

LAMPIRAN



Lampiran 1. Surat Pengantar Izin Observasi dan Pengumpulan Data

		KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81118 Laman: http://fip.undiksha.ac.id Surel: fip@undiksha.ac.id
Nomor	: 3672/UN48.10.6/LT/2024	
Lampiran	: -	
Hal	: Observasi Awal	
Yth. Kepala Sekolah SDN 1 Astina di tempat. Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Proposal 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 : I Nyoman Agus Sudartana NIM : 2211031496 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.		
Ketua Jurusan  Dr. I Gede Asriawan, S.Pd., M.Pd. NIP. 198408202012121004		
 http://fip.undiksha.ac.id  Fakultas Ilmu Pendidikan  fipundiksha  FIP Undiksha  0977 380 6905		

Lampiran 2. Surat Balasan Izin Observasi



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 ASTINA

Email: sd1astina@yahoo.co.id Website: <http://sdn1astina.sch.id>
 Jalan Gajah Mada No. 37 Singaraja Telp. (0362)3301355



SURAT KETERANGAN

NOMOR: 400.3.6.6/46/SDN 1 ASTINA/III/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Plt Kepala Sekolah Negeri 1 Astina Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Ni Luh Datreni, S.Pd.
 NIP : 19740422 199903 2 010
 Pangkat/Golongan : Pembina Utama Muda I, IV/c
 Jabatan : Plt. Kepala SD Negeri 1 Astina

Menerangkan bahwa mahasiswa tersebut telah diizinkan melakukan Observasi Awal di Kelas IV untuk melengkapi Mata Kuliah Skripsi pada SD Negeri 1 Astina.

Nama : I Nyoman Agus Sudiartana
 NIM : 2211031496
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Program Studi : Fakultas Ilmu Pendidikan

Demikian Surat Keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 14 Maret 2025

Plt. Kepala SD Negeri 1 Astina



Ni Luh Datreni, S.Pd

NIP: 19740422 199903 2 010

Lampiran 3. Surat Pengantar Izin Melaksanakan Penelitian



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

Nomor : 12219/UN48.10.1/PK.01.03/2025 Singaraja, 22 September 2025
Lampiran : -
Hal : 1 (satu) Lembar (Skripsi)

Yth.
Kepala SD Negeri 1 Astina
di tempat

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

Nama : I Nyoman Agus Sudartana
NIM : 2211031496
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Wskil Dekan I,



Kadek Suranata
NIP. 198208162008121002



Catatan:
• UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 9 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah".
• Dokumen ini tertera di belakangnya secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE.
• Surat ini dapat dibuktikan keabsahannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia.

Lampiran 4. Surat Balasan Telah Melaksanakan Penelitian



SURAT KETERANGAN

NOMOR: 400.3.6.6/403/SDN 1 ASTINA/VIII/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Negeri 1 Astina Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali :

Nama : Sri Puspitasari, M.Pd
 NIP : 198210072009022001
 Pangkat/Gol. : Penata Tk.I (III/d)
 Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : I Nyoman Agus Sudiartana
 Nim : 2211031496
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar PENDAS
 Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar yang bersangkutan telah melakukan penelitian di SD Negeri 1 Astina. Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

September 2025
 Kepala SD Negeri 1 Astina

 Sri Puspitasari, M.Pd
 NIP. 198210072009022001

Lampiran 5. Lembar Pengesahan Judul Proposal Penelitian

LEMBAR PENGESAHAN JUDUL PROPOSAL

Judul Proposal

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FUN THINKERS*
DIGITAL PADA MATERI RAGAM JENIS HEWAN UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS
III SD NEGERI 1 ASTINA

Nama: I Nyoman Agus Sudiartana

NIM: 2211031496

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing 1


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

Dosen Pembimbing 2

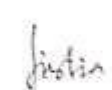

Dewa Gede Firstia Wirabrata, S.Psi., M. Psi., Psikolog.
NIP. 199005082019031011

Lampiran 6. Lembar Persetujuan Seminar Proposal Penelitian**LEMBAR PERSETUJUAN SEMINAR PROPOSAL PENELITIAN**

Menyetujui

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198408282009122005
Dewa Gede Firstia Wirabrata, S.Psi., M. Psi., Psikolog.
NIP. 199005082019031011

Lampiran 7. Lembar Persetujuan Penguji Proposal

LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI

PROPOSAL INI TELAH DIKOREKSI DAN LAYAK DILANJUTKAN KE TAHAP PENELITIAN

Nama : I Nyoman Agus Sudiartana
NIM : 2211031496
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Penguji I,



Nice Maylani Astril, S.Psi., M.Psi., Ph.D.
NIP. 198705082012122001

Singaraja, 29 Juli 2025
Penguji II,



Kade Sathya Gita Rismawan, M.Pd
NIP. 199012042022031006

Penguji III,



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

Penguji IV,



Dewa Gede Firstia Wirabrata, S.Psi., M.Psi., Psikolog.
NIP. 199005082019031011

Lampiran 8. Surat Pengantar Ujian Proposal

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN JURUSAN PENDIDIKAN DASAR	
	Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Laman : https://fip.undiksha.ac.id Surel : fip@undiksha.ac.id	
Nomor	: 10423/UN48.10.6/LL/2025	Singaraja, 21 Juli 2025
Lampiran	: -	
Perihal	: Ujian Proposal/Skripsi	
Yth. Nice Maylani Asril, S.Psi., M.Psi., Ph.D. di tempat		
Sehubungan dengan dilaksanakannya ujian seminar proposal/skripsi mahasiswa Pendas, maka kami mengundang Bapak/Ibu sebagai pembahas proposal/skripsi mahasiswa berikut.		
Nama	: I Nyoman Agus Sudiartana	
NIM	: 2211031496	
Hari, tanggal	: Rabu, 23 Juli 2025	
Waktu	: 13.10 - 14.00	
Tempat	: Zoom Meeting R3	
Besar harapan kami, Bapak/Ibu bersedia bertugas sebagai pembahas pada hari dan tanggal yang telah ditentukan. Ujian dapat berlangsung jika minimal terdapat tiga orang penguji. Atas kesediaan dan kerjasamanya, kami ucapkan terimakasih.		
Mengetahui, Ketua Jurusan Pendas,		Koordinator Prodi PGSD,
		
I Gede Astawan NIP. 198408202012121004		Putu Nanci Riastini NIP. 198604272009122003
 http://fipundiksha.ac.id  Fakultas Ilmu Pendidikan  fipundiksha  FIP Undiksha  0877 8811 6905		

Lampiran 9. Berita Acara Pembahas Penguji 1



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

BERITA ACARA PEMBAHAS

Judul Proposal Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers* Digital
Pada Materi Ragam Jenis Hewan untuk Meningkatkan
Hasil Selajar Siswa Kelas III SD Negeri 1 Astina
Nama Mahasiswa : I Nyoman Agus Sudiartana
NIM : 2211031496
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pembahas I : Nice Maylani Asril, S.Psi., M.Psi., Ph.D.
Perbaikan :

No	Masukan	Halaman
1.	Perbaiki pada tata penulisan dan sesuaikan dengan pedoman penulisan proposal skripsi	III-IV, 93-88

Singaraja, 29 Juli 2025

Pembahas I,

Nice Maylani Asril, S.Psi., M.Psi., Ph.D.
NIP. 198705082012122001

Lampiran 10. Berita Acara Pembahas Penguji 2



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

BERITA ACARA PEMBAHAS

Judul Proposal Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers* Digital
Pada Materi Ragam Jenis Hewan untuk Meningkatkan
Hasil Selajar Siswa Kelas III SD Negeri 1 Astina

Nama Mahasiswa : I Nyoman Agus Sudiartana

NIM : 2211031496

Jurusan : Pendidikan Dasar

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembahas II : Kade Sathya Gita Rismawan, M.Pd

Perbaikan :

No	Masukan	Halaman
1.	Tambahkan keterbatasan dari pengembangan yang dilakukan.	56
2.	Pastikan ada ciri khas/kebaharuan dari pengembangan yang dilakukan.	55

Singaraja, 29 Juli 2025

Pembahas II,

Kade Sathya Gita Rismawan, M.Pd

NIP. 199012042022031006

Lampiran 11. Berita Acara Pembahas Penguji 3



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 313372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

BERITA ACARA PEMBAHAS

Judul Proposal Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Digital*
Pada Materi Ragam Jenis Hewan untuk Meningkatkan
Hasil Selajar Siswa Kelas III SD Negeri 1 Astina
Nama Mahasiswa : I Nyoman Agus Sudiartana
NIM : 2211031496
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pembahas III : Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
Perbaikan :

No	Masukan	Halaman
1.	Tambahkan grand teori pada kajian teori serta model pembelajaran pada tahap implementasi	16 dan 72

Singaraja, 29 Juli 2025

Pembahas III,

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

Lampiran 12. Berita Acara Pembahas Penguji 4



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

BERITA ACARA PEMBAHAS

Judul Proposal Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers* Digital
Pada Materi Ragam Jenis Hewan untuk Meningkatkan
Hasil Selajar Siswa Kelas III SD Negeri 1 Astina

Nama Mahasiswa : I Nyoman Agus Sudiartana
NIM : 2211031496
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pembahas IV : Dewa Gede Firstia Wirabrata, S.Psi., M.Psi., Psikolog.
Perbaikan :

No	Masukan	Halaman
1.	Tambahkan referensi lain mengenai media pembelajaran, karakteristik media pembelajaran dan jenis media pembelajaran	16

Singaraja, 29 Juli 2025

Pembahas IV,

Dewa Gede Firstia Wirabrata, S.Psi., M.Psi., Psikolog.
NIP. 199005082019031011

Lampiran 13. Surat Pengantar Uji Judges 1



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 : 11830/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 02 September 2025
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

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

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

No	Nama	NIM	Program Studi	Jurusan
1	I Nyoman Agus Sudiartana	2211031496	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	PENDAS
2	Komang Mei Linda Maharani	2211031484	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	PENDAS
3				
4				
5				
6				
7				

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

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan.
NIP. 198408202012121004



Badan
Survei
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 ter tanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan DanE
- Surat ini dapat dibuktikan keabsahannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia

Lampiran 14. Surat Pengantar Uji Judges 2



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 : 11831/11N48.10.8/PK.01.03/2025 Singaraja, 02 September 2025
Lampiran : 4
Hal : Uji Judges

Yth.
Ni Wayan Eka Widastuti, 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:

No	Nama	NIM	Program Studi	Jurusan
1	I Nyoman Agus Sudarmana	2211051496	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	IPPB
2	Konang Mei Linda Maharani	2211051484	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	IPPB
3				
4				
5				
6				
7				

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

Kerna Jurnawa,

I Gede Astawan,
NIP. 198408202012121004



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan:
• UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 1 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan data bukti hukum yang sah"
• Dokumen ini haruslah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE
• Surat ini dapat dibuktikan keabsahannya dengan menggunakan qr code yang telah tertera.

Lampiran 15.Surat Keterangan Uji Judges 1



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

SURAT KETERANGAN UJI *JUDGES*

Yang bertanda tangan di bawah ini:

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

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : I Nyoman Agus Sudiartana
NIM : 2211031496
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Singaraja, 3 September 2025

Ahli I,

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

Lampiran 16. Surat Keterangan Uji Judges 2



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

SURAT KETERANGAN UJI *JUDGES*

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198211132024212001
Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan
Ganesha

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : I Nyoman Agus Sudiartana
NIM : 2211031496
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Singaraja, 3 September 2025

Ahli II,

Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198211132024212001

Lampiran 17. Surat Pengantar Uji Validasi Materi



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

Nomor : 12255/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 26 September 2025
 Lampiran : -
 Hal : Validasi Media Pembelajaran

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

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

No	Nama	NIM	Program Studi	Jurusan
1	Komang Mei Linda Maharani	2211031484	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	PENDAS
2	I Nyoman Agus Sudiartana	2211031496	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	PENDAS

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

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan.
NIP. 198408202012121004



Badan Sertifikasi Elektronik

Catatan:

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

Lampiran 18. Surat Pengantar Uji Validasi Media



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

Nomor : 12256/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 26 September 2025
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.
I Nyoman Sugita Rupiana, S.Sn., M.Pd.
I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.
Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.
Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
di tempat

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

No	Nama	NIM	Program Studi	Jurusan
1	Komang Mei Linda Maharani	2211031484	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	PENDAS
2	I Nyoman Agus Sudartana	2211031496	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	PENDAS

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

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan.
NIP. 198408202012121004



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan:

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

Lampiran 19. Hasil Uji Judges 1

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

A. Petunjuk Pengisian

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

B. Instrumen Ahli Media

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

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

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 3 September 2025
Ahli I



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

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

A. Petunjuk Pengisian

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

B. Instrumen Ahli Materi

No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Self Instructional				
1	Tujuan pembelajaran dalam media ditampilkan secara eksplisit dan mudah dipahami oleh pengguna.	✓		
2	Tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan dalam kurikulum.	✓		
3	Materi dalam media disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.	✓		
4	Materi disusun secara sistematis dan logis untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.	✓		
5	Media menyediakan petunjuk atau komponen yang mendorong peserta didik belajar secara mandiri.	✓		
Aspek Self-Contained				
6	Materi dalam media mencakup seluruh informasi penting yang dibutuhkan untuk memahami topik.	✓		
7	Materi yang disajikan relevan dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik.	✓		
8	Penyajian materi menunjukkan keterpaduan konsep yang	✓		

	saling mendukung dalam satu kesatuan pembelajaran.			
Aspek Language (Bahasa)				
9	Informasi disampaikan dengan kalimat yang jelas, lugas, dan tidak menimbulkan makna ganda.	✓		
10	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik.	✓		
11	Instruksi teknis dalam media dijelaskan dengan bahasa yang sederhana dan sesuai dengan tingkat peserta didik.	✓		
12	Penggunaan bahasa dalam media mendukung pemahaman konsep dan tidak membingungkan.	✓		
Aspek Adaptive				
13	Media dapat disesuaikan dengan kebutuhan, latar belakang, dan kemampuan peserta didik.	✓		
Aspek User Friendly				
14	Instruksi penggunaan media disajikan dengan jelas dan mudah diikuti.	✓		
15	Navigasi, ikon, tombol, atau fitur teknis lainnya mudah dikenali dan digunakan oleh pengguna.	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

Singaraja, 3 September 2025
Ahli I



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

INSTRUMEN VALIDASI UJI RESPONS GURU

A. Petunjuk Pengisian

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

B. Instrumen Respons Guru

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

	jelas dan sinkron dengan bahasa.			
Dimensi/Aspek Pengoperasian				
13	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah digunakan.	✓		
14	Petunjuk penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital disajikan dengan jelas.	✓		
15	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat digunakan pada berbagai perangkat yang mendukung (smartphone, laptop, tablet).	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 3 September 2025
Ahli I



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

NIP. 197612142009122002

INSTRUMEN VALIDASI UJI RESPONS SISWA

A. Petunjuk Pengisian

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

B. Instrumen Respons Siswa

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

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

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 3 September 2025
Ahli I



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

Lampiran 20. Hasil Uji Judges 2

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

A. Petunjuk Pengisian

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

B. Instrumen Ahli Media

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

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

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 3 September 2025
Abli II



Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198211132024212001

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

A. Petunjuk Pengisian

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

B. Instrumen Ahli Materi

No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Self Instructional				
1	Tujuan pembelajaran dalam media ditampilkan secara eksplisit dan mudah dipahami oleh pengguna.	✓		
2	Tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan dalam kurikulum.	✓		
3	Materi dalam media disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.	✓		
4	Materi disusun secara sistematis dan logis untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.	✓		
5	Media menyediakan petunjuk atau komponen yang mendorong peserta didik belajar secara mandiri.	✓		
Aspek Self-Contained				
6	Materi dalam media mencakup seluruh informasi penting yang dibutuhkan untuk memahami topik.	✓		
7	Materi yang disajikan relevan dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik.	✓		
8	Penyajian materi menunjukkan keterpaduan konsen yang	✓		

	saling mendukung dalam satu kesatuan pembelajaran.			
Aspek Language (Bahasa)				
9	Informasi disampaikan dengan kalimat yang jelas, lugas, dan tidak menimbulkan makna ganda.	✓		
10	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik.	✓		
11	Instruksi teknis dalam media dijelaskan dengan bahasa yang sederhana dan sesuai dengan tingkat peserta didik.	✓		
12	Penggunaan bahasa dalam media mendukung pemahaman konsep dan tidak membingungkan.	✓		
Aspek Adaptive				
13	Media dapat disesuaikan dengan kebutuhan, latar belakang, dan kemampuan peserta didik.	✓		
Aspek User Friendly				
14	Instruksi penggunaan media disajikan dengan jelas dan mudah diikuti.	✓		
15	Navigasi, ikon, tombol, atau fitur teknis lainnya mudah dikenali dan digunakan oleh pengguna.	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

Isi lebih banyak menggunakan kata mining

Singaraja, 3 September 2025
Ahli II



Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198211132024212001

INSTRUMEN VALIDASI UJI RESPONS GURU

A. Petunjuk Pengisian

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

B. Instrumen Respons Guru

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

	jelas dan sinkron dengan bahasa.			
Dimensi/Aspek Pengoperasian				
13	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah digunakan.	✓		
14	Petunjuk penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital disajikan dengan jelas.	✓		
15	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat digunakan pada berbagai perangkat yang mendukung (smartphone, laptop, tablet).	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 3 September 2025
Ahli II



Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198211132024212001

INSTRUMEN VALIDASI UJI RESPONS SISWA

A. Petunjuk Pengisian

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

B. Instrumen Respons Siswa

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

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

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 3 September 2025
Ahli II



Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198211132024212001

Soal Test Pilihan Ganda

1. Jika kamu diminta untuk menyusun langkah-langkah cara merawat hewan peliharaan dengan baik. Maka susunan cara merawat hewan peliharaan yang paling tepat adalah...

- A. Memberi makanan, memandikan, memberi minum, menyediakan kandang yang bersih.
- B. Menyediakan kandang, memberi makan dan minum, menjaga kebersihan, dan memberi kasih sayang.**
- C. Memberi minum, menyediakan kandang, memberi makanan, melepas ke hutan.
- D. Menangkap hewan liar, memberi makan, lalu memeliharanya di rumah.

Kunci Jawaban: B. Menyediakan kandang, memberi makan dan minum, menjaga kebersihan, dan memberi kasih sayang.

2. Di sekitar rumah Dani, sering terlihat hewan yang memiliki bulu tebal dan sangat suka bermain dengan anak-anak. Hewan ini juga sering dijadikan peliharaan oleh banyak orang, karena sifatnya yang lucu dan menggemaskan. Dani juga memiliki hewan ini sebagai teman bermain di rumahnya. Hewan apa yang sering terlihat di sekitar rumah Dani?

- a. Ular.
- b. Kucing.**
- c. Katak.
- d. Bebek.

Kunci Jawaban: b. Kucing.

3. Hewan yang merupakan hewan peliharaan yang biasa digunakan untuk menjaga rumah dari kehadiran orang asing adalah...

- a. Kelinci.
- b. Anjing.**
- c. Kurakura.
- d. Kucing.

Kunci Jawaban: b. Anjing.

4. Perhatikan table berikut ini!

Kucing	Anjing	tikus
kecoak	ayam	nyamuk
Ikan hias	cicak	Bebek

Manakah yang termasuk hewan liar yang sering dijumpai di sekitar rumah

- a. Kucing, Ayam, Ikan Hias.
- b. Tikus, Kecoak, Nyamuk.**
- c. Anjing, Bebek, Cicak.
- d. Kucing, Bebek, Ikan Hias.

Kunci Jawaban: b. Tikus, Kecoak, Nyamuk.

5. Hewan yang hidup di air, bernapas dengan insang, dan sering dijumpai di kolam atau sungai adalah...

- a. Katak.
- b. Ikan.**
- c. Kucing.
- d. Kura-kura.

Kunci Jawaban: b. Ikan.

6. Mengapa cacing tanah disebut hewan invertebrata?

- a. Karena hidup di tanah.
- b. Karena tidak memiliki tulang belakang.**
- c. Karena tubuhnya panjang.
- d. Karena tidak memiliki kaki.

Kunci Jawaban: b. Karena tidak memiliki tulang belakang.

7. Hewan berongga, seperti ubur-ubur dan bunga karang, memiliki ciri khas berupa...

- a. Tubuh yang lunak dan berpori.
- b. Sisik yang melindungi tubuh.
- c. Kulit yang keras dan dilindungi oleh duri.
- d. Tubuh yang berongga.**

Kunci Jawaban: d. Tubuh yang berongga.

8. Jika seekor hewan memiliki kaki beruas-ruas, maka ia termasuk...

- a. Mollusca.
- b. Pisces.
- c. Arthropoda.**
- d. Reptil.

Kunci Jawaban: c. Arthropoda.

9. Perhatikan gambar berikut!



Hewan yang termasuk invertebrata

adalah...

- a. Burung.
- b. Kucing.
- c. Kepiting.**
- d. Anjing.

Kunci Jawaban: c. Kepiting .

10. Hewan yang tubuhnya lunak dan biasanya dilindungi oleh cangkang keras termasuk dalam kelompok?

- a. Reptil.
- b. Mamalia.
- c. Mollusca.**

d. Pisces.

Kunci Jawaban: c. Mollusca.

11. Jika seekor hewan memiliki tubuh bersisik, melata, dan bertelur, maka hewan itu adalah....

a. Reptil.

b. Aves.

c. Pisces.

d. Mamalia.

Kunci Jawaban: a. Reptil.

12. Seekor kucing melahirkan anak, menyusui, dan tubuhnya berbulu. Hewan ini termasuk...

a. Mamalia.

b. Aves.

c. Reptil.

d. Pisces.

Kunci Jawaban: a. Mamalia.

13. Ikan termasuk dalam kelompok Pisces karena...

a. Tubuhnya berlapis lendir, bernapas dengan insang, dan hidup di air.

b. Hidup di dua alam.

c. Mempunyai bulu dan rambut.

d. Menyusui anaknya.

Kunci Jawaban: a. Tubuhnya berlapis lendir, bernapas dengan insang, dan hidup di air.

14. Perhatikan gambar berikut!





Hewan yang tidak memiliki tulang belakang Adalah...

- a. Burung.
- b. Ikan.
- c. Ubur-ubur.**
- d. Kucing.

Kunci Jawaban: c. Ubur-ubur.

15. Mengapa kepiting dikelompokkan dalam hewan invertebrata?

- a. Karena bernapas dengan paru-paru.
- b. Karena tubuhnya beruas dan tidak bertulang belakang.**
- c. Karena bisa hidup di air dan darat.
- d. Karena termasuk predator.

Kunci Jawaban: b. Karena tubuhnya beruas dan tidak bertulang belakang.

16. Seekor hewan punya kerangka luar yang keras tetapi tidak punya tulang belakang.

Berdasarkan cirinya, hewan itu termasuk...

- a. Vertebrata.
- b. Invertebrata.**
- c. Reptil.
- d. Pisces.

Kunci Jawaban: b. Invertebrata.

17. Hewan yang hidup bebas di alam liar dan tidak bergantung pada manusia untuk makanan atau tempat tinggal disebut sebagai ...

- A. Hewan liar.**

- B. Hewan peliharaan.
 - C. Hewan yang hidup di dalam air.
 - D. Hewan nocturnal.
- Kunci Jawaban: A. Hewan liar.

18. Perhatikan pernyataan berikut:

- (1) Menyusui anaknya
- (2) Tubuh ditutupi bulu
- (3) Bernapas dengan paru-paru
- (4) Bertelur di dalam air

Ciri mamalia ditunjukkan oleh nomor...

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

Kunci Jawaban: a. (1), (2), dan (3)

19. Hewan yang termasuk amfibi selain katak adalah...

- a. Salamander.
- b. Buaya.
- c. Ular.
- d. Kura-kura.

Kunci Jawaban: a. Salamander.

20. Beruang memakan ikan, madu, dan buah-buahan.

Berdasarkan makanannya, beruang termasuk hewan...

- A. Herbivora.
- B. Karnivora.
- C. Omnivora.
- D. Insektivora.

Kunci Jawaban: C. Omnivora.

21. Seekor Harimau berburu rusa untuk dimakan. Jika di hutan rusa makin berkurang, maka harimau kemungkinan akan...

- A. Tetap makan tumbuhan.
- B. Kehabisan sumber makanan.**
- C. Berubah menjadi herbivora.
- D. Menjadi pemakan segala.

Kunci Jawaban: B. Kehabisan sumber makanan.

22. Perhatikan pernyataan berikut:

- 1) Tubuh ditutupi bulu
- (2) Memiliki sayap
- (3) Bertelur
- (4) Menyusui anaknya

Ciri hewan aves ditunjukkan oleh nomor...

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

Kunci Jawaban: a. (1), (2), dan (3)

23. Bagaimana cara yang tepat untuk mengetahui hewan-hewan yang ada di sekitar kita?

- A. Mencari informasi di buku Pelajaran.
- B. Mengamati langsung hewan-hewan di sekitar.**
- C. Bertanya kepada teman.
- D. Mencari gambar hewan di internet.

Kunci Jawaban: B. Mengamati langsung hewan-hewan di sekitar.

24. Ayam diberi makan biji jagung oleh pemiliknya, tetapi juga mencari cacing dan serangga kecil di tanah. Dari pernyataan tersebut maka ayam dogolongkan sebagai hewan?

- A. Karnivora.

B. Herbivora.

C. Omnivora.

D. Metavora.

Kunci Jawaban: C. Omnivora.

25. Rudi memelihara seekor anjing di rumahnya. Setiap hari, ia memberi makan anjingnya dengan nasi dicampur daging ayam. Rudi sempat bertanya-tanya, mengapa anjing yang dikenal sebagai hewan karnivora bisa memakan nasi, padahal nasi bukanlah daging?

Berdasarkan cerita di atas, mengapa anjing bisa memakan nasi dan daging meskipun tergolong hewan karnivora?

A. Karena anjing sebenarnya adalah hewan karnivora yang menyukai tumbuhan.

B. Karena anjing termasuk hewan omnivora yang hanya makan tumbuhan dan buah-buahan.

C. Karena anjing adalah karnivora yang dapat mencerna makanan selain daging, seperti nasi.

D. Karena anjing harus dilatih untuk makan dan tumbuhan agar tidak buas.

Kunci Jawaban: C. Karena anjing adalah karnivora yang dapat mencerna makanan selain daging, seperti nasi.

LEMBAR PENILAIAN PAKAR

A. Petunjuk Pengisian

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

B. Penilaian

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

19	✓		
20	✓		
21	✓		
22	✓		
23	✓		
24	✓		
25	✓		

C. Komentor dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 3 September 2025
Ahli II



Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198211132024212001

LEMBAR PENILAIAN PAKAR

A. Petunjuk Pengisian

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

B. Penilaian

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

19	✓		
20	✓		
21	✓		
22	✓		
23	✓		
24	✓		
25	✓		

C. Komentari dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 3 September 2025
Pakar I



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

Lampiran 22. Hasil Uji Materi Oleh Ahli I

LEMBAR PENILAIAN PRODUK (AHLI MATERI)

A. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk mencermati terlebih dahulu media pembelajaran Fun Thinkers digital pada materi jenis hewan untuk siswa kelas III SD untuk memberikan penilaian.
2. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.
Skor 4 = Sangat Baik (SB)
Skor 3 = Baik (B)
Skor 2 = Tidak Baik (TB)
Skor 1 = Sangat Tidak Baik (STB)
3. Apabila terhadap hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada kolom yang telah disediakan dalam lembar penelitian ini.

B. Penilaian Media Pembelajaran Oleh Ahli Isi/Materi Pembelajaran

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SB	B	TB	STB
Aspek Self Instructional					
1	Tujuan pembelajaran dalam media ditampilkan secara eksplisit dan mudah dipahami oleh pengguna.		✓		
2	Tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan dalam kurikulum.	✓			
3	Materi dalam media disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.	✓			
4	Materi disusun secara sistematis dan logis untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.	✓			
5	Media menyediakan petunjuk atau komponen yang mendorong peserta didik belajar secara mandiri.		✓		
Aspek Self-Contained					

6	Materi dalam media mencakup seluruh informasi penting yang dibutuhkan untuk memahami topik.	✓			
7	Materi yang disajikan relevan dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik.	✓			
8	Penyajian materi menunjukkan keterpaduan konsep yang saling mendukung dalam satu kesatuan pembelajaran.	✓			
Aspek Adaptive					
9	Informasi disampaikan dengan kalimat yang jelas, lugas, dan tidak menimbulkan makna ganda.	✓			
10	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik.	✓			
11	Instruksi teknis dalam media dijelaskan dengan bahasa yang sederhana dan sesuai dengan tingkat peserta didik.	✓			
12	Penggunaan bahasa dalam media mendukung pemahaman konsep dan tidak membingungkan.	✓			
13	Media dapat disesuaikan dengan kebutuhan, latar belakang, dan kemampuan peserta didik.	✓			
Aspek User Friendly					
14	Instruksi penggunaan media disajikan dengan jelas dan mudah diikuti.	✓			
15	Navigasi, ikon, tombol, atau fitur teknis lainnya mudah dikenali dan digunakan oleh pengguna.		✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

Cek kembali ada beberapa bagian dari Rada Sani yang
 belum sesuai.

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan *):

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

*) Lingkari salah satu

Singaraja, 29 September 2025

Validator I,



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

Lampiran 23. Hasil Uji Materi Oleh Ahli II

LEMBAR PENILAIAN PRODUK (AHLI MATERI)

A. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk mencermati terlebih dahulu media pembelajaran Fun Thinkers digital pada materi jenis hewan untuk siswa kelas III SD untuk memberikan penilaian.
2. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.
Skor 4 = Sangat Baik (SB)
Skor 3 = Baik (B)
Skor 2 = Tidak Baik (TB)
Skor 1 = Sangat Tidak Baik (STB)
3. Apabila terhadap hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada kolom yang telah disediakan dalam lembar penelitian ini.

B. Penilaian Media Pembelajaran Oleh Ahli Isi/Materi Pembelajaran

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SB	B	TB	STB
Aspek Self Instructional					
1	Tujuan pembelajaran dalam media ditampilkan secara eksplisit dan mudah dipahami oleh pengguna.	✓			
2	Tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan dalam kurikulum.	✓			
3	Materi dalam media disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.		✓		
4	Materi disusun secara sistematis dan logis untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.	✓			
5	Media menyediakan petunjuk atau komponen yang mendorong peserta didik belajar secara mandiri.	✓			
Aspek Self-Contained					

6	Materi dalam media mencakup seluruh informasi penting yang dibutuhkan untuk memahami topik.	✓			
7	Materi yang disajikan relevan dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik.		✓		
8	Penyajian materi menunjukkan keterpaduan konsep yang saling mendukung dalam satu kesatuan pembelajaran.	✓			
Aspek Adaptive					
9	Informasi disampaikan dengan kalimat yang jelas, lugas, dan tidak menimbulkan makna ganda.	✓			
10	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik.	✓			
11	Instruksi teknis dalam media dijelaskan dengan bahasa yang sederhana dan sesuai dengan tingkat peserta didik.	✓			
12	Penggunaan bahasa dalam media mendukung pemahaman konsep dan tidak membingungkan.	✓			
13	Media dapat disesuaikan dengan kebutuhan, latar belakang, dan kemampuan peserta didik.	✓			
Aspek User Friendly					
14	Instruksi penggunaan media disajikan dengan jelas dan mudah diikuti.	✓			
15	Navigasi, ikon, tombol, atau fitur teknis lainnya mudah dikenali dan digunakan oleh pengguna.	✓			

C. Komentar dan Saran Perbaikan

Media yang dikembangkan sudah berfungsi dg baik

Saran : materi yang disajikan sudah bagus, jika perlu dilengkapi lebih banyak contoh

D. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan *):

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

*) Lingkari salah satu

Singaraja, 29 September 2025

Validator II



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

NIP. 198307262009121004

Lampiran 24. Hasil Uji Materi Oleh Ahli III

LEMBAR PENILAIAN PRODUK (AHLI MATERI)

A. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk mencermati terlebih dahulu media pembelajaran Fun Thinkers digital pada materi jenis hewan untuk siswa kelas III SD untuk memberikan penilaian.
2. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.
Skor 4 = Sangat Baik (SB)
Skor 3 = Baik (B)
Skor 2 = Tidak Baik (TB)
Skor 1 = Sangat Tidak Baik (STB)
3. Apabila terhadap hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada kolom yang telah disediakan dalam lembar penelitian ini.

B. Penilaian Media Pembelajaran Oleh Ahli Isi/Materi Pembelajaran

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SB	B	TB	STB
Aspek Self Instructional					
1	Tujuan pembelajaran dalam media ditampilkan secara eksplisit dan mudah dipahami oleh pengguna.		✓		
2	Tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan dalam kurikulum.		✓		
3	Materi dalam media disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.	✓			
4	Materi disusun secara sistematis dan logis untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.		✓		
5	Media menyediakan petunjuk atau komponen yang mendorong peserta didik belajar secara mandiri.	✓			
Aspek Self-Contained					

6	Materi dalam media mencakup seluruh informasi penting yang dibutuhkan untuk memahami topik.		✓		
7	Materi yang disajikan relevan dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik.	✓			
8	Penyajian materi menunjukkan keterpaduan konsep yang saling mendukung dalam satu kesatuan pembelajaran.		✓		
Aspek Adaptive					
9	Informasi disampaikan dengan kalimat yang jelas, lugas, dan tidak menimbulkan makna ganda.	✓			
10	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik.		✓		
11	Instruksi teknis dalam media dijelaskan dengan bahasa yang sederhana dan sesuai dengan tingkat peserta didik.	✓			
12	Penggunaan bahasa dalam media mendukung pemahaman konsep dan tidak membingungkan.		✓		
13	Media dapat disesuaikan dengan kebutuhan, latar belakang, dan kemampuan peserta didik.	✓			
Aspek User Friendly					
14	Instruksi penggunaan media disajikan dengan jelas dan mudah diikuti.	✓			
15	Navigasi, ikon, tombol, atau fitur teknis lainnya mudah dikenali dan digunakan oleh pengguna.		✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan *):

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

*) Lingkari salah satu

Singaraja, 29 September 2025

Validator III,



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

NIP. 198408202012121004

Lampiran 25. Hasil Uji Materi Oleh Ahli IV

LEMBAR PENILAIAN PRODUK (AHLI MATERI)

A. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk mencermati terlebih dahulu media pembelajaran Fun Thinkers digital pada materi jenis hewan untuk siswa kelas III SD untuk memberikan penilaian.
2. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.
Skor 4 = Sangat Baik (SB)
Skor 3 = Baik (B)
Skor 2 = Tidak Baik (TB)
Skor 1 = Sangat Tidak Baik (STB)
3. Apabila terhadap hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada kolom yang telah disediakan dalam lembar penelitian ini.

B. Penilaian Media Pembelajaran Oleh Ahli Isi/Materi Pembelajaran

No	Pernyataan	Jawaban			
		4 SB	3 B	2 TB	1 STB
Aspek Self Instructional					
1	Tujuan pembelajaran dalam media ditampilkan secara eksplisit dan mudah dipahami oleh pengguna.	√			
2	Tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan dalam kurikulum.		√		
3	Materi dalam media disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.	√			
4	Materi disusun secara sistematis dan logis untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.		√		
5	Media menyediakan petunjuk atau komponen yang mendorong peserta didik belajar secara mandiri.		√		
Aspek Self-Contained					

6	Materi dalam media mencakup seluruh informasi penting yang dibutuhkan untuk memahami topik.	√			
7	Materi yang disajikan relevan dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik.	√			
8	Penyajian materi menunjukkan keterpaduan konsep yang saling mendukung dalam satu kesatuan pembelajaran.		√		
Aspek Adaptive					
9	Informasi disampaikan dengan kalimat yang jelas, lugas, dan tidak menimbulkan makna ganda.		√		
10	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik.	√			
11	Instruksi teknis dalam media dijelaskan dengan bahasa yang sederhana dan sesuai dengan tingkat peserta didik.	√			
12	Penggunaan bahasa dalam media mendukung pemahaman konsep dan tidak membingungkan.		√		
13	Media dapat disesuaikan dengan kebutuhan, latar belakang, dan kemampuan peserta didik.		√		
Aspek User Friendly					
14	Instruksi penggunaan media disajikan dengan jelas dan mudah diikuti.		√		
15	Navigasi, ikon, tombol, atau fitur teknis lainnya mudah dikenali dan digunakan oleh pengguna.		√		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

1. Papan informasi Awal dan papan informasi petunjuk pengerjaan Latihan soal mohon direvisi dan gunakan font yang lebih bagus.
2. Isikan tombol kembali pada materi sehingga siswa tidak ribet untuk kembali membaca materi.
3. Latihan soal 1 pada manfaat bagi kehidupan mohon di isikan gambarnya
4. Latihan soal 3 hewan amfibi ada satu saja (katak) dan ada 4 kolom
5. Pada latihan sering terjadi bug dan belum ada umpan baliknya



D. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan *):

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

*) Lingkari salah satu

Singaraja, 29 September 2025

Validator IV,



Prof. Dr. F. Sidiq Murtumayasa, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198504022009121009



Lampiran 26. Hasil Uji Media Oleh Ahli I

LEMBAR PENILAIAN PRODUK

(AHLI MEDIA)

A. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk mencermati terlebih dahulu media pembelajaran Fun Thinkers digital pada materi jenis hewan untuk siswa kelas III SD untuk memberikan penilaian.
2. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.
Skor 4 = Sangat Baik (SB)
Skor 3 = Baik (B)
Skor 2 = Tidak Baik (TB)
Skor 1 = Sangat Tidak Baik (STB)
3. Apabila terhadap hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada kolom yang telah disediakan dalam lembar penelitian ini.

B. Penilaian Media Pembelajaran Oleh Ahli Media Pembelajaran

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

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

C. Komentor dan Saran Perbaikan

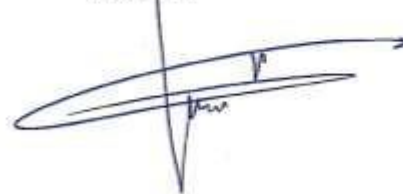
Media pembelajaran ini dinyatakan *);

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

*) Lingkari salah satu

Singaraja, 29 September 2025

Validator I,



I Nyoman Sugita Rupiana, S.Sn., M.Pd.

NIR.1974071620231001085

Lampiran 27. Hasil Uji Media Oleh Ahli II

LEMBAR PENILAIAN PRODUK

(AHLI MEDIA)

A. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk mencermati terlebih dahulu media pembelajaran Fun Thinkers digital pada materi jenis hewan untuk siswa kelas III SD untuk memberikan penilaian.
2. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.
Skor 4 = Sangat Baik (SB)
Skor 3 = Baik (B)
Skor 2 = Tidak Baik (TB)
Skor 1 = Sangat Tidak Baik (STB)
3. Apabila terhadap hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada kolom yang telah disediakan dalam lembar penelitian ini.

B. Penilaian Media Pembelajaran Oleh Ahli Media Pembelajaran

No	Pernyataan	Jawaban			
		4 SB	3 B	2 TB	1 STB
Dimensi/Aspek Tampilan					
1	Komposisi warna latar belakang (<i>background</i>) pada media <i>fun thinkers</i> digital sudah tepat dan serasi.		✓		
2	Warna teks pada media <i>fun thinkers</i> digital kontras dan mudah dibaca.		✓		
3	Keseimbangan tata letak cover/sampul depan (tata letak dan gambar) pada media <i>fun thinkers</i> digital sudah tepat.	✓			
4	Tata letak dan gambar pada sampul	✓			

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

C. Komentar dan Saran Perbaikan

Media pembelajaran ini dinyatakan *):

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

*) Lingkari salah satu

Singaraja, 29 September 2025

Validator II,



I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.

NIP. 198905282023211018

Lampiran 28. Hasil Uji Media Oleh Ahli III

LEMBAR PENILAIAN PRODUK

(AHLI MEDIA)

A. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk mencermati terlebih dahulu media pembelajaran *Fun Thinkers* digital pada materi jenis hewan untuk siswa kelas III SD untuk memberikan penilaian.
2. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.
Skor 4 = Sangat Baik (SB)
Skor 3 = Baik (B)
Skor 2 = Tidak Baik (TB)
Skor 1 = Sangat Tidak Baik (STB)
3. Apabila terhadap hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada kolom yang telah disediakan dalam lembar penelitian ini.

B. Penilaian Media Pembelajaran Oleh Ahli Media Pembelajaran

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

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

C. Komentar dan Saran Perbaikan

Media pembelajaran ini dinyatakan *):

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

*) Lingkari salah satu

Singaraja, 29 September 2025

Validator III,



Nj Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198211132024212001

Lampiran 29. Hasil Uji Media Oleh Ahli IV

LEMBAR PENILAIAN PRODUK

(AHLI MEDIA)

A. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk mencermati terlebih dahulu media pembelajaran *Fun Thinkers digital* pada materi jenis hewan untuk siswa kelas III SD untuk memberikan penilaian.
2. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.
Skor 4 = Sangat Baik (SB)
Skor 3 = Baik (B)
Skor 2 = Tidak Baik (TB)
Skor 1 = Sangat Tidak Baik (STB)
3. Apabila terhadap hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada kolom yang telah disediakan dalam lembar penelitian ini.

B. Penilaian Media Pembelajaran Oleh Ahli Media Pembelajaran

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

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

Saran

1. Tulislah sasaran pd. start.
2. Tulis judul/kata/topik diperbesar.
3. Tujuan pakai penomoran dan gunakan ABCD.
4. Video dari sumbernya.
5. Perlu petunjuk penggunaan media.

C. Komentar dan Saran Perbaikan

Media pembelajaran ini dinyatakan *):

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

*) Lingkari salah satu

Singaraja, 29 September 2025

Validator IV,



Prof. Dr. Made Teguh, S.Pd., M.Pd.

NIP. 197108152001121001

Lampiran 30. Uji Validitas Butir Soal, Reliabilitas, Daya Beda, dan Tingkat Kesukaran

Uji Validitas Butir Soal

Uji validitas butir soal dilakukan untuk mengetahui kualitas butir soal yang digunakan dalam pengumpulan data. Uji validitas dilakukan menggunakan rumus Product Moment dengan bantuan Microsoft Office Excel 2021. Suatu butir soal dinyatakan valid apabila nilai r hitung lebih besar daripada r tabel pada taraf signifikansi 5%, dan dinyatakan tidak valid apabila nilai r hitung lebih kecil daripada r tabel. Rumus Product Moment yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum x^2 - (\sum X)^2] [N \sum y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi Product Moment

X = skor butir soal

Y = skor total

$\sum X$ = jumlah skor butir

$\sum Y$ = jumlah skor total

$\sum X^2$ = jumlah kuadrat skor butir

$\sum Y^2$ = jumlah kuadrat skor total

$\sum XY$ = jumlah hasil kali skor butir dan skor total

N = jumlah responden

1. Data Dasar Uji Validitas

Jumlah responden (N) = 22 siswa

Jumlah butir soal (k) = 25 butir

Skor maksimum = 25

Skor minimum = 0

Skor total seluruh siswa ($\sum Y$) = 278

2. Perhitungan Validitas Butir Soal

Perhitungan Validitas Butir Soal Nomor 1

Dari data uji coba:

$$\Sigma X = 12$$

$$\Sigma Y = 278$$

$$\Sigma XY = 191$$

$$\Sigma X^2 = 12$$

$$\Sigma Y^2 = 4.030$$

Nilai r tabel ($\alpha=0,05$; $N = 22$) = 0,336

Substitusi ke rumus:

$$r_{xy} = \frac{(22)(191) - (12)(278)}{\sqrt{[(22)(12) - (12)^2][(22)(4030) - (278)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{4202 - 3336}{\sqrt{(264 - 144)(88660 - 77284)}}$$

$$r_{xy} = \frac{866}{\sqrt{120 \times 11376}}$$

$$r_{xy} = \frac{866}{1049,56} = 0,8167$$

Nilai r tabel ($\alpha = 0,05$; $N = 22$) = 0,336

Karena $0,8167 > 0,336$, maka **butir soal nomor 1 dinyatakan valid.**

Rekap Validitas 25 Butir

Nomor Butir Soal	r Hitung	r Tabel	Keputusan
1	0,816731	0,336	Valid
2	0,806446	0,336	Valid
3	0,789132	0,336	Valid
4	0,757977	0,336	Valid
5	0,726710	0,336	Valid
6	0,748138	0,336	Valid
7	0,805350	0,336	Valid
8	0,658068	0,336	Valid
9	0,613722	0,336	Valid
10	0,881290	0,336	Valid
11	0,632910	0,336	Valid
12	0,480321	0,336	Valid
13	0,815772	0,336	Valid
14	0,870999	0,336	Valid

15	0,860708	0,336	Valid
16	0,539111	0,336	Valid
17	0,809629	0,336	Valid
18	0,627516	0,336	Valid
19	0,538878	0,336	Valid
20	0,466156	0,336	Valid
21	0,734409	0,336	Valid
22	0,806446	0,336	Valid
23	0,816737	0,336	Valid
24	0,805350	0,336	Valid
25	0,629453	0,336	Valid

Uji Reabilitas Instrumen

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi suatu alat ukur, yaitu sejauh mana instrumen mampu memberikan hasil pengukuran yang stabil dan dapat dipercaya apabila digunakan pada kondisi dan subjek yang sama. Pada penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan menggunakan rumus Kuder–Richardson 20 (KR-20).

1. Kriteria pengambilan keputusan reliabilitas instrumen adalah sebagai berikut.

- Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai koefisien reliabilitas (r_{ii}) $> 0,60$.
- Instrumen dinyatakan tidak reliabel apabila nilai koefisien reliabilitas (r_{ii}) $< 0,60$.

Rumus KR-20 yang digunakan dalam pengujian reliabilitas instrumen adalah sebagai

berikut:

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum p q}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

- r_{11} = reliabilitas instrumen
 k = jumlah butir pertanyaan atau soal
 p = jumlah varians masing-masing butir
 q = varians total

Σpq = jumlah hasil perkalian p dan q seluruh butir

σ_t^2 = varians total tes

Tingkat reliabilitas instrumen ditentukan berdasarkan nilai koefisien reliabilitas

Nilai	Keterangan
$r \leq 0,20$	Sangat rendah
$0,20 < r \leq 0,40$	Rendah
$0,40 < r \leq 0,60$	Sedang
$0,60 < r \leq 0,80$	Tinggi
$0,80 < r \leq 1,00$	Sangat tinggi

2. Perhitungan Reliabilitas

Data yang Digunakan

Jumlah soal (k) = 25

Varians total (σ_t^2) = **87,99275362**

Σpq = **6,32034632**

Rumus KR-20:

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\Sigma pq}{\sigma_t^2} \right)$$

Substitusi Angka

$$r_{11} = \frac{25}{24} \left(1 - \frac{6,32034632}{87,99275362} \right)$$

$$r_{11} = 1,0417 \times (1 - 0,07182)$$

$$r_{11} = 1,0417 \times 0,92818$$

$$r_{11} = 0,9668458$$

3. Interpretasi

Nilai **0,9668** berada pada kategori **reliabilitas sangat tinggi**.

Daya Beda

1. Daya beda atau daya pembeda adalah kemampuan untuk membedakan siswa yang memiliki kemampuan tinggi dengan siswa yang memiliki kemampuan rendah. Berikut adalah rumus untuk menghitung daya beda butir tes.

$$DB = \frac{n_{BA}}{n_A} - 2 \frac{n_{BB}}{n_B}$$

Keterangan:

D_B = indeks daya pembeda butir soal

n_{BA} = jumlah subyek yang menjawab betul pada kelompok atas

n_{BB} = jumlah subyek yang menjawab betul pada kelompok bawah

n_A = jumlah subyek kelompok atas

n_B = jumlah subyek kelompok bawah

Berdasarkan rumus uji daya beda tersebut, terdapat kriteria daya beda, yaitu

Kriteria Daya Beda	Keterangan
0,40 – 1,00	Soal baik
0,30 – 0,39	Soal diterima dan diperbaiki
0,20 – 0,29	Soal diperbaiki
0,00 – 0,19	Soal ditolak

Uji daya beda dilakukan menggunakan bantuan Microsoft Office Excel 2021.

2. Perhitungan Validitas Daya Beda

Butir Soal 1:

$BA = 6, BB = 0, J = 6$

$$D = \frac{6 - 2 \cdot 0}{6} = 1,00$$

3. Rata-rata Daya Beda

Jumlah seluruh $D = 20,14$

$$D = \frac{20,14}{25} = 0,8056$$

Tabel Rekap Daya Beda

No	BA	BB	J	D	Kategori
1	6	0	6	1,00	Sangat Baik
2	6	0	6	1,00	Sangat Baik
3	6	1	6	0,83	Sangat Baik
4	6	1	6	0,83	Sangat Baik
5	6	1	6	0,83	Sangat Baik
6	6	0	6	1,00	Sangat Baik
7	5	0	6	0,83	Sangat Baik
8	4	0	6	0,67	Baik
9	5	0	6	0,83	Sangat Baik
10	6	0	6	1,00	Sangat Baik
11	6	0	6	1,00	Sangat Baik
12	6	3	6	0,50	Baik
13	6	1	6	0,83	Sangat Baik
14	6	1	6	0,83	Sangat Baik
15	6	1	6	0,83	Sangat Baik
16	6	2	6	0,67	Baik
17	6	1	6	0,83	Sangat Baik
18	5	1	6	0,67	Baik
19	5	2	6	0,50	Baik
20	6	3	6	0,50	Baik
21	6	1	6	0,83	Sangat Baik
22	6	1	6	0,83	Sangat Baik
23	6	0	6	1,00	Sangat Baik
24	6	1	6	0,83	Sangat Baik
25	6	2	6	0,67	Baik

Tingkat Kesukaran Butir Soal

-
1. Tingkat kesukaran butir soal adalah suatu uji untuk mengukur kesukaran suatu soal sehingga dapat diketahui sukar atau mudahnya suatu butir soal dan mengetahui

sejauh mana butir soal tersebut dapat digunakan dalam pemberian tes. Berikut adalah rumus untuk menguji tingkat kesukaran butir soal.

$$P = \frac{nB}{n}$$

Keterangan:

P = Tingkat kesukaran butir soal

nB = banyaknya subyek yang menjawab soal dengan betul

n = jumlah subyek seluruhnya (peserta tes)

Berdasarkan rumus uji tingkat kesukaran butir tes tersebut, terdapat kriteria daya beda, yaitu

Kriteria Tingkat Kesukaran	Keterangan
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Perhitungan tingkat kesukaran dilakukan menggunakan bantuan Microsoft Office Excel 2021.

2. Perhitungan Validitas Butir Soal

Rumus tingkat kesukaran:

$$p = \frac{nB}{n}$$

Perhitungan butir soal 1

$$B = 12$$

$$P = \frac{12}{22} = 0,545$$

3. Rata-rata Tingkat Kesukaran

Jumlah seluruh nilai P = 12,636

$$P = \frac{12,636}{25} = 0,505$$

Seluruh butir berada pada kategori **sedang**.

Tabel Rekap Daya Beda

No	B	N	$P = B/N$	Kategori
1	12	22	0,545	Sedang
2	12	22	0,545	Sedang
3	11	22	0,500	Sedang
4	13	22	0,591	Sedang
5	13	22	0,591	Sedang
6	11	22	0,500	Sedang
7	9	22	0,409	Sedang
8	5	22	0,227	Sedang
9	10	22	0,455	Sedang
10	10	22	0,455	Sedang
11	13	22	0,591	Sedang
12	14	22	0,636	Sedang
13	9	22	0,409	Sedang
14	10	22	0,455	Sedang
15	10	22	0,455	Sedang
16	13	22	0,591	Sedang
17	11	22	0,500	Sedang
18	8	22	0,364	Sedang
19	12	22	0,545	Sedang
20	13	22	0,591	Sedang
21	12	22	0,545	Sedang
22	12	22	0,545	Sedang
23	12	22	0,545	Sedang
24	9	22	0,409	Sedang
25	14	22	0,636	Sedang

Lampiran 31. Hasil Uji Kesetaraan Sample Penelitian

Lampiran 33 Hasil Uji Kesetaraan Sample Penelitian

Data Nilai PAS kelas III A&B SDN 1 Astina

NO	Siswa Kelas A	Nilai Pas Kelas III A
1	A1	78
2	A2	80
3	A3	82
4	A4	75
5	A5	77
6	A6	79
7	A7	81
8	A8	83
9	A9	76
10	A10	78
11	A11	80
12	A12	84
13	A13	85
14	A14	79
15	A15	60
16	A16	62
17	A17	65
18	A18	68
19	A19	70
20	A20	72
21	A21	69
22	A22	71
23	A23	66
24	A24	64
25	A25	63
26	A26	67
27	A27	74
28	A28	73
29	A29	61

NO	Siswa Kelas B	Nilai PAS Kelas III B
1	B1	76
2	B2	78
3	B3	80
4	B4	82
5	B5	79
6	B6	77
7	B7	81
8	B8	83
9	B9	75
10	B10	78
11	B11	80
12	B12	84
13	B13	85
14	B14	79
15	B15	61
16	B16	63
17	B17	66
18	B18	69
19	B19	71
20	B20	72
21	B21	70
22	B22	68
23	B23	65
24	B24	64
25	B25	62
26	B26	67
27	B27	74
28	B28	73
29	B29	60

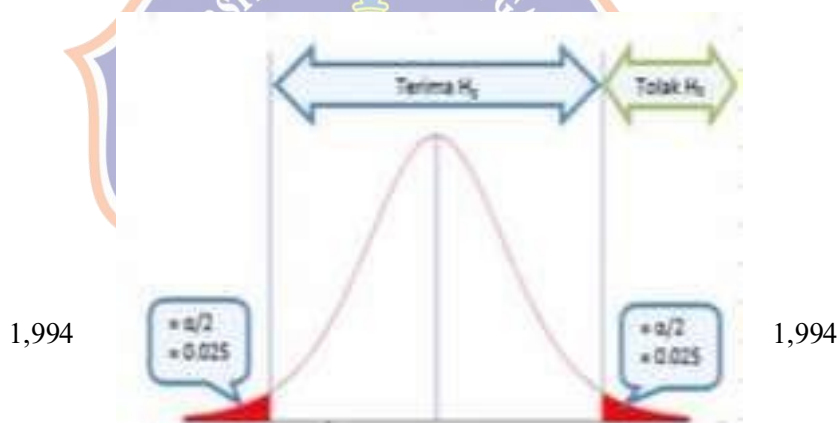
30	A30	59
31	A31	58
32	A32	55
33	A33	57
34	A34	56
35	A35	54
36	A36	52

30	B30	59
31	B31	58
32	B32	56
33	B33	55
34	B34	57
35	B35	54
36	B36	53

n1	X bar1	n2	Xbar 2
36	69.81	36	69.83
	S1		S2
	9.72		9.66

Sp ²
93.89
Sp
9.69

t hitung
-0.01
t tabel
1.9944



Uji kesetaraan kemampuan awal dilakukan menggunakan uji *independent samples t-test* dengan asumsi varians kedua kelompok sama. Seluruh proses perhitungan dilakukan dengan bantuan *Microsoft Excel 2021*. Rumus uji t yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{Sp \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dengan varians gabungan dihitung menggunakan rumus:

$$S_p^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

t = nilai t hitung

X₁ = rata-rata kelas III A

X₂ = rata-rata kelas III B

S_p = simpangan baku gabungan

S₁ = simpangan baku kelas III A

S₂ = simpangan baku kelas III B

n₁ = jumlah siswa kelas III A

n₂ = jumlah siswa kelas III B

Berdasarkan hasil perhitungan, jumlah siswa pada masing-masing kelas adalah 36 orang sehingga derajat kebebasan (df) sebesar 70. Nilai rata-rata PAS siswa kelas III A sebesar 69,81 dengan simpangan baku 9,72, sedangkan nilai rata-rata PAS siswa kelas III B sebesar 69,83 dengan simpangan baku 9,66. Varians gabungan (S_p²) sebesar 93,89 dengan simpangan baku gabungan (S_p) sebesar 9,69. Hasil uji t menunjukkan nilai t hitung sebesar -0,01. Pada taraf signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan 70 diperoleh nilai t tabel sebesar ±1,9944. Karena nilai t hitung berada di antara -t tabel dan +t tabel, maka hipotesis nol (H₀) diterima.

Hasil uji kesetaraan secara rinci disajikan pada tabel berikut.

Kelas	Jumlah Siswa (n)	Rata-rata	Simpangan Baku
III A	36	69,81	9,72
III B	36	69,83	9,66
Statistik		Nilai	
Varians Gabungan (S _p ²)		93,89	

Simpangan Baku Gabungan (S_p)	9,69
t hitung	-0,01
t tabel ($\alpha = 0,05$; $df = 70$)	$\pm 1,9944$
Keputusan	H diterima
Kesimpulan	Kelas setara

Maka demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai PAS siswa kelas III A dan kelas III B.



Lampiran 32. Deskripsi Data Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

1. Kelompok Kontrol

Deskripsi Data Kelompok Kontrol (Kelas III B)

Hasil Post Test Kelas Kontrol (Kelas III B)																												Nilai	
No	Nama Variable	Nomor Butir Soal																									Total 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	Variable 1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	10	40	
2	Variable 2	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	12	48
3	Variable 3	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	11	44
4	Variable 4	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	10	40
5	Variable 5	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	8	32	
6	Variable 6	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	11	44
7	Variable 7	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	12	48	
8	Variable 8	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	11	44	
9	Variable 9	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	10	40	
10	Variable 10	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	11	44	
11	Variable 11	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	10	40
12	Variable 12	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	9	36	
13	Variable 13	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	10	40	
14	Variable 14	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	15	60	
15	Variable 15	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	10	40	
16	Variable 16	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	17	68	
17	Variable 17	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	13	52	
18	Variable 18	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	14	56	
19	Variable 19	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	11	44	
20	Variable 20	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	10	40	
21	Variable 21	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	8	32	
22	Variable 22	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	12	48	
23	Variable 23	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	12	48	
24	Variable 24	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	13	52	
25	Variable 25	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	11	44	
26	Variable 26	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	14	56	
27	Variable 27	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	10	40	
28	Variable 28	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	12	48
29	Variable 29	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	7	28	
30	Variable 30	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	15	60	
31	Variable 31	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	9	36	
32	Variable 32	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	13	52
33	Variable 33	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	15	60	
34	Variable 34	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	12	48	
35	Variable 35	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	13	52	
36	Variable 36	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	11	44	
Total		18	17	12	21	14	15	20	18	17	19	10	19	16	15	22	16	14	18	15	17	14	19	15	15	16			

1. Menentukan Rentangan Kelas (R)

Nilai tertinggi = 68

Nilai terendah = 28

Rentangan (R)

= nilai tertinggi – nilai terendah

= 68 – 28

= 40

2. Menentukan Banyak Kelas (K)

Jumlah data (n) = 36

Banyak kelas

= $1 + 3,3 \log n$

= $1 + 3,3 \log 36$

= $1 + 3,3 (1,556)$

= 6,1358

≈ 7 kelas

3. Menentukan Panjang Kelas Interval

Panjang interval

= R / K

= $40 / 7$

= 5,71

≈ 6

(dalam tabel digunakan interval 9 mengikuti data aktual yang tersusun)

Tabel Distribusi Frekuensi Data (Absolut)



INTERVAL KELAS	x	f	fk	fx	x bar	x-x bar	(x-x bar) ²	f(x-x bar) ²
28-36	32	5	5	160	45.8	-13.8	189.8	949.135802

37-45	41	15	20	615	45.8	-4.8	22.8	342.407407
46-54	50	10	30	500	45.8	4.2	17.8	178.271605
55-63	59	5	35	295	45.8	13.2	174.8	874.135802
64-72	68	1	36	68	45.8	22.2	493.8	493.82716
73-81	77	0	36	0	45.8	31.2	974.8	0
82-90	86	0	36	0	45.8	40.2	1617.8	0
		0						
TOTAL		36		1638				2837.8

4. Mean / Rata-rata (M)

$$\begin{aligned}
 M &= \Sigma fx / n \\
 &= 1638 / 36 \\
 &= 45,78
 \end{aligned}$$

5. Median (Me)

$$Me = \frac{\frac{1}{2}n - f_{kb}}{f_m}$$

Diketahui:

$$n = 36 \rightarrow \frac{1}{2}n = 18$$

$$\text{Kelas median} = 37-45$$

$$B = 37 - 0,5 = 36,5$$

$$i = 9$$

$$f_{kb} = 5$$

$$f_m = 15$$

Me

$$= 36,5 + 9 \frac{18 - 5}{15}$$

$$= 36,5 + 9 (0,87)$$

$$= 43,7$$



6. Modus (Mo)

Kelas modus = 37–45 (f tertinggi = 15)

$$Mo = B + \frac{b_1}{b_1 + b_2}$$

$$b_1 = 15 - 5 = 10$$

$$b_2 = 15 - 10 = 5$$

$$B = 36,5$$

$$i = 9$$

Mo

$$= 36,5 + 9 \frac{10}{15}$$

$$= 42,5$$

(dalam data aktual nilai modus diskrit = 40)

7. Standar Deviasi (SD)

$$SD = \sqrt{(\sum f(x - \bar{x})^2 / n)}$$

$$= \sqrt{(2837,8 / 36)}$$

$$= \sqrt{78,83}$$

$$= 8,73$$

8. Varians

$$s^2 = \sum f(x - \bar{x})^2 / n$$

$$= 2837,8 / 36$$

$$= 78,83$$

(dibulatkan dalam tabel Excel: 76,29, perbedaan akibat pembulatan x)



1. Kelompok Eksperimen

Deskripsi Data Kelompok Eksperimen (Kelas III A)

Hasil Post Test Kelas Eksperimen (Kelas III A)																											Total Skor	Nilai	
Nama Variable	Nomor 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				
Variable 1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	14	56	
Variable 2	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	16	64	
Variable 3	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	17	68	
Variable 4	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	16	64	
Variable 5	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	11	44	
Variable 6	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	11	44	
Variable 7	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	17	68	
Variable 8	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	13	52	
Variable 9	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	16	64	
Variable 10	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	13	52	
Variable 11	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	88	
Variable 12	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	8	32	
Variable 13	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	12	48	
Variable 14	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	13	52	
Variable 15	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	11	44	
Variable 16	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	14	56	
Variable 17	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	11	44	
Variable 18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	10	40	
Variable 19	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	15	60	
Variable 20	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	12	48	
Variable 21	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	14	56	
Variable 22	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	22	88	
Variable 23	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	15	60
Variable 24	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	15	60	
Variable 25	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	15	60	
Variable 26	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	14	56
Variable 27	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	12	48	
Variable 28	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	15	60	
Variable 29	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	72	
Variable 30	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	18	72	
Variable 31	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	13	52	
Variable 32	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	12	48	
Variable 33	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	11	44	
Variable 34	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	17	68
Variable 35	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	18	72	
Variable 36	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	11	44	
Total	20	23	19	25	23	24	19	16	15	19	15	23	20	19	17	23	21	15	23	22	24	26	21	19	21				

1. Menentukan Rentangan Kelas (R)

Nilai tertinggi = 88

Nilai terendah = 32

Rentangan (R):

$R = \text{nilai tertinggi} - \text{nilai terendah}$

$R = 88 - 32$

$R = 56$

2. Menentukan Banyak Kelas (K)

Jumlah data (n) = 36

$K = 1 + 3,3 \log n$

$K = 1 + 3,3 \log 36$

$K = 1 + 3,3 (1,556)$

$K = 6,1358$

Dibulatkan menjadi 7 kelas

3. Menentukan Panjang Kelas Interval

Panjang interval (i):

$i = R / K$

$i = 56 / 6,1358$

$i = 9,1268$

Dibulatkan menjadi 9

Tabel Distribusi Frekuensi Data (Absolut)

INTERVAL KELAS	x	f	fk	fx	x bar	x-x bar	(x-x bar) ²	f(x-x bar) ²
32-40	36	2	2	72	56.9	-20.9	436.3	872.691358
41-49	45	10	12	450	56.9	-11.9	141.3	1413.45679
50-58	54	8	20	432	56.9	-2.9	8.3	66.7654321

59-67	63	8	28	504	56.9	6.1	37.3	298.765432
68-76	72	6	34	432	56.9	15.1	228.3	1370.07407
77-85	81	0	34	0	56.9	24.1	581.3	0
86-94	90	2	36	180	56.9	33.1	1096.3	2192.69136
		0						
TOTAL		36		2070				6214.4

4. Mean / Rata-rata (M)

$$M = \Sigma fx / n$$

$$M = 2070 / 36$$

$$M = 56,89$$

5. Median (Me)

Rumus:

$$Me = B + i \frac{\frac{1}{2}n - f_{kb}}{f_m}$$

Diketahui:

$$n = 36 \rightarrow \frac{1}{2}n = 18$$

$$\text{Kelas median} = 50-58$$

$$B = 49,5$$

$$i = 9$$

$$f_{kb} = 12$$

$$f_m = 8$$

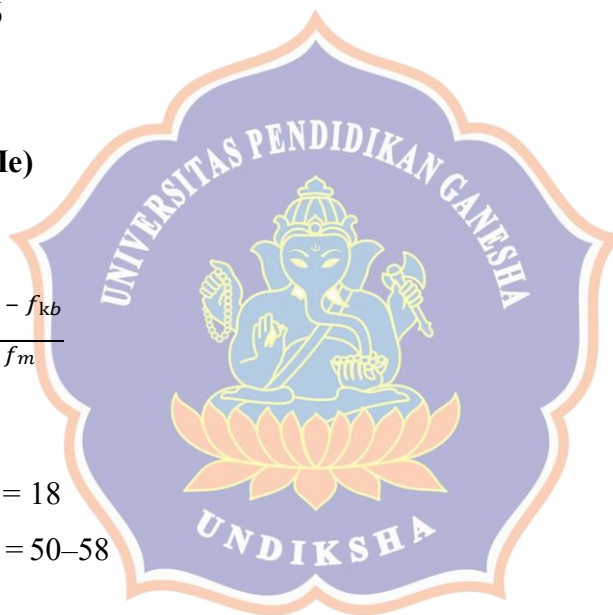
Perhitungan:

$$Me = 49,5 + 9 \frac{18 - 12}{8}$$

$$Me = 49,5 + 9 (0,75)$$

$$Me = 56,25$$

6. Modus (Mo)



Kelas modus = 41–49 (f tertinggi = 10)

Rumus:

$$Mo = B + i \frac{b_1}{b_1 + b_2}$$

$$b_1 = 10 - 2 = 8$$

$$b_2 = 10 - 8 = 2$$

$$B = 40,5$$

$$i = 9$$

$$Mo = 40,5 + 9 \frac{8}{10}$$

$$Mo = 47,7$$

(Modus data diskrit dominan berada di nilai 44)

7. Varians

$$s^2 = \Sigma f(x - \bar{x})^2 / n$$

$$s^2 = 6214,4 / 36$$

$$s^2 = 172,62$$

8. Standar Deviasi

$$SD = \sqrt{s^2}$$

$$SD = \sqrt{172,62}$$

$$SD = 13,14$$



Lampiran 33. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran data hasil belajar siswa berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas pada penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS dengan uji Kolmogorov–Smirnov dan Shapiro–Wilk. Ringkasan hasil uji normalitas disajikan pada Tabel berikut.

Tests of Normality

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
EKSPERIMEN	,097	36	200*	,955	36	,152
KONTROL	,136	36	,089	,968	36	,381
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Dasar pengambilan keputusan pada uji normalitas adalah sebagai berikut.

1. Jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$, maka data berdistribusi normal.
2. Jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal.

Analisis hasil

1. Kelompok eksperimen menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,152 pada uji Shapiro–Wilk dan 0,200 pada uji Kolmogorov–Smirnov. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05.
2. Kelompok kontrol menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,381 pada uji Shapiro–Wilk dan 0,089 pada uji Kolmogorov–Smirnov. Kedua nilai tersebut juga lebih besar dari 0,05.

Keputusan uji

Data hasil belajar pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dinyatakan berdistribusi normal.

Implikasi statistik

Karena data dari kedua kelompok berdistribusi normal, maka analisis data selanjutnya dapat menggunakan uji statistik parametrik.

Lampiran 34. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians dilakukan untuk mengetahui apakah varians data hasil belajar antara dua kelas memiliki kesamaan atau tidak. Pengujian homogenitas varians dalam penelitian ini menggunakan uji Levene dengan bantuan program SPSS. Hasil uji homogenitas varians disajikan pada tabel berikut.

Test of Homogeneity of Variance

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	3,850	1	70	,054
	Based on Median	2,720	1	70	,058
	Based on Median and with adjusted df	2,720	1	64,990	,058
	Based on trimmed mean	3,662	1	70	,060

Dasar pengambilan keputusan uji homogenitas varians adalah sebagai berikut.

1. Jika nilai signifikansi pada kolom Based on Mean $> 0,05$, maka data dinyatakan homogen.
2. Jika nilai signifikansi pada kolom Based on Mean $< 0,05$, maka data dinyatakan tidak homogen.

Analisis hasil

Berdasarkan Based on Mean, nilai signifikansi sebesar 0,054 ($> 0,05$), sehingga varians data hasil belajar dinyatakan homogen.

Berdasarkan Based on Median, nilai signifikansi sebesar 0,058 ($> 0,05$), menunjukkan hasil yang konsisten.

Berdasarkan Median dengan adjusted df, nilai signifikansi juga sebesar 0,058 ($> 0,05$).

Berdasarkan Trimmed Mean, nilai signifikansi sebesar 0,060 ($> 0,05$).

Seluruh pendekatan pengujian menghasilkan nilai signifikansi di atas 0,05, yang menunjukkan konsistensi hasil uji.

Keputusan uji

Varians data hasil belajar pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dinyatakan homogen.

Implikasi statistik

Karena data memiliki varians yang homogen, maka analisis data selanjutnya memenuhi prasyarat untuk menggunakan uji statistik parametrik, seperti uji *independent samples t-test*.

Lampiran 35. Uji Sample T-Test

Independent Samples Test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances					t-test for Equality of Means		95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	3,850	,054	4,361	70	<,001	11,1111	2,548	6,030	16,192
	Equal variances not assumed			4,361	62,479	<,001	11,1111	2,548	6,019	16,203

Dasar pengujian

Uji hipotesis menggunakan *independent samples t-test*. Pemilihan baris hasil uji (*Equal variances assumed* atau *Equal variances not assumed*) ditentukan berdasarkan hasil uji homogenitas varians (Levene's Test).

Hasil uji homogenitas sebagai dasar pemilihan baris

Nilai signifikansi Levene's Test sebesar 0,054 ($> 0,05$), sehingga varians kedua kelompok dinyatakan homogen. Dengan demikian, interpretasi uji t menggunakan baris *Equal variances assumed*.

Kriteria pengambilan keputusan

Jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Jika nilai Sig. (2-tailed) $\geq 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Hasil uji t (Equal variances assumed)

Nilai t hitung = 4,361

Derajat kebebasan (df) = 70

Nilai Sig. (2-tailed) = $< 0,001$

Selisih rata-rata (Mean Difference) = 11,1111

Interval kepercayaan 95% berada pada rentang 6,030 sampai 16,192

Analisis hasil

Nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $< 0,001$ lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis nol ditolak. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selisih rata-rata sebesar 11,1111 menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Interval kepercayaan 95% yang seluruhnya berada pada nilai positif memperkuat bahwa perbedaan tersebut bersifat nyata secara statistik.

Keputusan hipotesis

H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kesimpulan statistik

Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Implikasi penelitian

Hasil ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar dibandingkan dengan pembelajaran pada kelompok kontrol.



Lampiran 36. Hasil Uji Kepraktisan Oleh Praktisi

LEMBAR PENILAIAN PRODUK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FUN THINKERS* DIGITAL PADA MATERI RAGAM JENIS HEWAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SD (GURU)

A. Identitas

Nama : NI NENGGAH WIPRASIYAH, S.Pd.

NIP : 158608102022212016

B. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk mencermati terlebih dahulu media pembelajaran Fun Thinkers digital pada materi jenis hewan untuk siswa kelas III SD untuk memberikan penilaian.
2. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.
 Skor 4 = (SB)
 Skor 3 = Baik (B)
 Skor 2 = Tidak Baik (TB)
 Skor 1 = Sangat Tidak Baik (STB)
3. Apabila terhadap hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada kolom yang telah disediakan dalam lembar penelitian ini.

C. Penilaian Media Pembelajaran Oleh Guru.

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

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

D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan *):

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

*) Lingkari salah satu

Singaraja, 1 Oktober 2025

Guru Kelas III,

NI. N. G. H. WIDIASTIH, S. Pd.....

NIP. 198608102022 212010

Lampiran 37. Hasil Uji Kepraktisan Oleh Siswa

LEMBAR PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FUN THINKERS* DIGITAL PADA
MATERI RAGAM JENIS HEWAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS III SD
(UJI COBA PERORANGAN)

A. Identitas

Nama :.....
 Kelas :.....
 Absen :.....

B. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada siswa untuk mencermati terlebih dahulu media pembelajaran Fun Thinkers digital pada materi jenis hewan untuk siswa kelas III SD untuk memberikan penilaian.
2. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom sesuai dengan penilaian siswa untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.
 Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
 Skor 3 = Setuju (S)
 Skor 2 = Tidak Setuju (TS)
 Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
3. Apabila terhadap hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada kolom yang telah disediakan dalam lembar penelitian ini.

C. Penilaian Media Pembelajaran Oleh Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek/Indikator	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Aspek Materi					
1	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran Fun Thinkers digital lengkap dan mudah dipahami.	✓			
2	Bahasa dan kalimat yang digunakan pada media pembelajaran Fun Thinkers digital sederhana dan mudah dipahami	✓			
3	Latihan pada media pembelajaran Fun Thinkers digital sesuai dengan materi dan dapat mengukur pemahaman peserta didik	✓			
4	Penyajian gambar/ilustrasi dalam media pembelajaran Fun Thinkers digital sesuai dengan materi	✓			
5	Materi pada media pembelajaran Fun Thinkers digital disampaikan secara jelas		✓		
Aspek Tampilan					
6	Tampilan isi media pembelajaran Fun Thinkers digital secara keseluruhan menarik.		✓		
7	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran Fun Thinkers digital sederhana dan mudah dipahami		✓		
8	Media pembelajaran Fun Thinkers digital disajikan dengan dengan tata letak yang rapi dan susunannya sistematis	✓			
9	Penyajian gambar/ilustrasi dalam media pembelajaran Fun Thinkers digital disajikan dengan jelas.	✓			
Aspek Pengoprasian					

10	Media pembelajaran Fun Thinkers digital mudah digunakan	✓			
11	Petunjuk penggunaan media pembelajaran Fun Thinkers digital disajikan dengan jelas dan mudah diterapkan	✓			
12	Media pembelajaran Fun Thinkers digital dapat diakses pada berbagai perangkat yang mendukung	✓			
Aspek Manfaat					
13	Media pembelajaran Fun Thinkers digital dapat mebagikan semangat untuk belajar.		✓		
14	Media pembelajaran Fun Thinkers digital memberikan kemudahan dalam memperoleh materi pemebelajarandan mampu menambah wawasan.		✓		
15	Penggunaan media pembelajaran Fun Thinkers digital memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.	✓			

D. Komentor dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 7 Agustus 2025

Siswa Kelas III,



I Ketut Agus Putrawan

Lampiran 38. Test Hasil Belajar Siswa

B = 17
S = 8

Silakan Jawab Soal berikut!

1. Jika kamu diminta untuk menyusun langkah-langkah cara merawat hewan peliharaan dengan baik. Maka susunan cara merawat hewan peliharaan yang paling tepat adalah...

- A. Memberi makanan, memandikan, memberi minum, menyediakan kandang yang bersih.
- ☒ B. Menyediakan kandang, memberi makan dan minum, menjaga kebersihan, dan memberi kasih sayang.
- C. Memberi minum, menyediakan kandang, memberi makanan, melepas ke hutan.
- D. Menangkap hewan liar, memberi makan, lalu memeliharanya di rumah.

2. Di sekitar rumah Dani, sering terlihat hewan yang memiliki bulu tebal dan sangat suka bermain dengan anak-anak. Hewan ini juga sering dijadikan peliharaan oleh banyak orang, karena sifatnya yang lucu dan menggemaskan. Dani juga memiliki hewan ini sebagai teman bermain di rumahnya. Hewan apa yang sering terlihat di sekitar rumah Dani?

- a. Ular.
- ☒ b. Kucing.
- c. Katak.
- d. Bebek.

3. Hewan yang merupakan hewan peliharaan yang biasa digunakan untuk menjaga rumah dari kehadiran orang asing adalah...

- a. Kelinci.
- ☒ b. Anjing.
- c. Kurakura.
- d. Kucing.

4. Perhatikan table berikut ini!

Kucing	Anjing	tikus
kecoak	ayam	nyamuk
Ikan hias	cicak	Bebek

Manakah yang termasuk hewan liar yang sering dijumpai di sekitar rumah

- a. Kucing, Ayam, Ikan Hias.

- ☒ a. Tikus, Kecoak, Nyamuk.
- c. Anjing, Bebek, Cicak.
- d. Kucing, Bebek, Ikan Hias.

5. Hewan yang hidup di air, bernapas dengan insang, dan sering dijumpai di kolam atau sungai adalah...

- a. Katak.
- ☒ b. Ikan.
- c. Kucing.
- d. Kura-kura.

6. Mengapa cacing tanah disebut hewan invertebrata?

- a. Karena hidup di tanah.
- ☒ b. Karena tidak memiliki tulang belakang.
- c. Karena tubuhnya panjang.
- d. Karena tidak memiliki kaki.

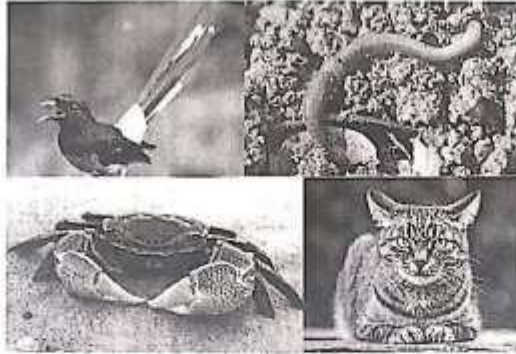
7. Hewan berongga, seperti ubur-ubur dan bunga karang, memiliki ciri khas berupa...

- ☒ a. Tubuh yang lunak dan berpori.
- b. Sisik yang melindungi tubuh.
- c. Kulit yang keras dan dilindungi oleh duri.
- d. Tubuh yang berongga.

8. Jika seekor hewan memiliki kaki beruas-ruas, maka ia termasuk...

- a. Mollusca.
- b. Pisces.
- c. Arthropoda.
- ☒ d. Reptil.

9. Perhatikan gambar berikut!



Hewan yang termasuk invertebrata adalah...

- a. Burung.
- b. Kucing.
- c. Kepiting.
- d. Anjing.

☒ cacing

10. Hewan yang tubuhnya lunak dan biasanya dilindungi oleh cangkang keras termasuk dalam kelompok?

- a. Reptil.
- b. Mamalia.
- ☒ c. Mollusca.
- d. Pisces.

11. Jika seekor hewan memiliki tubuh bersisik, melata, dan bertelur, maka hewan itu adalah...

- a. Reptil.
- ☒ b. Aves.
- c. Pisces.
- d. Mamalia.

12. Seekor kucing melahirkan anak, menyusui, dan tubuhnya berbulu. Hewan ini termasuk...

☒ a. Mamalia.

b. Aves.

c. Reptil.

d. Pisces.

13. Ikan termasuk dalam kelompok Pisces karena...

☒ a. Tubuhnya berlapis lendir, bernapas dengan insang, dan hidup di air.

b. Hidup di dua alam.

c. Mempunyai bulu dan rambut.

d. Menyusui anaknya.

14. Perhatikan gambar berikut!



Hewan yang tidak memiliki tulang belakang Adalah...

a. Burung.

b. Ikan.

☒ c. Ubur-ubur.

d. Kucing.

15. Mengapa kepiting dikelompokkan dalam hewan invertebrata?

- a. Karena bernapas dengan paru-paru.
- ☒ b. Karena tubuhnya beruas dan tidak bertulang belakang.
- c. Karena bisa hidup di air dan darat.
- d. Karena termasuk predator.

16. Seekor hewan punya kerangka luar yang keras tetapi tidak punya tulang belakang. Berdasarkan cirinya, hewan itu termasuk...

- a. Vertebrata.
- ☒ b. Invertebrata.
- c. Reptil.
- d. Pisces.

☒ 17. Hewan yang hidup bebas di alam liar dan tidak bergantung pada manusia untuk makanan atau tempat tinggal disebut sebagai ...

- a. Hewan liar.
- b. Hewan peliharaan.
- c. Hewan yang hidup di dalam air.
- ☒ d. Hewan nocturnal.

18. Perhatikan pernyataan berikut:

- (1) Menyusui anaknya
- (2) Tubuh ditutupi bulu
- (3) Bernapas dengan paru-paru
- (4) Bertelur di dalam air

Ciri mamalia ditunjukkan oleh nomor...

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

☒ 19. Hewan yang termasuk amfibi selain katak adalah...

- a. Salamander.
- b. Buaya.
- c. Ular.
- ☒ d. Kura-kura.

20. Beruang memakan ikan, madu, dan buah-buahan.
Berdasarkan makanannya, beruang termasuk hewan...

- a. Herbivora.
- b. Karnivora.
- ☒ c. Omnivora.
- d. Insektivora.

21. Seekor Harimau berburu rusa untuk dimakan. Jika di hutan rusa makin berkurang, maka harimau kemungkinan akan....

- a. Tetap makan tumbuhan.
- ☒ b. Kehabisan sumber makanan.
- c. Berubah menjadi herbivora.
- d. Menjadi pemakan segala.

22. Perhatikan pernyataan berikut:

- 1) Tubuh ditutupi bulu
- (2) Memiliki sayap
- (3) Bertelur
- (4) Menyusui anaknya

Ciri hewan aves ditunjukkan oleh nomor...

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

23. Bagaimana cara yang tepat untuk mengetahui hewan-hewan yang ada di sekitar kita?

- ☒ a. Mencari informasi di buku Pelajaran.
- b. Mengamati langsung hewan-hewan di sekitar.
- c. Bertanya kepada teman.
- d. Mencari gambar hewan di internet.

24. Ayam diberi makan biji jagung oleh pemiliknya, tetapi juga mencari cacing dan serangga kecil di tanah. Dari pernyataan tersebut maka ayam digolongkan sebagai hewan?

- a. Karnivora.
- b. Herbivora.
- ☒ c. Omnivora
- d. Metavora.

25. Rudi memelihara seekor anjing di rumahnya. Setiap hari, ia memberi makan anjingnya dengan nasi dicampur daging ayam. Rudi sempat bertanya-tanya, mengapa anjing yang dikenal sebagai hewan karnivora bisa memakan nasi, padahal nasi bukanlah daging?

Berdasarkan cerita di atas, mengapa anjing bisa memakan nasi dan daging meskipun tergolong hewan karnivora?

- a. Karena anjing sebenarnya adalah hewan karnivora yang menyukai tumbuhan.
- b. Karena anjing termasuk hewan omnivora yang hanya makan tumbuhan dan buah-buahan.
- ☒ c. Karena anjing adalah karnivora yang dapat mencerna makanan selain daging, seperti nasi.
- d. Karena anjing harus dilatih untuk makan dan tumbuhan agar tidak buas.

Lembar Jawaban

Nama : P. Maragitha A. Sani

Kelas : 3b

Nomor Absen : 32

A

**Lampiran 39. Modul Ajar IPAS Materi Ragam Jenis Hewan Kelas III
Sekolah Dasar**

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2025

A.INFORMASI UMUM	
1.Identitas Sekolah	
a. Nama Penyusun	I Nyoman Agus Sudiartana
c.Nama Sekolah	SD Negeri 1 Astina
d.Alokasi Waktu	4 JP
e.Mata Pelajaran	ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)
f.Jumlah Siswa	-
g.Kelas / Semester	III (TIGA) / I
h. Fase	B
2. Kompetensi Dan Capaian Pembelajaran	
a.Materi Pokok	• Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita
b.Sub Materi Pokok / Elemen Materi Pokok	• Topik A: Ada Hewan Apa Saja di Sekitarmu?
c.Capaian Pembelajaran (Sesuai Surat BSKAP 033/H/KR/2022 Tentang Revisi Capaian Pembelajaran)	Capaian Umum: • Pada Fase B, peserta didik mengidentifikasi keterkaitan antara pengetahuan-pengetahuan yang baru saja diperoleh serta mencari tahu bagaimana konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial berkaitan satu sama lain yang ada di lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari ditunjukkan dengan menyelesaikan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, peserta didik mengusulkan ide/menalar, melakukan investigasi/penyelidikan/percobaan, mengomunikasikan, menyimpulkan, merefleksikan, mengaplikasikan, dan melakukan tindak lanjut dari proses inkuiri yang sudah dilakukannya. Capaian per Elemen: • Pemahaman IPAS (sains dan sosial) • Peserta didik menganalisis hubungan antara bentuk serta fungsi bagian tubuh pada manusia (pancaindra). Peserta didik dapat membuat simulasi menggunakan bagan/alat bantu sederhana tentang siklus hidup makhluk hidup. Peserta didik dapat mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan pelestarian sumber daya alam di lingkungan sekitarnya dan kaitannya dengan upaya pelestarian makhluk hidup. Peserta didik mengidentifikasi proses perubahan wujud zat dan perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mengidentifikasi sumber dan bentuk energi serta menjelaskan proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari (contoh: energi kalor, listrik, bunyi, cahaya). Peserta didik memanfaatkan gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari, mendemonstrasikan berbagai jenis gaya dan pengaruhnya terhadap arah, gerak dan bentuk benda. Peserta didik mendeskripsikan terjadinya siklus air dan kaitannya dengan upaya menjaga ketersediaan air. Di akhir fase ini, peserta didik

	menjelaskan tugas, peran, dan tanggung jawab sebagai warga sekolah serta mendeskripsikan bagaimana interaksi sosial yang terjadi di sekitar tempat tinggal dan sekolah. Peserta didik mengidentifikasi ragam bentang alam dan keterkaitannya dengan profesi masyarakat. Peserta didik mampu menunjukkan letak kota/ kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya pada peta konvensional/digital. Peserta didik mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya. Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini. Peserta didik mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan, mengenal nilai mata uang dan mendemonstrasikan bagaimana uang digunakan untuk mendapatkan nilai manfaat/ memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Keterampilan proses: • Mengamati Di akhir fase ini, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan pancaindra dan dapat mencatat hasil pengamatannya. • Mempertanyakan dan Memprediksi Dengan menggunakan panduan, peserta didik mengidentifikasi pertanyaan yang dapat diselidiki secara ilmiah dan membuat prediksi berdasarkan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. • Merencanakan dan Melakukan Penyelidikan Dengan panduan, peserta didik membuat rencana dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Mereka menggunakan alat dan bahan yang sesuai dengan mengutamakan keselamatan, serta memanfaatkan alat bantu pengukuran untuk mendapatkan data yang akurat. • Memproses dan Menganalisis Data serta Informasi Peserta didik mengorganisasikan data dalam bentuk tabel dan grafik sederhana untuk menyajikan data dan mengidentifikasi pola. Mereka membandingkan hasil pengamatan dengan prediksi dan memberikan alasan yang bersifat ilmiah. • Mengevaluasi dan Refleksi Mengevaluasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang ada serta menunjukkan kelebihan dan kekurangan dalam proses penyelidikan. • Mengomunikasikan Hasil
--	---

	Peserta didik mengomunikasikan hasil penyelidikan secara lisan dan tertulis dalam berbagai format.
3. Dimensi Profil Lulusan	
Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa	• Keyakinan dan pengamalan ajaran agama/kepercayaan • Akhlak mulia • Hubungan baik dengan Tuhan, sesama manusia, dan lingkungan
Kewarganegaraan	• Bangga identitas dan budaya • Menghargai keberagaman • Menjaga persatuan • Taat aturan • Peduli keberlanjutan dan harmoni antar bangsa.
Penalaran Kritis	• Rasa ingin tahu • Berpikir logis dan analitis • Mampu menyelesaikan masalah • Argumentasi logis • Memanfaatkan literasi dan numerasi
Kreativitas	• Perilaku produktif • Menciptakan inovasi • Merumuskan solusi
Kolaborasi	• Peduli dan berbagi • Membangun kerja sama dengan berbagai pihak
Kemandirian	• Bertanggung jawab • Inisiatif • Adaptif dalam pembelajaran dan pengembangan diri
Kesehatan	• Pola hidup bersih dan sehat • Kebugaran fisik dan mental • Kontribusi positif terhadap lingkungan
Komunikasi	• Kemampuan menyimak, membaca, berbicara, dan menulis • Etika komunikasi dalam berbagai konteks dan moda
4. Sarana, Alat dan Bahan, Materi / Sumber Belajar, Target Peserta Didik	
a.Sarana	• Ruang kelas / outdoor
b.Alat Dan bahan	• Alat tulis, Komputer/Laptop, Internet
c.Materi / Sumber belajar	• Buku Pelajaran IPAS Kelas III Kurikulum Merdeka, 2021, Modul, Buku, Slide, Video, Gambar, Media Pembelajaran Fun Thinkers
d.Target Peserta Didik	• Peserta didik kelas III (FASE B) yang menjadi target yaitu peserta didik reguler atau inklusif
5. Ketersediaan Materi, Asesmen, Unit Kegiatan, Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran	
a.Ketersediaan Materi	• Pengayaan untuk siswa • Alternatif penjelasan, metode pembelajaran, atau pemahaman materi oleh siswa

b. Assesmen	• Assesmen individu atau kelompok • Tes tertulis/pengetahuan/wawancara/praktik
c. Unit kegiatan	• Individu / kelompok
d. Model Pembelajaran	• Model Pembelajaran Kooperatif tipe TSTS • Tatap muka • Metode yang relevan untuk mengoptimalkan potensi peserta didik dan pendekatan saintifik sesuai dengan kurikulum baru menekankan antara lain observasi, bertanya, refleksi, diskusi, presentasi, dan unjuk kerja. Rencana pembelajaran meliputi analisis kompetensi, analisis konteks, identifikasi permasalahan (kesenjangan antara harapan dan kenyataan), penentuan strategi yang meliputi pemilihan model, materi, metode, dan media pembelajaran untuk mencapai kompetensi bertolak dari konteks.
e. Strategi Pembelajaran	1. Mengamati • Melakukan pengamatan terhadap sebuah fenomena dan peristiwa merupakan awal dari proses inkuiri yang akan terus berlanjut ke tahapan-tahapan berikutnya. Pada saat melakukan pengamatan, peserta didik memerhatikan fenomena dan peristiwa dengan saksama, mencatat, serta membandingkan informasi yang dikumpulkan untuk melihat persamaan dan perbedaannya. Pengamatan bisa dilakukan langsung atau menggunakan instrumen lain seperti kuesioner dan wawancara. 2. Mempertanyakan dan memprediksi • Peserta didik didorong untuk menyusun pertanyaan tentang hal-hal yang ingin diketahui pada saat melakukan pengamatan. Pada tahap ini peserta didik juga menghubungkan pengetahuan yang dimiliki dengan pengetahuan baru yang akan dipelajari sehingga bisa memprediksi apa yang akan terjadi dengan hukum sebab akibat. 3. Merencanakan dan melakukan penyelidikan • Setelah mempertanyakan dan membuat prediksi berdasarkan pengetahuan dan informasi yang dimiliki, peserta didik membuat rencana dan menyusun langkah-langkah operasional berdasarkan referensi yang benar. Peserta didik dapat menjawab pertanyaan dan membuktikan prediksi dengan melakukan penyelidikan. Tahapan ini juga mencakup identifikasi dan inventarisasi faktor-faktor operasional baik internal maupun eksternal di lapangan yang mendukung dan menghambat kegiatan. Berdasarkan perencanaan tersebut, peserta didik mengambil data dan melakukan serangkaian tindakan yang dapat digunakan untuk mendapatkan temuan-temuan. 4. Memproses, menganalisis data dan informasi • Peserta didik memilih dan mengorganisasikan informasi yang diperoleh. Ia menafsirkan informasi yang didapatkan dengan jujur dan bertanggung jawab. Selanjutnya, menganalisis

	menggunakan alat dan metode yang tepat, menilai relevansi informasi yang ditemukan dengan mencantumkan referensi rujukan, serta menyimpulkan hasil penyelidikan. 5. Mengevaluasi dan refleksi • Pada tahapan ini peserta didik menilai apakah kegiatan yang dilakukan sesuai dengan tujuan yang direncanakan atau tidak. Pada akhir siklus ini, peserta didik juga meninjau kembali proses belajar yang dijalani dan hal-hal yang perlu dipertahankan dan/atau diperbaiki pada masa yang akan datang. Peserta didik • melakukan refleksi tentang bagaimana pengetahuan baru yang dimilikinya dapat bermanfaat bagi diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar dalam perspektif global untuk masa depan berkelanjutan. 6. Mengomunikasikan Hasil • Peserta didik melaporkan hasil secara terstruktur melalui lisan atau tulisan, menggunakan bagan, diagram maupun ilustrasi, serta dikreasikan ke dalam media digital dan non-digital untuk mendukung penjelasan. Peserta didik lalu mengomunikasikan hasil temuannya dengan memublikasikan hasil laporan dalam berbagai media, baik digital dan atau nondigital. Pelaporan dapat dilakukan berkolaborasi dengan berbagai pihak.
B. KOMPETENSI INTI	
1. Kata Kunci, Tujuan Pembelajaran, Pemahaman Bermakna, Pertanyaan Pemantik	
a. Kata Kunci	 • hewan • fungsi • kaki • kuku • tangan • kepala • mata • telinga • hidung • sirip • ekor • bulu • rambut
b. Tujuan Pembelajaran	• Mengenali keragaman hewan di sekitar kita. • Mengetahui bahwa anggota tubuh hewan memiliki bentuk anggota tubuh yang berbeda-beda. • Melakukan penyelidikan fungsi bagian tubuh dan kaitannya dengan perilaku hewan
c. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	• Peserta didik dapat mengenal ragam jenis hewan yang ada di sekitar kita • Peserta didik dapat mengetahui bahwa ada banyak jenis hewan yang berbeda beda di sekitar kita
d. Konten Esensial	Ragam Jenis Hewan yang ada di sekitar kita
e. Pemahaman Bermakna	• Pada bab ini, peserta didik akan belajar tentang ragam jenis hewan, ciri-ciri bentuk tubuh hewan, fungsi dari setiap anggota tubuh hewan dan perbedaan antara hewan satu dengan hewan lainnya. Peserta didik akan melakukan eksplorasi dan investigasi mengenai bentuk tubuh hewan yang berbeda satu

	sama lainnya. Mereka akan mencari tahu apa hubungannya antara bentuk tubuh hewan dengan perilaku dan habitat (tempat hidup) hewan tersebut.
f. Pertanyaan Pemantik	• Bagaimana ciri-ciri hewan di sekitar kita?/ • Apa perbedaan antara hewan yang satu dengan hewan lainnya?
g. Gambaran / Ringkasan materi	• Pada bab ini, peserta didik akan belajar tentang ragam jenis hewan, ciri-ciri bentuk tubuh hewan, fungsi dari setiap anggota tubuh hewan dan perbedaan antara hewan satu dengan hewan lainnya. Peserta didik akan melakukan eksplorasi dan investigasi mengenai bentuk tubuh hewan yang berbeda satu sama lainnya. Mereka akan mencari tahu apa hubungannya antara bentuk tubuh hewan dengan perilaku dan habitat (tempat hidup) hewan tersebut. Keterampilan yang Dilatih: • Melakukan observasi • Mengidentifikasi • Menulis (menuangkan gagasan atau pendapat dalam bentuk tulisan) • Menggambar (menuangkan ide atau gagasan dalam bentuk gambar) • Daya abstraksi (menuangkan apa yang dilihat ke dalam bentuk gambar 2 dimensi) • Berkomunikasi (menceritakan kembali pengalaman, mendengar cerita teman sebaya) Kegiatan Keluarga: Mari kita libatkan keluarga untuk menyelaraskan suasana belajar di rumah dan di sekolah. Untuk mendukung proses pembelajaran peserta didik di tema ini, keluarga bisa mengajak peserta didik untuk melakukan kegiatan-kegiatan berikut: • Mengajak peserta didik mengamati lingkungan sekitar sambil berjalan santai. Ajak mereka untuk mencari tahu hewan-hewan apa saja yang ditemukan. • Jika memiliki hewan peliharaan, peserta didik dapat diajak untuk mengamati anggota tubuh dan fungsinya. • Melihat video-video yang memperlihatkan keanekaragaman hewan dan sifatnya • Berikan ruang untuk keluarga dapat berkonsultasi dengan guru apabila mengalami hambatan atau kendala dalam melakukan kegiatan-kegiatan tersebut.
2.Kegiatan Pembelajaran	
Kegiatan Pembelajaran (4JP)	
Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Pertama (2JP)	
a.Tujuan Unit Pembelajaran	• Peserta didik mengenal ragam jenis hewan yang ada di sekitar kita. • Peserta didik mengetahui bahwa ada banyak jenis hewan yang berbeda-beda di sekitar kita.

b.Aktivitas Pemantik	• Guru mengarahkan peserta didik membaca buku tentang materi yang diajarkan pelajar dapat membuat daftar kata baru yang dipelajari dari bacaan tersebut. • Peserta didik secara berpasangan mendiskusikan, tentang materi yang sudah diketahui, mana yang menurut mereka paling menarik dan ingin diketahui lebih lanjut. • Guru bersama peserta didik membahas daftar kata baru yang sudah dicatat peserta didik, kemudian memberi kesempatan pelajar untuk menuliskan pertanyaan-pertanyaan yang terlintas setelah membaca tentang materi yang diajarkan
c.Pendahuluan	• Peserta didik secara bergiliran memimpin salam dan doa pembuka (<i>mindful – melatih kesadaran spiritual, fokus, dan tanggung jawab</i>). • Peserta didik menyanyikan lagu kebangsaan, lalu berbagi pandangan singkat tentang pentingnya menjaga budaya luhur, menghargai identitas lokal, dan bersikap terbuka pada budaya lain (<i>mindful – membangun kesadaran identitas dan sikap inklusif</i>). • Peserta didik menyampaikan motivasi belajar mereka sendiri melalui refleksi manfaat materi ajar dalam kehidupan sehari-hari, kemudian guru hanya menambahkan penguatan seperlunya (<i>meaningful</i>). • Peserta didik menjawab pertanyaan pemantik yang menghubungkan pengetahuan awal dengan materi baru, lalu menyampaikan hal yang menarik untuk dipelajari lebih lanjut (<i>meaningful</i>). • Peserta didik bersama-sama merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan arahan singkat dari guru (<i>mindful</i>).
d.Kegiatan inti	Mengamati • Peserta didik menonton tayangan video 5–7 menit tentang berbagai jenis hewan di sekitar, kemudian mencatat nama hewan yang muncul (<i>joyful</i>). • Peserta didik mengelompokkan hewan-hewan tersebut berdasarkan ciri fisik atau habitat (<i>meaningful</i>). • Peserta didik memajang hasil pengelompokan awal di papan atau buku catatan kelompok (<i>joyful</i>) • Peserta didik dalam kelompok (4–5 orang) mendiskusikan pemahaman awal tentang hewan yang diamati (<i>mindful</i>). • Peserta didik menyusun daftar pertanyaan, misalnya tentang ciri, habitat, atau perbedaan antarhewan, lalu menuliskan di kertas/metaplan (<i>mindful</i>). • Beberapa kelompok menyampaikan pertanyaan mereka, sementara kelompok lain menanggapi. Guru hanya meluruskan jika ada miskonsepsi (<i>mindful</i>).

	Mencoba • Peserta didik menggunakan media Fun Thinkers Digital untuk mencocokkan gambar hewan dengan habitat atau ciri-ciri yang sesuai (<i>joyful</i>). • Aktivitas dilakukan dalam kelompok, peserta didik berdiskusi dan saling membantu menyelesaikan tantangan (<i>joyful</i>) • Jika ada kebingungan, peserta didik terlebih dahulu mencari solusi bersama sebelum meminta pendampingan guru (<i>mindful</i>). Mengumpulkan Informasi • Peserta didik mencari informasi tambahan dari buku atau internet (tautan sudah disiapkan) tentang jenis-jenis hewan di lingkungan sekitar (<i>meaningful</i>). • Informasi meliputi ciri khas, habitat, dan peran hewan dalam kehidupan manusia (<i>meaningful</i>). • Setiap kelompok mencatat hasil pencarian dan menyusunnya dalam laporan sederhana untuk dipresentasikan (<i>meaningful</i>).
e. Penutup	Menyimpulkan • Peserta didik secara berkelompok menyampaikan kembali inti pembelajaran dalam bentuk peta konsep, ringkasan poin penting, atau poster mini. Guru menambahkan penguatan seperlunya agar rangkuman lebih utuh. (<i>Meaningful</i>). Evaluasi • Guru memandu evaluasi singkat berupa kuis interaktif dengan Fun Thinkers Digital atau pertanyaan lisan. Peserta didik juga dapat saling menguji pemahaman antar kelompok. (<i>Joyful</i>). Refleksi • Peserta didik menuliskan atau menyampaikan secara lisan pengalaman belajar mereka dengan menjawab pertanyaan panduan: ➢ Apa hal paling penting yang saya pelajari hari ini? ➢ Apa yang masih membingungkan bagi saya? ➢ Bagaimana manfaat pelajaran ini dalam kehidupan sehari-hari? • Guru memfasilitasi sharing refleksi dari beberapa peserta didik. (<i>Mindful</i>). Penyampaian Tugas • Guru memberikan tugas lanjutan berupa mengamati tiga hewan di lingkungan rumah, mencatat ciri fisiknya, dan menyiapkan catatan tersebut untuk diskusi pertemuan berikutnya. (<i>Meaningful</i>). Salam Penutup • Peserta didik secara bergiliran memimpin doa penutup, kemudian bersama-sama menutup pembelajaran dengan salam.

	Guru memberikan apresiasi atas kerja keras dan partisipasi aktif siswa. (<i>Mindful</i>).
Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Kedua (2JP)	
a. Pendahuluan	• Pada awal pembelajaran, salah satu peserta didik memimpin doa pembuka sebagai bentuk latihan kesadaran spiritual dan tanggung jawab bersama (<i>mindful</i>). • Setelah itu, guru mengajak peserta didik melakukan apersepsi melalui kuis singkat berbasis tugas rumah. Pertanyaan kuis dibuat ringan dan interaktif dengan menggunakan Fun Thinkers Digital atau tanya jawab cepat, sehingga suasana awal menjadi menyenangkan dan memotivasi (<i>joyful</i>). • Setelah kuis, peserta didik diminta menyampaikan hasil pengamatan hewan yang mereka lakukan di rumah. Beberapa peserta didik berbagi ciri-ciri fisik dari hewan yang diamati, misalnya bentuk tubuh, warna, atau habitatnya. Kegiatan ini membantu siswa menghubungkan pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan sehari-hari, sehingga materi terasa relevan (<i>meaningful</i>). • Guru kemudian mengajak seluruh peserta didik merumuskan tujuan pembelajaran hari ini, yaitu memperdalam pemahaman tentang keanekaragaman hewan melalui kegiatan kolaboratif. Tujuan ditulis di papan dan disepakati bersama agar siswa memiliki kesadaran penuh mengenai arah pembelajaran (<i>mindful</i>).
b. Kegiatan inti	Mengumpulkan Informasi • Peserta didik diajak melanjutkan proses eksplorasi dari hasil pengamatan rumah dengan memperkaya data menggunakan sumber lain. Guru menyediakan buku referensi, artikel cetak, maupun tautan digital yang telah dipilih sebelumnya. • Peserta didik bekerja dalam kelompok kecil, menambahkan informasi tentang hewan yang diamati, meliputi ciri khas, habitat, serta peran hewan tersebut dalam kehidupan manusia. • Hasil eksplorasi kemudian disusun dalam format kreatif sesuai pilihan kelompok, misalnya tabel ringkas, poster bergambar, atau presentasi digital sederhana. Proses ini memberi ruang bagi peserta didik untuk berkreasi dan bekerja sama secara aktif (<i>joyful</i>), sekaligus memperkuat keterhubungan antara teori dan realitas (<i>meaningful</i>).

	Mengkomunikasikan (Sintak TSTS) • Untuk mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi, guru menerapkan model pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS). • Setiap kelompok membagi peran: dua peserta didik tetap di kelompok untuk menjelaskan hasil kerja, sedangkan dua siswa lain berpindah ke kelompok lain untuk belajar dari teman mereka. • Proses tukar informasi berlangsung dalam suasana akrab dan dinamis, sehingga peserta didik tidak hanya memperoleh data dari kelompok sendiri, tetapi juga memperkaya pengetahuan melalui pengalaman teman lain (joyful). • Setelah itu, kelompok kembali berkumpul, menyatukan informasi yang didapat, lalu menyusun rangkuman bersama. • Sebagai produk akhir, kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas dalam bentuk poster, tabel besar, atau menampilkan temuan melalui Fun Thinkers Digital. Kegiatan ini melatih keberanian berbicara, keterampilan menyampaikan ide secara sistematis, sekaligus membangun rasa percaya diri (mindful).
c. Penutup	• Guru memandu peserta didik menyusun rangkuman hasil diskusi dan presentasi kelompok dalam bentuk peta konsep kelas. Rangkuman dipajang sebagai produk kolektif agar seluruh peserta didik melihat keterkaitan ide-ide yang muncul. Guru kemudian menegaskan kembali poin-poin utama pembelajaran hari ini (meaningful). • Untuk memperkuat capaian, guru memberikan evaluasi tambahan berupa pertanyaan lisan singkat atau kuis digital singkat yang menekankan pemahaman konsep inti (joyful). • Refleksi peserta didik kemudian diperdalam dengan beberapa siswa yang dipilih secara sukarela untuk membacakan hasil tulisannya. Guru memberikan umpan balik positif dan mengaitkan refleksi peserta didik dengan nilai kepedulian terhadap alam (mindful). • Sebagai tindak lanjut, guru memberikan tugas lanjutan berupa pembuatan laporan mini tentang satu hewan di sekitar rumah. Laporan dilengkapi dengan gambar atau sketsa hewan, penjelasan habitat, serta kebiasaan hidupnya. Peserta didik diberikan kebebasan memilih format kreatif seperti poster, komik, atau video pendek sehingga setiap anak dapat menyalurkan gaya belajarnya (meaningful). • Pembelajaran ditutup dengan doa penutup yang dipimpin peserta didik secara bergiliran, kemudian seluruh kelas menutup dengan salam dan yel-yel penyemangat. Guru memberikan apresiasi atas kerja keras, kreativitas, dan

	kerjasama peserta didik selama dua pertemuan penuh, sehingga suasana akhir tetap hangat dan menggembirakan (mindful & joyful).																									
C. ASESMEN																										
Assesmen Sikap	Penilaian sikap ini dilakukan melalui pengamatan (observasi) Guru selama kegiatan pembelajaran Penilaian ini dilakukan agar Guru melihat sikap perilaku peserta didik dalam menjaga hidup bersama di masyarakat pada kehidupan sehari-hari (<i>civic disposition</i>), seperti sopan santun, percaya diri, dan bertoleransi. Bentuk pedoman penilaian yang dapat digunakan oleh Guru adalah sebagai berikut <table><tr><th>Kriteri a</th><th>Sangat baik</th><th>Baik</th><th>Cukup</th><th>Perlu dikembangkan</th></tr><tr><td></td><td>4</td><td>3</td><td>2</td><td>1</td></tr><tr><td>Sopan santun</td><td>Peserta didik berlaku sopan, baik selama proses pembelajaran maupun di luar kelas.</td><td>Peserta didik berlaku sopan hanya selama proses pembelajaran</td><td>Peserta didik hanya berlaku sopan hanya kepada Guru atau peserta didik yang lain.</td><td>Peserta didik belum menampilkan perilaku sopan</td></tr><tr><td>Percaya diri</td><td>Peserta didik berani berpendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan, serta mengambil keputusan</td><td>Peserta didik berani berpendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan</td><td>Peserta didik hanya berani menjawab hanya saat</td><td>Guru bertanya Peserta didik kesulitan dalam berpendapat, bertanya, maupun menjawab pertanyaan</td></tr><tr><td>Toleransi</td><td>Peserta didik</td><td>Peserta didik</td><td>Peserta didik</td><td>Peserta didik tidak dapat</td></tr></table>	Kriteri a	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu dikembangkan		4	3	2	1	Sopan santun	Peserta didik berlaku sopan, baik selama proses pembelajaran maupun di luar kelas.	Peserta didik berlaku sopan hanya selama proses pembelajaran	Peserta didik hanya berlaku sopan hanya kepada Guru atau peserta didik yang lain.	Peserta didik belum menampilkan perilaku sopan	Percaya diri	Peserta didik berani berpendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan, serta mengambil keputusan	Peserta didik berani berpendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan	Peserta didik hanya berani menjawab hanya saat	Guru bertanya Peserta didik kesulitan dalam berpendapat, bertanya, maupun menjawab pertanyaan	Toleransi	Peserta didik	Peserta didik	Peserta didik	Peserta didik tidak dapat
Kriteri a	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu dikembangkan																						
	4	3	2	1																						
Sopan santun	Peserta didik berlaku sopan, baik selama proses pembelajaran maupun di luar kelas.	Peserta didik berlaku sopan hanya selama proses pembelajaran	Peserta didik hanya berlaku sopan hanya kepada Guru atau peserta didik yang lain.	Peserta didik belum menampilkan perilaku sopan																						
Percaya diri	Peserta didik berani berpendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan, serta mengambil keputusan	Peserta didik berani berpendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan	Peserta didik hanya berani menjawab hanya saat	Guru bertanya Peserta didik kesulitan dalam berpendapat, bertanya, maupun menjawab pertanyaan																						
Toleransi	Peserta didik	Peserta didik	Peserta didik	Peserta didik tidak dapat																						

		dapat menghargai pendapat peserta didik lain dan menerima kesepakatan meskipun berbeda dengan pendapatnya	dapat menghargai pendapat peserta didik lain dan kurang bisa menerima kesepakatan	dapat menghargai pendapat peserta didik lain dan tidak bisa menerima kesepakatan	menghargai pendapat peserta didik lain dan tidak bisa menerima kesepakatan																															
Asessmen pengetahuan	Penilaian pengetahuan dilaksanakan melalui tes setelah kegiatan pembelajaran berlangsung. Penilaian pengetahuan diberikan dalam bentuk pilihan ganda, benar salah, maupun esai. Penilaian pengetahuan ini bertujuan agar Guru mampu melihat pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik dalam kegiatan. <table><tr><th>Kriteria</th><th>Sangat baik</th><th>Baik</th><th>Cukup</th><th>Perlu dikembangkan</th></tr><tr><td></td><td>4</td><td>3</td><td>2</td><td>1</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>						Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu dikembangkan		4	3	2	1																				
Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu dikembangkan																																
	4	3	2	1																																
Assesmen Hasil Belajar	Penilaian ini dilakukan melalui pengamatan (observasi) Guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Penilaian ini bertujuan agar guru dapat melihat kemampuan peserta didik dalam soft skill-nya. Adapun pedoman penilaian yang dapat digunakan oleh Guru adalah sebagai berikut <table><tr><th>Kriteria</th><th>Sangat baik</th><th>Baik</th><th>Cukup</th><th>Perlu dikembangkan</th></tr><tr><td></td><td>4</td><td>3</td><td>2</td><td>1</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>						Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu dikembangkan		4	3	2	1																				
Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu dikembangkan																																
	4	3	2	1																																

Refleksi Guru	Refleksi Guru merupakan penilaian yang dilakukan oleh Guru itu sendiri atas pembelajaran yang telah dilaksanakan mulai dari mempersiapkan melaksanakan hingga mengevaluasi kegiatan pembelajaran. Refleksi Guru ini bertujuan untuk menilai kekurangan dari kegiatan pembelajaran yang kemudian dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk pembelajaran.							
	Nomor	Pertanyaan	Jawaban					
	1	Apakah pemilihan media pembelajaran telah mencerminkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai?						
	2	Apakah gaya penyampaian materi mampu ditangkap oleh pemahaman pesertadidik?						
	3	Apakah keseluruhan pembelajaran dapat memberikan makna pembelajaranyang hendak dicapai?						
	4	Apakah pelaksanaan pembelajaran tidak keluar dari norma-norma?						
Tugas	• Setelah pembelajaran guru dapat melakukan refleksi diri (lihat lampiranJurnal Refleksi Guru)							
Asesmen Diagnostik								
ANALISIS HASIL PROFIL SISWA								
No	Nama Siswa	Gaya Belajar	Kelebihan/Hambatan	Pelajaran yang disukai	Pembelajaran/strategi/ asesmen/ sumber belajar/akomodasi	Bukti Kemajuan Belajar	Pembelajaran menyelesaikan	Ketersediaan dukungan belajar dan informasi lainnya
1								
2								
3								
4								
5								
dst								
Gaya belajar : kinestetik, orditori, visual, audiovisual								
Pembelajaran/strategi/ asesmen/ sumber belajar/akomodasi : kooperatif, konstruktif, saintifik, inquiry, PBL, PjBL, Discovery								
Bukti Kemajuan Belajar : Formatif, sumatif, produk								
Assesmen Diagnostik Non Kognitif								
Nama:								
Kelas:								

1. Kegiatan apa yang kamu sukai?

- A. Membaca
- B. Makan
- C. mendengarkan musik
- D. Bermain
- E. Tidur
- F. Lainnya

2. Binatang mana yang kamu pilih?

- A. Elang
- B. Gajah
- C. Beruang
- D. Kucing
- E. Anjing
- F. Lainnya

3. Pilihlah warna pintu yang paling kamu suka?

- A. Pintu warna hijau
- B. Pintu warna coklat
- C. Pintu warna merah
- D. Pintu warna navy
- E. Pintu warna biru telur asin
- F. Lainnya

4. Pilihlah makanan yang paling kamu suka?

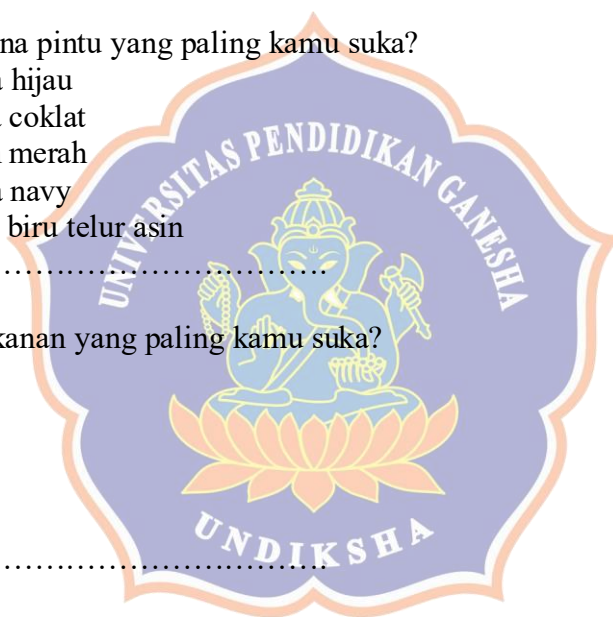
- A. Pizza
- B. Kue
- C. Salad
- D. Sushi
- E. Snack
- F. Lainnya

5. Pekerjaan apa yang menjadi impianmu?

- A. Penyanyi
- B. Peneliti
- C. Vlogger
- D. Pengacara)
- E. Dokter
- F. Lainnya

6. Game seperti apa yang kamu senang?

- A. Action
- B. Balapan
- C. Strategi
- D. Simulasi
- E. Olahraga
- F. Lainnya



7. Apa yang paling kamu benci?

- A. Orang
- B. Cinta
- C. Tidur/ Malas gerak
- D. Bekerja
- E. Belajar
- F. Lainnya

8. Saat bepergian, kamu sering naik apa?

- A. Mobil
- B. Pesawat
- C. Kapal
- D. Kereta
- E. Bus
- F. Lainnya

9. Saat ingin bersantai dan merencanakan liburan, kira-kira kamu akan pergi kemana?

- A. Pantai
- B. Bioskop
- C. Di rumah saja
- D. Hutan
- E. Tempat Bermain
- F. Lainnya

10. Menurutmu, bagian panca indera manakah yang paling sensitif?

- A. Mata
- B. Telinga
- C. Hidup
- D. Mulut
- E. Tangan
- F. Lainnya

ASESSMEN MINAT DAN BAKAT

NAMA :

KELAS :

Di bawah ini terdapat sejumlah pernyataan tentang minat yang harus dipilih. Beri tanda (√) pada pilihan jawaban YA / TIDAK pada kolom yang telah disediakan.

Pernyataan	Ya	Tidak
Saya suka membaca		
Saya suka menulis buku harian atau cerita		
Saya suka pelajaran bahasa Indonesia atau bahasa Inggris		
Saya suka menyampaikan dalam bentuk tulisan tentang sesuatu yang saya baca		
Saya suka menyampaikan dalam bentuk lisan / bicara tentang sesuatu yang saya baca		
Saya suka permainan / game kata-kata atau teka teki		
Saya suka kegiatan menghafal dan mengekspresikan mengekspresikan yang dibaca		

Saya suka kegiatan berhitung serta pelajaran tentang angka-angka		
Saya menyukai pelajaran matematika dan ilmu pengetahuan alam		
Saya menyukai permainan atau game yang menggunakan angka-angka		
Saya suka permainan atau kegiatan yang bentuknya strategi / puzzle		
Saya menyukai kegiatan eksperimen		
Saya menyukai komputer dan kalkulator		
Saya senang menghabiskan waktu luang di luar rumah		
Saya melakukan olahraga secara rutin dalam 1 minggu minimal 1x		
Saya menyukai aktivitas fisik, seperti jalanjalan, jogging, berenang		
Saya suka mempelajari seni bela diri		
Saya suka mempraktikkan dari pada hanya membaca saja		
Saya menyukai olahraga permainan (sepak bola, basket, dll)		
Saya suka permainan olahraga berkelompok		

ASESMEN MINAT

NAMA :

KELAS :

Di bawah ini terdapat sejumlah pernyataan tentang minat yang harus dipilih. Beri tanda (√) pada pilihan jawaban YA / TIDAK pada kolom yang telah disediakan.

Pernyataan	Ya	Tidak
Saya suka membaca		
Saya suka menulis buku harian atau cerita		
Saya suka pelajaran bahasa Indonesia atau bahasa Inggris		
Saya suka menyampaikan dalam bentuk tulisan tentang sesuatu yang saya baca		
Saya suka menyampaikan dalam bentuk lisan / bicara tentang sesuatu yang saya baca		
Saya suka permainan / game kata-kata atau teka teki		
Saya suka kegiatan menghafal dan mengekspresikan mengekspresikan yang dibaca		
Saya suka kegiatan berhitung serta pelajaran tentang angka-angka		
Saya menyukai pelajaran matematika dan ilmu pengetahuan alam		
Saya menyukai permainan atau game yang menggunakan angka-angka		
Saya suka permainan atau kegiatan yang bentuknya strategi / puzzle		
Saya menyukai kegiatan eksperimen		
Saya menyukai komputer dan kalkulator		
Saya senang menghabiskan waktu luang di luar rumah		
Saya melakukan olahraga secara rutin dalam 1 minggu minimal 1x		
Saya menyukai aktivitas fisik, seperti jalanjalan, jogging, berenang		
Saya suka mempelajari seni bela diri		
Saya suka mempraktikkan dari pada hanya membaca saja		
Saya menyukai olahraga permainan (sepak bola, basket, dll)		
Saya suka permainan olahraga berkelompok		

D. LKPD

LKPD 1

LKPD adalah panduan dalam melakukan aktivitas pembelajaran, yaitu:

Kelas/Semester : III /

Mata Pelajaran : **ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)**

Hari/Tanggal :

Nama siswa :

Materi pembelajaran :

.....

.....

Penilaian Pembelajaran :

Guru memberi tugas kepada peserta didik yang belum mencapai nilai KBM.

- Guru bertanya kepada peserta didik mengenai hal-hal yang belum mereka pahami.
- Berdasarkan hal-hal yang belum mereka pahami, guru mengajak peserta didik untuk mempelajari kembali dengan memberikan Tugas materi tambahan untuk menambah pengetahuan peserta didik.
- Guru memberi penilaian ulang dengan pertanyaan yang lebih sederhana, misalnya: menuliskan contoh sikap patuh dan taat kepada Kedua Orang Tua dan Guru

E. ASESMEN

Pembelajaran Diferensiasi

- Untuk siswa yang berminat belajar dan mengeksplorasi topik ini lebih jauh, disarankan untuk membaca materi menganalisis tata cara thaharah dari berbagai referensi dan literatur lain yang relevan.
- Guru dapat menggunakan alternatif metode dan media pembelajaran sesuai dengan kondisi masing-masing agar pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (joyfull learning) sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.
- Untuk siswa yang kesulitan belajar topik ini, disarankan untuk belajar kembali tata cara pada pembelajaran di dalam dan atau di luar kelas sesuai kesepatan antara guru dengan siswa. Siswa juga disarankan untuk belajar kepada teman sebaya.

Asesmen

Asesmen Awal

- Untuk mengukur pengetahuan dan keterampilan peserta didik, guru memberikan pertanyaan kepada peserta mengenai materi yang telah dipelajari baik secara lisan maupun tulis.
- Contoh instrumen:
- Apa yang kamu ketahui tentang materi yang telah dipelajari ?
- Pemetaan Penguasaan Kompetensi Peserta didik hasil asesmen awal

No.	Kompetensi dan Lingkup Materi	Sudah (%)	Belum (%)
-----	-------------------------------	-----------	-----------

1			
2			
3			
4			
5			

Tindak lanjut hasil asesmen awal

		No. Soal					Nilai	Tindak Lanjut
No	Nama	1	2	3	4	5		
1								diberi referensi agar dibaca di rumah
2								
3								
	dst							

Asesmen Formatif (Selama Proses Pembelajaran)

- Asesmen formatif dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya saat siswa melakukan kegiatan diskusi, presentasi dan refleksi tertulis.
- Teknik Asesmen : Observasi, Unjuk Kerja
- Bentuk Instrumen : Pedoman/lembar observasi
- Lembar kerja pengamatan kegiatan pembelajaran dengan metode tanya jawab dan tiktaran

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati			Skor			
		Ide/gagasan	Aktif	Kerjasama	1	2	3	4
1								
2								
3								
4								
5								
Nilai = skor x 25								

Assesmen Sumatif

Asesmen Pengetahuan Teknik Asesmen:

Tes : Tertulis

Non Tes : Observasi

Bentuk Instrumen:

Asesmen tidak tertulis: Daftar pertanyaan

Asesmen tertulis : Jawaban singkat

Asesmen Keterampilan

Teknik Asesmen : Kinerja

Bentuk Instrumen : Lembar Kinerja

Pengayaan

- Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran.
- Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang lebih variatif dengan menambah keluasan dan kedalaman materi yang mengarah pada high order thinking
- Program pengayaan dilakukan di luar jam belajar efektif.

Remedial

Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran

Guru melakukan pembahasan ulang terhadap materi yang telah diberikan dengan cara/metode yang berbeda untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih memudahkan peserta didik dalam memaknai dan menguasai materi ajar misalnya lewat diskusi dan permainan.

Program remedial dilakukan di luar jam belajar efektif.

Refleksi Peserta didik

Pertanyaan refleksi	Jawaban Refleksi
• Bagian manakah yang menurut kamu hal paling sulit dari pelajaran ini?	
• Apa yang akan kamu lakukan untuk memperbaiki hasil belajarmu?	
• Kepada siapa kamu akan meminta bantuan untuk memahami pelajaran ini?	
• Jika kamu diminta untuk memberikan bintang 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kamu berikan pada usaha yang telah kamu lakukan?	
• Apakah kamu sudah dapat mempraktikkan tata cara wudhu dengan benar?	

Refleksi Guru

Pertanyaan kunci yang membantu guru untuk merefleksikan kegiatan pengajaran di kelas, misalnya:

- Bagaimana membuat peserta didik merasa nyaman di sekolah?
- Bagaimana membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik?
- Apa saja kesulitan yang dialami guru
- Apakah semua peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran?
- Kesulitan apa yang dialami peserta didik?
- Apa langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses belajar?
- Apakah kegiatan pembelajaran dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis pada diri siswa?

F DAFTAR PUSTAKA

- Chris Woodford. (2007). *Segala Hal Tentang: Energi*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Dineen, Jacqueline. (2007). *Listrik*. Jakarta: Grolier International Inc.
- Dineen, Jacqueline. (2007). *Minyak, Gas, dan Batu Bara*. Jakarta: Grolier International Inc.
- Hasna, Amira Naura. (2018). *Sistem Ekologi*. Yogyakarta: Istana Media.
- Hwa, Kwa Siew, Goh Sao-Ee, Teo Gwan Wai Lan, & Koh Siew Luan. (2010). *My Pals Are Here! Science 4A*. Singapore: Marshall Cavendish Education.
- Judge, Zulfikar, & Marissa Nurizka. (2008). Peranan hukum adat sasi laut dalam melindungi kelestarian lingkungan di Desa Eti Kecamatan Seram Barat Kabupaten Seram Bagian Barat. *Lex Jurnalica*, 6(1), 1–15.
- Leng, Ho Peck. (2017). *Marshall Cavendish Activity Book Stage 3*. Singapore: Marshall Cavendish Education.
- Loxley, Peter, Dawes, Lyn, Nicholls, Linda, & Dore, Babd. (2010). *Teaching Primary Science*. Harlow: Pearson Education Limited.
- Hwa, Kwa Siew, et al. (2010). *My Pals Are Here! Science Teacher's Book*. Malaysia: Marshall Cavendish Education.
- Mintarjo, Sri. (2014). *Ensiklopedia Geografi Subtansi Geografi*. Klaten: PT Cempaka Putih.
- Mintarjo, Sri. (2018). *Subtansi Geografi*. Karanganom: Cempaka Putih.
- Morrison, Karen. (2008). *International Science Workbook 1*. London: Oxford University Press.
- Nadesul, Hendrawan. (2007). *Cara Mudah Mengalahkan Demam Berdarah*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas.
- P., Anindhita. (2019). *Daur Hidup Ayam*. Solo: Tiga Serangkai Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesetaraan, Ditjen Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Peraturan Daerah Kabupaten Bungo Nomor 6 Tahun 2014 tentang Rukun Warga dan Rukun Tetangga.
- Prasetyo Hermawan, Yuri, & Sri Astuti. (2017). Ekspresi bentuk klimatik tropis arsitektur tradisional nusantara dalam regionalisme. Bandung: Pusat Litbang Perumahan dan Permukiman.

- Priyanto, Sugeng. (2018). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Paket C Tingkatan V Modul Tema 1: Etika Roda Pemerintahan*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Kesetaraan.
- Rahayu, Dwi A., & Jannah, Miftahul. (2019). *DNA Barcode Hewan dan Tumbuhan Indonesia*. Jakarta: Yayasan Inspirasi Ide Berdaya.
- Setyaningsih, Umi, & Setyadi, Yulianto Bambang. (2019). Implementasi nilai-nilai Bhinneka Tunggal Ika pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Surakarta tahun pelajaran 2016/2017. *Civic Education and Social Science Journal (CESSJ)*, 1(1), 45–57.
- Sudarti. (2010). *Adaptasi Makhluk Hidup*. Semarang: Alprin.
- Susanti, Yusi. (2016). *Adaptasi Makhluk Hidup Terhadap Lingkungan*. Bekasi: Terang Mulia Abadi.
- Susilo, Edi, dkk. (2017). *Adaptasi Manusia: Ketahanan Pangan dan Jaminan Sosial Sumberdaya*. Malang: UB Media.
- The Korean Society of Elementary Science Education, Jeon Young Seok. (2018). *Seri Edukasi Britannica: Gaya dan Energi*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.
- The Korean Society of Elementary Science Education, Shing Dong Hoon. (2019). *Seri Edukasi Britannica: Lingkungan*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.
- Trimanto. (2018). *Jelajah Jawa Timur*. Surakarta: Borobudur Inspira Nusantara.
- Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah.
- Wahyudi, Agus, & Novia. (2018). *Tak Kenal Maka Tak Sayang*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesetaraan.

**Mengetahui,
Kepala**

Sri Puspitasari. M. Pd.

.....
Guru Mata Pelajaran

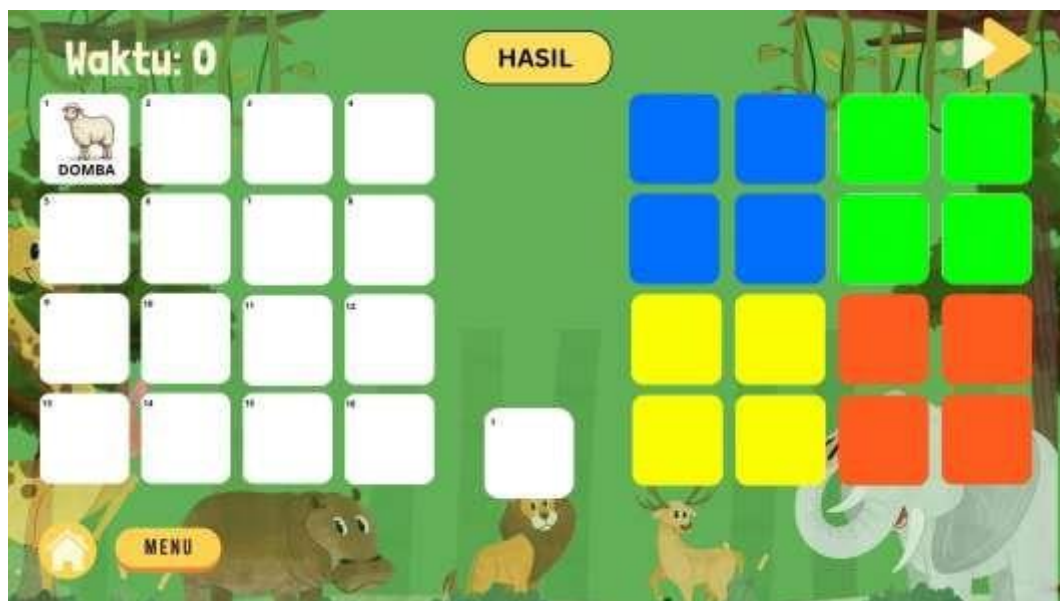
Luh Datreni. M.Pd.

Lampiran 40. Screensort Produk yang dikembangkan









Lampiran 41. Dokumentasi Kegiatan



RIWAYAT HIDUP



I Nyoman Agus Sudiartana lahir di Selumbung pada 18 Oktober 2004. Penulis merupakan anak ke tiga dari pasangan Bapak I Wayan Sudiarka dan Ibu Ni Ketut Sari. Berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu, penulis beralamat di Banjar Dinas Kanginan, Desa Selumbung, Kecamatan Manggis, Kabupaten

Karangasem, Provinsi Bali. Pendidikan dasar ditempuh di SD Negeri 3 Selumbung dan lulus pada tahun 2016. Selanjutnya menempuh pendidikan di SMP Negeri 2 Manggis dan lulus pada tahun 2019. Pendidikan menengah atas diselesaikan di SMA Negeri 1 Manggis pada tahun 2022. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan studi ke Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha. Pada semester genap Tahun Akademik 2025/2026, penulis menyelesaikan tugas akhir berjudul *<Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Digital pada Materi Ragam Jenis Hewan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 1 Astina.>*