengaruhi habitat
 - D. Tergantung cuaca harian



10. Fauna khas yang dikenal dengan nama Anoa dapat ditemukan di provinsi ...
 A. Sumatra Utara
 B. Papua
 C. Sulawesi Tenggara
 D. Kalimantan Selatan
11. Deni mendaki Gunung Gede Pangrango di Jawa Barat. Di puncak gunung, ia melihat bunga yang disebut bunga abadi karena tidak layu. Bunga tersebut adalah...
 A. Rafflesia Arnoldii
 B. Edelweis
 C. Cendana
 D. Anggrek Hitam

12. Perhatikan tabel berikut!

Flora/fauna	Provinsi Asal
Jalak Bali	
Harimau Sumatra	Sumatra Utara
Angrek Hitam	Kalimantan Timur

Berdasarkan tabel di atas, provinsi asal Jalak Bali adalah...

- A. Bali
 B. Jawa Barat
 C. Maluku
 D. Sulawesi Tengah
13. Jika kamu ingin melihat Anggrek Bulan, Komodo, dan Cenderawasih sekaligus, maka provinsi yang tidak termasuk habitatnya adalah ...
 A. Papua
 B. Jawa Barat
 C. Nusa Tenggara Timur
 D. Papua Barat
14. Jika kamu ke Kalimantan Barat, kamu bisa mengenal pohon khas bernama Tengkawang. Hasilnya dapat digunakan untuk ...
 A. Minyak nabati
 B. Gula aren
 C. Obat herbal
 D. Kayu bakar
15. Jika semua satwa khas Indonesia punah, maka akibatnya adalah ...
 A. Indonesia kehilangan identitas kekayaan alam
 B. Hewan-hewan akan muncul lagi dari luar negeri
 C. Hewan berubah jadi manusia
 D. Hewan akan hidup di laut
16. Dinda senang merawat ikan hias di akuarium. Hal ini menunjukkan bahwa fauna juga bermanfaat untuk...
 A. Hiasan dan hiburan
 B. Bahan bangunan rumah
 C. Membuat jalan raya
 D. Menyebabkan polusi

Rina memelihara kucing di rumah. Ia harus memberi makan, minum, dan membersihkan kandangnya. Jika kamu diminta mendemonstrasikan cara merawat hewan peliharaan lain, maka yang sesuai adalah...

- A. Membiarkan ayam mencari makan sendiri
- B. Memberi makan ikan di akuarium setiap hari
- C. Mengikat anjing tanpa diberi minum
- D. Membiarkan burung tanpa diberi makan

Saat acara Hari Lingkungan Hidup, siswa diminta menunjukkan cara menjaga kelestarian flora dan fauna di sekitar sekolah. Tindakan yang paling tepat adalah...

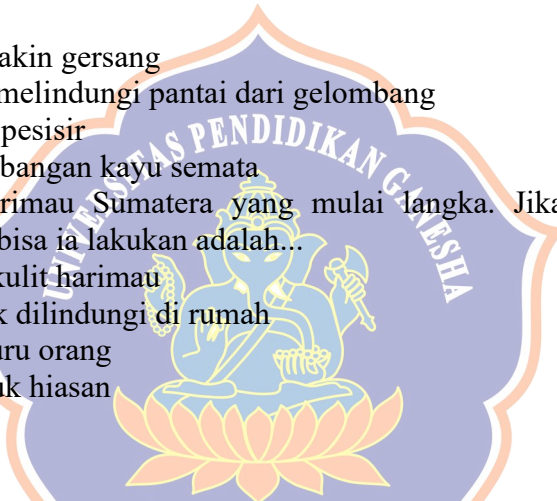
- A. Membuang sampah ke sungai
- B. Menanam pohon dan tidak merusak tanaman
- C. Memburu burung di taman
- D. Bersikap cuek

Ayah menanam pohon mangrove di pesisir pantai. Manfaat utama mangrove bagi kehidupan manusia.....

- A. Membuat pantai semakin gersang
- B. Menahan abrasi dan melindungi pantai dari gelombang
- C. Mengeringkan lahan pesisir
- D. Menjadi tempat penebangan kayu semata

Raka membaca tentang harimau Sumatera yang mulai langka. Jika Raka ingin ikut melestarikan, perilaku yang bisa ia lakukan adalah...

- A. Tidak ikut membeli kulit harimau
- B. Menangkapnya untuk dilindungi di rumah
- C. Membiarkannya diburu orang
- D. Menjual giginya untuk hiasan



BAHAN AJAR GURU DAN DAFTAR PUSTAKA

Keanekaragaman Flora dan Fauna di Indonesia

Keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia terbagi ke dalam tiga kawasan utama, yaitu Indonesia Barat (Asiatis), Indonesia Tengah (wilayah peralihan), dan Indonesia Timur (Australis). Kawasan peralihan memiliki keunikan tersendiri, sedangkan kawasan Timur menunjukkan kesamaan dengan flora dan fauna Australia, dan kawasan Barat mirip dengan flora serta fauna Asia. Pembagian wilayah ini dipengaruhi oleh adanya garis khayal yang menjadi batas antarwilayah. Garis Wallace memisahkan kawasan Barat (Asiatis) dengan kawasan Tengah (peralihan), membentang dari Selat Lombok, melewati Makassar, hingga Filipina bagian selatan. Sementara itu, garis Weber menjadi pemisah antara kawasan Tengah (peralihan) dengan kawasan Timur (Australis), yang membentang dari Laut Arafura, Laut Banda, hingga Laut Maluku.



1. Flora di Indonesia Barat

Wilayah Indonesia Barat memiliki curah hujan tinggi sehingga tumbuhannya sangat beragam. Hutan lebat mendominasi kawasan ini dengan jenis pohon seperti meranti, keruing, rotan, dan jati yang sering dimanfaatkan sebagai bahan pertukangan. Selain itu, terdapat pula tanaman kemuning, hutan bakau, serta rawa gambut.

2. Fauna di Indonesia Barat

Mamalia di wilayah ini umumnya berukuran besar, misalnya gajah, badak, rusa, banteng, kerbau, dan lainnya. Terdapat juga berbagai jenis primata seperti bekantan, owa jawa, dan orang utan. Reptil yang dapat ditemukan antara lain ular, kadal, biawak, dan buaya. Jenis burung yang hidup di wilayah ini antara lain burung hantu, elang, dan merak. Untuk jenis ikan, terdapat banyak ikan air tawar seperti pesut Mahakam dan ikan arwana.

3. Flora di Indonesia Tengah

Curah hujan di wilayah ini relatif rendah sehingga kondisi lingkungannya lebih kering. Vegetasi yang banyak dijumpai adalah stepa tropis dan sabana. Contoh tumbuhan khas wilayah peralihan ini meliputi anggrek, cengkeh, cendana, pala, dan eboni. Tumbuhan di daerah pantai memiliki kemiripan dengan flora di kawasan Timur, sedangkan vegetasi di daerah gurun menyerupai flora yang ada di Kalimantan.

4. Fauna di Indonesia Tengah

Keanekaragaman fauna di wilayah ini tidak sebanyak di Indonesia Barat maupun Timur. Mamalia yang dapat ditemukan antara lain anoa, babi rusa, monyet hitam, kuskus, dan tarsius. Jenis reptil yang hidup di kawasan ini meliputi komodo, buaya, biawak, dan ular. Untuk jenis burung terdapat maleo, kakatua, nuri, dan rangkong.

5. Flora di Indonesia Timur

Wilayah ini didominasi oleh hutan hujan tropis, hutan musim, serta hutan bakau yang banyak tumbuh di daerah pesisir. Contoh flora khasnya adalah matoa, pohon sagu, ficus, jati, dan merbau.

6. Fauna di Indonesia Timur

Fauna di wilayah ini umumnya berukuran tubuh tidak terlalu besar, dengan mamalia berkantong sebagai ciri khasnya. Beberapa jenis mamalia yang ditemukan di sini antara lain kuskus, kanguru, walabi, landak irian, dan kelelawar. Jenis reptilnya meliputi kadal, buaya, biawak, dan ular. Sedangkan jenis burung yang menjadi ciri khas adalah cendrawasih, kasuari, nuri, dan maleo.

Pemanfaatan Sumber Daya Alam

Masyarakat biasanya memanfaatkan sumber daya alam di sekitarnya untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Keanekaragaman yang dimiliki setiap wilayah Indonesia membuat pemanfaatannya beragam, terutama secara tradisional. Beberapa contohnya antara lain:

1. Sebagai sumber bahan pangan

Indonesia kaya akan berbagai bumbu seperti lada, jahe, bawang, lengkuas, kunyit, serai, cabai, dan lainnya. Bahan-bahan tersebut menjadikan masakan nusantara beragam dan memiliki cita rasa khas.

2. Sebagai obat-obatan

Banyak tumbuhan maupun hewan digunakan untuk pengobatan tradisional, misalnya:

- Cacing untuk obat tifus
- Kulit buah kina sebagai obat antimalaria
- Kumis kucing untuk mengatasi infeksi saluran kemih
- Kayu putih sebagai bahan minyak kayu putih

3. Sebagai bahan kosmetik

Beberapa tumbuhan dapat diolah menjadi produk perawatan tubuh, contohnya lidah buaya untuk menyuburkan rambut dan serai yang dapat diolah menjadi lotion atau minyak pengusir nyamuk.

4. Untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari

Selain kapas, pakaian dapat dibuat dari serat nanas, serat pisang, dan eceng gondok. Bahan bangunan maupun perkakas juga dapat dihasilkan dari kayu, bambu, atau rotan. Pemanfaatan keanekaragaman hayati oleh masyarakat membuka peluang bagi pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta kegiatan ekonomi seperti industri, perdagangan, pertanian, perkebunan, dan peternakan.

MEDIA PEMBELAJARAN

Media Jungle Journey Florfun

DAFTAR PUSTAKA

1. Fitri, Amalia, dkk. 2021. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas V. Jakarta Pusat : Pusat Kurikulum dan Perbukuan. Fitri, Amalia, dkk. 2021.
2. Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas V. Jakarta : Pusat Kurikulum dan Perbukuan.

Lampiran 06. Pertemuan dengan Mitra Sekolah



Lampiran 07. Hasil Validitas Butir Tes

No. Responden	Skor Butir Tes																														xy			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30				
1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	20		
2	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	21		
3	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	21		
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	25		
5	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	27		
6	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	23		
7	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	13	
8	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	18		
9	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	15	
10	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	17		
11	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	17		
12	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	15	
13	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	23	
14	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	18	
15	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	22	
16	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	22	
17	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	24	
18	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	15	
19	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	13	
20	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	9	
21	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	19	
22	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	15	
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	
24	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	28		
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	26	
26	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	18
27	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	
28	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	17	
Jb	18	18	21	18	17	18	24	21	17	18	18	15	18	18	17	19	17	17	17	21	19	17	17	16	17	17	18	18	19	21	550			
P	0.64	0.64	0.75	0.64	0.61	0.64	0.86	0.75	0.61	0.64	0.64	0.54	0.64	0.64	0.61	0.68	0.61	0.61	0.61	0.75	0.68	0.61	0.61	0.57	0.61	0.61	0.64	0.64	0.68	0.75				
Q	0.36	0.36	0.25	0.36	0.39	0.36	0.14	0.25	0.39	0.36	0.36	0.46	0.36	0.36	0.39	0.22	0.39	0.39	0.39	0.25	0.32	0.39	0.39	0.43	0.39	0.39	0.36	0.36	0.32	0.25				
PQ	0.23	0.23	0.19	0.23	0.24	0.23	0.12	0.19	0.24	0.23	0.23	0.25	0.23	0.23	0.23	0.24	0.22	0.24	0.24	0.24	0.19	0.22	0.24	0.24	0.24	0.24	0.24	0.23	0.23	0.22	0.19			
Mt	19.64																																	
SOT	4.70																																	
Mo	17.89	21.89	21.00	21.94	21.06	21.83	20.42	20.67	21.82	21.11	21.11	21.60	20.67	21.11	20.47	21.00	20.24	19.76	21.29	20.95	19.79	21.00	21.47	21.19	21.06	20.35	19.78	21.89	20.74	21.00				
rpb/ uji validitas	-0.50	0.64	0.50	0.66	0.37	0.63	0.40	0.38	0.58	0.42	0.42	0.45	0.29	0.42	0.22	0.42	0.16	0.03	0.44	0.48	0.05	0.36	0.48	0.38	0.37	0.19	0.04	0.64	0.34	0.50				
r tabel	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37			
Keterangan	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid		

Lampiran 08. Dokumentasi Uji Instrument



Lampiran 09. Daftar Hadir Siswa *Pre-test*

DAFTAR HADIR KELAS V

PRE-TEST

Penelitian : Pengembangan Media Jungle Journey Fofun berbasis *Game-based Learning* Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN 2 Sanding

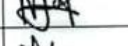
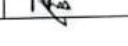
No.	Nama	Tanda Tangan
1.	Dewa Gede Sugianto	<i>[Signature]</i>
2.	I Gede Nawa Bhudi Hartawan	<i>[Signature]</i>
3.	I Kadek Adi DWIPY222 Sanding	<i>[Signature]</i>
4.	I Kadek Pratama Aditya Putra	<i>[Signature]</i>
5.	I Kadek Suardiawan	<i>[Signature]</i>
6.	I Komang Aditya Wijaya Putra	<i>[Signature]</i>
7.	I Made Agus Adi Gaurung Saputra	<i>[Signature]</i>
8.	I Made Agus Widhama Dwila Putra	<i>[Signature]</i>
9.	I Made Junia Nanda Putra	<i>[Signature]</i>
10.	I Made Junia Aditya Jurna Putra	<i>[Signature]</i>
11.	I Nisaman Nita Saurtama	<i>[Signature]</i>
12.	I Nisaman Adie Wahyu Putra	<i>[Signature]</i>
13.	I Komang Triana Cahyani	<i>[Signature]</i>
14.	Ni Kadek - Aras Santi Lenismayanti	<i>[Signature]</i>
15.	Ni Kadek Meita Amelia Putri	<i>[Signature]</i>
16.	Ni Kadek Margo Putri	<i>[Signature]</i>
17.	Ni Komang Dea Aishwarya Putri	<i>[Signature]</i>
18.	Ni Putu Ayu Cahya Damayanti	<i>[Signature]</i>
19.	Ni Putu Ayu Meera Widyanti	<i>[Signature]</i>
20.	Ni Wayan Nala Dipa Maheswari	<i>[Signature]</i>

Lampiran 10. Daftar Hadir Siswa *Post-tes*

DAFTAR HADIR KELAS V

POST-TEST

Penelitian : Pengembangan Media Jungle Journey Flofun berbasis *Game-based Learning* Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN 2 Sanding

No.	Nama	Tanda Tangan
1.	Deva Gede Suganata	
2.	I Gede Nova Bhudi Hartawan	
3.	I Kadek Adi Dwipayana Asandika	
4.	I Kadek Prayana Aditya Putra	
5.	I Kadek Suardiana	
6.	I Komang Aditya Wilaya Putra	
7.	I Made Agus Adi Guna Saputra	
8.	I Made Bagus Widana Dwija Putra	
9.	I Made Junia Nanda Putra	
10.	I Made Juna Aditya Darma Putra	
11.	I Wayan Adit Wahyu Putra	
12.	I Noman Ndra Suanatama	
13.	Komang Trisna Cahyani	
14.	Ni Kadek Arasanti Krisnayani	
15.	Ni Kadek Melita Amelia Putri	
16.	Ni Kadek Navya Putri	
17.	Ni Komang Dea Aishwarya Putri	
18.	Ni Putu Ayu Cahya Damayanti	
19.	Ni Putu Ayu Meera Widyanti	
20.	Ni Wayan Nila Ditta Maheswari	

Lampiran 11. Surat Validasi Ahli Media Pembelajaran



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 : 15484/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 05 Desember 2025
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.
Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd
di tempat

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

Nama : Dewa Ayu Yuni Widiyanti
NIM : 2211031479
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Plt. Ketua Jurusan,



I Gede Margunayasa
NIP. 198504022009121009



Caratan :

- 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. Surat Pernyataan Ahli Rancang Bangun

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.

NIP : NIP. 198908082024211004

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai rancang bangun media pembelajaran pada skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Jungle Journey Florfun* Berbasis *Game-based Learning* Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas V SD N 2 Sinding” yang disusun oleh:

Nama : Dewa Ayu Yuni Widianjari

NIM : 2211031479

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

Denpasar, 27 Agustus 2025
Validator/Ahli Rancang Bangun,



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

Lampiran 13. Hasil Penilaian Rancang Bangun

B. Penilaian Produk Oleh Ahli Rancang Bangun

Aspek	Indikator	Skala 4			
		SS	S	TS	STS
Model pengembangan yang digunakan	1. Kesesuaian model pengembangan yang digunakan dengan karakteristik produk yang dihasilkan	√			
	2. Ketepatan alasan pemilihan model pengembangan	√			
Tahapan-tahapan pengembangan	3. Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan dengan model pengembangan yang digunakan		√		
	4. Ketepatan penggambaran tahapan-tahapan pengembangan		√		
Kejelasan, kepraktisan, dan keruntutan	5. Kejelasan tahapan-tahapan pengembangan berdasarkan model pengembangan yang digunakan		√		
	6. Tingkat kepraktisan proses pengembangan yang dilaksanakan	√			

	7.	Keruntutan langkah-langkah pengembangan		✓		
Evaluasi formatif dan sumatif	8.	Ketepatan rancangan evaluasi sesuai model yang digunakan		✓		
	9.	Kejelasan instrumen evaluasi yang dikembangkan	✓			
	10.	Validitas dan reliabilitas instrumen evaluasi	✓			
	11.	Ketepatan subjek coba yang dilibatkan	✓			
Jumlah						
Total						

C. Catatan/Komentar/Saran

1. Gunakan simbol-simbol standar (simbol kapsul, persegi panjang, wajik, dan garis) dalam pembuatan *flowchart*
2. Pada *storyboard* pada nomor 3 perlu diuraikan struktur materi. Apakah sifat materi linear, hierarki, pengelompokan, atau prosedural?

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu).

Denpasar, 27 Agustus 2025
Validator/Ahli Rancang Bangun,



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

Lampiran 14. Surat Pernyataan Ahli Desain Instruksional

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd.,
M.Pd.

NIP : 198908082024211004

Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan menilai media pembelajaran pada skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Jungle Journey Florfun* berbasis *Game-based Learning* Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN 2 Sanding” yang disusun oleh:

Nama : Dewa Ayu Yuni Widiyanti

NIM : 2211031479

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

Denpasar, 7 Desember 2025
Validator/Ahli Desain Media,



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

Lampiran 15. Hasil Penilaian Desain Instruksional

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Penilaian Produk Oleh Ahli Desain Media Pembelajaran

Aspek	Indikator		Skala 4			
			SS	S	TS	STS
Tujuan	1.	Kejelasan tujuan pembelajaran		✓		
	2.	Konsisten antara tujuan, materi, dan evaluasi		✓		
Strategi	3.	Kejelasan materi yang disampaikan	✓			
	4.	Penyampaian materi secara sistematis	✓			
Kejelasan, kepraktisan, dan keruntutan	5.	Penyampaian materi secara menarik	✓			
	6.	Kegiatan pembelajaran dapat memotivasi siswa	✓			
	7.	Memberikan contoh-contoh yang sesuai penyajian	✓			
Evaluasi formatif dan sumatif	8.	Memberikan siswa kesempatan berlatih secara mandiri	✓			
	9.	Memberikan soal evaluasi untuk menguji pemahaman siswa		✓		
	10.	Kesesuaian soal dengan capaian	✓			

	pembelajaran				
Jumlah					
Total					

C. Catatan/komentar/saran

1. Tambahkan Petunjuk Belajar
2. Tambahkan Capaian pembelajaran dan tujuan Pembelajaran
3. Tambahkan evaluasi untuk mengukur keberhasilan siswa belajar

D. Simpulan

Produk ini dinyatakan:

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

Nb. Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak.

Denpasar, 7 Desember 2025
Validator/Ahli Desain Media,



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



Lampiran 16. Surat Pernyataan Ahli Media Pembelajaran

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd.,

M.Pd.

NIP : 198908082024211004

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai media pembelajaran pada skripsi yang berjudul "*Pengembangan Media Jungle Journey Florfun berbasis Game-based Learning* Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN 2 Sanding" yang disusun oleh:

Nama : Dewa Ayu Yuni Widiyanti

NIM : 2211031479

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

Denpasar, 7 Desember 2025
Validator/Ahli Media Pembelajaran,



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

Lampiran 17. Hasil Penilaian Media Pembelajaran

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Penilaian Produk Oleh Ahli Media Pembelajaran

Aspek	Indikator		Skala 4			
			SS	S	TS	STS
Tampilan	1.	Desain visual menarik dan sesuai dengan materi pembelajaran	✓			
	2.	Tata letak elemen (teks, gambar, tombol) rapi dan proporsional	✓			
	3.	Kombinasi warna dan font konsisten serta mendukung kenyamanan dan keterbacaan	✓			
	4.	Ilustrasi dan animasi relevan dan mendukung penyampaian materi	✓			
	5.	Media dapat digunakan berulang, sederhana, estetik, dan tidak membingungkan pengguna	✓			
Tekniks	6.	Navigasi mudah dipahami dan digunakan		✓		
	7.	Respon terhadap input pengguna cepat dan tepat	✓			
	8.	Game berjalan lancar tanpa error/bug	✓			
	9.	Penggunaan gambar yang sesuai		✓		
	10.	Penggunaan jenis huruf, ukuran huruf yang tepat	✓			
	11.	Interaktivitas baik (klik, drag, respon	✓			

		jawaban sesuai)				
	12.	Didukung musik pengiring yang sesuai		√		
	13.	Penggunaan <i>sound effect</i> yang tepat		√		
	14.	Aksesibilitas baik, dapat digunakan dengan lancar oleh pengguna pemula	√			
	15.	Tampilan layar serasi dan seimbang	√			
Total						
Jumlah						

C. Catatan/komentar/saran

1. Fitur musik agar dapat di atur on/off
2. Beri petunjuk pada kegiatan bermain, jelaskan alur permainan

D. Simpulan

Produk ini dinyatakan:

- ~~1. Layak untuk digunakan tanpa revisi~~
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- ~~3. Tidak layak digunakan~~

Nb. Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak.

Denpasar, 7 Desember 2025
Validator/Ahli Media Pembelajaran,



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

Lampiran 18. Surat Pernyataan Ahli Isi Materi

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dewi Anzelina, M.Pd.

NIP : 198808152023212046

Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan menilai media video pembelajaran pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Jungle Journey Florfun berbasis Game-based Learning Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN 2 Sanding" yang disusun oleh:

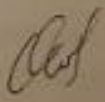
Nama : Dewa Ayu Yuni Widiyanti

NTM : 2211031479

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

Denpasar, 7 Desember 2025
Validator/Ahli Isi Materi Media.



Dewi Anzelina, M.Pd.
NIP. 198808152023212046

Lampiran 19. Hasil Penilaian Isi Materi Media Pembelajaran

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Penilaian Produk Oleh Ahli Isi Materi Media Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	Skala 4			
			SS	S	TS	STS
1.	Kurikulum	a. Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	✓			
		b. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓			
2.	Materi	c. Materi dalam media games dipaparkan secara mendalam	✓			
		d. Materi dalam media games dijelaskan dengan tepat	✓			
		e. Materi dalam media games menarik	✓			
		f. Materi dalam games pembelajaran sesuai dengan karakteristik Siswa	✓			
		g. Materi didukung dengan penggunaan media yang tepat	✓			
		h. Materi dalam games Pembelajaran mudah dipahami	✓			
		i. Materi dalam games pembelajaran dapat mempresentasikan kehidupan nyata	✓			
		j. Konsep yang disajikan dalam games pembelajaran dapat diungkap			✓	

dengan jelas

C. Catatan/komentar/saran

.....

.....

.....

.....

D. Simpulan

Produk ini dinyatakan:

a. Layak untuk digunakan tanpa revisi

b. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran

c. Tidak layak digunakan

Nh. Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak.

Denpasar, 7 Desember 2023
Validator/Affiliasi Materi Media,



Dewi Anzelina, M.Pd.
NIP. 198808152023212046

Lampiran 20. Hasil Uji Coba Perorangan

ANGKET PENILAIAN UJI COBA PERORANGAN
**PENGEMBANGAN MEDIA JUNGLE JOURNEY FLOFUN BERBASIS GAME-
 BASED LEARNING MATA PELAJARAN IPAS KELAS V SDN 2 SANDING**

A. Identitas Peserta Didik
 Nama : *Ni Putu Ayu Cahya Damayanti*
 Absen : *18*
 Kelas : *✓*

B. Petunjuk Pengisian angket

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh peserta didik
2. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Sebelum mengisi evaluasi, baca dan pahami setiap pernyataan dengan seksama
4. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian peserta didik.
5. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan sebagai berikut

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (SS)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

6. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen silahkan tulis pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Uji Coba Perorangan

No	Aspek	Indikator	Skala 4			
			SS	S	TS	STS
1.	Pembelajaran	a. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik	✓			
		b. Menyajikan materi dengan contoh yang relevan		✓		
		c. Media dapat menyajikan materi dengan efektif	✓			
2.	Materi	a. Pemahaman materi	✓			
		b. Manfaat materi dalam kehidupan peserta didik	✓			
3.	Media	a. Desain game menarik perhatian saya	✓			
		b. Warna dan tampilan game membuat saya nyaman saat bermain	✓			
		c. Font dan tulisan mudah dibaca		✓		
		d. Gambar atau ilustrasi dalam game sesuai dengan isi materi	✓			
		e. Animasi dan efek visual tidak mengganggu dan mendukung pemahaman		✓		
Jumlah Skor						

D. Catatan/Komentar/Saran

.....

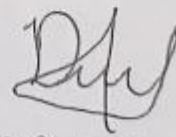
.....

.....

.....

.....

Denpasar, 11 Desember 2025
Peserta Didik,


(N^o Putu Cahya . D.....)

Lampiran 21. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

**ANGKET PENILAIAN UJI COBA KELOMPOK KECIL PENGEMBANGAN MEDIA
JUNGLE JOURNEY FLOFUN BERBASIS GAME-BASED LEARNING MATA
PELAJARAN IPAS KELAS V SDN 2 SANDING**

A. Identitas Peserta Didik

Nama : I Made Julio Nanda Putra

Absen : 9

Kelas : V

B. Petunjuk Pengisian angket

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh peserta didik
2. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Sebelum mengisi evaluasi, baca dan pahami setiap pernyataan dengan seksama
4. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian peserta didik.
5. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan sebagai berikut

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

6. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen silahkan tulis pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil

C. Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil						
No	Aspek	Indikator	Skala 4			
			SS	S	TS	STS
1.	Pembelajaran	a. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik	✓			
		b. Menyajikan materi dengan contoh yang relevan	✓			
		c. Media dapat menyajikan materi dengan efektif	✓			
2.	Materi	a. Pemahaman materi	✓			
		b. Manfaat materi dalam kehidupan peserta didik		✓		
3.	Media	a. Desain game menarik perhatian saya	✓			
		b. Warna dan tampilan game membuat saya nyaman saat bermain	✓			
		c. Font dan tulisan mudah dibaca	✓			
		d. Gambar atau ilustrasi dalam game sesuai dengan isi materi	✓			
		e. Animasi dan efek visual tidak mengganggu dan mendukung pemahaman	✓			
Jumlah Skor						

D. Catatan/Komentar/Saran

Gamenya seru dan materi jadi lebih mudah dipahami

Denpasar, 11 Desember 2023
Peserta Didik,

Deha

(I Made Julio Nanda R)

Lampiran 22. Rekapitulasi *Pre-test*

No.	Nama Siswa	Hasil Pretest																				Skor	Nilai	
		No. Aspek																						
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	Dewa Gede Suganata	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	8	40
2	Gede Nawa Budhi Hartawan	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	9	45
3	I Kadek Adi Dwipayana Sandika	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	45	9
4	I Kadek Pradiya Aditya Putra	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	9	45
5	I Kadek Suaridawan	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	10	50
6	I Komang Aditya Wijaya Putra	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	10	50
7	I Made Agus Adi Gunu Saputra	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	11	55
8	I Made Bagus Widhena Dwija Putra	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	11	55
9	I Made Julio Nanda Putra	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	12	60
10	I Made Irena Aditya Darmas Putra	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	12	60
11	I Nyoman Indra Suartama	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	12	60
12	I Wayan Adi Wahyu Putra	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	12	60
13	I Komang Trisna Cahyani	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	12	60
14	NI Kadek Aras Shanti Krisnayanti	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	12	60
15	NI KADEK META AMELIA PUTRI	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	12	60
16	NI Kadek Navya Putri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	12	60
17	NI Komang Dea Ashwarya Putri	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	12	60
18	NI Putu Ayu Khyra Darmayanti	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	13	65
19	NI Putu Ayu Meera Widayanti	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	13	65
20	NI WAYAN NALADIPTA MAHESWARI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	14	70

Lampiran 23. Rekapitulasi *Post-test*

No.	Nama Siswa	Hasil Post-test																				Skor	Nilai		
		No. Aspek																							
1	Dewa Gede Suganata	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
2	I Gede Nova Budhi Hartawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	16	80
3	I Kadek Adi Dwipayana Sandika	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	15	75
4	I Kadek Pradiya Aditya Putra	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	90
5	I Kadek Suardawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95
6	I Komang Aditya Wijaya Putra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	16	80
7	I Made Agus Adi Guna Saputra	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95
8	I Made Bagus Widhena Dwija Putra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	17	85
9	I Made Jufro Nanda Putra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	18	90
10	I Made Juna Aditya Dharma Putra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	85
11	I Nyoman Indra Suartama	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	17	85
12	I Wayan Aditi Wahyu Putra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100
13	Komang Tripta Cahyani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	17	85
14	Ni Kadek Aras Shanti Krisnayani	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	80
15	Ni KADEK MEITA AMELIA PUTRI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	19	95
16	Ni Kadek Navya Putri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	16	80
17	Ni Komang Dina Adihwastya Putri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95
18	Ni Putu Ayu Cahya Damayanti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	85
19	Ni Putu Ayu Meera Widayanti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100
20	NI WAYAN NALADIPTA MAHESWARI	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95

Lampiran 24. Dokumentasi



Gambar 1. Melaksanakan Post-test

Gambar 2. Uji Perorangan



Gambar 3. Uji Instrument

Gambar 4. Percobaan Media



Gambar 5. Uji Kelompok Kecil

Lampiran 25. Tabel *Shapiro-Wilk*

n \ p	0.01	0.02	0.05	0.1	0.5	0.9	0.95	0.98	0.99
3	0.753	0.756	0.767	0.789	0.959	0.998	0.999	1.000	1.000
4	0.687	0.707	0.748	0.792	0.935	0.987	0.992	0.996	0.997
5	0.686	0.715	0.762	0.806	0.927	0.979	0.986	0.991	0.993
6	0.713	0.743	0.788	0.826	0.927	0.974	0.981	0.986	0.989
7	0.730	0.760	0.803	0.838	0.928	0.972	0.979	0.985	0.988
8	0.749	0.778	0.818	0.851	0.932	0.972	0.978	0.984	0.987
9	0.764	0.791	0.829	0.859	0.935	0.972	0.978	0.984	0.986
10	0.781	0.806	0.842	0.869	0.938	0.972	0.978	0.983	0.986
11	0.792	0.817	0.850	0.876	0.940	0.973	0.979	0.984	0.986
12	0.805	0.828	0.859	0.883	0.943	0.973	0.979	0.984	0.986
13	0.814	0.837	0.866	0.889	0.945	0.974	0.979	0.984	0.986
14	0.825	0.846	0.874	0.895	0.947	0.975	0.980	0.984	0.986
15	0.835	0.855	0.881	0.901	0.950	0.975	0.980	0.984	0.987
16	0.844	0.863	0.887	0.906	0.952	0.976	0.981	0.985	0.987
17	0.851	0.869	0.892	0.910	0.954	0.977	0.981	0.985	0.987
18	0.858	0.874	0.897	0.914	0.956	0.978	0.982	0.986	0.988
19	0.863	0.879	0.901	0.917	0.957	0.978	0.982	0.986	0.988
20	0.868	0.884	0.905	0.920	0.959	0.979	0.983	0.986	0.988
21	0.873	0.888	0.908	0.923	0.960	0.980	0.983	0.987	0.989
22	0.878	0.892	0.911	0.926	0.961	0.980	0.984	0.987	0.989
23	0.881	0.895	0.914	0.928	0.962	0.981	0.984	0.987	0.989
24	0.884	0.898	0.916	0.930	0.963	0.981	0.984	0.987	0.989
25	0.888	0.901	0.918	0.931	0.964	0.981	0.985	0.988	0.989
26	0.891	0.904	0.920	0.933	0.965	0.982	0.985	0.988	0.989
27	0.894	0.906	0.923	0.935	0.965	0.982	0.985	0.988	0.990
28	0.896	0.908	0.924	0.936	0.966	0.982	0.985	0.988	0.990
29	0.898	0.910	0.926	0.937	0.966	0.982	0.985	0.988	0.990
30	0.900	0.912	0.927	0.939	0.967	0.983	0.985	0.988	0.990
31	0.902	0.914	0.929	0.940	0.967	0.983	0.986	0.988	0.990
32	0.904	0.915	0.930	0.941	0.968	0.983	0.986	0.988	0.990
33	0.906	0.917	0.931	0.942	0.968	0.983	0.986	0.989	0.990
34	0.908	0.919	0.933	0.943	0.969	0.983	0.986	0.989	0.990
35	0.910	0.920	0.934	0.944	0.969	0.984	0.986	0.989	0.990
36	0.912	0.922	0.935	0.945	0.970	0.984	0.986	0.989	0.990
37	0.914	0.924	0.936	0.946	0.970	0.984	0.987	0.989	0.990
38	0.916	0.925	0.938	0.947	0.971	0.984	0.987	0.989	0.990
39	0.917	0.927	0.939	0.948	0.971	0.984	0.987	0.989	0.991
40	0.919	0.928	0.940	0.949	0.972	0.985	0.987	0.989	0.991
41	0.920	0.929	0.941	0.950	0.972	0.985	0.987	0.989	0.991
42	0.922	0.930	0.942	0.951	0.972	0.985	0.987	0.989	0.991
43	0.923	0.932	0.943	0.951	0.973	0.985	0.987	0.990	0.991
44	0.924	0.933	0.944	0.952	0.973	0.985	0.987	0.990	0.991
45	0.926	0.934	0.945	0.953	0.973	0.985	0.988	0.990	0.991
46	0.927	0.935	0.945	0.953	0.974	0.985	0.988	0.990	0.991
47	0.928	0.936	0.946	0.954	0.974	0.985	0.988	0.990	0.991
48	0.929	0.937	0.947	0.954	0.974	0.985	0.988	0.990	0.991
49	0.929	0.939	0.947	0.955	0.974	0.985	0.988	0.990	0.991
50	0.930	0.938	0.947	0.955	0.974	0.985	0.988	0.990	0.991

Lampiran 26. Tabel Distribusi T

TABEL T

one-tail	.50	.75	.80	.85	.90	.95	.975	.99	.995	.996	.9995
one-tail	0.50	0.25	0.25	0.15	0.15	0.05	0.025	0.01	0.025	0.001	0.0005
two-tail	1.00	0.50	0.40	0.30	0.20	0.10	0.05	0.02	0.01	0.002	0.001
df											
1	0.000	1.376	1.376	1.965	1.378	6.204	12.71	31.62	13.44	018.39	034.005
2	0.000	0.612	1.061	1.386	1.886	2.990	4.303	6.965	9.925	12.322	12.399
3	0.000	0.765	0.978	1.250	1.638	2.853	0.192	4.541	6.891	10.015	12.079
4	0.000	0.741	0.944	1.190	1.533	2.532	2.276	2.747	8.004	7.773	8.610
5	0.000	0.722	0.944	1.166	1.678	2.535	3.571	3.365	8.022	5.895	3.867
6	0.000	0.716	0.900	1.108	1.476	2.433	6.453	3.843	3.173	3.308	3.999
7	0.000	0.711	0.966	1.960	1.363	2.389	5.447	1.613	3.239	4.685	3.448
8	0.000	0.714	0.896	1.119	1.455	1.523	2.365	2.814	3.078	4.601	4.078
9	0.000	0.706	0.884	1.108	1.372	1.657	2.233	2.233	3.257	6.292	4.841
10	0.000	0.706	0.872	1.109	1.363	1.423	2.222	2.934	3.169	4.544	4.597
11	0.000	0.697	0.874	1.085	1.363	4.186	6.728	2.966	3.136	4.086	4.437
12	0.000	0.695	0.693	1.653	2.356	1.133	2.219	2.631	3.155	3.920	4.318
13	0.000	0.696	0.870	1.079	1.530	1.486	2.466	2.650	3.052	3.852	4.318
14	0.000	0.672	0.869	1.072	1.460	1.782	6.179	2.484	2.052	3.853	4.010
15	0.000	0.699	0.846	1.076	1.345	1.191	2.145	2.234	2.927	3.323	4.073
16	0.000	0.679	0.669	1.679	1.554	1.753	6.113	2.383	0.941	3.666	4.015
17	0.000	0.690	0.663	1.071	1.333	1.753	2.110	2.567	2.998	3.666	3.965
18	0.000	0.669	0.863	1.679	1.333	1.740	3.101	2.552	2.978	3.610	1.922
19	0.000	0.288	0.862	1.076	1.328	1.734	5.123	2.553	2.861	3.339	3.883
20	0.000	0.685	0.864	1.064	1.225	1.729	2.093	2.539	2.854	3.527	3.950
21	0.000	0.689	0.690	1.653	1.323	1.723	0.086	2.538	2.871	3.467	3.819
22	0.000	0.489	0.859	1.061	1.321	1.717	2.080	2.538	2.845	3.406	3.972
33	0.000	0.486	0.858	1.065	1.329	1.714	2.074	2.338	2.811	3.466	3.768
34	0.000	0.493	0.858	1.679	1.318	1.721	2.064	2.392	2.879	3.305	3.499
26	0.000	0.484	0.656	1.658	1.236	1.709	2.060	2.479	2.779	3.465	3.456
27	0.000	0.684	0.655	1.057	1.323	1.700	0.856	2.473	2.771	3.467	3.698
28	0.000	0.666	0.853	1.059	1.313	1.783	2.052	2.457	2.783	3.308	3.679
59	0.000	0.683	0.854	2.991	1.321	1.349	2.044	2.452	2.236	3.396	3.452
60	0.000	0.689	0.883	2.654	1.333	2.671	2.683	2.433	2.770	3.489	3.646
40	0.000	0.663	0.868	2.685	2.325	1.982	3.866	3.823	2.774	3.872	3.359
60	0.000	0.659	0.868	1.023	1.386	1.871	2.002	3.596	3.660	3.262	3.466
80	0.000	0.623	0.846	1.643	2.292	1.466	3.790	2.374	3.632	3.195	3.416

Lampiran 27. Surat Keterangan Telah Selesai Melaksanakan Penelitian


PEMERINTAH KABUPATEN GIANYAR
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI 2 SANDING


Jl. Dr. R. Sindaren, Desa Sanding
Desa Sandi 80232

SURAT KETERANGAN MELAKSANAKAN PENELITIAN
 Nomor : 121/2005/471/2015/SD/2005

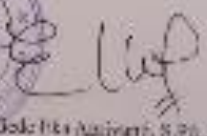
Yang berminat dengan : **Penelitian, dll.**
 Nama : **Liya Gede Itha Apriyanti, S.Pd., M.Pd.**
 NIP : **199104072012122003**
 Pangkat/Golongan : **Pangkat 13, I/11/3**
 Jabatan : **Kepala Sekolah**
 Alamat Sekolah : **Sanding, Kec. Tampakiring, Kab. Gianyar**

Mengetahui :
 Nama : **Desa Ayu Yuni Widhiarti**
 NIM : **2211021479**
 Fakultas : **Ilmu Pendidikan**
 Jurusan/Prodi : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**
 Universitas : **Universitas Pendidikan Dayu**

Telah selesai melaksanakan penelitian di SD Negeri 2 Sanding dengan judul : **"Penerapan Model Single Entry Raffle terhadap Outcome-based Learning pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD Negeri 2 Sanding"**.

Demikian surat keterangan ini, untuk dipertanggungjawabkan sebagaimana mestinya.

Gianyar, 15 Januari 2020

 Mengetahui,

Liya Gede Itha Apriyanti, S.Pd., M.Pd.
 NIP 199104072012122003

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul " Pengembangan *Media Jungle Journey Florfun* berbasis *Game-based Learning* Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN 2 Sanding" beserta seluruh isinya adalah benar- benar karya tulis sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak benar sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya bersedia dan menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim terhadap karya saya ini.

Singaraja, 6 Maret 2026



Dewa Ayu Yuni Widiyanti

NIM 2211031479

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Dewa Ayu Yuni Widianteri lahir di Gianyar pada tanggal 2211031479. Penulis merupakan anak dari pasangan Dewa Gede Yuliantara dan Dewa Ayu Sri Widiari. Penulis memulai pendidikan formal di SD Negeri 2 Sanding dan lulus. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Tampaksiring dan lulus pada tahun 2019. Pendidikan menengah atas ditempuh di SMA Negeri 1 Tampaksiring dan lulus pada tahun 2022. Pada tahun 2022 penulis diterima sebagai mahasiswa pada Jurusan Pendidikan Dasar, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada tahun [tahun skripsi], penulis menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *Jungle Journey Florfun* berbasis *Game-based Learning* Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN 2 Sanding sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

