





DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Observasi

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN	
	Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Laman : https://fip.undiksha.ac.id Surel : fip@undiksha.ac.id	
Nomor	: 4024/UN48.10.6/LT/2024	Singaraja, 17 Maret 2025
Lampiran	: -	
Hal	: Observasi Awal	
Yth. Kepala Sekolah SD Negeri 1 Sakti di tempat		
Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.		
Nama	: Ni Kadek Hera Pebrianti	
NIM	: 2211031619	
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.		
- Ketua Jurusan		
		
Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. NIP. 198408202012121004		
<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center; margin-top: 20px;"> <div>  http://fipundiksha.ac.id </div> <div>  Fakultas Ilmu Pendidikan </div> <div>  fipundiksha </div> <div>  FIP Undiksha </div> <div>  0877 8811 6905 </div> </div>		

Lampiran 2 Surat Balasan Observasi

PEMERINTAH KABUPATEN KLUNGKUNG
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA
KORWIL DISDIKPORA KECAMATAN NUSA PENIDA
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 SAKTI
Alamat : Br. Dinas Sakti, Desa Sakti, Kec. Nusa Penida, Kode Pos : 80771

SURAT KETERANGAN
 Nomor : 463.1/41/SDNISK/VI/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri 1 Sakti


Nama : I Nyoman Jasna, S.Pd
 Unit Kerja : SD Negeri 1 Sakti
 Alamat : Br. Dinas Sakti, Desa Sakti, Kec. Nusa Penida, Kab. Klungkung
 NPSN : 50102389

Menerangkan dengan sebenarnya :

No	Nama	NIM	Jurusan	Prodi	Fakultas
1	Ni Kadek Hera Pebrianti	2211031619	Pendidikan Dasar	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Fakultas Ilmu Pendidikan

Bahwa memang benar Mahasiswa tersebut diatas melaksanakan pengumpulan data dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mata kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha di SD Negeri 1 Sakti

Demikian Surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Sakti, 10 Juli 2025
 Kepala SD Negeri 1 Sakti

 I Nyoman Jasna, S.Pd
 NIP. 19671119 199007 1 001

Lampiran 3 Dokumentasi Penyerahan Surat



Lampiran 4 Dokumentasi Observasi Kelas



Lampiran 5 Instrumen Wawancara Wali Kelas

Nama Sekolah : SD Negeri 1 Sakti

Nama Guru : I Nyoman Lasta, S.Pd.,SD.

Kelas yang Diampu : V

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Kurikulum apa yang diterapkan di kelas V?	Semua kelas di SD Negeri 1 Sakti sudah menerapkan kurikulum merdeka.
2	Apakah semua siswa sudah mencapai hasil belajar IPAS yang sudah ditetapkan?	Belum semua siswa mencapai ketuntasan yang telah ditetapkan sesuai dengan KKTP yaitu 70. Terutama pada hasil belajar IPAS, masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah KKTP.
3	Langkah apa saja yang telah bapak lakukan sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan dalam pencapaian hasil belajar?	Dalam hal ini, langkah yang saya lakukan yaitu memberikan remedial bagi siswa yang memperoleh nilai dibawah KKTP dan memberikan program pengayaan kepada siswa yang sudah memperoleh nilai diatas atau sesuai dengan KKTP.
4	Pada pembelajaran IPAS konsep atau materi apa saja yang paling sulit dipahami oleh siswa?	Materi pembelajaran yang sulit dipahami oleh siswa khususnya pada pembelajaran IPAS yaitu materi ekosistem, lebih khususnya pada topik harmoni dalam ekosistem. Hal ini mungkin didasari pada topik yang membutuhkan visualisasi.
5	Apakah dalam proses pembelajaran bapak pernah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi?	Dalam proses pembelajaran media berbasis teknologi yang pernah saya gunakan adalah media video pembelajaran yang saya temukan di internet.
6	Apakah bapak pernah menghubungkan materi	Dalam pembelajaran belum pernah menghubungkan materi dengan

	pembelajaran dengan budaya lokal yang ada di lingkungan sekitar?	budaya lokal yang ada di lingkungan, sehingga masih banyak siswa yang tidak mengenal budaya lokal yang ada di lingkungan mereka.
7	Bagaimana pandangan bapak mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap pencapaian hasil belajar siswa?	Menurut saya, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap pencapaian hasil belajar siswa sangat relevan. Hal ini dikarenakan perkembangan zaman menuntut kita agar paham terhadap teknologi yang mana teknologi ini memberikan dampak positif dalam dunia pembelajaran.
8	Apakah terdapat sarana dan prasarana yang digunakan oleh siswa untuk mengakses sumber belajar digital?	Sarana dan prasarana yang terdapat di sekolah cukup mendukung dalam mengakses sumber belajar digital, salah satu fasilitas yang terdapat di sekolah yaitu <i>chromebook</i> , LCD proyektor, Wifi, laptop.
9	Bagaimana pandangan bapak terhadap penerapan media pembelajaran yang diorientasikan dengan budaya lokal di lingkungan sekitar dalam proses pembelajaran?	Menurut pandangan saya penerapan media pembelajaran yang diorientasikan dengan budaya lokal sangat relevan, hal ini dikarenakan budaya lokal sangat dekat dengan kehidupan siswa.
10	Apakah penggunaan teknologi dalam pembelajaran memberikan perbedaan terhadap hasil belajar siswa jika dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional?	Ya, penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat memberikan perbedaan dalam pembelajaran, karena memudahkan siswa dalam memahami materi melalui media yang interaktif dan menarik. Selain itu, siswa juga lebih antusias dalam belajar.

Lampiran 6 Lembar Persetujuan Seminar Penelitian

LEMBAR PERSETUJUAN SEMINAR PROPOSAL PENELITIAN

Menyetujui

Pembimbing 1,

Pembimbing 2,



Prof. Dr. Desak Putu Parmiti, M.S.

NIP. 196012311986012001



Luh Sri Surya Wisma Jayanti, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198607032023212041

Lampiran 7 Lembar Persetujuan Penguji

LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI

**PROPOSAL INI TELAH DIKOREKSI DAN LAYAK
DILANJUTKAN KE TAHAP PENELITIAN**

Nama : Ni Kadek Hera Pebrianti
NIM : 2211031619
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Penguji I,

Singaraja, 31 Juli 2025
Penguji II,

Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisma, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198912232015042002




Alexander Hamonangan Simamora, S.E., M.Pd.
NIP. 198807062015041001

Penguji III,

Penguji IV,



Prof. Dr. Desak Putu Parmiti, M.S.
NIP. 196012311986012001



Luh Sri Surya Wisma Jayanti, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198607032023212041

Lampiran 8 Surat Pengantar 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 : 14002/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 28 Oktober 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 Proposal, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ni Kadek Hera Pebrianti
NIM : 2211031619
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.

Pt. Ketua Jurusan,



I Gede Margunayasa
NIP. 198504022009121009



Catatan :

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

Lampiran 9 Surat Pengantar Uji 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 : 14066/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 29 Oktober 2025
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

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

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

Nama : Ni Kadek Hera Pebrianti
NIM : 2211031619
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.

Plt. Ketua Jurusan,



I Gede Margunayasa
NIP. 198504022009121009



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

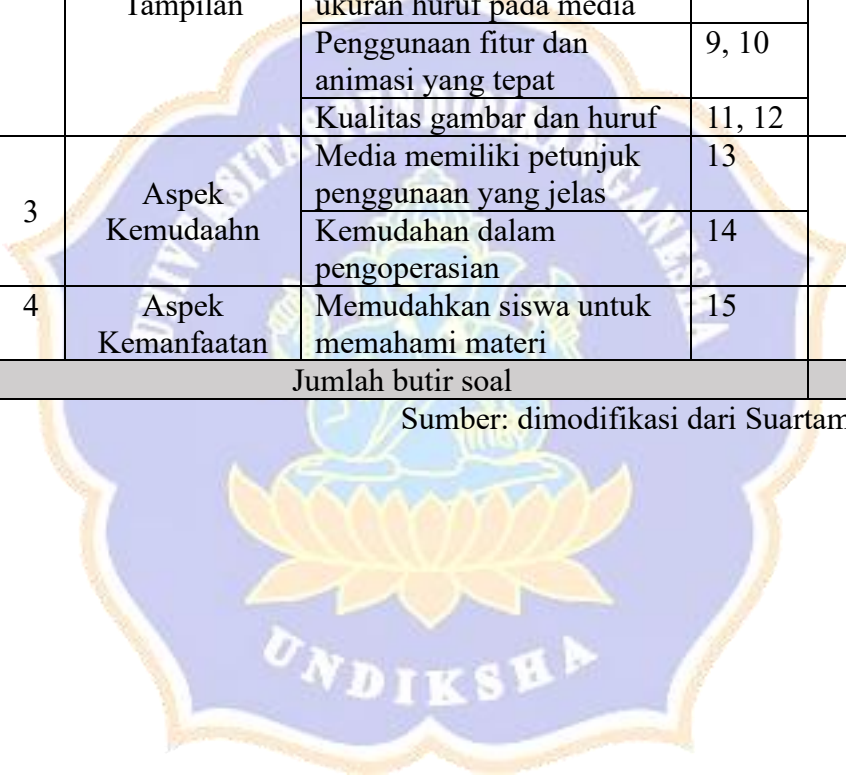
- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya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

Lampiran 10 Instrumen Validitas Ahli Media

KISI-KISI INSTRUMEN AHLI MEDIA

No	Kriteria	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1	Aspek Kesesuaian	Kesesuaian media dengan materi.	1, 2	3
		Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	3	
2	Aspek Tampilan	Kombinasi dan komposisi warna serasi	4, 5	9
		Desain sampul media	6	
		Penggunaan jenis dan ukuran huruf pada media	7, 8	
		Penggunaan fitur dan animasi yang tepat	9, 10	
		Kualitas gambar dan huruf	11, 12	
3	Aspek Kemudaahn	Media memiliki petunjuk penggunaan yang jelas	13	2
		Kemudahan dalam pengoperasian	14	
4	Aspek Kemanfaatan	Memudahkan siswa untuk memahami materi	15	1
Jumlah butir soal				15

Sumber: dimodifikasi dari Suartama (2016)



LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Digital *Game* Petualangan Harmoni Berorientasi Tri Hita Karana Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sakti.

Peneliti : Ni Kadek Hera Pebrianti

Pembimbing : Prof. Dr. Desak Putu Parmiti, M.S.

Luh Sri Surya Wisma Jayanti, S.Pd., M.Pd.

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kelayakan media digital *Game* Petualangan Harmoni Berorientasi Tri Hita Karana Pada Pembelajaran IPAS Materi Harmoni Dalam Ekosistem Siswa Kelas V SD.

B. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk mencermati terlebih dahulu media digital *Game* Petualangan Harmoni Berorientasi Tri Hita Karana pada materi Harmoni Dalam Ekosistem siswa kelas V SD untuk memberikan penilaian.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian untuk setiap pernyataan indikator penilaian. Deskripsi skala yang digunakan dalam penilaian sebagai berikut.
4 = Sangat Baik (SB)
3 = Baik (B)
2 = Kurang Baik (KB)
1 = Tidak Baik (TB)
3. Mohon kesediannya Bapak/Ibu mengisi bagian catatan yang telah disediakan apabila terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.
4. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terimakasih atas bantuan yang Bapak/Ibu berikan.

C. Penilaian

No	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
Aspek Kesesuaian					

1	Media sesuai dengan materi dalam pembelajaran.				
2	Media sesuai dengan metode pembelajaran.				
3	Media sesuai dengan karakteristik dan tingkat perkembangan siswa.				
Aspek Tampilan					
4	Kombinasi warna pada media serasi, menarik, dan tidak mengganggu fokus siswa.				
5	Komposisi warna pada media serasi, menarik untuk siswa sekolah dasar.				
6	Desain sampul media menarik untuk diperhatikan dan mencerminkan isi materi pembelajaran.				
7	Jenis huruf pada media mudah dibaca serta konsisten di seluruh tampilan.				
8	Ukuran huruf pada media sesuai dengan ukuran tampilan media.				
9	Fitur yang digunakan dalam menunjang tampilan media sesuai dengan tujuan media pembelajaran.				
10	Animasi yang digunakan dalam media tepat, relevan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan membantu pemahaman siswa.				
11	Kualitas gambar yang digunakan pada media jelas, berkualitas tinggi, dan mendukung isi materi.				
12	Kualitas fitur yang digunakan pada media jelas, berkualitas tinggi, dan mendukung isi materi.				

Aspek Kemudahan					
13	Media dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas dan mudah dipahami oleh pengguna.				
14	Media mudah dioperasikan tanpa memerlukan keterampilan teknis khusus.				
Aspek Kemanfaatan					
15	Media memudahkan siswa untuk memahami materi yang disajikan dan meningkatkan motivasi belajar siswa.				

D. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan media pembelajaran dari media digital *Game* Petualangan Harmoni yang dikembangkan adalah:

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

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja,.....
Validator,

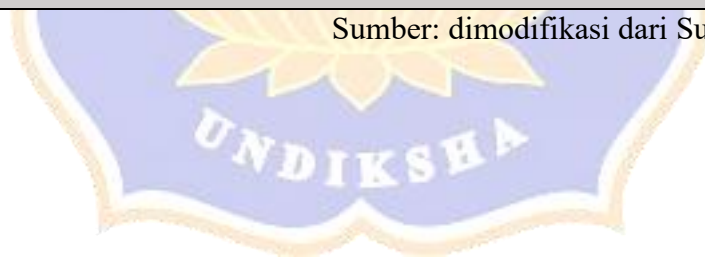
.....

Lampiran 11 Instrumen Validitas Ahli Materi

KISI-KISI INSTRUMEN AHLI MATERI

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1	Kesesuaian kurikulum	Kesesuaian materi pada media <i>Game</i> Petualangan Harmoni berorientasi Tri Hita Karana dengan capaian pembelajaran	1, 2	5
		Kesesuaian materi pada media <i>Game</i> Petualangan Harmoni berorientasi Tri Hita Karana dengan tujuan pembelajaran	3, 4	
		Relevansi materi dengan perkembangan peserta didik	5	
2	Kesesuaian materi	Kelengkapan materi	6, 7	5
		Ketepatan materi yang disajikan	8, 9	
		Kesesuaian materi dengan situasi dan lingkungan siswa.	10	
3	Kelayakan bahasa	Kesesuaian dengan kaidah kebahasaan	11, 12	2
4	Evaluasi	Kejelasan soal	13, 14	3
		Tingkat kesulitan soal sesuai dengan tujuan dan level pembelajaran.	15	
Jumlah butir penilaian				15

Sumber: dimodifikasi dari Suartama (2016)



LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Digital *Game* Petualangan Harmoni Berorientasi Tri Hita Karana Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sakti.

Peneliti : Ni Kadek Hera Pebrianti

Pembimbing : Prof. Dr. Desak Putu Parmiti, M.S.

Luh Sri Surya Wisma Jayanti, S.Pd., M.Pd.

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kelayakan materi dalam media digital *Game* Petualangan Harmoni Berorientasi Tri Hita Karana Pada Pembelajaran IPAS Materi Harmoni Dalam Ekosistem Siswa Kelas V SD.

B. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk mencermati terlebih dahulu materi pada media digital *Game* Petualangan Harmoni Berorientasi Tri Hita Karana pada materi Harmoni Dalam Ekosistem siswa kelas V SD untuk memberikan penilaian.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian untuk setiap pernyataan indikator penilaian. Deskripsi skala yang digunakan dalam penilaian sebagai berikut.
 - 4= Sangat Baik (SB)
 - 3=Baik (B)
 - 2=Kurang Baik (KB)
 - 1=Tidak Baik (TB)
3. Mohon kesediannya Bapak/Ibu mengisi bagian catatan yang telah disediakan apabila terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.
4. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terimakasih atas bantuan yang Bapak/Ibu berikan.

C. Penilaian

No	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
Aspek Kesesuaian Kurikulum					
1	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran.				
2	Materi yang disajikan terhubung dengan indikator capaian pembelajaran.				
3	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				
4	Kegiatan yang disajikan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.				
5	Materi yang disajikan relevan dengan kemampuan berpikir, usia dan karakteristik siswa.				
Aspek Kesesuaian Materi					
6	Materi yang disajikan sesuai dan mencakup konsep utama dalam topik yang digunakan.				
7	Terdapat komponen pendukung yang sesuai dengan materi.				
8	Materi yang ditampilkan tepat dan akurat secara ilmiah.				
9	Urutan penyajian materi logis dan memudahkan pemahaman siswa.				
10	Materi yang disajikan sesuai dengan situasi dan lingkungan belajar siswa.				
Aspek Kelayakan Bahasa					
11	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah kebahasaan.				

12	Pilihan kata dan gaya bahasa layak sesuai tingkat usia peserta didik.				
Aspek Evaluasi					
13	Soal yang digunakan sesuai dengan capaian pembelajaran.				
14	Pernyataan pada soal yang digunakan jelas dan mudah dipahami.				
15	Tingkat kesulitan soal yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa.				

D. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan materi pada media pembelajaran dari media digital *Game* Petualangan Harmoni yang dikembangkan adalah:

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

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja,.....
Validator,

.....

Lampiran 12 Instrumen Kepraktisan Respons Guru

KISI-KISI INSTRUMEN RESPONS GURU

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1	Daya Tarik	Kemenarikan tampilan media <i>game</i> petualangan harmoni berorientasi Tri Hita Karana	1, 2	6
		Kemudahan penggunaan media <i>game</i> petualangan harmoni berorientasi Tri Hita Karana agar menarik minat siswa.	3, 4, 5, 6	
		Kesesuaian warna, huruf, dan gambar		
		Kejelasan penggunaan kalimat		
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran		
2	Materi	Kesesuaian gambar dengan materi pembelajaran	7, 8	4
		Penggunaan Bahasa yang sederhana dan mudah dipahami		
		Ketersediaan rangkuman materi pembelajaran	9, 10	
		Kesesuaian Latihan soal dan materi		
3	Manfaat	Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dengan media <i>game</i> petualangan harmoni berorientasi Tri Hita Karana	11, 12	4
		Kemudahan memahami materi	13	
		Kemudahan dalam penggunaan belajar mandiri	14	
4	Penggunaan	Media mudah dioperasikan	15	1
Jumlah Butir Soal				15

INSTRUMEN VALIDASI RESPONS GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Media Digital *Game* Petualangan Harmoni Berorientasi Tri Hita Karana Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sakti.

Peneliti : Ni Kadek Hera Pebrianti

Pembimbing : Prof. Dr. Desak Putu Parmiti, M.S.

Luh Sri Surya Wisma Jayanti, S.Pd., M.Pd.

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kelayakan media digital *Game* Petualangan Harmoni Berorientasi Tri Hita Karana Pada Pembelajaran IPAS Materi Harmoni Dalam Ekosistem Siswa Kelas V SD.

B. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk mencermati terlebih dahulu media digital *Game* Petualangan Harmoni Berorientasi Tri Hita Karana pada materi Harmoni Dalam Ekosistem siswa kelas V SD untuk memberikan penilaian.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian untuk setiap pernyataan indikator penilaian. Deskripsi skala yang digunakan dalam penilaian sebagai berikut.
 - 4= Sangat Baik (SB)
 - 3= Baik (B)
 - 2= Kurang Baik (KB)
 - 1= Tidak Baik (TB)
3. Mohon kesediannya Bapak/Ibu mengisi bagian catatan yang telah disediakan apabila terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.
4. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terimakasih atas bantuan yang Bapak/Ibu berikan.

C. Penilaian

No	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
Aspek Daya Tarik					
1	Tampilan media <i>game</i> petualangan harmoni menarik perhatian.				

2	Media <i>game</i> petualangan harmoni mudah digunakan, dipahami oleh pengguna dan menarik minat siswa.				
3	Gambar dan huruf yang disajikan mendukung pemahaman materi, sesuai untuk menarik perhatian siswa sekolah dasar.				
4	Kombinasi warna pendukung media sesuai untuk menarik perhatian siswa sekolah dasar.				
5	Kalimat yang disajikan dalam media tersusun rapi dan mudah dipahami.				
6	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				
Aspek Materi					
7	Gambar pada media relevan dengan isi materi pembelajaran yang diajarkan.				
8	Bahasa pada materi yang digunakan sederhana dan mudah dipahami.				
9	Media menyediakan rangkuman materi pembelajaran yang sederhana dan mudah dipahami untuk memperkuat pemahaman siswa.				
10	Latihan soal yang disajikan dalam media sesuai dengan materi yang telah disajikan.				
Aspek Manfaat					
11	Pada media disajikan materi, latihan soal yang dirancang berbentuk <i>game</i> yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.				

12	Media dirancang untuk menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.				
13	Media dirancang agar siswa maupun guru memahami materi dengan lebih mudah.				
14	Media mudah digunakan baik terbimbing maupun digunakan belajar secara mandiri.				
Aspek Penggunaan					
15	Media dirancang secara sederhana sehingga mudah dioperasikan.				

D. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan media pembelajaran dari media digital *Game* Petualangan Harmoni yang dikembangkan adalah:

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

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja,.....
Validator,

.....

Lampiran 13 Instrumen Kepraktisan Respons Siswa

KISI-KISI INSTRUMEN RESPONS SISWA

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1	Daya Tarik	Tampilan media menarik perhatian	1	2
		Media <i>game</i> petualangan harmoni dirancang interaktif, sehingga menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.	2	
2	Manfaat	Media memudahkan dalam pembelajaran.	3	7
		Media <i>game</i> petualangan harmoni menumbuhkan semangat dan antusias belajar.	4, 5	
		Media dapat menumbuhkan rasa ingin tahu.	6	
		Media <i>game</i> petualangan harmoni tidak membosankan.	7	
		Pembelajaran dengan media <i>game</i> petualangan harmoni lebih menyenangkan.	8	
Media memungkinkan terjadinya pembelajaran secara nyata melalui visualisasi.	9			
3	Penggunaan	Media mudah dioperasikan.	10	1
Jumlah butir penilaian				10

Dimodifikasi dari (Yustiana & Ulia, 2019)

INSTRUMEN VALIDASI RESPONS SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Digital *Game* Petualangan Harmoni Berorientasi Tri Hita Karana Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sakti.

Peneliti : Ni Kadek Hera Pebrianti

Pembimbing : Prof. Dr. Desak Putu Parmiti, M.S.

Luh Sri Surya Wisma Jayanti, S.Pd., M.Pd.

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kelayakan media digital *Game* Petualangan Harmoni Berorientasi Tri Hita Karana Pada Pembelajaran IPAS Materi Harmoni Dalam Ekosistem Siswa Kelas V SD.

B. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk mencermati terlebih dahulu media digital *Game* Petualangan Harmoni Berorientasi Tri Hita Karana pada materi Harmoni Dalam Ekosistem siswa kelas V SD untuk memberikan penilaian.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian untuk setiap pernyataan indikator penilaian. Deskripsi skala yang digunakan dalam penilaian sebagai berikut.
4= Sangat Baik (SB)
3= Baik (B)
2= Kurang Baik (KB)
1= Tidak Baik (TB)
3. Mohon kesediannya Bapak/Ibu mengisi bagian catatan yang telah disediakan apabila terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.
4. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terimakasih atas bantuan yang Bapak/Ibu berikan.

C. Penilaian

No	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
Aspek Daya Tarik					
1	Tampilan media <i>Game</i> Petualangan Harmoni menarik perhatian.				

2	Media <i>Game</i> Petualangan Harmoni menarik minat siswa untuk lebih aktif dalam belajar.				
Aspek Manfaat					
3	Media <i>Game</i> Petualangan Harmoni memudahkan dalam belajar.				
4	Media <i>Game</i> Petualangan Harmoni menumbuhkan semangat belajar.				
5	Media <i>Game</i> Petualangan Harmoni meningkatkan antusias dalam belajar.				
6	Media <i>Game</i> Petualangan Harmoni mampu menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap materi dan konten yang disajikan.				
7	Media <i>Game</i> Petualangan Harmoni dirancang dalam bentuk <i>game</i> yang menyenangkan.				
8	Media <i>Game</i> Petualangan Harmoni memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.				
9	Media <i>Game</i> Petualangan Harmoni memungkinkan terjadinya keterlibatan secara langsung dalam pembelajaran.				
Aspek Penggunaan					
10	Media <i>Game</i> Petualangan Harmoni mudah digunakan.				

D. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan media pembelajaran dari media digital *Game* Petualangan Harmoni yang dikembangkan adalah:

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

*) : *Lingkari salah satu*



Lampiran 14 Instrumen Uji Efektivitas

INSTRUMEN EFEKTIVITAS

Judul Penelitian : Pengembangan Media Digital *Game* Petualangan Harmoni Berorientasi Tri Hita Karana Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 1

Peneliti : Ni Kadek Hera Pebrianti

Pembimbing : Prof. Dr. Desak Putu Parmiti, M.S.
Luh Sri Surya Wisma Jayanti, S.Pd., M.Pd.

A. Definisi Konseptual

Media *game* petualangan harmoni berorientasi Tri Hita Karana merupakan suatu media pembelajaran digital berbentuk permainan yang mengintegrasikan nilai kearifan lokal Tri Hita Karana yang terdiri dari tiga komponen yaitu Parahyangan yaitu hubungan harmonis dengan tuhan, Pawongan yaitu hubungan harmonis dengan sesama manusia, dan Palemahan yaitu hubungan harmonis dengan alam lingkungan sekitar. Media ini dikembangkan sebagai sarana pembelajaran IPAS pada topik "Harmoni dalam Ekosistem" untuk siswa kelas V Sekolah Dasar (Usman, 2024).

Dalam konteks konseptual, media ini tidak hanya menekankan pemahaman konsep terhadap komponen dan interaksi dalam ekosistem, tetapi juga mengedepankan penanaman nilai karakter, kepedulian lingkungan, serta keterampilan berpikir kritis melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan menyenangkan.

Tri Hita Karana sebagai landasan filosofis dalam media ini memiliki peran penting dalam membentuk keseimbangan antara pengetahuan ilmiah dan nilai-nilai spiritual serta sosial. Nilai ini dapat diintegrasikan melalui misi-misi permainan yang menumbuhkan rasa syukur, kebersamaan, tanggung jawab moral terhadap sesama Tuhan, sesama manusia, dan lingkungan sekitar (Mahendra, 2024). Dengan demikian media ini mengaitkan pembelajaran IPAS dengan kehidupan nyata siswa,

memperkuat keterkaitan antara sains, sosial, dan spiritualitas lokal yang menjadi ciri khas pendidikan kontekstual.

B. Definisi Operasional

Media *game* petualangan harmoni berorientasi Tri Hita Karana merupakan produk yang diwujudkan dalam bentuk media digital interaktif yang terdiri atas beberapa level permainan dengan alur cerita bertemakan pelestarian ekosistem dan pengamalan nilai-nilai Tri Hita Karana. Setiap level dirancang untuk mengajarkan konsep IPAS seperti komponen ekosistem, interaksi makhluk hidup, dan keseimbangan lingkungan yang disertai dengan tantangan yang menuntut kerja sama, tanggung jawab, dan kepedulian terhadap alam. Efektivitas media ini diukur melalui peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif yang diukur melalui tes (Indrawan, 2025).

C. Kisi-Kisi Instrumen

Penyusunan kisi-kisi instrumen sangat diperlukan dalam menyusun atau membuat sebuah instrumen. Kisi-kisi instrumen pilihan ganda yang digunakan dalam mengukur kemampuan pemahaman konsep adalah sebagai berikut.

Kisi-kisi Uji Efektivitas

Capaian Pembelajaran (CP)
Peserta didik memahami hubungan ketergantungan antar komponen biotik-abiotik dapat mempengaruhi kestabilan ekosistem di sekitar, serta mampu menginterasikan nilai Tri Hita Karana, melalui tindakan yang bertanggung jawab untuk menjaga keharmonisan ekosistem.
Tujuan Pembelajaran (TP)

1. Peserta didik dapat mengidentifikasi komponen biotik-abiotik dalam suatu ekosistem (C2).
2. Peserta didik dapat mengaitkan dampak kegiatan manusia terhadap keharmonisan ekosistem (C3).
3. Peserta didik dapat menunjukkan sikap menghargai keharmonisan ekosistem sebagai wujud syukur kepada tuhan sebagai pengamalan nilai Tri Hita Karana dengan menjaga keseimbangan ekosistem (C4).
4. Peserta didik dapat menganalisis hubungan salah satu komponen ekosistem terhadap komponen lainnya (C5)

No	Aspek	Indikator Soal	Tingkat Kognitif	No. Item	Jumlah Item
1	Pengetahuan	Mengidentifikasi komponen biotik-abiotik dalam suatu ekosistem	C2	1,2,3	6
		Mengelompokan contoh makhluk hidup berdasarkan perannya dalam ekosistem.	C3	4, 5, 6	
2	Pawongan dan palemahan	Mengidentifikasikan kegiatan manusia yang dapat mengganggu keseimbangan ekosistem.	C2	7, 8, 9	6
		Mengaitkan dampak kegiatan manusia terhadap keharmonisan ekosistem.	C3	10, 11, 12	
3	Parahyangan dan palemahan	Mengimplementasikan sikap menghargai keharmonisan ekosistem sebagai wujud syukur kepada tuhan, dengan menjaga keseimbangan ekosistem	C3	13, 14, 15	7

		Menganalisis contoh tindakan nyata dalam menjaga keseimbangan ekosistem di lingkungan sekitar.	C4	16, 17	
		Menganalisis pentingnya menjaga ekosistem sebagai bentuk pengamalan nilai Tri Hita Karana.	C4	18, 19	
4	Palemahan	Mengevaluasi hubungan salah satu komponen ekosistem terhadap komponen lainnya	C5	20, 21, 22	6
		Menilai besarnya pengaruh akibat perubahan salah satu komponen ekosistem terhadap keseluruhan sistem.	C5	23, 24, 25	

Sumber: dimodifikasi dari (Putra et al., 2024)



D. Instrumen Pilihan Ganda

Lembar Soal Pemahaman Konsep

1. Identitas Siswa

Nama :

.....

No :

.....

Kelas :

.....

2. Petunjuk Pengerjaan

- a. Gunakan pena/bolpoin untuk melingkari pilihan A, B, C, atau D pada lembar jawaban yang dianggap benar.
- b. Apabila terdapat jawaban yang salah dan ingin diganti jawabannya maka silang jawaban yang sudah dilingkari sebelumnya, dan lingkari kembali jawaban yang dianggap benar.
- c. Jumlah soal sebanyak 10 butir soal pilihan ganda.

SELAMAT MENGERJAKAN

1. Komponen berikut yang termasuk komponen biotik dalam ekosistem adalah...
 - a. Air, tanah, dan batu
 - b. Tumbuhan, hewan, dan manusia
 - c. Udara, cahaya, dan air
 - d. Tanah, batu, dan sinar matahari

Jawab : B

2. Berikut ini yang termasuk komponen abiotik dalam ekosistem adalah...
- Manusia, hewan, dan tumbuhan
 - Air, cahaya matahari, dan tanah
 - Rumput, pohon, dan burung
 - Jamur, rumput laut, dan serangga

Jawab : B

3. Perbedaan antara komponen biotik dan abiotik adalah...
- Biotik tidak dapat tumbuh, Abiotik dapat tumbuh
 - Abiotik dapat bernapas, Biotik tidak dapat bernapas
 - Biotik adalah makhluk hidup, abiotik adalah bukan makhluk hidup
 - Abiotik selalu bergerak, Biotik selalu diam

Jawab : C

4. Di sawah terdapat padi, katak, ular, air, dan lumpur. Komponen abiotik dalam ekosistem tersebut adalah...
- Katak dan Ular
 - Air dan Lumpur
 - Padi dan Air
 - Padi dan Ular

Jawab : B

5. Di sawah terdapat katak, ular, padi, air, dan lumpur. Komponen biotik dalam ekosistem tersebut adalah...
- Padi dan Air
 - Padi dan Ular
 - Katak dan Ular
 - Air dan Lumpur

Jawab : C

6. Jamur berperan penting dalam ekosistem karena...
- Menyuburkan tanah dengan mengurai sisa makhluk hidup
 - Menjadi makanan pokok hewan
 - Menyerap air dari udara
 - Menghasilkan oksigen

Jawab : A

7. Hubungan yang benar antara komponen biotik dan abiotik dalam keharmonisan ekosistem adalah...
- Komponen biotik tidak memerlukan komponen abiotik
 - Komponen abiotik hidup dari komponen abiotik
 - Komponen biotik bergantung pada komponen abiotik untuk hidup
 - Keduanya tidak saling berhubungan

Jawab : C

8. Pembuangan limbah pabrik ke sungai dapat mengakibatkan...
- Ekosistem menjadi seimbang
 - Peningkatan kualitas air
 - Kerusakan ekosistem perairan
 - Meningkatkan populasi ikan

Jawab : C

9. Menebang pohon di hutan secara berlebihan dapat menyebabkan...
- Hutan semakin rindang
 - Hewan kehilangan tempat tinggal
 - Udara semakin bersih
 - Tanah semakin subur

Jawab : B

10. Penggunaan pestisida berlebihan di sawah dapat mengakibatkan...
- Tanah menjadi sehat
 - Ikan di sungai berkembangbiak
 - Tanah dan air tercemar
 - Hama bertambah banyak

Jawab : C

11. Upaya manusia yang dapat mengurangi dampak negatif kegiatan manusia terhadap lingkungan adalah...
- Menggunakan bahan plastik
 - Menggunakan transportasi pribadi
 - Mengurangi penggunaan pestisida
 - Membuka lahan hutan baru

Jawab : C

12. Jika manusia menebang pohon tanpa menanam kembali, maka yang akan terjadi...

- a. Hewan di hutan bertambah
- b. Terjadi banjir dan longsor
- c. Tanah menjadi subur
- d. Air dan tanah semakin banyak

Jawab : B

13. Menjaga keharmonisan lingkungan merupakan wujud rasa syukur kepada Tuhan karena...

- a. Alam adalah tempat manusia bekerja
- b. Alam merupakan ciptaan Tuhan yang harus dijaga
- c. Lingkungan membantu manusia mendapatkan kekayaan
- d. Manusia bebas memanfaatkan alam sesuka hati

Jawab : B

14. Tindakan berikut yang mencerminkan nilai Tri Hita Karana dalam ekosistem adalah...

- a. Menebang pohon secara besar-besaran
- b. Membakar sampah plastik di halaman rumah
- c. Menanam pohon di lingkungan sekitar rumah
- d. Menggunakan air tanpa memperhatikan kebutuhan

Jawab : C

15. Tidak merusak tanaman sekolah merupakan sikap...

- a. Acuh terhadap lingkungan
- b. Menghormati ciptaan Tuhan
- c. Tidak peduli dengan keindahan
- d. Menyukai kekacauan

Jawab : B

16. Para siswa di sekolah membawa botol minum sendiri untuk mengurangi sampah plastik. Berdasarkan tindakan tersebut yang tepat adalah...

- a. Tindakan tersebut tidak berpengaruh pada keharmonisan ekosistem
- b. Tindakan tersebut hanya bermanfaat bagi kantin sekolah

- c. Tindakan tersebut membantu mengurangi pencemaran dan menjaga keseimbangan ekosistem
- d. Tindakan tersebut membuat sekolah kekurangan air

Jawab : C

17. Di sebuah desa, warga bekerja bakti membersihkan selokan dan menanam pohon di sekitar jalan. Dari kegiatan tersebut, dapat dikatakan bahwa...

- a. Warga ingin mempercepat pertumbuhan hewan air
- b. Warga menerapkan tindakan yang membantu menjaga keseimbangan lingkungan
- c. Warga ingin membuang sampah agar tidak terlihat
- d. Warga ingin menghabiskan waktu luang bersama

Jawab : B

18. Dalam upaya menjaga keharmonisan ekosistem, pada saat melakukan persembahyangan warga sepakat menggunakan air di area pura secara bijak. Tindakan yang paling menunjukkan penerapan hubungan manusia di sekitar dengan Tuhan adalah...

- a. Menggunakan air sebanyak mungkin saat upacara
- b. Berdoa agar air selalu tersedia tanpa mengubah perilaku
- c. Mengatur penggunaan air saat upacara dan menjaga sumber air tetap bersih
- d. Menutup akses sumber air untuk Masyarakat dalam melakukan persembahyangan

Jawab : C

19. Mengapa menjaga keharmonisan ekosistem termasuk pengamalan Tri Hita Karana?

- a. Karena manusia hidup terpisah dari alam
- b. Karena manusia harus memanfaatkan alam sebanyak banyaknya
- c. Karena manusia, alam, dan Tuhan harus hidup selaras
- d. Karena alam dapat mengatur dirinya sendiri

Jawab : C

20. Dalam rantai makanan “rumput → belalang → katak → ular → elang”, jika populasi belalang menurun, maka....

- a. Jumlah rumput akan berkurang
- b. Katak akan kekurangan makanan
- c. Ular bertambah banyak
- d. Elang semakin mudah mencari makan

Jawab : B

21. Jika jumlah rumput pada ekosistem padang rumput berkurang, maka...

- a. Populasi rusa akan bertambah
- b. Populasi rusa akan menurun
- c. Populasi rusa akan tetap
- d. Populasi rusa tidak berubah

Jawab : B

22. Petani menyadari bahwa jumlah cacing tanah di sawah berkurang akibat penggunaan pestisida berlebihan. Karena cacing membantu menyuburkan tanah, tindakan paling sesuai untuk memulihkan hubungan keduanya adalah...

- a. Menambah pestisida agar hama cepat mati
- b. Mengurangi pestisida dan menambahkan bahan organik pada tumbuhan
- c. Mengabaikan kondisi tanah karena tanaman masih bisa tumbuh
- d. Mengeringkan sawah agar cacing keluar dari tanah

Jawab : B

23. Penggunaan pupuk kimia berlebihan menyebabkan tanah menjadi keras dan mikroorganisme tanah berkurang. Hal ini membuat tanaman sulit tumbuh. Penilaian yang paling tepat mengenai besarnya pengaruh hilangnya mikroorganisme tanah adalah...

- a. Pengaruhnya kecil karena tanaman tidak memerlukan mikroorganisme
- b. Pengaruhnya besar karena mikroorganisme membantu menyuburkan tanah
- c. Pengaruhnya sedang karena hanya memengaruhi warna tanah
- d. Pengaruhnya tidak terlalu penting dibandingkan penggunaan pestisida

Jawab : B

24. Populasi burung pemakan buah di hutan menurun drastis. Akibatnya, penyebaran biji tanaman berkurang sehingga jumlah tanaman muda

menurun. Berdasarkan hubungan tersebut, pernyataan yang paling menunjukkan seberapa besar dampak perubahan populasi burung adalah...

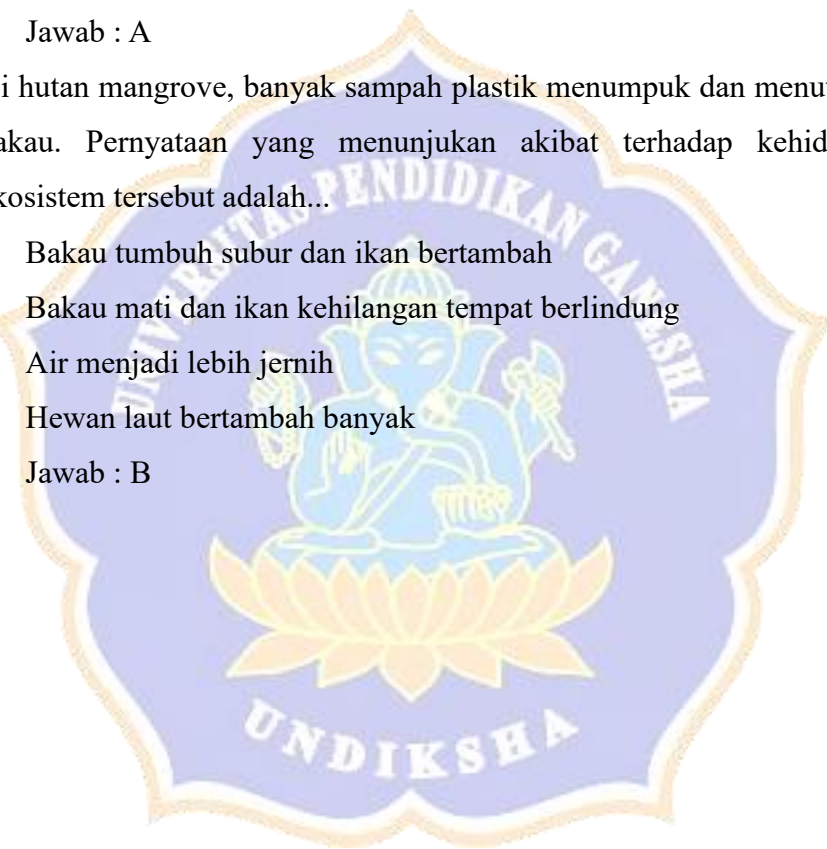
- a. Dampaknya besar karena burung membantu memperbanyak tumbuhan di hutan
- b. Dampaknya kecil karena tanaman tetap dapat tumbuh mandiri
- c. Dampaknya tidak ada karena hewan lain dapat menggantikan peran burung
- d. Dampaknya hanya terjadi pada hewan, bukan pada tumbuhan

Jawab : A

25. Di hutan mangrove, banyak sampah plastik menumpuk dan menutupi akar bakau. Pernyataan yang menunjukan akibat terhadap kehidupan di ekosistem tersebut adalah...

- a. Bakau tumbuh subur dan ikan bertambah
- b. Bakau mati dan ikan kehilangan tempat berlindung
- c. Air menjadi lebih jernih
- d. Hewan laut bertambah banyak

Jawab : B



Lampiran 15 Hasil Uji Judges I



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

SURAT KETERANGAN UJI JUGDES I

Yang bertanda tangan di bawah ini:

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

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Kadek Hera Pebrianti
NIM : 2211031619
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Singaraja, 03 November 2025

Pakar I,

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

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*

INSTRUMEN VALIDITAS AHLI MATERI

"PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL GAME PETUALANGAN HARMONI
BERORIENTASI TRI HITA KARANA PADA PEMBELAJARAN IPAS SISWA
KELAS V SD NEGERI 1 SAKTI"

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Mohon kesedian Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian *judges* untuk setiap pernyataan.
2. Apabila terdapat komentar ataupun saran, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

B. Lembar Validasi Instrumen

No	Penilaian		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		

C. Komentar dan Saran

Sudah sesuai

D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan materi pada media pembelajaran dari media digital Game Petualangan Harmoni yang dikembangkan adalah:

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

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja, 03 November 2025

Ahli I,



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

NIP. 197612142009122002

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*

INSTRUMEN VALIDITAS AHLI MEDIA

**"PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL GAME PETUALANGAN HARMONI
BERORIENTASI TRI HITTA KARANA PADA PEMBELAJARAN IPAS SISWA
KELAS V SD NEGERI 1 SAKTI"**

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Mohon kesedian Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian *judges* untuk setiap pernyataan.
2. Apabila terdapat komentar ataupun saran, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

B. Lembar Validasi Instrumen

No	Penilaian		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		

C. Komentar dan Saran

Sudah sesuai
.....
.....
.....
.....

D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan media pembelajaran dari media digital Game Petualangan Harmoni yang dikembangkan adalah:

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

*): *Lingkari salah satu*

Singaraja, 03 November 2025

Ahli I,



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

NIP. 197612142009122002

INSTRUMEN EFEKTIVITAS

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*

INSTRUMEN VALIDITAS RESPONS GURU

"PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL GAME PETUALANGAN HARMONI
BERORIENTASI TRI HITTA KARANA PADA PEMBELAJARAN IPAS SISWA
KELAS V SD NEGERI 1 SAKTI"

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Mohon kesedian Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian *judges* untuk setiap pernyataan.
2. Apabila terdapat komentar ataupun saran, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

B. Lembar Validasi Instrumen

No	Penilaian		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		

C. Komentar dan Saran

..... sesuai

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan media pembelajaran dari media digital Game Petualangan Harmoni yang dikembangkan adalah:

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

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja, 03 November 2025

Ahli I,



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

NIP. 197612142009122002

Lampiran 16 Hasil Uji Judges II



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

SURAT KETERANGAN UJI JUDGE II

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198408282009122005
Jabatan : Dosen Pengajar Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Pendidikan Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Kadek Hera Pebrianti
NIM : 2211031619
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Singaraja, 03 November 2025

Pakat II,


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

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
INSTRUMEN VALIDITAS AHLI MEDIA
"PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL GAME PETUALANGAN HARMONI
BERORIENTASI TRI HITA KARANA PADA PEMBELAJARAN IPAS SISWA
KELAS V SD NEGERI 1 SAKTI"

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Mohon kesedian Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian *judges* untuk setiap pernyataan.
2. Apabila terdapat komentar ataupun saran, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

B. Lembar Validasi Instrumen

No	Penilaian		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		

C. Komentar dan Saran

Gutuh bagus siap digunakan

D. Kesimpulan

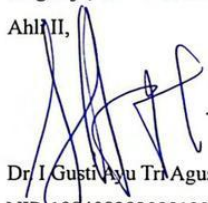
Berdasarkan penilaian validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan media pembelajaran dari media digital Game Petualangan Harmoni yang dikembangkan adalah:

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

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja, 03 November 2025

Ahl!!!


Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198408282099122005

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
INSTRUMEN VALIDITAS AHLI MATERI
"PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL GAME PETUALANGAN HARMONI
BERORIENTASI TRI HITA KARANA PADA PEMBELAJARAN IPAS SISWA
KELAS V SD NEGERI 1 SAKTI"

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Mohon kesedian Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian *judges* untuk setiap pernyataan.
2. Apabila terdapat komentar ataupun saran, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

B. Lembar Validasi Instrumen

No	Penilaian		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		

C. Komentor dan Saran

Sudah bagus sesuai dengan teori - teori

D. Kesimpulan

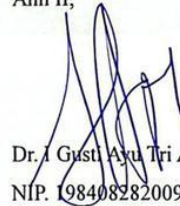
Berdasarkan penilaian validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan materi pada media pembelajaran dari media digital Game Petualangan Harmoni yang dikembangkan adalah:

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

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja, 03 November 2025

Ahli II,



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

NIP. 198408282009122005

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
INSTRUMEN VALIDITAS RESPONS GURU
"PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL GAME PETUALANGAN HARMONI
BERORIENTASI TRI HITA KARANA PADA PEMBELAJARAN IPAS SISWA
KELAS V SD NEGERI 1 SAKTI"

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian *judges* untuk setiap pernyataan.
2. Apabila terdapat komentar ataupun saran, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

B. Lembar Validasi Instrumen

No	Penilaian		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		

C. Komentar dan Saran

Sudah bagus asip instrumen ini digunakan

D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan media pembelajaran dari media digital Game Petualangan Harmoni yang dikembangkan adalah:

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

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja, 03 November 2025

Ahli II,


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

LEMBAR PENILAIAN JUDGES

INSTRUMEN VALIDITAS RESPONS SISWA

**"PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL GAME PETUALANGAN HARMONI
BERORIENTASI TRI HITA KARANA PADA PEMBELAJARAN IPAS SISWA
KELAS V SD NEGERI 1 SAKTI"**

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Mohon kesedian Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian *judges* untuk setiap pernyataan.
2. Apabila terdapat komentar ataupun saran, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

B. Lembar Validasi Instrumen

No	Penilaian		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		

C. Komentar dan Saran

Bapak redaksi no 2 dan 7, buat siswa
yang menjawab / merespon pernyataan ini

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

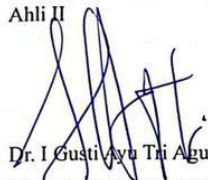
Berdasarkan penilaian validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan media pembelajaran dari media digital Game Petualangan Harmoni yang dikembangkan adalah:

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

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja, 03 November 2025

Ahli II



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

**VALIDASI SOAL PILIHAN GANDA PEMAHAMAN KONSEP
"PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL GAME PETUALANGAN HARMONI
BERORIENTASI TRI HITA KARANA PADA PEMBELAJARAN IPAS SISWA
KELAS V SD"**

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

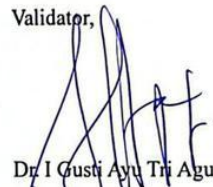
No Soal	Penilaian		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓	✓	
10	✓	✓	

C. Komentar dan Saran

Soal terlah sudah, sesuai dengan
indikator pemahaman konsep literasi
kognitif CI s/d C6

Singaraja, 03 November 2025

Validator,



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

NIP. 198408282009122005

Lampiran 17 Perhitungan Validitas Instrumen

Instrumen Validitas Ahli Media

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian Judges	Kurang Relevan	Sangat Relevan
<i>Judges II</i>	Kurang Relevan	A (0)	B (0)
	Sangat Relevan	C (0)	D (15)

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

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

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

$$V = 1,00$$

Hasil perhitungan validitas isi instrument (ahli media) menggunakan rumus Gregory di atas memperoleh skor 1,00. Berdasarkan kategori tabulasi silang menurut Gregory, skor 1,00 berada pada kategori sangat tinggi. Dapat disimpulkan bahwa instrumen validitas materi dinyatakan valid dan sangat layak untuk digunakan sebagai panduan penilaian kelayakan media digital *game* petualangan harmoni yang dikembangkan.

Instrumen Validitas Ahli Materi

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian Judges	Kurang Relevan	Sangat Relevan
<i>Judges II</i>	Kurang Relevan	A (0)	B (0)
	Sangat Relevan	C (0)	D (15)

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

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

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

$$V = 1,00$$

Hasil perhitungan validitas isi instrument (ahli materi) menggunakan rumus Gregory di atas memperoleh skor 1,00. Berdasarkan kategori tabulasi silang menurut Gregory, skor 1,00 berada pada kategori sangat tinggi. Dapat disimpulkan bahwa instrumen validitas materi dinyatakan valid dan sangat layak untuk digunakan sebagai panduan penilaian kelayakan media digital *game* petualangan harmoni yang dikembangkan.



Instrumen Validitas Respons Guru

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian Judges	Kurang Relevan	Sangat Relevan
<i>Judges II</i>	Kurang Relevan	A (0)	B (0)
	Sangat Relevan	C (0)	D (15)

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

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

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

$$V = 1,00$$

Hasil perhitungan validitas isi instrument (respons Guru) menggunakan rumus Gregory di atas memperoleh skor 1,00. Berdasarkan kategori tabulasi silang menurut Gregory, skor 1,00 berada pada kategori sangat tinggi. Dapat disimpulkan bahwa instrumen validitas materi dinyatakan valid dan sangat layak untuk digunakan sebagai panduan penilaian kelayakan media digital *game* petualangan harmoni yang dikembangkan.



Instrumen Validitas Respons Siswa

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian Judges	Kurang Relevan	Sangat Relevan
<i>Judges II</i>	Kurang Relevan	A (0)	B (0)
	Sangat Relevan	C (0)	D (10)

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

$$V = \frac{10}{0+0+0+10}$$

$$V = \frac{10}{10}$$

$$V = 1,00$$

Hasil perhitungan validitas isi instrument (respons siswa) menggunakan rumus Gregory di atas memperoleh skor 1,00. Berdasarkan kategori tabulasi silang menurut Gregory, skor 1,00 berada pada kategori sangat tinggi. Dapat disimpulkan bahwa instrumen validitas materi dinyatakan valid dan sangat layak untuk digunakan sebagai panduan penilaian kelayakan media digital *game* petualangan harmoni yang dikembangkan.

Instrumen Efektivitas Hasil Belajar

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian Judges	Kurang Relevan	Sangat Relevan
<i>Judges II</i>	Kurang Relevan	A (0)	B (0)
	Sangat Relevan	C (0)	D (25)

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

$$V = \frac{25}{0+0+0+25}$$

$$V = \frac{25}{25}$$

$$V = 1,00$$

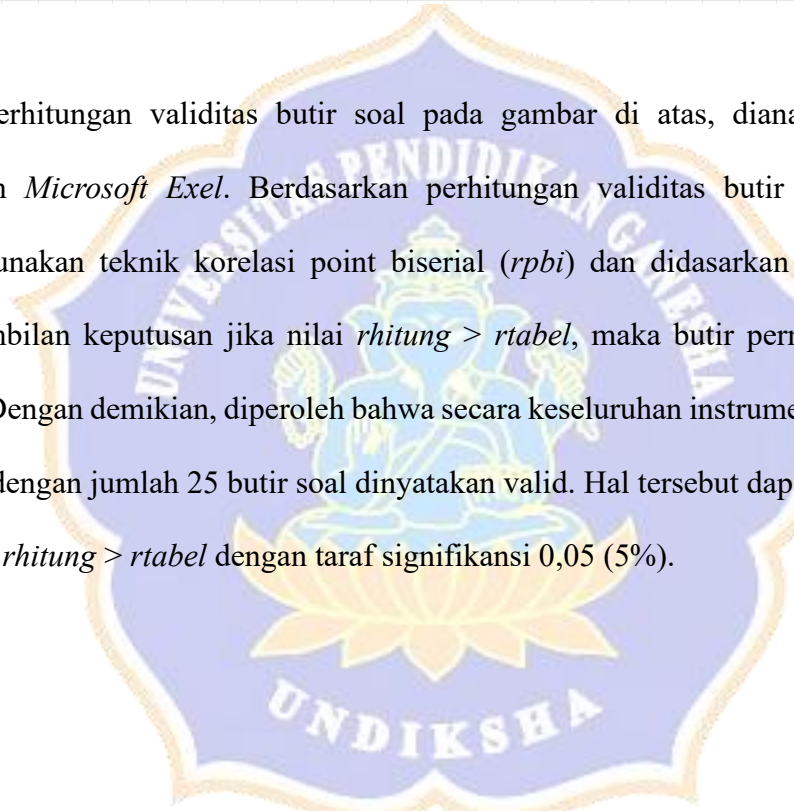
Hasil perhitungan validitas isi instrument (instrumen efektivitas hasil belajar) menggunakan rumus Gregory di atas memperoleh skor 1,00. Berdasarkan kategori tabulasi silang menurut Gregory, skor 1,00 berada pada kategori sangat tinggi. Dapat disimpulkan bahwa instrumen validitas materi dinyatakan valid dan sangat layak untuk digunakan sebagai panduan penilaian kelayakan media digital *game* petualangan harmoni berorientasi Tri Hita Karana pada mata pelajaran IPAS siswa kelas V sekolah dasar.



Lampiran 18 Hasil Uji Validitas Butir Soal

No Absen	Butir Soal																									Skor	Skor ²
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	13	169
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	20	400
3	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	16	256
4	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	18	324
5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	4	16
6	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	8	64
7	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	21	441
8	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	17	289
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	21	441
10	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	19	361
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	21	441
12	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	529
13	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	12	144
14	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	529
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	484
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	24	576
17	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	8	64
18	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	14	196
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	24	576
20	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	20	400
21	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	15	225
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	400
Jumlah	14	20	20	15	21	14	12	16	15	16	20	14	17	21	4	19	20	12	20	4	13	15	13	20	8	383	7123
p	0.636	0.909	0.909	0.682	0.955	0.636	0.545	0.727	0.682	0.727	0.909	0.636	0.773	0.955	0.182	0.864	0.909	0.545	0.909	0.182	0.591	0.682	0.591	0.909	0.364		
q	0.364	0.091	0.091	0.318	0.045	0.364	0.455	0.273	0.318	0.273	0.091	0.364	0.227	0.045	0.818	0.136	0.091	0.455	0.091	0.818	0.409	0.318	0.409	0.091	0.636		
Mp	19.571	18.550	18.300	20.067	18.048	20.714	20.667	19.813	19.533	18.938	18.550	19.500	18.824	18.048	23.000	18.789	18.300	20.167	18.200	22.500	19.462	19.067	19.692	18.350	20.875		
Mt	17.409																										
St	5.47																										
rpbis	0.523	0.660	0.515	0.712	0.535	0.800	0.653	0.718	0.569	0.457	0.660	0.506	0.477	0.535	0.482	0.636	0.515	0.553	0.458	0.439	0.451	0.444	0.502	0.544	0.479		
rtabel	0.423	0.423	0.423	0.423	0.423	0.423	0.423	0.423	0.423	0.423	0.423	0.423	0.423	0.423	0.423	0.423	0.423	0.423	0.423	0.423	0.423	0.423	0.423	0.423	0.423	0.423	
Keterangan	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	
Cek Hasil	0.523	0.660	0.515	0.712	0.535	0.800	0.653	0.718	0.569	0.457	0.660	0.506	0.477	0.535	0.482	0.636	0.515	0.553	0.458	0.439	0.451	0.444	0.502	0.544	0.479		

Perhitungan validitas butir soal pada gambar di atas, dianalisis dengan bantuan *Microsoft Excel*. Berdasarkan perhitungan validitas butir soal dengan menggunakan teknik korelasi point biserial (*rpbi*) dan didasarkan pada triteria pengambilan keputusan jika nilai *rhitung* > *rtabel*, maka butir pernyataan tidak valid. Dengan demikian, diperoleh bahwa secara keseluruhan instrumen test pilihan ganda dengan jumlah 25 butir soal dinyatakan valid. Hal tersebut dapat dilihat dari jumlah *rhitung* > *rtabel* dengan taraf signifikansi 0,05 (5%).



Lampiran 19 Hasil Uji Reabilitas Soal

No Absen	Butir Soal																									Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	13
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	20
3	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	16
4	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	18
5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	4
6	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	8
7	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	23
8	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	21
10	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	19
11	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
12	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
13	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	12
14	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	22
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
17	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	8
18	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	14
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	24
20	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	20
21	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	15
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	20
Jumlah	14	20	20	15	21	14	12	16	15	16	20	14	17	21	4	19	20	12	20	4	13	15	13	20	8	
k																										25
k-1																										24
r	0,64	0,91	0,91	0,68	0,95	0,64	0,55	0,73	0,68	0,73	0,91	0,64	0,77	0,95	0,18	0,86	0,91	0,55	0,91	0,18	0,59	0,68	0,59	0,91	0,36	
q	0,36	0,09	0,09	0,32	0,05	0,36	0,45	0,27	0,32	0,27	0,09	0,36	0,23	0,05	0,82	0,14	0,09	0,45	0,09	0,82	0,41	0,32	0,41	0,09	0,64	
pa	0,231	0,083	0,083	0,217	0,043	0,231	0,248	0,198	0,217	0,198	0,083	0,231	0,176	0,043	0,149	0,118	0,083	0,248	0,083	0,149	0,242	0,217	0,242	0,083	0,231	
Sj																										4,13
Varians skor																										31,30
KR-20																										0,90
Reliabel																										

Perhitungan reabilitas butir instrumen dianalisis dengan berbantuan *Microsoft Excel*. Berdasarkan perhitungan dengan teknik *Alpha Cronbach*, diperoleh hasil bahwa secara keseluruhan instrumen tes memiliki reabilitas sangat tinggi yaitu sebesar 0,90. Dengan demikian, instrumen tes dapat diterapkan dalam penelitian tanpa revisi lebih lanjut.



Lampiran 20 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

No Absen	Butir Soal																									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1
3	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0
4	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0
5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0
6	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0
7	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1
8	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0
10	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
13	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1
14	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
17	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0
18	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
20	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0
21	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0
nb	24	20	20	15	21	14	12	16	15	16	20	14	17	21	4	19	20	12	20	4	13	15	13	20	8	
n	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
p	0,64	0,91	0,91	0,68	0,95	0,64	0,55	0,73	0,68	0,73	0,91	0,64	0,77	0,95	0,18	0,86	0,91	0,55	0,91	0,18	0,59	0,68	0,59	0,91	0,36	
Kategori	sedang	mudah	mudah	sedang	mudah	sedang	sedang	mudah	sedang	mudah	sedang	mudah	mudah	sukar	mudah	mudah	sedang	mudah	sukar	sedang	sedang	sedang	mudah	sedang		

Pengujian tingkat kesukaran soal dianalisis dengan bantuan *Microsoft Exel*.

Berdasarkan hasil pengukuran, diketahui bahwa sebagian besar soal memiliki tingkat kesukaran sedang dan mudah. Berdasarkan pada hasil analisis tersebut, maka soal memiliki tingkat konsistensi sedang sehingga dapat dipergunakan dalam penelitian.



Lampiran 21 Hasil Uji Daya Beda Soal

No Absen	Butir Soal																									Jumlah	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	24	
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	24	
12	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	23	
14	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	23	
7	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	21	
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	21	
11	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	21	
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	20	
20	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	20
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	20	
PT	0,82	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	0,82	1,00	0,81	1,00	1,00	0,73	1,00	1,00	0,36	1,00	1,00	0,82	1,00	0,36	0,82	0,82	0,64	1,00	0,64		
10	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	19	
4	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	18	
8	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	17	
3	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	16	
21	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	15	
18	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	14	
1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	13	
13	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	12	
6	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	8	
17	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	8	
5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	4	
PH	0,45	0,82	0,82	0,36	0,81	0,27	0,27	0,45	0,45	0,45	0,82	0,55	0,55	0,91	0,00	0,73	0,82	0,27	0,82	0,00	0,36	0,55	0,82	0,05	0,05		
DB	0,36	0,18	0,18	0,64	0,09	0,73	0,55	0,55	0,45	0,55	0,18	0,18	0,45	0,09	0,36	0,27	0,18	0,55	0,18	0,36	0,45	0,27	0,09	0,18	0,55		
Keterangan	cb	kb	kb	b	kb	b	b	b	b	b	kb	kb	b	kb	cb	cb	kb	b	kb	cb	b	cb	kb	kb	b		

Pengujian daya beda dianalisis dengan bantuan *Microsoft Exel*. Berdasarkan hasil analisis daya beda, diperoleh hasil bahwa sebagian soal memiliki daya beda yang baik dalam membedakan kemampuan peserta didik yang memiliki kemampuan rendah dan tinggi. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar butir soal memiliki kemampuan yang baik dalam membedakan peserta didik dengan kemampuan rendah dan tinggi. Secara keseluruhan, instrumen tes dapat dikatakan memiliki kualitas yang baik karena sebagian besar butir soal efektif.

Lampiran 22 Surat Pengantar Uji 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 : 16154/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 19 Desember 2025
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

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

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

Nama : Ni Kadek Hera Pebrianti
NIM : 2211031619
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Pt. Ketua Jurusan,



I Gede Margunayasa
NIP. 198504022009121009



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

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



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 : 16155/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 19 Desember 2025
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

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

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

Nama : Ni Kadek Hera Pebrianti
NIM : 2211031619
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Plt. Ketua Jurusan,



I Gede Margunayasa
NIP. 198504022009121009



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 23 Surat Pengantar Uji Ahli Materi



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

Nomor : 16152/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 19 Desember 2025
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

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

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

Nama : Ni Kadek Hera Pebrianti
NIM : 2211031619
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Plt. Ketua Jurusan,



I Gede Margunayasa
NIP. 198504022009121009

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



Dipindai dengan CamScanner



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 : 16153/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 19 Desember 2025
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

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

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

Nama : Ni Kadek Hera Pebrianti
NIM : 2211031619
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Plt. Ketua Jurusan,



I Gede Margunayasa
NIP. 198504022009121009



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

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

Lampiran 24 Hasil Uji Ahli Media

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Digital Game Petualangan Harmoni Berorientasi Tri Hita Karana Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sakti.

Peneliti : Ni Kadek Hera Pebrianti

Pembimbing : Prof. Dr. Desak Putu Parmiti, M.S.
Luh Sri Surya Wisma Jayanti, S.Pd., M.Pd.

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kelayakan media digital Game Petualangan Harmoni Berorientasi Tri Hita Karana Pada Pembelajaran IPAS Materi Harmoni Dalam Ekosistem Siswa Kelas V SD.

B. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk mencermati terlebih dahulu media digital Game Petualangan Harmoni Berorientasi Tri Hita Karana pada materi Harmoni Dalam Ekosistem siswa kelas V SD untuk memberikan penilaian.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian untuk setiap pernyataan indikator penilaian. Deskripsi skala yang digunakan dalam penilaian sebagai berikut.
4 = Sangat Baik (SB)
3 = Baik (B)
2 = Kurang Baik (KB)
1 = Tidak Baik (TB)
3. Mohon kesediannya Bapak/Ibu mengisi bagian catatan yang telah disediakan apabila terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.
4. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terimakasih atas bantuan yang Bapak/Ibu berikan.

C. Penilaian

No	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
Aspek Kesesuaian					
1	Media sesuai dengan materi dalam pembelajaran.	✓			
2	Media sesuai dengan metode pembelajaran.	✓			

3	Media sesuai dengan karakteristik dan tingkat perkembangan siswa.	✓			
Aspek Tampilan					
4	Kombinasi warna pada media serasi, menarik, dan tidak mengganggu fokus siswa.	✓			
5	Komposisi warna pada media serasi, menarik untuk siswa sekolah dasar.	✓			
6	Desain sampul media menarik untuk diperhatikan dan mencerminkan isi materi pembelajaran.	✓			
7	Jenis huruf pada media mudah dibaca serta konsisten di seluruh tampilan.	✓			
8	Ukuran huruf pada media sesuai dengan ukuran tampilan media.	✓			
9	Fitur yang digunakan dalam menunjang tampilan media sesuai dengan tujuan media pembelajaran.		✓		
10	Animasi yang digunakan dalam media tepat, relevan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan membantu pemahaman siswa.	✓			
11	Kualitas gambar yang digunakan pada media jelas, berkualitas tinggi, dan mendukung isi materi.	✓			
12	Kualitas fitur yang digunakan pada media jelas, berkualitas tinggi, dan mendukung isi materi.	✓			
Aspek Kemudahan					
13	Media dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas dan mudah dipahami oleh pengguna.		✓		

14	Media mudah dioperasikan tanpa memerlukan keterampilan teknis khusus.	✓			
Aspek Kemanfaatan					
15	Media memudahkan siswa untuk memahami materi yang disajikan dan meningkatkan motivasi belajar siswa.	✓			

D. Komentar dan Saran

1. Tambahkan tujuan pembelajaran
2. Beberapa teks & label perlu lebih dikonstraskan
3. Materi game sebaiknya ada video
4. Kejuruk diperjelas lagi

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan media pembelajaran dari media digital Game Petualangan Harmoni yang dikembangkan adalah:

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

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja, 06 Januari 2026

Validator,



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

NIP. 197108152001121001

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Digital Game Petualangan Harmoni Berorientasi Tri Hita Karana Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sakti.

Peneliti : Ni Kadek Hera Pebrianti

Pembimbing : Prof. Dr. Desak Putu Parmiti, M.S.

Luh Sri Surya Wisma Jayanti, S.Pd., M.Pd.

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kelayakan media digital Game Petualangan Harmoni Berorientasi Tri Hita Karana Pada Pembelajaran IPAS Materi Harmoni Dalam Ekosistem Siswa Kelas V SD.

B. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk mencermati terlebih dahulu media digital Game Petualangan Harmoni Berorientasi Tri Hita Karana pada materi Harmoni Dalam Ekosistem siswa kelas V SD untuk memberikan penilaian.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian untuk setiap pernyataan indikator penilaian. Deskripsi skala yang digunakan dalam penilaian sebagai berikut.
4= Sangat Baik (SB)
3= Baik (B)
2= Kurang Baik (KB)
1= Tidak Baik (TB)
3. Mohon kesediannya Bapak/Ibu mengisi bagian catatan yang telah disediakan apabila terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.
4. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terimakasih atas bantuan yang Bapak/Ibu berikan.

C. Penilaian

No	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
Aspek Kesesuaian					
1	Media sesuai dengan materi dalam pembelajaran.	√			
2	Media sesuai dengan metode pembelajaran.	√			

3	Media sesuai dengan karakteristik dan tingkat perkembangan siswa.	✓			
Aspek Tampilan					
4	Kombinasi warna pada media serasi, menarik, dan tidak mengganggu fokus siswa.	✓			
5	Komposisi warna pada media serasi, menarik untuk siswa sekolah dasar.	✓			
6	Desain sampul media menarik untuk diperhatikan dan mencerminkan isi materi pembelajaran.	✓			
7	Jenis huruf pada media mudah dibaca serta konsisten di seluruh tampilan.	✓			
8	Ukuran huruf pada media sesuai dengan ukuran tampilan media.	✓			
9	Fitur yang digunakan dalam menunjang tampilan media sesuai dengan tujuan media pembelajaran.		✓		
10	Animasi yang digunakan dalam media tepat, relevan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan membantu pemahaman siswa.		✓		
11	Kualitas gambar yang digunakan pada media jelas, berkualitas tinggi, dan mendukung isi materi.	✓			
12	Kualitas fitur yang digunakan pada media jelas, berkualitas tinggi, dan mendukung isi materi.	✓			
Aspek Kemudahan					
13	Media dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas dan mudah dipahami oleh pengguna.		✓		

14	Media mudah dioperasikan tanpa memerlukan keterampilan teknis khusus.		V		
Aspek Kemanfaatan					
15	Media memudahkan siswa untuk memahami materi yang disajikan dan meningkatkan motivasi belajar siswa.		V		

D. Komentar dan Saran

1. Fitur untuk ukur ke dalam game bukan terpisahkan
2. media game lebih nyaman utk browser agar lebih mudah dioperasikan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan media pembelajaran dari media digital Game Petualangan Harmoni yang dikembangkan adalah:

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

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja, 06 Januari 2026

Validator,



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

NIP. 198908082024211004

Lampiran 25 Hasil Uji Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Digital Game Petualangan Harmoni Berorientasi Tri Hita Karana Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sakti.

Peneliti : Ni Kadek Hera Pebrianti

Pembimbing : Prof. Dr. Desak Putu Parmiti, M.S.
Luh Sri Surya Wisma Jayanti, S.Pd., M.Pd.

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kelayakan materi dalam media digital Game Petualangan Harmoni Berorientasi Tri Hita Karana Pada Pembelajaran IPAS Materi Harmoni Dalam Ekosistem Siswa Kelas V SD.

B. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk mencermati terlebih dahulu materi pada media digital Game Petualangan Harmoni Berorientasi Tri Hita Karana pada materi Harmoni Dalam Ekosistem siswa kelas V SD untuk memberikan penilaian.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian untuk setiap pernyataan indikator penilaian. Deskripsi skala yang digunakan dalam penilaian sebagai berikut.
4= Sangat Baik (SB)
3=Baik (B)
2=Kurang Baik (KB)
1=Tidak Baik (TB)
3. Mohon kesediannya Bapak/Ibu mengisi bagian catatan yang telah disediakan apabila terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.
4. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terimakasih atas bantuan yang Bapak/Ibu berikan.

C. Penilaian

No	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
Aspek Kesesuaian Kurikulum					
1	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran.	√			

2	Materi yang disajikan terhubung dengan indikator capaian pembelajaran.	✓			
3	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			
4	Kegiatan yang disajikan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.	✓			
5	Materi yang disajikan relevan dengan kemampuan berpikir, usia dan karakteristik siswa.		✓		
Aspek Kesesuaian Materi					
6	Materi yang disajikan sesuai dan mencakup konsep utama dalam topik yang digunakan.	✓			
7	Terdapat komponen pendukung yang sesuai dengan materi.		✓		
8	Materi yang ditampilkan tepat dan akurat secara ilmiah.	✓			
9	Urutan penyajian materi logis dan memudahkan pemahaman siswa.	✓			
10	Materi yang disajikan sesuai dengan situasi dan lingkungan belajar siswa.		✓		
Aspek Kelayakan Bahasa					
11	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah kebahasaan.	✓			
12	Pilihan kata dan gaya bahasa layak sesuai tingkat usia peserta didik.	✓			
Aspek Evaluasi					
13	Soal yang digunakan sesuai dengan capaian pembelajaran.	✓			
14	Pernyataan pada soal yang digunakan jelas dan mudah dipahami.	✓			
15	Tingkat kesulitan soal yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa.		✓		

D. Komentar dan Saran

- Tambahkan CP dan Uraian pembelajaran pada media.
- Gk kembalikan salah satu bunga yg diisikan cash (kebag CPtv).

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan materi pada media pembelajaran dari media digital Game Petualangan Harmoni yang dikembangkan adalah:

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

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja, 06 Januari 2026

Validator,



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

NIP. 197612142009122002

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Digital Game Petualangan Harmoni Berorientasi Tri Hita Karana Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sakti.

Peneliti : Ni Kadek Hera Pebrianti

Pembimbing : Prof. Dr. Desak Putu Parmiti, M.S.

Luh Sri Surya Wisma Jayanti, S.Pd., M.Pd.

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kelayakan materi dalam media digital Game Petualangan Harmoni Berorientasi Tri Hita Karana Pada Pembelajaran IPAS Materi Harmoni Dalam Ekosistem Siswa Kelas V SD.

B. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk mencermati terlebih dahulu materi pada media digital Game Petualangan Harmoni Berorientasi Tri Hita Karana pada materi Harmoni Dalam Ekosistem siswa kelas V SD untuk memberikan penilaian.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian untuk setiap pernyataan indikator penilaian. Deskripsi skala yang digunakan dalam penilaian sebagai berikut.
4= Sangat Baik (SB)
3=Baik (B)
2=Kurang Baik (KB)
1=Tidak Baik (TB)
3. Mohon kesediannya Bapak/Ibu mengisi bagian catatan yang telah disediakan apabila terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.
4. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terimakasih atas bantuan yang Bapak/Ibu berikan.

C. Penilaian

No	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
Aspek Kesesuaian Kurikulum					
1	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran.		✓		

2	Materi yang disajikan terhubung dengan indikator capaian pembelajaran.		✓		
3	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.		✓		
4	Kegiatan yang disajikan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.		✓		
5	Materi yang disajikan relevan dengan kemampuan berpikir, usia dan karakteristik siswa.	✓			
Aspek Kesesuaian Materi					
6	Materi yang disajikan sesuai dan mencakup konsep utama dalam topik yang digunakan.	✓			
7	Terdapat komponen pendukung yang sesuai dengan materi.	✓			
8	Materi yang ditampilkan tepat dan akurat secara ilmiah.	✓			
9	Urutan penyajian materi logis dan memudahkan pemahaman siswa.	✓			
10	Materi yang disajikan sesuai dengan situasi dan lingkungan belajar siswa.	✓			
Aspek Kelayakan Bahasa					
11	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah kebahasaan.	✓			
12	Pilihan kata dan gaya bahasa layak sesuai tingkat usia peserta didik.	✓			
Aspek Evaluasi					
13	Soal yang digunakan sesuai dengan capaian pembelajaran.	✓			
14	Pernyataan pada soal yang digunakan jelas dan mudah dipahami.	✓			
15	Tingkat kesulitan soal yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa.	✓			

D. Komentar dan Saran

- Carikan cp dan jurusan pendidikan
- jalar bisa ada suara / dubbing

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan materi pada media pembelajaran dari media digital Game Petualangan Harmoni yang dikembangkan adalah:

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

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja, 06 Januari 2026

Validator,



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

NIP. 198406282009122005

Lampiran 26 Hasil Perhitungan Validitas Kelayakan Media

Media yang telah dibuat selanjutnya dilakukan uji validitas media oleh ahli media dan materi. Validitas media bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan sebelum diimplementasikan. Uji media dan materi dilakukan oleh masing-masing dua pakar. Adapun perhitungan dari kelayakan media dengan menggunakan rumus mean yaitu sebagai berikut.

Validitas Media

No	Judges I	Judges II
1	4	4
2	4	4
3	4	4
4	4	4
5	4	4
6	4	4
7	4	4
8	4	4
9	3	3
10	4	3
11	4	4
12	4	4
13	3	3
14	4	3
15	4	4

Judges I

Diketahui:

- $n = 15$
- $\sum X = (4 \times 13) + (3 \times 2) = 58$
- $M = \frac{58}{15}$
- $M = 3,86$ (sangat baik)

Judges II

Diketahui:

- $n = 15$
- $\sum X = (4 \times 11) + (3 \times 4) = 56$
- $M = \frac{56}{15}$
- $M = 3,73$ (sangat baik)

Validitas Materi

No	Judges I	Judges II
1	4	3
2	4	3
3	4	3
4	4	3
5	3	4
6	4	4
7	3	4
8	4	4
9	4	4
10	3	4
11	4	4
12	4	4
13	4	4
14	4	4
15	3	4

Judges I dan Judges II

Diketahui:

- $n = 15$
- $\sum X = (4 \times 11) + (3 \times 4) = 56$
- $M = \frac{56}{15}$
- $M = 3,73$ (sangat baik)

Lampiran 27 Hasil Uji Kepraktisan Respons Guru

INSTRUMEN VALIDASI RESPONS GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Media Digital Game Petualangan Harmoni Berorientasi Tri Hita Karana Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sakti.

Peneliti : Ni Kadek Hera Pebrianti

Pembimbing : Prof. Dr. Desak Putu Parmiti, M.S.

Luh Sri Surya Wisma Jayanti, S.Pd., M.Pd.

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kelayakan media digital Game Petualangan Harmoni Berorientasi Tri Hita Karana Pada Pembelajaran IPAS Materi Harmoni Dalam Ekosistem Siswa Kelas V SD.

B. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk mencermati terlebih dahulu media digital Game Petualangan Harmoni Berorientasi Tri Hita Karana pada materi Harmoni Dalam Ekosistem siswa kelas V SD untuk memberikan penilaian.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian untuk setiap pernyataan indikator penilaian. Deskripsi skala yang digunakan dalam penilaian sebagai berikut.
 - 4= Sangat Baik (SB)
 - 3= Baik (B)
 - 2= Kurang Baik (KB)
 - 1= Tidak Baik (TB)
3. Mohon kesediannya Bapak/Ibu mengisi bagian catatan yang telah disediakan apabila terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.
4. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terimakasih atas bantuan yang Bapak/Ibu berikan.

C. Penilaian

No	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
Aspek Daya Tarik					
1	Tampilan media game petualangan harmoni menarik perhatian.	✓			
2	Media game petualangan harmoni mudah digunakan, dipahami oleh pengguna dan menarik minat siswa.	✓			
3	Gambar dan huruf yang disajikan mendukung pemahaman materi, sesuai	✓			

	untuk menarik perhatian siswa sekolah dasar.	✓			
4	Kombinasi warna pendukung media sesuai untuk menarik perhatian siswa sekolah dasar.	✓			
5	Kalimat yang disajikan dalam media tersusun rapi dan mudah dipahami.	✓			
6	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			
Aspek Materi					
7	Gambar pada media relevan dengan isi materi pembelajaran yang diajarkan.	✓			
8	Bahasa pada materi yang digunakan sederhana dan mudah dipahami.	✓			
9	Media menyediakan rangkuman materi pembelajaran yang sederhana dan mudah dipahami untuk memperkuat pemahaman siswa.	✓			
10	Latihan soal yang disajikan dalam media sesuai dengan materi yang telah disajikan.	✓			
Aspek Manfaat					
11	Pada media disajikan materi, latihan soal yang dirancang berbentuk game yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.	✓			
12	Media dirancang untuk menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.	✓			
13	Media dirancang agar siswa maupun guru memahami materi dengan lebih mudah.	✓			
14	Media mudah digunakan baik terbimbing maupun digunakan belajar secara mandiri.	✓			
Aspek Penggunaan					

15	Media dirancang secara sederhana sehingga mudah dioperasikan.	✓			
----	---	---	--	--	--

D. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

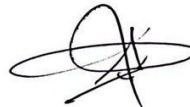
E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan media pembelajaran dari media digital Game Petualangan Harmoni yang dikembangkan adalah:

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

*) *Lingkari salah satu*

Singaraja, 12 Januari 2025
Validator,



I Nyoman Lasta, S.Pd.SD.
NIP. 198308202010011030

Lampiran 28 Hasil Perhitungan Kepraktisan Respons Guru

Kepraktisan respons guru dilakukan oleh dua orang guru yang mengajar pada bidang yang sama. Kepraktisan media berdasarkan respons guru bertujuan untuk mengukur kemudahan mengoperasikan media dari perspektif guru, mengukur kesesuaian media terhadap tujuan dan materi pembelajaran untuk menambah pemahaman peserta didik. Hasil kepraktisan respons guru dianalisis dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut.

No	Judges I	Judges II
1	4	4
2	4	4
3	4	4
4	4	4
5	4	4
6	4	4
7	4	4
8	4	4
9	4	4
10	4	3
11	4	4
12	4	4
13	4	4
14	4	3
15	4	4

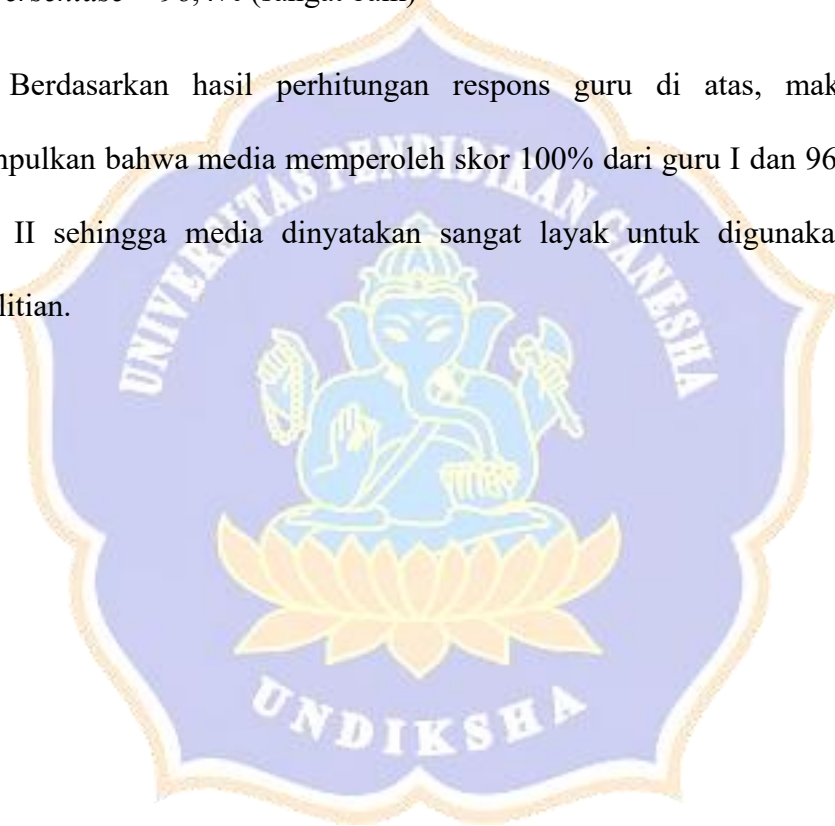
Guru I:

- $n = 15$
- $\sum \text{ bobot pilihan} = 4 \times 15 = 60$
- $\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$
- $\text{Persentase} = \frac{60}{60} \times 100\%$
- $\text{Persentase} = 100\%$ (sangat baik)

Guru II:

- $n = 15$
- $\sum \text{ bobot pilihan} = (4 \times 13) + (3 \times 2) = 58$
- $\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$
- $\text{Persentase} = \frac{58}{60} \times 100\%$
- $\text{Persentase} = 96,4\%$ (sangat baik)

Berdasarkan hasil perhitungan respons guru di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media memperoleh skor 100% dari guru I dan 96,4% dari guru II sehingga media dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam penelitian.



Lampiran 29 Hasil Uji Kepraktisan Respons Siswa

INSTRUMEN VALIDASI RESPONS SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Digital Game Petualangan Harmoni Berorientasi Tri Hita Karana Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sakti.

Peneliti : Ni Kadek Hera Pebrianti

Pembimbing : Prof. Dr. Desak Putu Parmiti, M.S.
Luh Sri Surya Wisma Jayanti, S.Pd., M.Pd.

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kelayakan media digital Game Petualangan Harmoni Berorientasi Tri Hita Karana Pada Pembelajaran IPAS Materi Harmoni Dalam Ekosistem Siswa Kelas V SD.

B. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk mencermati terlebih dahulu media digital Game Petualangan Harmoni Berorientasi Tri Hita Karana pada materi Harmoni Dalam Ekosistem siswa kelas V SD untuk memberikan penilaian.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian untuk setiap pernyataan indikator penilaian. Deskripsi skala yang digunakan dalam penilaian sebagai berikut.
4= Sangat Baik (SB)
3= Baik (B)
2= Kurang Baik (KB)
1= Tidak Baik (TB)
3. Mohon kesediannya Bapak/Ibu mengisi bagian catatan yang telah disediakan apabila terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.
4. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terimakasih atas bantuan yang Bapak/Ibu berikan.

C. Penilaian

No	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
Aspek Daya Tarik					
1	Tampilan media Game Petualangan Harmoni menarik perhatian.	✓			
2	Media Game Petualangan Harmoni menarik minat siswa untuk lebih aktif dalam belajar.	✓			
Aspek Manfaat					
3	Media Game Petualangan Harmoni memudahkan dalam belajar.	✓			

4	Media Game Petualangan Harmoni menumbuhkan semangat belajar.	✓			
5	Media Game Petualangan Harmoni menjadikan siswa lebih antusias.		✓		
6	Media Game Petualangan Harmoni mampu menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap materi dan konten yang disajikan.	✓			
7	Media Game Petualangan Harmoni dirancang dalam bentuk game yang menyenangkan.		✓		
8	Media Game Petualangan Harmoni memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.	✓			
9	Media Game Petualangan Harmoni memungkinkan terjadinya keterlibatan secara langsung dalam pembelajaran.		✓		
Aspek Penggunaan					
10	Media Game Petualangan Harmoni mudah digunakan.	✓			

D. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan


Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan media pembelajaran dari media digital Game Petualangan Harmoni yang dikembangkan adalah:

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

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja, 12 Januari 2025

Validator,



Ni Pu. Ly. Ana. Prasiska. Apkilia

INSTRUMEN VALIDASI RESPONS SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Digital Game Petualangan Harmoni Berorientasi Tri Hita Karana Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sakti.

Peneliti : Ni Kadek Hera Pebrianti

Pembimbing : Prof. Dr. Desak Putu Parmiti, M.S.
Luh Sri Surya Wisma Jayanti, S.Pd., M.Pd.

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kelayakan media digital Game Petualangan Harmoni Berorientasi Tri Hita Karana Pada Pembelajaran IPAS Materi Harmoni Dalam Ekosistem Siswa Kelas V SD.

B. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk mencermati terlebih dahulu media digital Game Petualangan Harmoni Berorientasi Tri Hita Karana pada materi Harmoni Dalam Ekosistem siswa kelas V SD untuk memberikan penilaian.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian untuk setiap pernyataan indikator penilaian. Deskripsi skala yang digunakan dalam penilaian sebagai berikut.
4= Sangat Baik (SB)
3= Baik (B)
2= Kurang Baik (KB)
1= Tidak Baik (TB)
3. Mohon kesediannya Bapak/Ibu mengisi bagian catatan yang telah disediakan apabila terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.
4. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terimakasih atas bantuan yang Bapak/Ibu berikan.

C. Penilaian

No	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
Aspek Daya Tarik					
1	Tampilan media Game Petualangan Harmoni menarik perhatian.	✓			
2	Media Game Petualangan Harmoni menarik minat siswa untuk lebih aktif dalam belajar.	✓			
Aspek Manfaat					
3	Media Game Petualangan Harmoni memudahkan dalam belajar.		✓		

4	Media Game Petualangan Harmoni menumbuhkan semangat belajar.		✓		
5	Media Game Petualangan Harmoni menjadikan siswa lebih antusias.	✓			
6	Media Game Petualangan Harmoni mampu menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap materi dan konten yang disajikan.	✓			
7	Media Game Petualangan Harmoni dirancang dalam bentuk game yang menyenangkan.	✓			
8	Media Game Petualangan Harmoni memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.	✓			
9	Media Game Petualangan Harmoni memungkinkan terjadinya keterlibatan secara langsung dalam pembelajaran.	✓			
Aspek Penggunaan					
10	Media Game Petualangan Harmoni mudah digunakan.	✓			

D. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan media pembelajaran dari media digital Game Petualangan Harmoni yang dikembangkan adalah:

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

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja, 12 Januari 2025

Validator,



I. Gele Diva Saputra.....

INSTRUMEN VALIDASI RESPONS SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Digital Game Petualangan Harmoni Berorientasi Tri Hita Karana Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sakti.

Peneliti : Ni Kadek Hera Pebrianti

Pembimbing : Prof. Dr. Desak Putu Parmiti, M.S.
Luh Sri Surya Wisma Jayanti, S.Pd., M.Pd.

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kelayakan media digital Game Petualangan Harmoni Berorientasi Tri Hita Karana Pada Pembelajaran IPAS Materi Harmoni Dalam Ekosistem Siswa Kelas V SD.

B. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk mencermati terlebih dahulu media digital Game Petualangan Harmoni Berorientasi Tri Hita Karana pada materi Harmoni Dalam Ekosistem siswa kelas V SD untuk memberikan penilaian.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian untuk setiap pernyataan indikator penilaian. Deskripsi skala yang digunakan dalam penilaian sebagai berikut.
4= Sangat Baik (SB)
3= Baik (B)
2= Kurang Baik (KB)
1= Tidak Baik (TB)
3. Mohon kesediannya Bapak/Ibu mengisi bagian catatan yang telah disediakan apabila terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.
4. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terimakasih atas bantuan yang Bapak/Ibu berikan.

C. Penilaian

No	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
Aspek Daya Tarik					
1	Tampilan media Game Petualangan Harmoni menarik perhatian.	✓			
2	Media Game Petualangan Harmoni menarik minat siswa untuk lebih aktif dalam belajar.	✓			
Aspek Manfaat					
3	Media Game Petualangan Harmoni memudahkan dalam belajar.	✓			

4	Media Game Petualangan Harmoni menumbuhkan semangat belajar.	✓			
5	Media Game Petualangan Harmoni menjadikan siswa lebih antusias.	✓			
6	Media Game Petualangan Harmoni mampu menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap materi dan konten yang disajikan.	✓			
7	Media Game Petualangan Harmoni dirancang dalam bentuk game yang menyenangkan.	✓			
8	Media Game Petualangan Harmoni memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.	✓			
9	Media Game Petualangan Harmoni memungkinkan terjadinya keterlibatan secara langsung dalam pembelajaran.		✓		
Aspek Penggunaan					
10	Media Game Petualangan Harmoni mudah digunakan.	✓			

D. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan media pembelajaran dari media digital Game Petualangan Harmoni yang dikembangkan adalah:

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

*) *Lingkari salah satu*

Singaraja, 12 Januari 2025

Validator,


I. Komang Rentika Puja R

Lampiran 30 Hasil Perhitungan Kepraktisan Respons Peserta Didik

Kepraktisan respons peserta didik terhadap penggunaan media dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada enam peserta didik yang dipilih secara acak. Kuesioner kepraktisan respons peserta didik menggunakan skala likert 4. Hasil dari perhitungan kepraktisan respons peserta didik disajikan sebagai berikut.

No Item	No. Responden					
	R1	R2	R3	R4	R5	R6
1	4	4	4	4	4	4
2	4	4	4	4	4	4
3	3	4	3	4	4	3
4	4	4	4	4	4	3
5	4	4	4	4	3	4
6	3	4	4	4	4	4
7	4	4	4	4	3	4
8	4	4	4	4	4	4
9	4	4	4	3	3	4
10	4	4	4	4	4	4
Jumlah	38	40	39	39	37	38
Persentase	95%	100%	97,5%	97,5%	92,5%	95%
Persentase Total	95,4%					
Kategori	Sangat Baik					



Lampiran 31 Hasil Uji Efektivitas

1. Hasil Perhitungan Analisis Deskriptif

DeScriptives				
			Statistic	Std. Error
Pre_Test	Mean		54.20	2.699
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	48.55	
		Upper Bound	59.85	
	5% Trimmed Mean		54.22	
	Median		56.00	
	Variance		145.642	
	Std. Deviation		12.068	
	Minimum		32	
	Maximum		76	
	Range		44	
	Interquartile Range		18	
	Skewness		-.310	.512
	Kurtosis		-.387	.992
Post_Test	Mean		82.85	1.811
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	79.06	
		Upper Bound	86.64	
	5% Trimmed Mean		83.11	
	Median		84.00	
	Variance		65.608	
	Std. Deviation		8.100	
	Minimum		64	
	Maximum		97	
	Range		33	
	Interquartile Range		8	
	Skewness		-.570	.512
	Kurtosis		.537	.992

2. Hasil Uji Normalitas Sebaran Data

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre_Test	.159	20	.198	.958	20	.495
Post_Test	.162	20	.175	.952	20	.400
a. Lilliefors Significance Correction						

3. Hasil Uji Homogenitas Varians

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	2.584	1	38	.116
	Based on Median	1.887	1	38	.178
	Based on Median and with adjusted df	1.887	1	33.143	.179
	Based on trimmed mean	2.602	1	38	.115

4. Hasil Uji t Berkorelasi

Paired Samples Test										
		Paired Differences								
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)	
					Lower	Upper				
Pair 1	Post_Test - Pre_Test	28.650	6.055	1.354	25.816	31.484	21.161	19	.000	



Lampiran 32 Dokumentasi Kegiatan

1. Pemberian *Pre-Test*



2. Uji Coba Produk hari pertama



3. Uji coba produk hari kedua



4. Pemberian *Post-Test*



Lampiran 33 Lembar Persetujuan Seminar Hasil Persetujuan

LEMBAR PERSETUJUAN SEMINAR HASIL PENELITIAN

Menyetujui

Pembimbing 1,



Prof. Dr. Desak Putu Parmiti, M.S.

NIP. 196012311986012001

Pembimbing 2,



Luh Sri Surya Wisma Jayanti, S.Pd.,M.Pd.

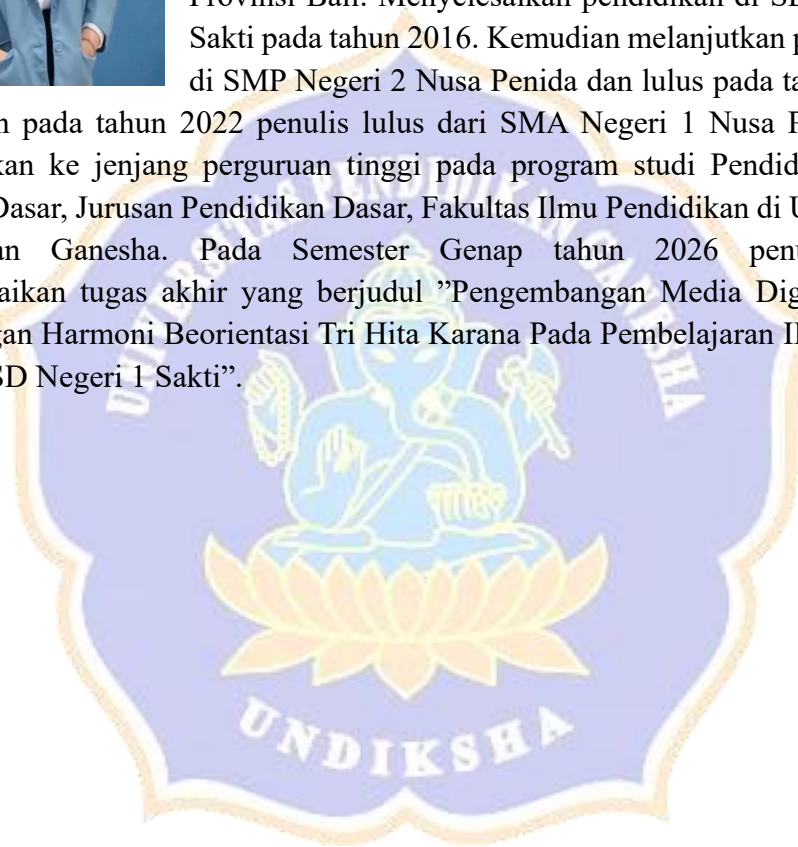
NIP. 198607032023212041

Lampiran 34 Riwayat Hidup

RIWAYAT HIDUP

Ni Kadek Hera Pebrianti lahir di Sampalan Nusa Penida pada tanggal 11 Februari 2004. Penulis lahir dari pasangan suami istri bernama Bapak I Wayan Jaksa dan Ibu Luh Putu Mariyanthiani. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Penulis beralamat di Banjar Penida, Desa Sakti, Kecamatan Nusa Penida, Kabupaten Klungkung, Provinsi Bali. Menyelesaikan pendidikan di SD Negeri 1 Sakti pada tahun 2016. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 2 Nusa Penida dan lulus pada tahun 2019.

Kemudian pada tahun 2022 penulis lulus dari SMA Negeri 1 Nusa Penida dan melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada Semester Genap tahun 2026 penulis telah menyelesaikan tugas akhir yang berjudul "Pengembangan Media Digital *Game* Petualangan Harmoni Beorientasi Tri Hita Karana Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sakti".



Lampiran 35 Surat Pernyataan

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul "Pengembangan Media Digital *Game* Pctualangan Harmoni Berorictasi Tri Hita Karana pada Pcmblajaran IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sakti" beserta seluruh isinya benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 10 Mei 2026

Yang membuat pernyataan



Ni Kadek Hera Pebrianti