

LAMPIRAN



Lampiran 1.Surat Izin Observasi di SD N 2 Bengkulu

	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 : 8120/UN48.10.6/LT/2024		Singaraja, 4 Juni 2025																									
Lampiran : -																											
Hal : Observasi Awal																											
<p>Yth. Kepala Sekolah SD NEGERI 2 BENGKALA di tempat</p>																											
<p>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.</p>																											
<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Nama</th> <th>NIM</th> <th>Program Studi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td>Ni Nengah Suarningsih</td> <td style="text-align: center;">2211031515</td> <td>Pendidikan Guru Sekolah Dasar</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2</td> <td>Ni Putu Lira Kusumadewi</td> <td style="text-align: center;">2211031620</td> <td>Pendidikan Guru Sekolah Dasar</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3</td> <td>Muhammad Adnan Pramono</td> <td style="text-align: center;">2211031297</td> <td>Pendidikan Guru Sekolah Dasar</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">4</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">5</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	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						
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																											
<p>Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.</p>																											
<p>Ketua Jurusan</p> <p>Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. NIP. 198408202012121004</p>																											
<p> http://fip.undiksha.ac.id f Fakultas Ilmu Pendidikan @ fipundiksha FIP Undiksha 0877 8811 6905 </p>																											

Lampiran 2.Surat Izin Observasi di SLB N 1 Buleleng



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

Lampiran 3. Surat Izin Penelitian di SD N 2 Bengkala



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 : 12466/UN48.10.1/PK.01.03/2025 Singaraja, 29 September 2025
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
Kepala SD N 2 Bengkala
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 Nengah Suarningsih
NIM : 2211031515
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 4. Surat Izin Penelitian di SLB N 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 : 12467/UN48.10.1/PK.01.03/2025 Singaraja, 29 September 2025
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
Kepala SLB N 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 Nengah Suarningsih
NIM : 2211031515
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 5.Surat Balasan Penelitian di SLB N 1 Buleleng



Singaraja, 15 Oktober 2025

Nomor : B.10.400.7.22.1/693/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: 12467/UN48.10.1/PK.01.03/2025 tertanggal 29 September 2025 Perihal: Ijin Penelitian (Skripsi) atas nama Ni Nengah Suarningsih, 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.

Ditandatangani secara elektronik oleh :

KEPALA SEKOLAH
Drs. Made Winarsa
 Pembina Utama Muda (IV/c)
 NIP. 196611231995121001



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik (TTE).
 Scan/Click QR Code untuk informasi TTE.
 Upload file pada <https://bs.kemdik.go.id/verify/PDF> untuk cek keaslian file.



Lampiran 6.Surat Balasan Penelitian di SD N 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 : 400.3.5/032/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 Nengah Suarningsih
NIM : 2211031515
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 Uji 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 : 11653/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 26 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	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 BSE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Lampiran 8. Surat Uji 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 BSE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Lampiran 9. Surat Uji Validitas Mendia pada Ahli Media



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



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 Uji Validitas Media pada 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 BsE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Lampiran 11. Instrumen Uji Judges

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. Komentor dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Ahli I,

.....

NIP.

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 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

.....

.....,

Ahli I,

.....
 NIP.

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).			

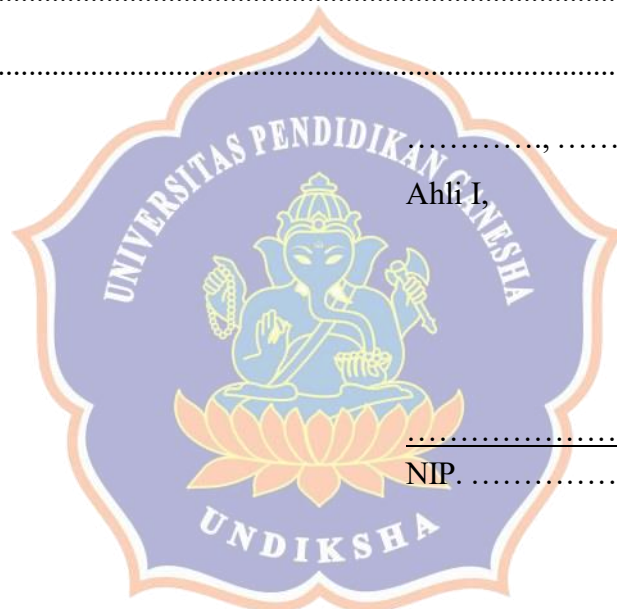
C. Komentor dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....



Ahli I,

NIP.

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. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....,

Ahli I,

.....

NIP.



Lampiran 12. Hasil Uji Judges oleh Ahli I

a. Ahli Media

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

b. Ahli Materi

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. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 26 Agustus 2025

Ahli I,

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

c. Respon Guru/Praktisi

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

d. Respon Siswa

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. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 26 Agustus 2025

Ahli I,



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

Lampiran 13. Surat Keterangan Uji Judges Ahli 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 Nengah Suarningsih
NIM : 2211031515
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 14. Hasil Uji Judges Ahli II

a. Ahli Media

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

.....

.....

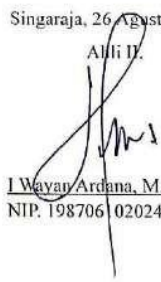
.....

.....

.....

Singaraja, 26 Agustus 2025

Alfi D.


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

b. Ahli Materi

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 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

.....


.....

.....

.....

Singaraja, 26 Agustus 2025

Ahlii,


I Wayan Ardana, M.Pd.

NIP. 198706 02024211001

c. Respon Guru/Praktisi

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

d. Respon Siswa

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. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 26 Agustus 2025

Ahli II,



I Wayan Ardana, M.Pd.

NIP. 198706102024211001

Lampiran 15. Surat Keterangan Uji Judges Ahli 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 *JUDGES*

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 Nengah Suarningsih
NIM : 2211031515
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 II,

I Wayan Ardana, M.Pd.
NIP. 198706102024211001

Lampiran 16. Hasil Analisis Uji Judges

HASIL UJI JUDGES INSTRUMEN

1. Hasil Uji *Judges* pada Penilaian Ahli Media

Berdasarkan hasil penilaian (judgment) pada instrumen ahli media yang telah dilaksanakan, selanjutnya dilakukan perhitungan melalui teknik tabulasi silang. Berikut dapat disajikan hasil perhitungan dtabulasi silang dari kedua *judges*.

Para <i>Judges</i>	Ahli I		
	Penilaian <i>Judges</i>	Tidak Relevan	Relevan
Ahli II	Tidak Relevan	(A)	(B)
	Relevan	(C)	(D) 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, penentuan validitas instrumen ahli media dilakukan dengan rumus *Gregory* sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A + B + C + D}$$

$$V = \frac{15}{0 + 0 + 0 + 15}$$

$$V = 1,00$$

Nilai validitas isi pada instrumen penilaian ahli media yang telah dihitung menggunakan rumus *Gregory* mencapai 1,00. Mengacu pada kriteria koefisien validitas isi, instrumen penilaian ahli media tersebut termasuk dalam kategori validitas sangat tinggi.

2. Hasil Uji *Judges* pada Penilaian Ahli Materi

Berdasarkan hasil penilaian (judgment) pada instrumen ahli materi yang telah dilaksanakan, selanjutnya dilakukan perhitungan melalui teknik tabulasi silang. Berikut dapat disajikan hasil perhitungan dtabulasi silang dari kedua *judges*.

Para Judges	Ahli I		
Ahli II	Penilaian Judges	Tidak Relevan	Relevan
	Tidak Relevan	(A)	(B)
	Relevan	(C)	(D) 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, penentuan validitas instrumen ahli materi dilakukan dengan rumus *Gregory* sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A + B + C + D}$$

$$V = \frac{15}{0 + 0 + 0 + 15}$$

$$V = 1,00$$

Nilai validitas isi pada instrumen penilaian ahli materi yang telah dihitung menggunakan rumus *Gregory* mencapai 1,00. Mengacu pada kriteria koefisien validitas isi, instrumen penilaian ahli materi tersebut termasuk dalam kategori validitas sangat tinggi.

3. Hasil Uji *Judges* pada Penilaian Respon Guru

Berdasarkan hasil penilaian (*judgment*) pada instrumen respon guru yang dilaksanakan, selanjutnya dilakukan perhitungan melalui teknik tabulasi silang. Berikut dapat disajikan hasil perhitungan dtabulasi silang dari kedua *judges*.

Para Judges	Ahli I		
Ahli II	Penilaian Judges	Tidak Relevan	Relevan
	Tidak Relevan	(A)	(B)
	Relevan	(C)	(D) 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, penentuan validitas instrumen respon guru dilakukan dengan rumus *Gregory* sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A + B + C + D}$$

$$V = \frac{15}{0+0+0+15}$$

$$V = 1,00$$

Nilai validitas isi pada instrumen penilaian respon guru yang telah dihitung menggunakan rumus *Gregory* mencapai 1,00. Mengacu pada kriteria koefisien validitas isi, instrumen penilaian respon guru tersebut termasuk dalam kategori validitas sangat tinggi.

4. Hasil Uji *Judges* pada Penilaian Respon Siswa

Berdasarkan hasil penilaian (*judgment*) pada instrumen respon siswa yang dilaksanakan, selanjutnya dilakukan perhitungan melalui teknik tabulasi silang. Berikut dapat disajikan hasil perhitungan dtabulasi silang dari kedua *judges*.

Para <i>Judges</i>	Ahli I		
	Penilaian <i>Judges</i>	Tidak Relevan	Relevan
Ahli II	Tidak Relevan	(A)	(B)
	Relevan	(C)	(D) 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, penentuan validitas instrumen respon siswa dilakukan dengan rumus *Gregory* sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A + B + C + D}$$

$$V = \frac{15}{0+0+0+15}$$

$$V = 1,00$$

Nilai validitas isi pada instrumen penilaian respon siswa yang telah dihitung menggunakan rumus *Gregory* mencapai 1,00. Mengacu pada kriteria koefisien validitas isi, instrumen penilaian respon siswa tersebut termasuk dalam kategori validitas sangat tinggi.

Lampiran 17. Hasil Tes Pemahaman Konsep SD

Negeri 2 Bengkulu

Kelas : V (limaa)
 Materi : Makhluk Hidup (Tumbuhan dan Hewan) yang Menguntungkan dan Merugikan
 KKTP 75

No.	Nama	Nilai
1.	Responden 1	30
2.	Responden 2	25

SLB Negeri 1 Buleleng

Kelas : V (limaa)
 Materi : Makhluk Hidup (Tumbuhan dan Hewan) yang Menguntungkan dan Merugikan
 KKTP 75

No.	Nama	Nilai
1.	Responden 1	85
2.	Responden 2	80
3.	Responden 3	75
4.	Responden 4	60
5.	Responden 5	55



Lampiran 18. Lembar Soal Pemahaman Konsep

Lembar Soal Pemahaman Konsep

1. Identitas Siswa:

Nama : No

:

Kelas :

2. Petunjuk

- Gunakan pena/bolpoin untuk menyilang pilihan A, B, C, atau D pada lembar jawaban yang dianggap benar.

Contoh: A ~~B~~ C D

- Apabila terdapat jawaban yang salah dan ingin mengganti jawaban lakukan hal ini:

Pilihan Awal : A ~~B~~ C D

Pilihan Baru : A ~~B~~ C ~~D~~

- Jumlah soal sebanyak 20 butir soal pilihan ganda

SELAMAT MENGERJAKAN

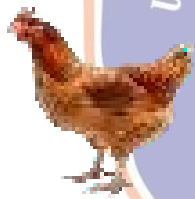
1. Perhatikan gambar berikut!



Padi adalah tumbuhan yang ...

- A. Merugikan
- B. Berbahaya
- C. Menguntungkan
- D. Tidak bermanfaat

2. Perhatikan gambar berikut!



Ayam bermanfaat bagi manusia karena ...

- A. Menghasilkan susu
- B. Menghasilkan telur
- C. Menghasilkan racun
- B. Menghasilkan madu

3. Perhatikan baik-baik gambar berikut!
Pilih tumbuhan yang merugikan!

A.



B.



C.



D.



4. Perhatikan gambar berikut!



Gambar 1



Gambar 2



Gambar 3



Gambar 4

Manakah kelompok hewan yang merugikan?

- A. 1, 2, dan 4
- B. 1, 3, dan 4
- C. 1, 2 dan 3
- D. 2, 3 dan 4

5. Perhatikan gambar berikut!



Tikus termasuk hewan yang ...

- A. Berkasiat
- B. Merugikan
- C. Bermanfaat
- D. Menguntungkan

6. Perhatikan baik-baik gambar berikut!



Tumbuhan benalu merugikan karena ...

- A. Membuat polusi udara
- B. Merusak tanaman lain
- C. Buahnya bisa dimakan
- D. Menghasilkan racun

7. Perhatikan baik-baik gambar berikut!
Pilihlah hewan yang menguntungkan!

A.



B.



C.



D.



8. Perhatikan gambar berikut!



Gambar 1



Gambar 2



Gambar 3



Gambar 4

Manakah kelompok tumbuhan menguntungkan?

- A. 1, 2, dan 3
 B. 1, 3, dan 4
 C. 1, 2, dan 4
 D. 2, 3, dan 4

9. Perhatikan gambar berikut!















Bagaimana cara membedakan hewan tersebut!

- A. Ditebak saja
 B. Dihafalkan namanya
 C. Tidak perlu dibedakan
 D. Melihat manfaatnya/kerugian

10. Perhatikan tabel berikut!

Tabel A

		Tabel B
	→	
	→	
	→	

	→	
	→	
	→	

Tabel C

Tabel D

	→			→	
	→			→	
	→			→	

Manakah isi tabel yang benar?

- A. Tabel A
- B. Tabel B
- C. Tabel C
- D. Tabel D

11. Perhatikan gambar berikut!



Bagaimana cara membedakan tumbuhan tersebut!

- A. Lihat manfaat/dampaknya
- B. Lihat warna daunnya
- C. Lihat ukurannya
- D. Lihat buahnya

12. Perhatikan baik-baik gambar berikut!



Cocokkanlah tumbuhan dan manfaatnya dengan tepat!

- A. 1 dengan 5
2 dengan 4
3 dengan 6
- B. 1 dengan 4
2 dengan 6
3 dengan 5

- C. 1 dengan 6
2 dengan 4
3 dengan 5
- D. 1 dengan 6
2 dengan 5
3 dengan 4

13. Perhatikan gambar berikut!



Mengapa **nyamuk** merugikan manusia?

- A. Memberi telur
- B. Membuat penyakit
- C. Merusak tanaman
- D. Membantu manusia

14. Perhatikan gambar berikut!



Apa perbedaan kegunaannya?

- A. Air untuk minum, tempurung untuk pupuk
- B. Air untuk minum, tempurung untuk arang
- C. Air untuk obat, tempurung untuk hiasan
- D. Air untuk minum, tempurung untuk mainan

15 Perhatikan gambar berikut!



Sikap yang benar memelihara ayam adalah ...

- A. Membiarkan ayam kelaparan
- B. Tidak peduli manfaat ayam
- C. Memberi ayam makan
- D. Malas merawat ayam

16. Perhatikan gambar berikut!



Pohon menghasilkan oksigen

Apa sikap yang baik terhadap pohon?

- A. Membiarkan pohon rusak
- B. Tidak peduli dengan pohon
- C. Menebang pohon sembarangan
- D. Menjaga pohon karena bermanfaat

17. Perhatikan gambar berikut!



Mengapa **kerbau** menguntungkan petani?

- A. Membajak sawah
- B. Membuat penyakit
- C. Merusak tanaman
- D. Tidak ada manfaat

18. Perhatikan gambar berikut!



Apa perbedaan kegunaannya?

- A. Susu untuk obat, kotoran untuk hiasan
- B. Susu untuk minum, kotoran untuk arang
- C. Susu untuk minum, kotoran untuk mainan
- D. Susu untuk minum, kotoran untuk pupuk

19. Perhatikan gambar berikut!



Jika menanam sayur, sikap yang baik adalah ...

- A. Tidak perlu dirawat
- B. Sayur tidak penting
- C. Merawat sayur di kebun
- D. Sayur tidak bermanfaat

20. Perhatikan gambar berikut!



Ayam menghasilkan telur

Apa sikap yang baik terhadap ayam?

- A. Merawat ayam karena bermanfaat
- B. Membiarkan ayam kelaparan
- C. Mengganggu ayam tanpa alasan
- D. Tidak peduli dengan ayam

Kiai-kiai Instrumen Tes Pemahaman Konsep

Materi	Indikator Pemahaman	Indikator Soal	Bentuk Soal	No Soal
Makhluk hidup (hewan dan tumbuhan) yang menguntungkan dan merugikan	<i>Conceptual Understanding</i>	Siswa mampu menjelaskan arti tumbuhan/hewan menguntungkan dan merugikan.	Objektif	1, 5
		Siswa mampu menunjukkan hubungan antar konsep.	Objektif	2,6
	<i>Procedural Fluency</i>	Siswa mampu memilih contoh hewan/tumbuhan yang sesuai kategori (menguntungkan/merugikan).	Objektif	3, 7
		Siswa mampu mengelompokkan hewan/tumbuhan berdasarkan manfaat/kerugian secara tepat.	Objektif	4, 8
	<i>Strategic Competence</i>	Siswa mampu menentukan strategi untuk membedakan hewan/tumbuhan menguntungkan dan merugikan.	Objektif	9, 11
		Siswa mampu menggunakan tabel/gambar untuk menyajikan klasifikasi hewan/tumbuhan.	Objektif	10, 12
	<i>Adaptive Reasoning</i>	Siswa mampu memberikan alasan mengapa suatu hewan/tumbuhan dianggap menguntungkan/merugikan.	Objektif	13, 17
		Siswa mampu membandingkan dua cara pemanfaatan tumbuhan/hewan dan memilih yang lebih bermanfaat.	Objektif	14, 18
	<i>Productive Disposition</i>	Siswa menunjukkan sikap tekun dan percaya diri dalam menilai manfaat tumbuhan/hewan.	Objektif	15, 19
		Siswa meyakini bahwa tumbuhan/hewan bermanfaat bagi kehidupan manusia dan lingkungan.	Objektif	16, 20
Jumlah Butir Soal				20

Pedoman Penilaian:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah soal dijawab benar}}{\text{Jumlah soal}} \times 100$$

Kunci Jawaban:

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



Lampiran 19. Validasi Soal Pemahaman Konsep

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

.....

.....

.....

.....

.....
Ahli I



.....
NIP.

Lampiran 20. Hasil Uji Validitas Soal Pemahaman Konsep

a. Pakar 1

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 9 sangat kasar

→ no 10 cet simbol terlalu banyak

Singaraja, 26 Agustus 2025
Pakar I



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

b. Pakar 2

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

- Tingkat kesulitan soal di acak
- Gunakan kata kunci sesuai indikator
- Gunakan simbol panah pada soal no 11

Singaraja, 26 Agustus 2025

Ahli II



I Wawan Ardana, M.Pd.
NIP. 198706102024211001

Lampiran 21. Hasil Analisis Validitas Soal Pemahaman Konsep Siswa

HASIL UJI *JUGDES* TES PEMAHAMAN KONSEP

Berdasarkan hasil penilaian (*judgment*) pada soal pemahaman konsep yang telah dilaksanakan, selanjutnya dilakukan perhitungan melalui teknik tabulasi silang. Berikut dapat disajikan hasil perhitungan dtabulasi silang dari kedua *judges*.

Para Judges	Ahli I		
Ahli II	Penilaian Judges	Tidak Relevan	Relevan
	Tidak Relevan	(A)	(B)
	Relevan	(C) 17	(D) 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20

Berdasarkan hasil yang diperoleh, penentuan validitas instrumen ahli media dilakukan dengan rumus *Gregory* sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A + B + C + D}$$

$$V = \frac{19}{0 + 0 + 1 + 19}$$

$$V = 0,95$$

Nilai validitas isi pada instrumen soal pemahaman konsep yang telah dihitung menggunakan rumus *Gregory* mencapai 0,95. Mengacu pada kriteria koefisien validitas isi, instrumen soal pemahaman konsep tersebut termasuk dalam kategori validitas sangat tinggi.

Lampiran 22. Instrumen 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 = Baik (SB)
Skor 3 = Cukup (B)
Skor 2 = Tidak Baik (KB)
Skor 1 = Sangat 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 digital</i> sudah tepat.				
2	Warna teks pada media <i>Fun Thinkers digital</i> kontras dan mudah dibaca.				
3	Keseimbangan tata letak cover/sampul depan (tata letak dan gambar) pada media <i>Fun Thinkers digital</i> 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

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:*)

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

*) Lingkari salah satu



Lampiran 23. Hasil Uji Validitas Produk oleh 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 SB	3 B	2 KB	1 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) Desain back ground text di buat lebih konsisten,
- 2) Hirarki konten di buat lebih sistematis dan jelas.
- 3) Beberapa tombol ada yg redundan secara fungsional -

C. Kesimpulan

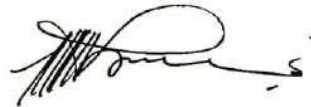
Media pembelajaran ini dinyatakan:*)

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

Lampiran 24. Instrumen Validasi Ahli Materi

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 <i>Self-Instructional</i>					
1	Tujuan pembelajaran dicantumkan secara jelas di dalam media <i>Fun Thinkers digital</i> .				
2	Tujuan pembelajaran yang disampaikan pada media <i>Fun Thinkers digital</i> sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan.				
3	Materi yang disajikan dalam media <i>Fun Thinkers digital</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.				
4	Materi dalam <i>Fun Thinkers digital</i> 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. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

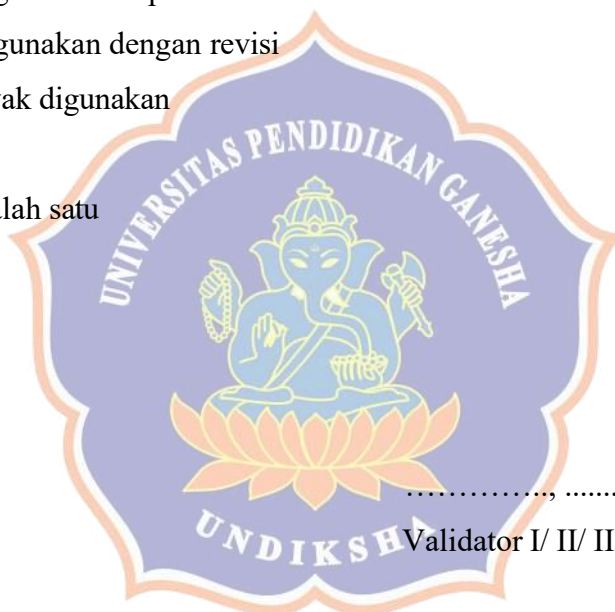
.....

D. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:*)

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

*) Lingkari salah satu



.....
Validator I/ II/ III/ IV

.....
NIP.

Lampiran 25. Hasil Uji Validitas Produk Oleh Ahli Materi

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 <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

.....

.....

.....

.....

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 Wyan Rati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197612142009122002

Lampiran 26. Instrumen Respon Guru/Praktisi

LEMBAR PENILAIAN PRODUK (RESPONS GURU)

A. Identitas

Nama :

Instansi :

B. 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.

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 digital</i> 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

.....
 NIP.

Lampiran 27. Hasil Uji Respon Guru/Praktisi

a. SD N 2 Bengkulu

LEMBAR PENILAIAN PRODUK (RESPONS GURU)

A. Identitas

Nama : Gede Paka Sutarna Yasa, S.Pd.
Instansi : SD N 2 Bengkulu

B. 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.

C. Penilaian Media oleh Guru

No	Pernyataan	Jawaban			
		4 SB	3 B	2 KB	1 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

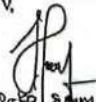
.....

.....

.....

.....

Guru Kelas V,


I. Dede Rika Summa Yasa S.Pd.
NIP.

b. SLB N 1 Buleleng

LEMBAR PENILAIAN PRODUK
(RESPONS GURU)

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

B. 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.

C. Penilaian Media oleh Guru

No	Pernyataan	Jawaban			
		4 SB	3 B	2 KB	1 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).	✓			

CS: Diindai dengan CamScanner

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. 198712032016032003

Lampiran 28. Instrumen Respon Siswa

LEMBAR PENILAIAN PRODUK (RESPONS SISWA)

A. Identitas

Nama :
No. Absen:
Kelas :

B. Petunjuk

- 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.
- 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.

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,

.....

Lampiran 29. Hasil Uji Respon Siswa

LEMBAR PENILAIAN PRODUK (RESPONS SISWA)

A. Identitas

Nama : Ayu R. S. L. 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

.....

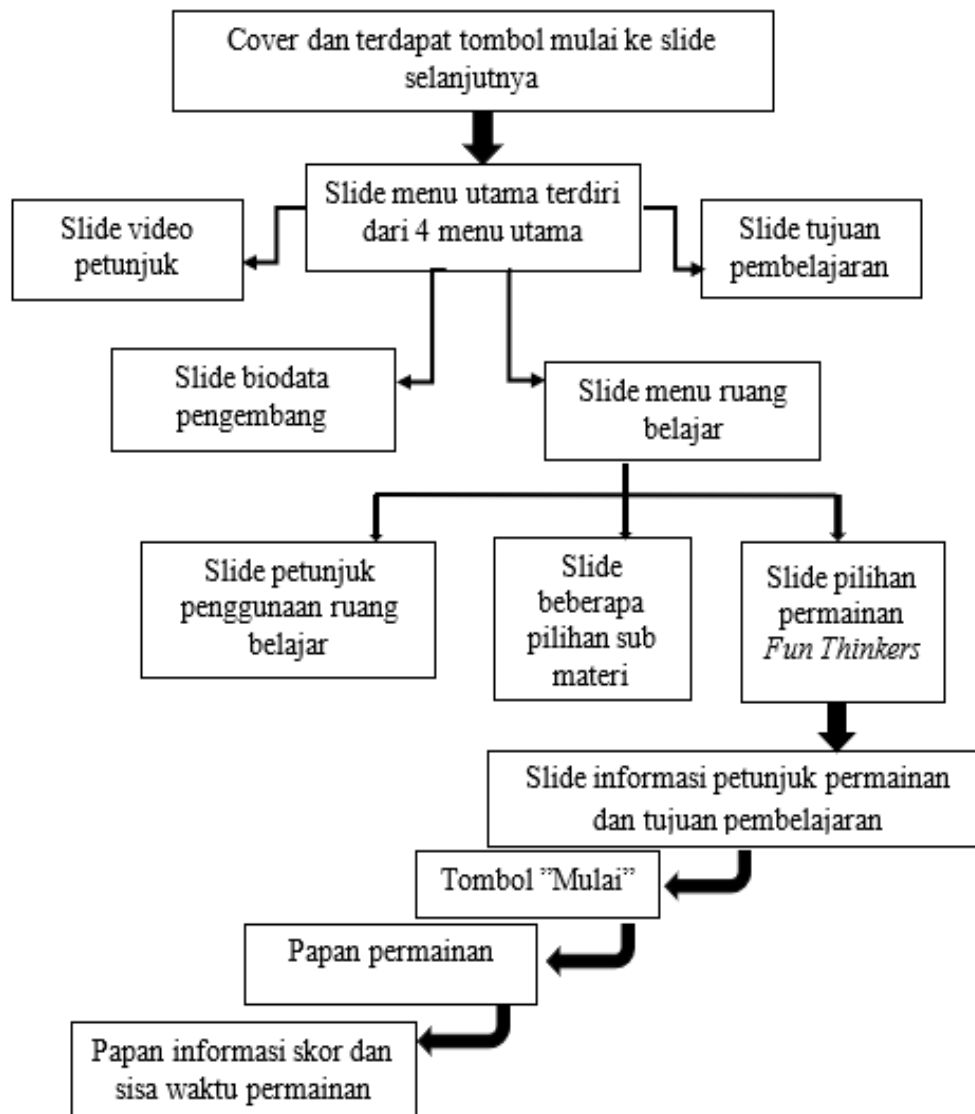
.....

.....

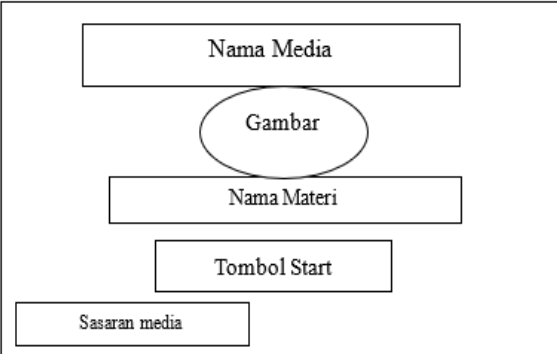
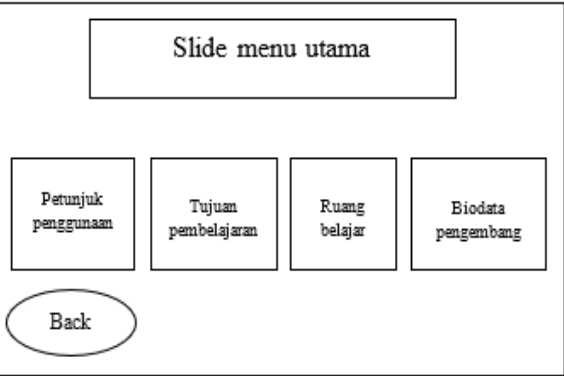
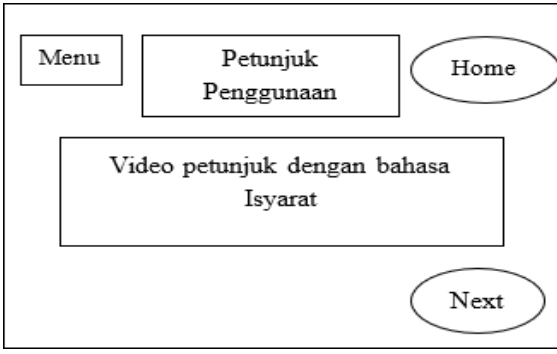
.....


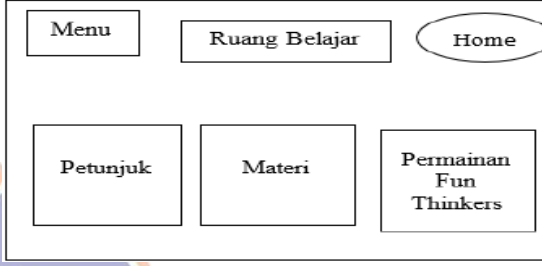
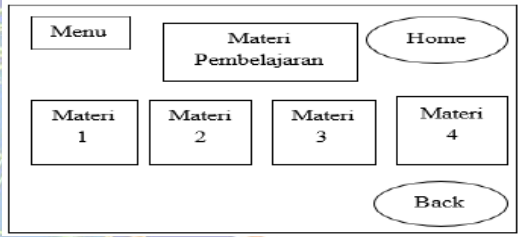
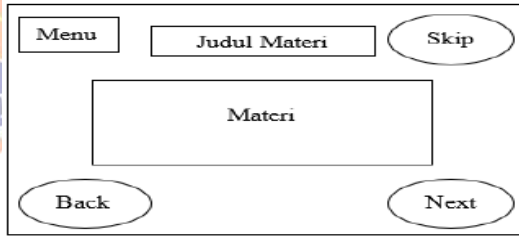
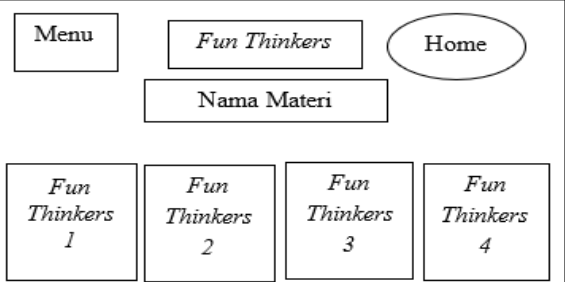
.....
Siswa Kelas V,

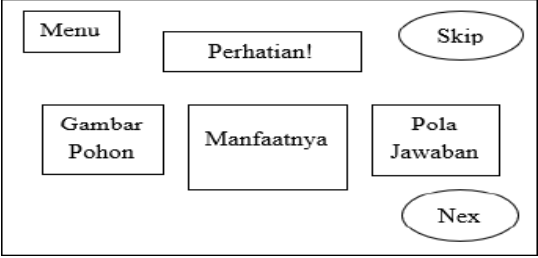
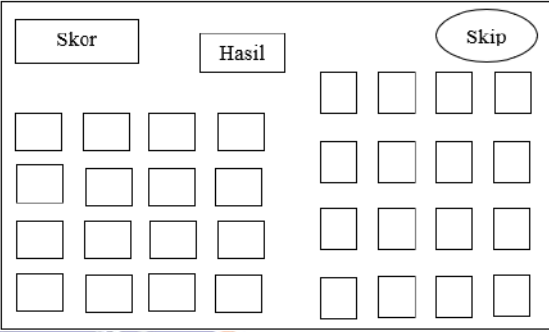

Amir 44

Lampiran 30. Flowchart Media *Fun Thinkers* Digital

Lampiran 31. Storyboard Media *Fun Thinkers Digital*STORYBOARD MEDIA *FUN THINKERS DIGITAL*

No	Keterangan	Gambar
Bagian Pembuka		
1.	Bagian pembuka ini terdiri dari cover media pembelajaran dan dibagian ini terdapat judul, sasaran media pembelajaran dan elemen-elemen yang berhubungan dengan isi media.	<p style="text-align: center;">Cover</p> 
2.	Setelah itu, akan diperlihatkan dengan menu utama atau <i>home</i> yang berisi tombol pilihan beberapa menu utama seperti, menu petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, ruang belajar, dan biodata pengembang.	<p style="text-align: center;">Menu Utama</p> 
Bagian Isi		
1.	Pada bagian ini terdiri dari Petunjuk penggunaan media <i>Fun Thinkers Digital</i> berupa video bahasa isyarat dan berupa gambar. Pada tampilan ini berisi teks, tombol <i>next</i> dan icon menu serta home.	<p style="text-align: center;">Petunjuk dengan video</p> 

No	Keterangan	Gambar
		<p style="text-align: center;">Petunjuk dengan Gambar</p> 
2.	Selanjutnya slide menu ruang belajar, dalam slide ini disajikan menu materi dan menu permainan <i>Fun Thinkers</i> serta terdapat icon menu dan home.	<p style="text-align: center;">Menu Ruang Belajar</p> 
3.	Ketika pengguna menekan menu materi maka akan terlihat tampilan beberapa sub materi, pengguna dapat menekan sub materi tersebut untuk melihat penjelasan materinya. Kemudian tampilan materinya seperti ini berisi tombol <i>next</i> untuk menuju slide materi selanjutnya, tombol skip untuk kembali ke pilihan sub materi, dan icon menu lainnya.	<p style="text-align: center;">Slide Sub Materi</p>  <p style="text-align: center;">Slide Penyajian Materi</p> 
4.	Berikutnya ketika pengguna menekan menu Permainan <i>Fun Thinkers</i> maka akan disajikan pilihan <i>Fun Thinker 1</i> , <i>Fun Thinkers 2</i> , <i>Fun Thinkers 3</i> , <i>Fun Thinker 4</i> , <i>Fun Thinkers 5</i> .	<p style="text-align: center;">Slide Menu <i>Fun Thinkers</i></p> 

No	Keterangan	Gambar
5.	Ketika pengguna telah memilih <i>Fun Thinkers</i> , akan terlihat tampilan cara bermainnya dan pola jawaban sebelum bermain.	<p style="text-align: center;">Tampilan Cara Bermain</p> 
6.	Setelah memperhatikan dan membaca cara bermain <i>Fun Thinkers</i> selanjutnya pengguna dapat bermain dengan mencocokkan gambar yang berada pada bagian kiri dengan gambar jawaban di sebelah kanan.	<p style="text-align: center;">Tampilan Papan Bermain <i>Fun Thinkers</i></p> 
Bagian Penutup		
7.	Pada bagian penutup terdapat slide informasi skor hasil permainan yang dilakukan. Pada slide ini pengguna dapat memiliki tombol coba lagi dan bermain <i>Fun Thinkers</i> selanjutnya.	<p style="text-align: center;">Slide Skor Permainan <i>Fun Thinkers</i></p> 

Lampiran 32. Komentar dan Masukkan Media *Fun Thinkers Digital*

No.	Subjek	Komentar dan Saran
Ahli Media		
1.	Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S. Kom., M.Pd.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desain background text dibuat lebih konsisten. 2. Hirarki konten dibuat lebih sistematis dan jelas. 3. Beberapa tombol ada yang redundan secara fungsional.
2.	Dewe Gede Agus Putra Prabaw, S.Pd., M.Pd.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buat sampul agar lebih menarik. 2. Gunakan penomoran pada tujuan dengan angka. 3. <i>Button next</i> dan <i>back</i> letakkan di bawah. 4. Gunakan gambar yang relevan. 5. Perbaiki lagi posisi gambar pada game.
3.	I Nyoman Laba Jayanta S.Pd., M.Pd.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perbaiki beberapa teknis dalam game yang masih ada bug. 2. Pastikan soal pada gime tidak mengandung makna ganda.
4.	I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perbaiki tujuan pembelajaran dan font skor. 2. Diharapkan ada fitur kembali pada mekanisme peletakan gambar pada pasangannya.
Ahli Materi		
1.	Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.	-
2.	Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media yang dibuat sudah bagus dan mudah untuk dioperasikan. 2. Scan QR code berfungsi dengan baik. 3. Materi yang disajikan cukup sederhana namun mudah dipahami siswa.
3.	Prof. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tambahkan menu kembali di akhir materi agar siswa dapat mengulang membacanya.
4.	Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi sudah cukup bagus namun perlu revisi sedikit dengan menambahkan penjelasan. 2. Pada penomeran gunakan angka bukan simbol dan pada cover isi sasaran media.
Guru/Praktisi		
1.	I Gede Reka Utama Yasa S.Pd.	-

2.	I Gede Supartama, S.Pd.	-
3.	Made Vica Erchynta, S.Pd.	1. Media <i>Fun Thinkers</i> Digital mudah digunakan oleh siswa tunarungu.
4.	Ni Wayan Susiani, S.Pd., M.Pd.	-
5.	Vita Nur Setyawati, S.Pd	-
Siswa		
1.	Oming	-
2.	Sugi	-
3.	Ari	-
4.	Ayu	-
5.	Riska	-
6.	Sita	-
7.	Sati	-

Berdasarkan komentar, dan masukan yang disampaikan oleh para ahli media, ahli materi, dan guru/praktisi, serta siswa, sehingga dilakukannya revisi terhadap produk yang dikembangkan agar kualitas media menjadi lebih baik. Uraian hasil revisi produk yang dilakukan berdasarkan masukan tersebut dapat disajikan sebagai berikut.

1. Tambahkan Sasaran Media dan Tampilan Cover yang Lebih Menarik



Sesudah Revisi



2. Gunakan Penomoran Angka pada Tujuan Pembelajaran

Sebelum Revisi



Sesudah Revisi



3. Letakkan Tombol *Nexk* dan *Back* di Bawah

Sebelum Revisi

Hewan yang Merugikan

Yuk waspada terhadap hewan-hewan yang bisa mengganggu manusia!

⚠️ Hati-hati ya! 🚫

Ada juga hewan yang merugikan karena bisa merusak tanaman, menyebarkan penyakit, atau membuat lingkungan tidak sehat.

- Tikus: memakan hasil panen dan menyebarkan penyakit.
- Nyamuk: bisa menularkan demam berdarah, malaria, dan kaki gajah.
- Burung pipit: sering memakan padi sebelum dipanen.

Sesudah Revisi

Hewan yang Merugikan

Yuk waspada terhadap hewan-hewan yang bisa mengganggu manusia!

Tikus

Tikus suka memakan padi dan makanan di rumah. Hewan ini juga membawa penyakit dan membuat lingkungan menjadi kotor dan berbau tidak enak.

4. Desain Background Text Dibuat Lebih Konsisten

Sebelum Revisi



Sesudah Revisi



5. Gunakan Gambar yang Relevan

Sebelum Revisi



Sesudah Revisi



Lampiran 33. Perhitungan Uji Validitas Media

a. Ahli Media

Aspek	Butir	Penilai				s1	s2	s3	s4	$\sum s$	n(c-1)	V	Ket
		I	II	III	IV								
Tampilan	1	3	4	4	4	2	3	3	3	11	12	0.916667	VALIDITAS TINGGI
	2	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	VALIDITAS TINGGI
	3	4	3	4	4	3	2	3	3	11	12	0.916667	VALIDITAS TINGGI
	4	4	3	4	4	3	2	3	3	11	12	0.916667	VALIDITAS TINGGI
	5	4	3	3	4	3	2	2	3	10	12	0.833333	VALIDITAS TINGGI
	6	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	VALIDITAS TINGGI
Penggunaan Bahasa	7	4	4	3	3	3	3	2	2	10	12	0.833333	VALIDITAS TINGGI
	8	4	4	3	3	3	3	2	2	10	12	0.833333	VALIDITAS TINGGI
	9	4	4	3	4	3	3	2	3	11	12	0.916667	VALIDITAS TINGGI
Kemudahan dalam Penggunaan	10	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	VALIDITAS TINGGI
	11	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	VALIDITAS TINGGI
	12	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	VALIDITAS TINGGI
	13	3	4	4	4	2	3	3	3	11	12	0.916667	VALIDITAS TINGGI
Kemanfaatan	14	4	4	3	4	3	3	2	3	11	12	0.916667	VALIDITAS TINGGI
	15	3	4	3	4	2	3	2	3	10	12	0.833333	VALIDITAS TINGGI
	JUMLAH	57	57	54	58	42	42	39	43	166	180	0.922222	VALIDITAS TINGGI

b. Ahli Materi

Aspek	Butir	Penilai				s1	s2	s3	s4	$\sum s$	n(c-1)	V	Ket
		I	II	III	IV								
<i>Self-Instructional</i>	1	3	4	4	3	2	3	3	2	10	12	0,833333	VALIDITAS TINGGI
	2	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	VALIDITAS TINGGI
	3	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	VALIDITAS TINGGI
	4	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	VALIDITAS TINGGI
	5	4	3	4	4	3	2	3	3	11	12	0,916667	VALIDITAS TINGGI
<i>Self-Contained</i>	6	4	4	3	4	3	3	2	3	11	12	0,916667	VALIDITAS TINGGI
	7	4	4	3	3	3	3	2	2	10	12	0,833333	VALIDITAS TINGGI
	8	4	3	3	3	3	2	2	2	9	12	0,75	VALIDITAS SEDANG
<i>Language</i>	9	3	4	4	4	2	3	3	3	11	12	0,916667	VALIDITAS TINGGI
	10	4	4	4	3	3	3	3	2	11	12	0,916667	VALIDITAS TINGGI
	11	4	4	4	3	3	3	3	2	11	12	0,916667	VALIDITAS TINGGI
	12	3	4	4	4	2	3	3	3	11	12	0,916667	VALIDITAS TINGGI
<i>Adaptive</i>	13	4	4	3	4	3	3	2	3	11	12	0,916667	VALIDITAS TINGGI
<i>User Friendly</i>	14	3	3	4	4	2	2	3	3	10	12	0,833333	VALIDITAS TINGGI
	15	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	VALIDITAS TINGGI
	JUMLAH	56	57	56	55	41	42	41	40	164	180	0,911111	VALIDITAS TINGGI

Lampiran 34. Perhitungan Uji Kepraktisan Media

a. Respon Guru

No	Nama	Butir															Total Skor	Persentase	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1.	Bapak Reka	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	57	95.00%	Sangat Praktis
2.	Bapak Gede	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	57	95.00%	Sangat Praktis
3.	Ibu Vica	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	58	96.67%	Sangat Praktis
4.	Ibu Susiani	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59	98.33%	Sangat Praktis
5.	Ibu Vita	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	56	93.33%	Sangat Praktis
		Rata-Rata															57,4	95,67%	Sangat Praktis

b. Respon Siswa

No	Nama	Butir															Total Skor	Persentase	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1.	Responden 1	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	56	93.33%	Sangat Praktis
2.	Responden 2	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	55	91.67%	Sangat Praktis
3.	Responden 3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	57	95.00%	Sangat Praktis
4.	Responden 4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	57	95.00%	Sangat Praktis
5.	Responden 5	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	56	93.33%	Sangat Praktis
6.	Responden 6	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	56	93.33%	Sangat Praktis
7.	Responden 7	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	55	91.67%	Sangat Praktis
		Rata-Rata															56	93.33%	Sangat Praktis

Lampiran 35. Hasil *Prettest* dan *Posttest*

1. Hasil Prettes dan Posttest

Prettest

Nama Siswa	No Butir																				Jumlah	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
Responden 1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	9	45
Responden 2	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	13	65
Responden 3	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	8	40
Responden 4	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	7	35
Responden 5	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	7	35
Jumlah	0	2	1	1	2	1	3	3	5	3	0	3	3	5	3	2	2	2	1	2	44	220
Rata-Rata	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	8.8	44
Nilai Minimum																				7		
Nilai Maksimum																				13	65	

Posttest

Nama Siswa	No Butir																				Jumlah	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
Responden 1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	85
Responden 2	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95
Responden 3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	17	85
Responden 4	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	17	85
Responden 5	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	16	80
Jumlah	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	86	430
Rata-Rata	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17.2	86
Nilai Minimum																					16	80
Nilai Maksimum																					19	95

<i>Descriptive Statistics</i>							
	Valid	Mean	Std. Deviation	Variance	Range	Minimum	Maximum
Pre-tes	5	44,00	12,450	155,00	30,00	35,00	65,00
Post-tes	5	86,00	5,477	30,00	15,00	80,00	95,00

Lampiran 36. Perhitungan Uji N-Gain Score

Untuk mengetahui besarnya peningkatan pemahaman tersebut, dilakukan analisis lebih lanjut dengan uji N-gain untuk mengetahui tingkat efektivitas peningkatannya. Berikut hasil perhitungan N-Gain secara manual.

<i>Pretest</i>	<i>Postest</i>	<i>(Postest – Pretest)</i>	<i>100 - Prettes</i>	<i>N-Gain Score</i>	<i>Persentase</i>
45	85	40	55	0,7273	72,73%
65	95	30	35	0,8571	85,71%
40	85	45	60	0,7500	75 %
35	85	50	65	0,7692	76,92%
35	80	45	65	0,6923	69,23%
N-Gain score				0,7592	75,92%

Berdasarkan analisis *N-Gain score*, diperoleh nilai peningkatan pemahaman konsep sebesar 0,7592 yang berada pada kategori tinggi. Apabila nilai tersebut diinterpretasikan dalam bentuk persentase efektivitas, diperoleh angka sebesar 75,92% dengan kategori efektif. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan media *Fun Thinkers Digital* mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa kolok (tunarungu) kelas V pada materi tempat hidup hewan dan tumbuhan secara optimal serta memberikan dampak pembelajaran yang bermakna.

Lampiran 37. Modul Ajar

Modul Ajar Kurikulum Merdeka IPAS SD Kelas V

1. INFORMASI UMUM

A. Informasi modul	
Penyusun	: Ni Nengah Suarningsih
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
Topik	: Tumbuhan dan Hewan yang Menguntungkan/Merugikan
Alokasi Waktu	: 3 x 35 menit
B. Kompetensi Awal	
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengenal jenis hewan dan tumbuhan yang merugikan/menguntungkan bagi makhluk hidup lainnya. 	
C. Capaian Pembelajaran	
<ul style="list-style-type: none"> • Mengklasifikasikan makhluk hidup yang menguntungkan dan merugikan 	
D. 8 Dimensi Profil Lulusan	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa 2. Penalaran kritis 3. Kreativitas 4. Kemandirian 	
E. Sarana dan Prasarana	
<ul style="list-style-type: none"> • 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	

<ul style="list-style-type: none"> • Target peserta didik adalah siswa kelas V tunarungu
G. Pendekatan, Metode Pembelajaran
Moda : Tatap Muka/Luring Pendekatan : <i>TPACK</i> ((<i>Technological Pedagogical Content Knowledge</i>) dan <i>Deep Learning</i>) Metode : Bermain <i>Fun Thinkers</i> , Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi.

2. KOMPONEN INTI

A. Tujuan Kegiatan Pembelajaran
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat mengidentifikasi berbagai manfaat hewan dalam kehidupan sehari-hari. 2. Peserta didik dapat mengidentifikasi berbagai manfaat tumbuhan dalam kehidupan sehari-hari.
B. Asesmen Penilaian
<ol style="list-style-type: none"> 1. Asesmen Awal: Pertanyaan Pemantik 2. Asesmen Sumatif : Tes (Pilihan Ganda) 3. Asesmen Formatif : Pengamatan
C. Pemahaman Bermakna
<ul style="list-style-type: none"> • Hewan dan tumbuhan memberikan banyak keuntungan begitu pula dengan kerugiannya bagi makhluk hidup lainnya, sehingga kita perlu menjaga dan memanfaatkannya dengan bijak.
D. Pertanyaan Pemantik
<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah sapi memberi kita susu? 2. Apakah pohon mangga buahnya boleh dimakan? 3. Kenapa nyamuk membuat kita gatal? 4. Apakah ular berbahaya?
E. Kegiatan Pembelajaran
Kegiatan Pendahuluan (10 menit) <ul style="list-style-type: none"> • Guru dan siswa memberikan salam dan melaksanakan doa bersama sesuai keyakinan.

- Siswa dipastikan oleh guru mengenai kehadiran, kerapian diri, serta kebersihan lingkungan belajar.
- Siswa diajak melakukan ice breaking <Tepuk Cinta= oleh guru dengan antusias sehingga tercipta suasana ceria dan bersemangat.
- Siswa mengamati gambar visual (sapi, pohon, dan lebah) lalu menanggapi pertanyaan guru dengan pengetahuan siswa.
- Guru: menayangkan gambar visual seperti (sapi, pohon, lebah) lalu bertanya:
 <Apa padi bagi manusia?=
 <Selain telur, ayam juga menghasilkan?=
 <Apa yang terjadi jika tidak ada sapi?=
- Siswa: mengamati, menafsirkan, dan mengaitkan pengalaman mereka dengan pertanyaan guru, sehingga memunculkan rasa ingin tahu (curiosity).

Kegiatan inti 40 mneit

Eksplorasi & Elaborasi Materi

- Siswa dijelaskan secara singkat oleh guru tentang hewan dan tumbuhan yang menguntungkan/merugikan dalam kehidupan sehari-hari, menggunakan bahasa isyarat dengan menampilkan gambar yang memperkuat konsep.
- Siswa memperhatikan penjelasan guru melalui bahasa isyarat.
- Guru memberikan pertanyaan pada siswa seputaran keuntungan dan kerugian dari hewan dan tumbuhan.
- Siswa mencoba memberi alasan hewan/tumbuhan yang menguntungkan/merugikan dalam kehidupan sehari-hari.

Aktivitas Bermain Bersama dengan *Fun Thinkers* Digital

- Guru: mengenalkan media *Fun Thinkers* Digital dan memberikan instruksi cara bermain.
- Siswa: memahami aturan, lalu secara serentak menjodohkan soal-jawaban melalui perangkat masing-masing

- Guru: memantau keterlibatan siswa, membantu kendala teknis, serta mendorong siswa untuk menemukan strategi menjawab.
- Siswa: aktif bereksperimen, mencoba-coba, berdiskusi dengan teman, serta mengoreksi diri jika salah (self-regulation).
- Guru: memberikan penguatan dan klarifikasi jawaban dengan pertanyaan lanjutan <Mengapa jawaban ini yang benar?=>
- Siswa: mengemukakan alasan, menguji kembali pemahaman, dan membangun makna mendalam (deep meaning) dari aktivitas.

Kegiatan penutup 20 menit

- Guru: mengajak siswa menyimpulkan pembelajaran dengan pertanyaan reflektif.
- Siswa: menyampaikan hasil pemikiran mereka tentang hewan dan tumbuhan yang menguntungkan dan merugikan, lalu menuliskannya secara singkat.
- Guru: memberikan soal evaluasi singkat.
- Siswa: mengerjakan secara mandiri sebagai bentuk penguatan pemahaman (procedural → conceptual → reasoning).
- Guru: menutup dengan sesi refleksi: <Apa hal baru yang kalian pelajari hari ini? Bagaimana perasaan kalian setelah bermain *Fun Thinkers Digital*?=>
- Siswa: mengungkapkan perasaan, pengalaman, dan pemahaman mendalam mereka.
- Guru: memberi apresiasi atas partisipasi aktif siswa dan mengajak menutup pembelajaran dengan doa .
- Siswa: mengikuti doa dengan khidmat.

F. Refleksi Guru

No.	Kriteria	Pertanyaan	Uraian
1.	Pelaksanaan	Apakah perencanaan pembelajaran yang disusun sudah cocok dengan kebutuhan dan cara belajar siswa?	

2.	Pelaksanaan	Apakah kegiatan belajar mengajar di kelas sudah berjalan sesuai dengan rencana yang ada di modul ajar?	
		Apakah pembagian waktu untuk pembukaan, inti, dan penutup pembelajaran sudah digunakan secara efektif?	
		Apakah media dan metode yang digunakan membuat suasana belajar di kelas terasa nyaman, aman, dan menarik bagi siswa?	
		Apakah guru dan siswa sudah berkomunikasi secara aktif dan dua arah saat kegiatan diskusi?	

G. Refleksi peserta Didik

No.	Pertanyaan Refleksi	Jawaban
1.	Apakah kamu menyukai kegiatan pembelajaran ini?	
2.	Bagian mana yang kamu senangi/sukai?	
3.	Apa yang tidak kamu sukai selama berlangsungnya pembelajaran hari ini?	

H. Bahan Bacaan

TUMBUHAN DAN HEWAN YANG MENGUNTUNGAN DAN MERUGIKAN

A. Tumbuhan yang Menguntungkan

Tumbuhan yang menguntungkan adalah tumbuhan yang bermanfaat bagi manusia. Manfaat ini bisa berupa makanan, minuman, bahan kerajinan, atau obat. Contohnya adalah padi, yang menjadi sumber makanan pokok manusia. Ada juga jeruk, anggur, yang buahnya bisa

dimakan segar, dan teh, yang daunnya dijadikan minuman. Kelapa bermanfaat karena bisa dimakan, diambil minyaknya, atau dijadikan bahan kerajinan. Kakao juga menguntungkan karena bijinya bisa diolah menjadi cokelat.



B. Tumbuhan yang Merugikan

Tumbuhan yang merugikan adalah tumbuhan yang bisa menimbulkan kerugian bagi manusia atau lingkungan. Misalnya rumput liar, yang bisa mengganggu pertumbuhan tanaman lain bahkan juga ada yang merugikan manusia. Eceng gondok sering menutupi sungai sehingga perahu sulit melintas. Ada juga jamur beracun, yang jika dimakan bisa menyebabkan sakit.



C. Hewan yang Menguntungkan

Hewan yang menguntungkan adalah hewan yang memberi manfaat bagi manusia, baik sebagai makanan, minuman, atau membantu kegiatan manusia. Contohnya lebah, yang menghasilkan madu dan membantu penyerbukan tanaman. Sapi bermanfaat karena

menghasilkan daging dan susu. Ikan menjadi sumber protein, sedangkan ayam memberi telur dan daging.



D. Hewan yang Merugikan

Hewan yang merugikan adalah hewan yang menimbulkan kerugian bagi manusia atau lingkungan. Misalnya tikus, yang merusak tanaman dan makanan. Kutu bisa menyebabkan penyakit pada manusia atau hewan. Wereng merusak tanaman padi sehingga hasil panen berkurang.



I. 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 peser ta didik selama belajar di rumah, kondisi keluarga dan pergaulan peserta didik, gaya belajar, karakter, dan minat siswa.

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

$$\text{PENILAIAN: } \frac{\text{JUMLAH SKOR}}{\text{JUMLAH}} \times X$$

2. PENILAIAN PENGETAHUAN

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

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.	1,2,3,4,5,7,11	7
			Menjelaskan manfaat hewan.	8,9,10,12	4
		<i>Procedural Fluency</i>	Mengelompokkan hewan/tumbuhan sesuai perannya.	6,13	2
		<i>Strategic Competence</i>	Memilih cara menjaga hewan/tumbuhan agar lestari.	14,15	2
		<i>Adaptive Reasoning</i>	Memberi alasan akibat jika hewan/tumbuhan hilang atau hutan ditebang.	16,17,18,19	4
		<i>Productive Disposition</i>	Menunjukkan manfaat hewan/tumbuhan.	20	1

3. 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 \geq 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 dan Guru memberikan penugasan kepada siswa untuk menjawab soal manfaat tumbuhan.

K. Kegiatan Remedial

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

Lampiran 38. Tautan Media *Fun Thinkers Digital*



Lampiran 39. Dokumentasi Kegiatan



Observasi di SD N 2 Bengkala



Observasi di SLB N 1 Buleleng



Tes Pemahaman Konsep di SD N 2
Bengkala



Tes Pemahaman Konsep di SLB N 1
Buleleng



Uji *Judges* Ahli I



Uji *Judges* Ahli II



Uji Produk oleh Ahli Media



Uji Produk oleh Ahli Materi



Implementasi Media di SLB
N 1 Buleleng



Implementasi Media di SD
N 2 Banyuning



Pembagian Kuesioner Respon Siswa



Posttest Pemahaman Konsep Siswa



Pemberian Kuesioner Respon Guru/Praktisi



Penerimaan Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

RIWAYAT HIDUP



Ni Nengah Suarningsih lahir di Banjar Metra Kelod pada tanggal 25 April 2004. Penulis lahir dari pasangan suami istri yang bernama Bapak I Wayan Gama dan Ibu Ni Ketut Rata. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Penulis beralamat di Banjar Metra Kelod, Desa Yangapi, Kecamatan Tembuku, Kabupaten Bangli, Provinsi Bali. No Hp 087780242xxx. Menyelesaikan pendidikan di SD Negeri 1 Yangapi pada tahun 2016. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMP N 4 Tembuku dan lulus pada tahun 2019, Kemudian pada tahun 2022 penulis lulus dari SMA Negeri 1 Tembuku dan melanjutkan ke jenjang Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada Semester Genap tahun ajaran 2026 penulis telah menyelesaikan tugas akhir yang berjudul <Pengembangan Media *Fun Thinkers* Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Muatan IPAS pada S