

LAMPIRAN



Lampiran 1 Surat Observasi

 **PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG**
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLARAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 4 KALIBUKBUK
Alamat : Banjar Dinas Banyualit, Desa Kalibukbuk
Tlpn. (0362) 3435577 - Email : sd4kalibukbuk@yahoo.co.id 

SURAT KETERANGAN
NOMOR: 045.2/016/SDN4KLB/III/2026

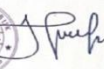
Yang bertandatangan di bawah ini Kepala SD Negeri 4 Kalibukbuk, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng menerangkan bahwa :

Nama	: Putu Adi Yoga Suputra
NIM	: 2211031453
Fakultas	: Ilmu Pendidikan
Prodi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan	: Pendidikan Dasar/ PENDAS

Memang benar Mahasiswa tersebut di atas sudah melaksanakan Kegiatan Penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri 4 Kalibukbuk untuk melengkapi data skripsi.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kalibukbuk, 11 Maret 2026
Kepala SD Negeri 4 Kalibukbuk

Nvoman Karuna, S.Pd.SD.,M.Pd
NIP. 19720818 199703 1 006

Lampiran 2 Surat Ijin Penelitian



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

Nomor : 3555/UN48.10.1/PK.01.03/2026 Singaraja, 04 Maret 2026
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
Kepala SD Negeri 4 Kalibukbuk
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 : Putu Adi Yoga Suputra
NIM : 2211031453
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Wakil Dekan I,



Kadek Suranata
NIP. 198208162008121002



Catatan :

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

Lampiran 3 Surat Ijin Uji Instrumen



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 : 3554/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 04 Maret 2026
Lampiran : -
Hal : Uji Instrumen

Yth.
Kepala SD Negeri 4 Kalibukbuk
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 uji instrumen penelitian di instansi Bapak/Tbu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Putu Adi Yoga Suputra
NIM : 2211031453
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Catatan :

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

Lampiran 4 Surat Pengantar Uji Judges



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 : 2692/UN48.10.6/PK.01.03/2026
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Singaraja, 19 Februari 2026

Yth.

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

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

Nama : Putu Adi Yoga Suputra
NIM : 2211031453
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

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



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 : 2693/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 19 Februari 2026
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.

Dr. I Gede Astawan, 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.

Nama : Putu Adi Yoga Suputra
NIM : 2211031453
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

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

Lampiran 5 Surat Pengantar Uji Ahli



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 : 2991/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 25 Februari 2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

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

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

Nama : Putu Adi Yoga Suputra
NIM : 2211031453
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

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



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 : 2989/UN48.10.6/PK.01.03/2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Singaraja, 25 Februari 2026

Yth.
Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd
di tempat

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

Nama : Putu Adi Yoga Suputra
NIM : 2211031453
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

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



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 : 2990/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 25 Februari 2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.

Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., ST., M.Pd.

di tempat

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

Nama : Putu Adi Yoga Suputra
NIM : 2211031453
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

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



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 : 2988/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 25 Februari 2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

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

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

Nama : Putu Adi Yoga Suputra
NIM : 2211031453
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

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

Lampiran 6 Instrumen dan Validitas Instrumen Penelitian

pertanyaan, dan umpan balik secara langsung. Dengan demikian, penggunaan media game berbasis kuis diharapkan mampu meningkatkan minat belajar, keterlibatan, serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Penelitian ini juga didasarkan pada landasan teori belajar konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman belajar. Pemanfaatan game dalam pembelajaran sejalan dengan pandangan tersebut karena peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berinteraksi dengan materi, menjawab pertanyaan, serta memperoleh umpan balik yang membantu proses pembentukan pemahaman. Selain itu, dari sudut pandang teori kognitif, penyajian materi dalam bentuk visual, teks, dan aktivitas interaktif dalam game dapat membantu proses pengolahan informasi sehingga materi lebih mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik. Dengan menghadirkan materi yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari, pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik sekolah dasar.

Secara konseptual, hasil belajar dalam penelitian ini diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup pemahaman konsep dan kemampuan menjawab soal sesuai dengan indikator pembelajaran IPAS. Hasil belajar diukur melalui instrumen tes yang disusun berdasarkan tujuan pembelajaran dan materi yang diajarkan. Selain itu, instrumen penelitian juga digunakan untuk menilai kelayakan media, kepraktisan penggunaan, serta respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Melalui penggunaan instrumen yang sistematis, peneliti dapat memperoleh gambaran mengenai kualitas media game berbasis kuis serta pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Dengan demikian, pengembangan media game berbasis kuis dalam pembelajaran IPAS secara konseptual diharapkan dapat menghasilkan media yang layak, praktis, dan efektif, serta mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik sekolah dasar.

B. Definisi Operasional

Secara operasional, penelitian ini menggunakan beberapa instrumen yang berfungsi untuk memperoleh data kuantitatif dan kualitatif mengenai kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media game berbasis kuis pada pembelajaran IPAS. Instrumen-instrumen tersebut digunakan untuk menilai kualitas produk yang dikembangkan serta mengetahui pengaruh penggunaannya terhadap hasil belajar peserta didik. Instrumen yang digunakan terdiri dari:

1. Instrumen Ahli Materi, digunakan untuk menilai kelayakan isi media game berbasis kuis yang meliputi kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran IPAS, ketepatan konsep, kejelasan penyajian materi, kesesuaian soal kuis dengan indikator pembelajaran, serta keterpaduan materi dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.
2. Instrumen Ahli Media, digunakan untuk menilai aspek tampilan dan teknis media, seperti kemenarikan desain, kualitas tampilan visual, keterpaduan warna dan gambar, kejelasan petunjuk penggunaan, kemudahan navigasi, serta interaktivitas dalam permainan. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media game yang dikembangkan telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.
3. Instrumen Kepraktisan (Peserta Didik), digunakan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan, daya tarik, kebermanfaatan, serta kejelasan alur permainan dalam media game berbasis kuis. peserta didik memberikan tanggapan terhadap pengalaman mereka saat menggunakan media, termasuk tingkat kesenangan dan kemudahan memahami materi.
4. Instrumen Efektivitas (Hasil Belajar Peserta Didik), digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media game berbasis kuis. Pengukuran dilakukan melalui tes hasil belajar yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran IPAS pada materi yang diajarkan. Aspek yang diukur mencakup pemahaman konsep, kemampuan mengidentifikasi informasi, serta kemampuan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Data yang diperoleh dari keempat instrumen tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan. Media game berbasis kuis dinyatakan layak apabila memenuhi kriteria valid berdasarkan penilaian para ahli, dinyatakan praktis berdasarkan tanggapan guru dan peserta didik, serta dinyatakan efektif apabila mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik berdasarkan hasil uji coba. Dengan demikian, secara operasional penelitian ini menghasilkan bukti empiris mengenai kualitas media game berbasis kuis sebagai media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mampu membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

INSTRUMEN UJI JUDGES AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* BERBASIS *QUIZ* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI MARI KENALI HEWAN DI SEKITAR KITA KELAS III SEKOLAH DASAR

A. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

No	Indikator	Sub Indikator	No. Item
1	Tampilan	Kejelasan serta kelengkapan isi pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	1
		Kejelasan gambar atau ikon pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	2
		Ketepatan pemilihan warna pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	3
2	Kemenarikan	Kesesuaian layout gambar, keterangan, serta petunjuk pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	4-5
		Kombinasi gambar dan font yang menarik pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	6
		Tidak mengandung makna ganda dalam kalimat soal pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	7
3	Kemudahan penggunaan	Kemudahan akses pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	8-9
		Petunjuk yang disajikan pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> jelas dan mudah dipahami.	10

UJI JUDGES INSTRUMEN AHLI MEDIA

"PENGEMBANGAN MEDIA GAME BERBASIS QUIZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI MARI KENALI HEWAN DI SEKITAR KITA KELAS III SEKOLAH DASAR"

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media

No	Indikator/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Tampilan				
1	Kejelasan serta kelengkapan isi pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	✓		
2	Kejelasan gambar atau ikon pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	✓		
3	Ketepatan pemilihan warna pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	✓		
B. Kemenarikan				
4	Layout gambar, keterangan, dan petunjuk pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> tersusun rapi dan mudah dipahami.	✓		
5	Elemen visual dan teks pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> yang jelas dan menarik.	✓		
6	Kombinasi gambar dan font pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> yang menarik.	✓		
7	Tidak mengandung makna ganda dalam kalimat soal pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	✓		
C. Kemudahan Penggunaan				

8	Media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> mudah diakses tanpa hambatan teknis.	✓		
9	Tampilan dan navigasi pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> sederhana sehingga cepat digunakan.	✓		
10	Petunjuk yang disajikan pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> jelas dan mudah dipahami.	✓		

Komentar dan saran perbaikan

.....
 - *Quiz sesuai masalah pada materi* .

Singaraja, 25 Februari 2016
 Judges 1,



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

INSTRUMEN UJI JUDGES AHLI MATERI

PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* BERBASIS *QUIS* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI MARI KENALI HEWAN DI SEKITAR KITA KELAS III SEKOLAH DASAR

Judul : Pengembangan Media *Game* Berbasis *Quis* untuk
Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Materi Mari Kenali Hewan
di Sekitar Kita Kelas III Sekolah Dasar.

Mata Pelajaran/Materi : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Sasaran Pengembangan : Siswa kelas III SD Negeri 4 Kalibukbuk

Pengembang : Putu Adi Yoga Suputra

Tujuan Umum

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk menilai dan mengetahui kelayakan dari materi dalam media *Game* berbasis *Quis* dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS materi Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita Kelas III Sekolah Dasar.

A. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

No	Kriteria	Indikator	No. Item
1	Materi	Kesesuaian materi dengan CP dan tujuan pembelajaran pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> .	1-2
		Kesesuaian gambar dengan materi yang dibahas pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> .	2-4
		Kejelasan dan kedalaman pada materi yang disajikan dalam media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> .	5-6
2	Bahasa	Kejelasan terhadap informasi pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> .	7-8
		Ketepatan penggunaan bahasa dan tanda baca pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> sesuai dengan EYD.	9
		Penggunaan kalimat pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> yang mudah dipahami.	10

UJI JUDGES INSTRUMEN AHLI MATERI

“PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* BERBASIS *QUIZ* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI MARI KENALI HEWAN DI SEKITAR KITA KELAS III SEKOLAH DASAR”

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

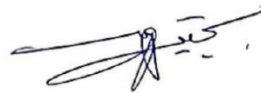
No	Indikator/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A.	Materi <i>Sesuai</i>			
1.	Materi pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quiz</i> sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan.	✓		
2.	Isi materi pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quiz</i> mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.	✓		
3.	Gambar pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quiz</i> relevan dan memperkuat pemahaman terhadap materi.	✓		
4.	Ilustrasi pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quiz</i> sesuai konteks pembelajaran dan membantu penjelasan isi.	✓		
5.	Materi disajikan pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quiz</i> menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami.	✓		

6.	Pembahasan pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> yang mendalam untuk mencapai pemahaman konsep secara utuh.	✓		
B. Bahasa				
7.	Informasi pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> disajikan dengan jelas dan mudah dipahami.	✓		
8.	Setiap informasi pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> tersampaikan tanpa menimbulkan kebingungan.	✓		
9.	Ketepatan penggunaan bahasa dan tanda baca pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> sesuai dengan EYD.	✓		
10.	Penggunaan kalimat pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> yang mudah dipahami.	✓		

C. Komentar dan saran perbaikan

- lihat naskah

Singaraja, 25 Februari 2016
Judges 1,



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

INSTRUMEN KEPRAKTIKAN (RESPON PESERTA DIDIK)
PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* BERBASIS *QUIS* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR IPAS MATERI MARI KENALI HEWAN DI SEKITAR KITA
KELAS III SEKOLAH DASAR

A. Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan (Respon Peserta Didik)

No	Indikator	Sub Indikator	No. Item
1	Materi	Media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> muatan IPAS membantu memahami materi Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita.	1-2
		Media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> muatan IPAS meningkatkan keaktifan peserta didik di kelas.	3-4
		Informasi pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> disajikan dengan jelas dan mudah dipahami.	5
2	Penggunaan Media	Setiap informasi pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> tersampaikan tanpa menimbulkan kebingungan.	6-7
		Ketepatan penggunaan bahasa dan tanda baca pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> sesuai dengan EYD.	8
		Penggunaan kalimat pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> yang mudah dipahami.	9
		Kemudahan Penggunaan pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> .	10

**UJI JUDGES INSTRUMEN KEPRAKTISAN (RESPON
SISWA)**

**“PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* BERBASIS *QUIS* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR IPAS MATERI MARI KENALI HEWAN DI SEKITAR KITA
KELAS III SEKOLAH DASAR”**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (√) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen

B. Lembar Validasi Instrumen Respon Siswa

No	Indikator/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Materi				
1.	Saya lebih mudah memahami jenis hewan di sekitar melalui game kuis pada media Game berbasis Quis.			
2.	Materi tentang hewan jadi lebih mudah saya ingat lewat permainan pada media Game berbasis Quis.			
3.	Saya jadi lebih aktif saat menggunakan media Game berbasis Quis di kelas.			
4.	Game berbasis Quis membuat saya lebih bersemangat dan sering berinteraksi.			
5.	Bahasa yang digunakan pada media Game berbasis Quis mudah saya mengerti saat bermain.			
B. Penggunaan Media				

6.	Saya tertarik menggunakan media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> ini karena tampilannya menarik.			
7.	Media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> ini membuat saya semangat dan tidak mudah bosan belajar.			
8.	Saya mudah membaca tulisan karena <i>font</i> pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> yang digunakan jelas.			
9.	Gambar yang ditampilkan pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> menarik dan mudah saya pahami.			
10.	Media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> mudah saya gunakan tanpa kesulitan.			

C. Komentar dan saran perbaikan

.....
 Lihat pada tabel

Singaraja, 25 Februari 2016
 Judges 1,



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

**TES UJI EFEKTIVITAS MATA PELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL**

Kelas III
Materi : Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita
Nama :
No. Absen :

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang paling benar!

1. Perhatikan daftar hewan berikut:

- 1) Ikan
- 2) Kucing
- 3) Katak
- 4) Ayam

Hewan yang hidup di air adalah ...

- a. 1 saja
- b. 1 dan 3
- c. 2 dan 4
- d. 3 dan 4

2. Perhatikan tabel berikut.

Hewan	Makanan
Sapi	Rumput
Harimau	Daging
Ayam	Biji-bijian

Hewan pemakan tumbuhan adalah ...

- a. Sapi saja
- b. Harimau saja

- c. Sapi dan ayam
- d. Ayam dan harimau

3. Perhatikan ilustrasi berikut:

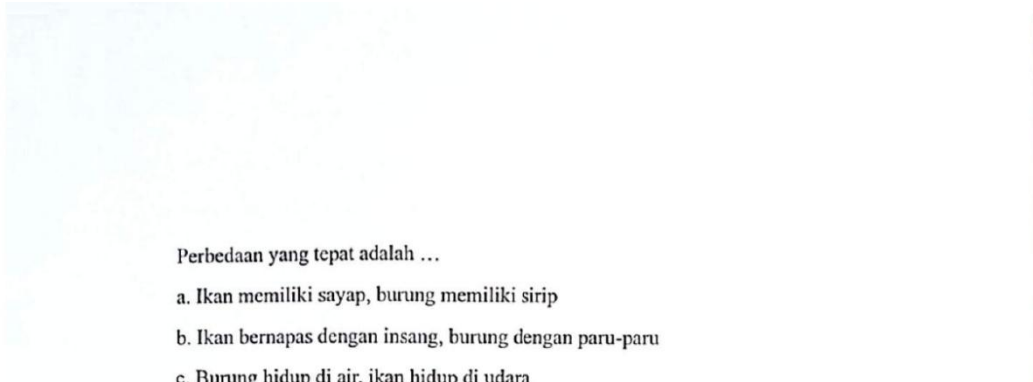
 : ikan

 : elang

 : sapi

Hewan karnivora ditunjukkan oleh nomor ...

- a. ikan
 - b. elang
 - c. sapi
 - d. ikan dan sapi
4. Rina mengamati hewan di sekitar rumah: bebek, kucing, dan ikan. Hewan yang hidup di darat adalah ...
- a. bebek dan ikan
 - b. kucing saja
 - c. ikan dan kucing
 - d. bebek saja
5. Kelompok hewan yang tepat berdasarkan tempat hidupnya adalah ...
- a. Ikan, udang, kepiting → hidup di air
 - b. Ayam, ikan, paus → hidup di darat
 - c. Sapi, kuda, hiu → hidup di air
 - d. Katak, lumba-lumba, ayam → hidup di darat
6. Perhatikan dua hewan berikut:
- Ikan → memiliki sirip dan bernapas dengan insang
- Burung → memiliki sayap dan bernapas dengan paru-paru



Perbedaan yang tepat adalah ...

- a. Ikan memiliki sayap, burung memiliki sirip
- b. Ikan bernapas dengan insang, burung dengan paru-paru
- c. Burung hidup di air, ikan hidup di udara
- d. Ikan dan burung sama-sama bernapas dengan insang

7. Kucing dan ikan memiliki perbedaan pada ...

- a. warna tubuh
- b. jumlah kaki dan alat pernapasan
- c. ukuran tubuh
- d. suara yang dihasilkan

8. Perhatikan ciri berikut:

Hewan A: berbulu, memiliki sayap, bertelur

Hewan B: bersisik, memiliki sirip, bertelur

Perbedaan utama kedua hewan adalah ...

- a. cara berkembang biak
- b. jenis makanan
- c. alat gerak dan penutup tubuh
- d. tempat hidupnya sama

9. Ayam hidup di darat, sedangkan ikan hidup di air. Perbedaan yang sesuai dengan habitatnya adalah ...

- a. Ayam memiliki sirip, ikan memiliki kaki
- b. Ayam bernapas dengan paru-paru, ikan dengan insang
- c. Ayam hidup di air, ikan di darat

d. Ayam dan ikan sama-sama bernapas dengan paru-paru

10. Perhatikan perbandingan berikut:

Ciri-ciri	Bebek	Kucing
Kaki	Berselaput	Berbulu
Habitat	Darat dan Air	Darat

Kesimpulan yang tepat adalah ...

- a. Bebek tidak bisa berenang
- b. Kucing lebih mudah berenang daripada bebek
- c. Bentuk kaki bebek membantu hidup di air
- d. Habitat bebek hanya di darat

11. Doni melihat dua hewan berikut:

- 1) Ikan memiliki sirip dan tubuh licin
- 2) Kucing memiliki kaki dan bulu

Jika kedua hewan dimasukkan ke dalam kolam yang dalam, hewan yang lebih mudah bergerak adalah ikan. Alasan yang paling tepat adalah ...

- a. ikan lebih besar dari kucing
- b. sirip dan tubuh licin membantu ikan bergerak di air
- c. kucing tidak memiliki ekor
- d. ikan tidak membutuhkan makanan

12. Seekor ayam memiliki kaki yang kuat tetapi tidak berselaput, sedangkan bebek memiliki kaki berselaput. Jika keduanya mencari makan di tempat berair, hewan yang lebih mudah bergerak adalah ...

- a. ayam, karena kakinya kuat
- b. ayam, karena tubuhnya ringan
- c. bebek, karena kaki berselaput membantu berenang
- d. bebek, karena memiliki paruh

13. Perhatikan pernyataan berikut:

"Burung elang memiliki cakar yang tajam."

Kesimpulan yang tepat dari ciri tersebut adalah ...

- a. elang hidup di air
- b. elang mudah membuat sarang
- c. elang dapat menangkap mangsa dengan kuat
- d. elang dapat berlari sangat cepat

14. Seekor ikan dipindahkan ke darat, sedangkan seekor ayam dipindahkan ke kolam.

~~Mengapa~~ kedua hewan tersebut akan kesulitan hidup? *Karna...*

- a. ~~karena~~ warna tubuhnya berbeda
- b. ~~karena~~ bagian tubuhnya tidak sesuai dengan tempat hidupnya
- c. ~~karena~~ ukuran tubuhnya kecil
- d. ~~karena~~ makanannya berbeda

15. Perhatikan dua hewan berikut:

Hewan A: Paruh panjang dan runcing, sering mencari makanan di lumpur

Hewan B: Paruh pendek dan kuat, sering memakan biji-bijian

Perbedaan bentuk paruh tersebut menunjukkan bahwa ...

- a. semua burung makanannya sama
- b. bentuk paruh berhubungan dengan jenis makanan
- c. ukuran tubuh menentukan makanan
- d. warna bulu menentukan makanan

16. Kelelawar memiliki sayap tipis dan lebar.

Jika dibandingkan dengan ayam, sayap kelelawar lebih efektif untuk ...

- a. berlari di tanah
b. berenang di air
c. terbang dan bergerak di udara
d. menggali tanah
17. Seekor kelinci memiliki telinga panjang.
Selain untuk mendengar, telinga panjang membantu kelinci bertahan hidup karena ...
- a. membuat kelinci terlihat lebih besar
b. membantu kelinci mendengar musuh dari jauh
c. membantu kelinci berjalan lebih cepat
d. membantu kelinci menggali tanah
18. Di daerah bersalju, beruang kutub memiliki bulu tebal.
Menurutmu, apakah bulu tebal tersebut ~~efektif~~ *Bulu tebal tersebut...., karena...*
- a. tidak efektif, karena membuat tubuh berat
b. efektif, karena membantu beruang tetap hangat
c. tidak efektif, karena menghambat berjalan
d. efektif, karena membantu beruang terbang
19. Perhatikan dua kondisi berikut:
- 1) Burung memiliki sayap tetapi tidak bisa berenang lama
 - 2) Ikan memiliki sirip tetapi tidak bisa terbang
- Kesimpulan yang tepat adalah ...
- a. semua hewan memiliki kemampuan yang sama
b. bagian tubuh hewan sesuai dengan cara hidupnya
c. semua hewan bisa hidup di mana saja
d. bagian tubuh tidak berpengaruh pada kehidupan hewan
20. Seekor kura-kura memiliki tempurung keras.

Bentuk tubuh tersebut paling efektif untuk ...

- a. mempercepat lari
- b. melindungi tubuh dari musuh
- c. memudahkan terbang
- d. memudahkan berenang sangat cepat

21. Bacalah teks berikut:

“Tokek dapat berjalan di dinding dan langit-langit rumah tanpa jatuh. Pada telapak kakinya terdapat bagian lengket yang membantu menempel.”

Fungsi bagian tubuh tokek tersebut adalah ...

- a. membantu tokek berenang
- b. membantu tokek menangkap mangsa di air
- c. membantu tokek menempel pada permukaan
- d. membantu tokek melompat jauh

22. Perhatikan tabel di bawah ini!

Hewan	Ciri Tubuh
Burung Hantu	Mata Besar
Kelelawar	Pendengaran Tajam

Hubungan ciri tubuh dengan cara hidup kedua hewan tersebut adalah ...

- a. membantu mencari makanan pada siang hari
- b. membantu bergerak di dalam air
- c. membantu berburu pada malam hari
- d. membantu menggali tanah

23. Seekor bebek, seekor ayam, dan seekor bangau mencari makan di tepi rawa yang berlumpur dan berair.

Hewan yang paling mudah berjalan di tempat tersebut adalah bangau karena ...

- a. memiliki bulu tebal
- b. memiliki kaki panjang
- c. memiliki sayap lebar
- d. memiliki paruh pendek

24. Perhatikan dua hewan berikut:

- Hewan A: kaki pendek, cakar kuat, hidup di tanah dan suka menggali
- Hewan B: kaki panjang, digunakan untuk berlari cepat di padang rumput

Kesimpulan yang tepat adalah ...

- a. bentuk kaki tidak berhubungan dengan cara hidup
- b. bentuk kaki hewan berbeda sesuai kebutuhan hidupnya
- c. semua hewan memiliki fungsi kaki yang sama
- d. kaki hanya digunakan untuk berjalan

25. Perhatikan pernyataan berikut:

- 1) Ikan memiliki sirip untuk berenang
- 2) Kucing memiliki insang untuk bernapas
- 3) Burung memiliki sayap untuk terbang
- 4) Katak memiliki kaki berselaput untuk berenang

Pernyataan yang benar adalah ...

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

26. Seekor unta memiliki bulu mata yang panjang dan tebal.
Jika unta tidak memiliki bulu mata tersebut, kemungkinan yang terjadi adalah ...
- a. lebih mudah melihat dalam badai pasir menjadi berkurang
 - b. lebih mudah berlari cepat
 - c. lebih mudah berenang
 - d. lebih mudah memanjat
27. Seekor hewan memiliki telapak kaki yang lebar seperti dayung dan sering berada di air.
Berdasarkan ciri tersebut, lingkungan yang paling sesuai bagi hewan itu adalah ...
- a. padang pasir
 - b. daerah bersalju
 - c. perairan atau rawa
 - d. pegunungan kering
28. Kepiting memiliki capit yang kuat.
Manfaat utama bagian tubuh tersebut bagi kepiting adalah ...
- a. mempercepat berenang
 - b. mempertahankan diri dan mengambil makanan
 - c. membantu terbang
 - d. membantu berjalan jauh
29. Seorang siswa melihat bahwa:
- Bebek mudah bergerak di air
 - Ayam lebih mudah bergerak di darat
- Hal ini menunjukkan bahwa ...
- a. semua unggas memiliki kemampuan yang sama
 - b. tempat hidup tidak berhubungan dengan bentuk tubuh
 - c. bagian tubuh hewan mendukung cara hidupnya

d. ukuran tubuh menentukan tempat hidup

30. Trenggiling memiliki sisik keras yang menutupi tubuhnya. Dibandingkan hewan yang tidak memiliki pelindung tubuh, keadaan ini membuat trenggiling ...
- a. lebih cepat berlari
 - b. lebih aman dari serangan pemangsa
 - c. lebih mudah berenang
 - d. lebih mudah memanjat

KUNCI JAWABAN

- | | | |
|-------|-------|-------|
| 1. B | 11. B | 21. B |
| 2. C | 12. C | 22. B |
| 3. B | 13. C | 23. B |
| 4. B | 14. C | 24. A |
| 5. A | 15. B | 25. B |
| 6. B | 16. C | 26. A |
| 7. B | 17. B | 27. C |
| 8. C | 18. B | 28. B |
| 9. B | 19. B | 29. C |
| 10. C | 20. B | 30. B |

**UJI JUDGES INSTRUMEN EFEKTIVITAS (PRETEST
POSTEST)**

**“PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* BERBASIS *QUIS* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI MARI KENALI
HEWAN DI SEKITAR KITA KELAS III SEKOLAH DASAR”**

A. KISI-KISI INSTRUMEN UJI EFEKTIVITAS HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

No	Materi	Indikator	Level Kognitif	No.Item
1	Ragam jenis hewan yang ada di sekitar kita	- Mengklasifikasikan hewan berdasarkan tempat hidup dan jenis makanannya.	C3	1,2,3,4,5
		- Membandingkan ciri-ciri fisik antara dua jenis hewan yang berbeda habitat.	C4	6,7,8,9,10
2	Bagian tubuh hewan	- Mengelompokkan bagian tubuh hewan dengan fungsi atau aktivitas yang dilakukan hewan tersebut.	C3	11,12,13
		- Menganalisis hubungan antara bentuk dan fungsi bagian tubuh hewan dengan cara hidupnya.	C4	14,15,16,17
		- Menilai keefektifan bentuk bagian tubuh tertentu dalam mendukung kelangsungan hidup hewan.	C5	18,19,20
3	Bentuk tubuh hewan dan fungsinya	- mengaitkan antara bentuk tubuh hewan dengan fungsi dalam berdaptasi terhadap lingkungan.	C4	21,22,23,24,25
		- Menyimpulkan mengapa bentuk tubuh hewan tertentu lebih cocok untuk bertahan hidup di lingkungan tertentu.	C5	26,27,28,29,30

B. Instrumen Uji Efektivitas Media

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Game* Berbasis *Quis* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Materi Mari Kenali Hewan Di Sekitar Kita Kelas III Sekolah Dasar

Peneliti : Putu Adi Yoga Suputra

Validator :

C. Petunjuk Pengisian

- Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (√) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
- Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen

D. Lembar Validasi Instrumen Efektivitas

No Butir 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			
26			
27			
28			
29			
30			

Komentar dan saran perbaikan

.....

Singaraja, 25 Februari 2016
 Judges 1,



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

INSTRUMEN PENELITIAN
PENGEMBANGAN MEDIA GEMAE BERBASIS QUIZ UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI MARI KENALI HEWAN DI
SEKITAR KITA KELAS III SEKOLAH DASAR



Oleh:
Putu Adi Yoga Suputra
NIM. 2211031253

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2026

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Game* Berbasis *Quis* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Materi Mari Kenali Hewan Di Sekitar Kita Kelas III Sekolah

Dasar

Peneliti : Putu Adi Yoga Suputra

Pembimbing : 1. Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
2. Ni Made Dainivriti Sinta Sari, M.Pd.

A. Definisi Konseptual

Penelitian pengembangan media game berbasis kuis ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita. Rendahnya hasil belajar tersebut tidak terlepas dari kurangnya keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran, penggunaan metode yang masih didominasi ceramah, serta terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Padahal, dalam pembelajaran abad ke-21, peserta didik diharapkan tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mampu belajar secara aktif, kritis, dan menyenangkan melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi sekaligus membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah dan bermakna.

Secara konseptual, media game berbasis kuis merupakan media pembelajaran digital yang memadukan unsur permainan dengan soal-soal atau pertanyaan yang disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menantang, dan menyenangkan, sehingga peserta didik terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran IPAS, game berbasis kuis tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana penyampaian materi yang membantu peserta didik memahami konsep melalui visualisasi,

pertanyaan, dan umpan balik secara langsung. Dengan demikian, penggunaan media game berbasis kuis diharapkan mampu meningkatkan minat belajar, keterlibatan, serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Penelitian ini juga didasarkan pada landasan teori belajar konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman belajar. Pemanfaatan game dalam pembelajaran sejalan dengan pandangan tersebut karena peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berinteraksi dengan materi, menjawab pertanyaan, serta memperoleh umpan balik yang membantu proses pembentukan pemahaman. Selain itu, dari sudut pandang teori kognitif, penyajian materi dalam bentuk visual, teks, dan aktivitas interaktif dalam game dapat membantu proses pengolahan informasi sehingga materi lebih mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik. Dengan menghadirkan materi yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari, pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik sekolah dasar.

Secara konseptual, hasil belajar dalam penelitian ini diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup pemahaman konsep dan kemampuan menjawab soal sesuai dengan indikator pembelajaran IPAS. Hasil belajar diukur melalui instrumen tes yang disusun berdasarkan tujuan pembelajaran dan materi yang diajarkan. Selain itu, instrumen penelitian juga digunakan untuk menilai kelayakan media, kepraktisan penggunaan, serta respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Melalui penggunaan instrumen yang sistematis, peneliti dapat memperoleh gambaran mengenai kualitas media game berbasis kuis serta pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Dengan demikian, pengembangan media game berbasis kuis dalam pembelajaran IPAS secara konseptual diharapkan dapat menghasilkan media yang layak, praktis, dan efektif, serta mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik sekolah dasar.

B. Definisi Operasional

Secara operasional, penelitian ini menggunakan beberapa instrumen yang berfungsi untuk memperoleh data kuantitatif dan kualitatif mengenai kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media game berbasis kuis pada pembelajaran IPAS. Instrumen-instrumen tersebut digunakan untuk menilai kualitas produk yang dikembangkan serta mengetahui pengaruh penggunaannya terhadap hasil belajar peserta didik. Instrumen yang digunakan terdiri dari:

1. Instrumen Ahli Materi, digunakan untuk menilai kelayakan isi media game berbasis kuis yang meliputi kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran IPAS, ketepatan konsep, kejelasan penyajian materi, kesesuaian soal kuis dengan indikator pembelajaran, serta keterpaduan materi dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.
2. Instrumen Ahli Media, digunakan untuk menilai aspek tampilan dan teknis media, seperti kemenarikan desain, kualitas tampilan visual, keterpaduan warna dan gambar, kejelasan petunjuk penggunaan, kemudahan navigasi, serta interaktivitas dalam permainan. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media game yang dikembangkan telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.
3. Instrumen Kepraktisan (Peserta Didik), digunakan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan, daya tarik, kebermanfaatan, serta kejelasan alur permainan dalam media game berbasis kuis. peserta didik memberikan tanggapan terhadap pengalaman mereka saat menggunakan media, termasuk tingkat kesenangan dan kemudahan memahami materi.
4. Instrumen Efektivitas (Hasil Belajar Peserta Didik), digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media game berbasis kuis. Pengukuran dilakukan melalui tes hasil belajar yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran IPAS pada materi yang diajarkan. Aspek yang diukur mencakup pemahaman konsep, kemampuan mengidentifikasi informasi, serta kemampuan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Data yang diperoleh dari keempat instrumen tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan. Media game berbasis kuis dinyatakan layak apabila memenuhi kriteria valid berdasarkan penilaian para ahli, dinyatakan praktis berdasarkan tanggapan guru dan peserta didik, serta dinyatakan efektif apabila mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik berdasarkan hasil uji coba. Dengan demikian, secara operasional penelitian ini menghasilkan bukti empiris mengenai kualitas media game berbasis kuis sebagai media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mampu membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

INSTRUMEN UJI JUDGES AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* BERBASIS *QUIZ* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI MARI KENALI HEWAN DI SEKITAR KITA KELAS III SEKOLAH DASAR

A. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

No	Indikator	Sub Indikator	No. Item
1	Tampilan	Kejelasan serta kelengkapan isi pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	1
		Kejelasan gambar atau ikon pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	2
		Ketepatan pemilihan warna pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	3
2	Kemenarikan	Kesesuaian layout gambar, keterangan, serta petunjuk pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	4-5
		Kombinasi gambar dan font yang menarik pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	6
		Tidak mengandung makna ganda dalam kalimat soal pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	7
3	Kemudahan penggunaan	Kemudahan akses pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	8-9
		Petunjuk yang disajikan pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> jelas dan mudah dipahami.	10

UJI *JUDGES* INSTRUMEN AHLI MEDIA

"PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* BERBASIS *QUIZ* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI MARI KENALI HEWAN DI SEKITAR KITA KELAS III SEKOLAH DASAR"

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media

No	Indikator/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Tampilan				
1	Kejelasan serta kelengkapan isi pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	✓		
2	Kejelasan gambar atau ikon pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	✓		
3	Ketepatan pemilihan warna pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	✓		
B. Kemenarikan				
4	Layout gambar, keterangan, dan petunjuk pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> tersusun rapi dan mudah dipahami.	✓		
5	Elemen visual dan teks pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> yang jelas dan menarik.	✓		
6	Kombinasi gambar dan font pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> yang menarik.	✓		
7	Tidak mengandung makna ganda dalam kalimat soal pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	✓		
C. Kemudahan Penggunaan				

8	Media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> mudah diakses tanpa hambatan teknis.	✓		
9	Tampilan dan navigasi pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> sederhana sehingga cepat digunakan.	✓		
10	Petunjuk yang disajikan pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> jelas dan mudah dipahami.	✓		

Komentar dan saran perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 25 Februari 2016
Judges I.



Dr. I Gusti Ayu Pri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
 NIR: 198408282009122005

INSTRUMEN UJI JUDGES AHLI MATERI

PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* BERBASIS *QUIS* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI MARI KENALI HEWAN DI SEKITAR KITA KELAS III SEKOLAH DASAR

Judul : Pengembangan Media *Game* Berbasis *Quis* untuk
Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Materi Mari Kenali Hewan
di Sekitar Kita Kelas III Sekolah Dasar.

Mata Pelajaran/Materi : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Sasaran Pengembangan : Siswa kelas III SD Negeri 4 Kalibukbuk

Pengembang : Putu Adi Yoga Suputra

Tujuan Umum

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk menilai dan mengetahui kelayakan dari materi dalam media *Game* berbasis *Quis* dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS materi Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita Kelas III Sekolah Dasar.

A. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

No	Kriteria	Indikator	No. Item
1	Materi	Kesesuaian materi dengan CP dan tujuan pembelajaran pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> .	1-2
		Kesesuaian gambar dengan materi yang dibahas pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> .	2-4
		Kejelasan dan kedalaman pada materi yang disajikan dalam media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> .	5-6
2	Bahasa	Kejelasan terhadap informasi pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> .	7-8
		Ketepatan penggunaan bahasa dan tanda baca pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> sesuai dengan EYD.	9
		Penggunaan kalimat pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> yang mudah dipahami.	10

UJI *JUDGES* INSTRUMEN AHLI MATERI

“PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* BERBASIS *QUIS* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI MARI KENALI HEWAN DI SEKITAR KITA KELAS III SEKOLAH DASAR”

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

No	Indikator/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A.	Materi			
1.	Materi pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> selaras dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan.	✓		
2.	Isi materi pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.	✓		
3.	Gambar pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> relevan dan memperkuat pemahaman terhadap materi.	✓		
4.	Ilustrasi pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> sesuai konteks pembelajaran dan membantu penjelasan isi.	✓		
5.	Materi disajikan pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami.	✓		

6.	Pembahasan pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> yang mendalam untuk mencapai pemahaman konsep secara utuh.	✓		
B. Bahasa				
7.	Informasi pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> disajikan dengan jelas dan mudah dipahami.	✓		
8.	Setiap informasi pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> tersampaikan tanpa menimbulkan kebingungan.	✓		
9.	Ketepatan penggunaan bahasa dan tanda baca pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> sesuai dengan EYD.	✓		
10.	Penggunaan kalimat pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> yang mudah dipahami.	✓		

C. Komentar dan saran perbaikan

.....

.....

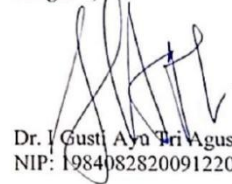
.....

.....

.....

Singaraja, 25 Februari 2016

Judges 1,



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

INSTRUMEN KEPRAKTISAN (RESPON PESERTA DIDIK)
PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* BERBASIS *QUIS* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR IPAS MATERI MARI KENALI HEWAN DI SEKITAR KITA
KELAS III SEKOLAH DASAR

A. Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan (Respon Peserta Didik)

No	Indikator	Sub Indikator	No. Item
1	Materi	Media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> muatan IPAS membantu memahami materi Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita.	1-2
		Media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> muatan IPAS meningkatkan keaktifan peserta didik di kelas.	3-4
		Informasi pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> disajikan dengan jelas dan mudah dipahami.	5
2	Penggunaan Media	Setiap informasi pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> tersampaikan tanpa menimbulkan kebingungan.	6-7
		Ketepatan penggunaan bahasa dan tanda baca pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> sesuai dengan EYD.	8
		Penggunaan kalimat pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> yang mudah dipahami.	9
		Kemudahan Penggunaan pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> .	10

**UJI JUDGES INSTRUMEN KEPRAKTISAN (RESPON
SISWA)**

**“PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* BERBASIS *QUIS* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR IPAS MATERI MARI KENALI HEWAN DI SEKITAR KITA
KELAS III SEKOLAH DASAR”**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen

B. Lembar Validasi Instrumen Respon Siswa

No	Indikator/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Materi				
1.	Saya lebih mudah memahami jenis hewan di sekitar melalui game kuis pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> .	✓		
2.	Materi tentang hewan jadi lebih mudah saya ingat lewat permainan pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> .	✓		
3.	Saya jadi lebih aktif saat menggunakan media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> di kelas.	✓		
4.	<i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> membuat saya lebih bersemangat dan sering berinteraksi.	✓		
5.	Bahasa yang digunakan pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> mudah saya mengerti saat	✓		

	bermain.			
B. Penggunaan Media				
6.	Saya tertarik menggunakan media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> ini karena tampilannya menarik.	✓		
7.	Media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> ini membuat saya semangat dan tidak mudah bosan belajar.	✓		
8.	Saya mudah membaca tulisan karena <i>font</i> pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> yang digunakan jelas.	✓		
9.	Gambar yang ditampilkan pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> menarik dan mudah saya pahami.	✓		
10.	Media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> mudah saya gunakan tanpa kesulitan.	✓		

C. Komentar dan saran perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 25 Februari 2016

Judges

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

**UJI JUDGES INSTRUMEN EFEKTIVITAS (PRETEST
POSTEST)**

**“PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* BERBASIS *QUIS* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI MARI KENALI
HEWAN DI SEKITAR KITA KELAS III SEKOLAH DASAR”**

A. KISI-KISI INSTRUMEN UJI EFEKTIVITAS HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

No	Materi	Indikator	Level Kognitif	No.Item
1	Ragam jenis hewan yang ada di sekitar kita	- Mengklasifikasikan hewan berdasarkan tempat hidup dan jenis makanannya.	C3	1,2,3,4,5
		- Membandingkan ciri-ciri fisik antara dua jenis hewan yang berbeda habitat.	C4	6,7,8,9,10
2	Bagian tubuh hewan	- Mengelompokkan bagian tubuh hewan dengan fungsi atau aktivitas yang dilakukan hewan tersebut.	C3	11,12,13
		- Menganalisis hubungan antara bentuk dan fungsi bagian tubuh hewan dengan cara hidupnya.	C4	14,15,16,17
		- Menilai keefektifan bentuk bagian tubuh tertentu dalam mendukung kelangsungan hidup hewan.	C5	18,19,20
3	Bentuk tubuh hewan dan fungsinya	- mengaitkan antara bentuk tubuh hewan dengan fungsi dalam beradaptasi terhadap lingkungan.	C4	21,22,23,24,25
		- Menyimpulkan mengapa bentuk tubuh hewan tertentu lebih cocok untuk bertahan hidup di lingkungan tertentu.	C5	26,27,28,29,30

B. Instrumen Uji Efektivitas Media

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Game* Berbasis *Quis* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Materi Mari Kenali Hewan Di Sekitar Kita Kelas III Sekolah Dasar

Peneliti : Putu Adi Yoga Suputra

Validator :

C. Petunjuk Pengisian

- a. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
- b. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen

D. Lembar Validasi Instrumen Efektivitas

No Butir 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				
26				
27				
28				
29				
30				

Komentar dan saran perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 25 Februari 2016

Judges 1



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

**TES UJI EFEKTIVITAS MATA PELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL**

Kelas III
Materi : Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita
Nama :
No. Absen :

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang paling benar!

1. Perhatikan daftar hewan berikut:

- 1) Ikan
- 2) Kucing
- 3) Katak
- 4) Ayam

Hewan yang hidup di air adalah ...

- a. 1 saja
- b. 1 dan 3
- c. 2 dan 4
- d. 3 dan 4

✓

2. Perhatikan tabel berikut.

Hewan	Makanan
Sapi	Rumput
Harimau	Daging
Ayam	Biji-bijian

✓

Hewan pemakan tumbuhan adalah ...

- a. Sapi saja

- b. Harimau saja
- c. Sapi dan ayam
- d. Ayam dan harimau

3. Perhatikan ilustrasi berikut:

 : ikan

 : elang

 : sapi

Hewan karnivora ditunjukkan oleh nomor ...

- a. ikan
 - b. elang ✓
 - c. sapi
 - d. ikan dan sapi
4. Rina mengamati hewan di sekitar rumah: bebek, kucing, dan ikan. Hewan yang hidup di darat adalah ...
- a. bebek dan ikan
 - b. kucing saja ✓
 - c. ikan dan kucing
 - d. bebek saja
5. Kelompok hewan yang tepat berdasarkan tempat hidupnya adalah ...
- a. Ikan, udang, kepiting → hidup di air
 - b. Ayam, ikan, paus → hidup di darat ✓
 - c. Sapi, kuda, hiu → hidup di air
 - d. Katak, lumba-lumba, ayam → hidup di darat
6. Perhatikan dua hewan berikut:
- Ikan → memiliki sirip dan bernapas dengan insang

Burung → memiliki sayap dan bernapas dengan paru-paru

Perbedaan yang tepat adalah ...

- a. Ikan memiliki sayap, burung memiliki sirip
- b. Ikan bernapas dengan insang, burung dengan paru-paru
- c. Burung hidup di air, ikan hidup di udara
- d. Ikan dan burung sama-sama bernapas dengan insang

7. Kucing dan ikan memiliki perbedaan pada ...

- a. warna tubuh
- b. jumlah kaki dan alat pernapasan
- c. ukuran tubuh
- d. suara yang dihasilkan

Bukan soal mananya
C4
Buat tabel perbedaan yang lebih sulit

8. Perhatikan ciri berikut:

Hewan A: berbulu, memiliki sayap, bertelur

Hewan B: bersisik, memiliki sirip, bertelur

Perbedaan utama kedua hewan adalah ...

- a. cara berkembang biak
- b. jenis makanan
- c. alat gerak dan penutup tubuh
- d. tempat hidupnya sama

Bukan C6 tapi C3

9. Ayam hidup di darat, sedangkan ikan hidup di air. Perbedaan yang sesuai dengan habitatnya adalah ...

- a. Ayam memiliki sirip, ikan memiliki kaki
- b. Ayam bernapas dengan paru-paru, ikan dengan insang

- c. Ayam hidup di air, ikan di darat
 d. Ayam dan ikan sama-sama bernapas dengan paru-paru

10. Perhatikan perbandingan berikut:

Ciri-ciri	Bebek	Kucing
Kaki	Berselaput	Berbulu
Habitat	Darat dan Air	Darat

Kesimpulan yang tepat adalah ...

- a. Bebek tidak bisa berenang
 b. Kucing lebih mudah berenang daripada bebek ✓
 c. Bentuk kaki bebek membantu hidup di air
 d. Habitat bebek hanya di darat

11. Doni melihat dua hewan berikut:

- 1) Ikan memiliki sirip dan tubuh licin
 2) Kucing memiliki kaki dan bulu

Cy

Jika kedua hewan dimasukkan ke dalam kolam yang dalam, hewan yang lebih mudah bergerak adalah ikan. Alasan yang paling tepat adalah ...

- a. ikan lebih besar dari kucing
 b. sirip dan tubuh licin membantu ikan bergerak di air
 c. kucing tidak memiliki ekor
 d. ikan tidak membutuhkan makanan

12. Seekor ayam memiliki kaki yang kuat tetapi tidak berselaput, sedangkan bebek memiliki kaki berselaput. Jika keduanya mencari makan di tempat berair, hewan yang lebih mudah bergerak adalah ...

- a. ayam, karena kakinya kuat
 b. ayam, karena tubuhnya ringan
 c. bebek, karena kaki berselaput membantu berenang

Cy

d. bebek, karena memiliki paruh

13. Perhatikan pernyataan berikut:

"Burung elang memiliki cakar yang tajam."

Kesimpulan yang tepat dari ciri tersebut adalah ...

- a. elang hidup di air
- b. elang mudah membuat sarang
- c. elang dapat menangkap mangsa dengan kuat
- d. elang dapat berlari sangat cepat

14. Seekor ikan dipindahkan ke darat, sedangkan seekor ayam dipindahkan ke kolam.

Mengapa kedua hewan tersebut akan kesulitan hidup?

- a. karena warna tubuhnya berbeda
- b. karena bagian tubuhnya tidak sesuai dengan tempat hidupnya
- c. karena ukuran tubuhnya kecil
- d. karena makanannya berbeda

15. Perhatikan dua hewan berikut:

Hewan A: Paruh panjang dan runcing, sering mencari makanan di lumpur

Hewan B: Paruh pendek dan kuat, sering memakan biji-bijian

Perbedaan bentuk paruh tersebut menunjukkan bahwa ...

- a. semua burung makanannya sama
- b. bentuk paruh berhubungan dengan jenis makanan
- c. ukuran tubuh menentukan makanan
- d. warna bulu menentukan makanan

16. Kelelawar memiliki sayap tipis dan lebar.

Jika dibandingkan dengan ayam, sayap kelelawar lebih efektif untuk ...

- a. berlari di tanah
- b. berenang di air
- c. terbang dan bergerak di udara
- d. menggali tanah

17. Seekor kelinci memiliki telinga panjang.

Selain untuk mendengar, telinga panjang membantu kelinci bertahan hidup karena ...

- a. membuat kelinci terlihat lebih besar
- b. membantu kelinci mendengar musuh dari jauh
- c. membantu kelinci berjalan lebih cepat
- d. membantu kelinci menggali tanah

18. Di daerah bersalju, beruang kutub memiliki bulu tebal.

Menurutmu, apakah bulu tebal tersebut efektif?

- a. tidak efektif, karena membuat tubuh berat
- b. efektif, karena membantu beruang tetap hangat
- c. tidak efektif, karena menghambat berjalan
- d. efektif, karena membantu beruang terbang

19. Perhatikan dua kondisi berikut:

- 1) Burung memiliki sayap tetapi tidak bisa berenang lama
- 2) Ikan memiliki sirip tetapi tidak bisa terbang

Kesimpulan yang tepat adalah ...

- a. semua hewan memiliki kemampuan yang sama
- b. bagian tubuh hewan sesuai dengan cara hidupnya
- c. semua hewan bisa hidup di mana saja
- d. bagian tubuh tidak berpengaruh pada kehidupan hewan

Handwritten notes:
 C y
 soal ulangan karena
 jauh dari rumah
 Pulai Rektori

20. Seekor kura-kura memiliki tempurung keras.
Bentuk tubuh tersebut paling efektif untuk ...

- a. mempercepat lari
b. melindungi tubuh dari musuh
c. memudahkan terbang
d. memudahkan berenang sangat cepat

C3 bule C5

21. Bacalah teks berikut:

“Tokek dapat berjalan di dinding dan langit-langit rumah tanpa jatuh. Pada telapak kakinya terdapat bagian lengket yang membantu menempel.”

Fungsi bagian tubuh tokek tersebut adalah ...

- a. membantu tokek berenang
b. membantu tokek menangkap mangsa di air
c. membantu tokek menempel pada permukaan
d. membantu tokek melompat jauh

✓

22. Perhatikan tabel di bawah ini!

Hewan	Ciri Tubuh
Burung Hantu	Mata Besar
Kelelawar	Pendengaran Tajam

✓

Hubungan ciri tubuh dengan cara hidup kedua hewan tersebut adalah ...

- a. membantu mencari makanan pada siang hari
b. membantu bergerak di dalam air
c. membantu berburu pada malam hari
d. membantu menggali tanah

23. Seekor bebek, seekor ayam, dan seekor bangau mencari makan di tepi rawa yang

berlumpur dan berair.

Hewan yang paling mudah berjalan di tempat tersebut adalah bangau karena ...

- a. memiliki bulu tebal
- b. memiliki kaki panjang ✓
- c. memiliki sayap lebar
- d. memiliki paruh pendek

24. Perhatikan dua hewan berikut:

- Hewan A: kaki pendek, cakar kuat, hidup di tanah dan suka menggali
- Hewan B: kaki panjang, digunakan untuk berlari cepat di padang rumput

Kesimpulan yang tepat adalah ...

- a. bentuk kaki tidak berhubungan dengan cara hidup
- b. bentuk kaki hewan berbeda sesuai kebutuhan hidupnya ✓
- c. semua hewan memiliki fungsi kaki yang sama
- d. kaki hanya digunakan untuk berjalan

25. Perhatikan pernyataan berikut:

- 1) Ikan memiliki sirip untuk berenang
- 2) Kucing memiliki insang untuk bernapas
- 3) Burung memiliki sayap untuk terbang
- 4) Katak memiliki kaki berselaput untuk berenang

Pernyataan yang benar adalah ...

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

26. Seekor unta memiliki bulu mata yang panjang dan tebal.
Jika unta tidak memiliki bulu mata tersebut, kemungkinan yang terjadi adalah ...
- lebih mudah melihat dalam badai pasir menjadi berkurang
 - lebih mudah berlari cepat ✓
 - lebih mudah berenang
 - lebih mudah memanjat
27. Seekor hewan memiliki telapak kaki yang lebar seperti dayung dan sering berada di air.
Berdasarkan ciri tersebut, lingkungan yang paling sesuai bagi hewan itu adalah ...
- padang pasir
 - daerah bersalju
 - perairan atau rawa C4
 - pegunungan kering
28. Kepiting memiliki capit yang kuat.
Manfaat utama bagian tubuh tersebut bagi kepiting adalah ...
- mempercepat berenang C3
 - mempertahankan diri dan mengambil makanan
 - membantu terbang
 - membantu berjalan jauh
29. Seorang siswa melihat bahwa:
- Bebek mudah bergerak di air
 - Ayam lebih mudah bergerak di darat
- Hal ini menunjukkan bahwa ... dapat disimpulkan bahwa ...
- semua unggas memiliki kemampuan yang sama C5 ✓
 - tempat hidup tidak berhubungan dengan bentuk tubuh
 - bagian tubuh hewan mendukung cara hidupnya

d. ukuran tubuh menentukan tempat hidup

30. Trenggiling memiliki sisik keras yang menutupi tubuhnya.
Dibandingkan hewan yang tidak memiliki pelindung tubuh, keadaan ini membuat trenggiling ...
- a. lebih cepat berlari
 - b. lebih aman dari serangan pemangsa
 - c. lebih mudah berenang
 - d. lebih mudah memanjat

Cy

KUNCI JAWABAN

- | | | |
|-------|-------|-------|
| 1. B | 11. B | 21. B |
| 2. C | 12. C | 22. B |
| 3. B | 13. C | 23. B |
| 4. B | 14. C | 24. A |
| 5. A | 15. B | 25. B |
| 6. B | 16. C | 26. A |
| 7. B | 17. B | 27. C |
| 8. C | 18. B | 28. B |
| 9. B | 19. B | 29. C |
| 10. C | 20. B | 30. B |

GAME
INSTRUMEN PENELITIAN
PENGEMBANGAN MEDIA GEMAH BERBASIS QUIS UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI MARI KENALI HEWAN DI
SEKITAR KITA KELAS III SEKOLAH DASAR



Oleh:

Putu Adi Yoga Suputra

NIM. 2211031253

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2026

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Game* Berbasis *Quis* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Materi Mari Kenali Hewan Di Sekitar Kita Kelas III Sekolah Dasar

Peneliti : Putu Adi Yoga Suputra

Pembimbing : 1. Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
2. Ni Made Dainivriti Sinta Sari, M.Pd.

A. Definisi Konseptual

Penelitian pengembangan media game berbasis kuis ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita. Rendahnya hasil belajar tersebut tidak terlepas dari kurangnya keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran, penggunaan metode yang masih didominasi ceramah, serta terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Padahal, dalam pembelajaran abad ke-21, peserta didik diharapkan tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mampu belajar secara aktif, kritis, dan menyenangkan melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi sekaligus membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah dan bermakna.

Secara konseptual, media game berbasis kuis merupakan media pembelajaran digital yang memadukan unsur permainan dengan soal-soal atau pertanyaan yang disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menantang, dan menyenangkan, sehingga peserta didik terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran IPAS, game berbasis kuis tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana penyampaian materi yang membantu peserta didik memahami konsep melalui visualisasi,

Lampiran 7 Uji Media Media



UJI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA GAME BERBASIS QUIS UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI MARI
KENALI HEWAN DI SEKITAR KITA KELAS III SEKOLAH
DASAR



Oleh:
Putu Adi Yoga Suputra
NIM. 2211031453

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2026

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Game* Berbasis *Quis* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Materi Mari Kenali Hewan Di Sekitar Kita Kelas III Sekolah

Dasar

Peneliti : Putu Adi Yoga Suputra

Pembimbing : 1. Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
2. Ni Made Dainivetri Sinta Sari, M.Pd.

A. Definisi Konseptual

Penelitian pengembangan media game berbasis kuis ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita. Rendahnya hasil belajar tersebut tidak terlepas dari kurangnya keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran, penggunaan metode yang masih didominasi ceramah, serta terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Padahal, dalam pembelajaran abad ke-21, peserta didik diharapkan tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mampu belajar secara aktif, kritis, dan menyenangkan melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi sekaligus membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah dan bermakna.

Secara konseptual, media game berbasis kuis merupakan media pembelajaran digital yang memadukan unsur permainan dengan soal-soal atau pertanyaan yang disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menantang, dan menyenangkan, sehingga peserta didik terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran IPAS, game berbasis kuis tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana penyampaian materi yang membantu peserta didik memahami konsep melalui visualisasi, pertanyaan, dan umpan balik secara langsung. Dengan demikian, penggunaan media

game berbasis kuis diharapkan mampu meningkatkan minat belajar, keterlibatan, serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Penelitian ini juga didasarkan pada landasan teori belajar konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman belajar. Pemanfaatan game dalam pembelajaran sejalan dengan pandangan tersebut karena peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berinteraksi dengan materi, menjawab pertanyaan, serta memperoleh umpan balik yang membantu proses pembentukan pemahaman. Selain itu, dari sudut pandang teori kognitif, penyajian materi dalam bentuk visual, teks, dan aktivitas interaktif dalam game dapat membantu proses pengolahan informasi sehingga materi lebih mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik. Dengan menghadirkan materi yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari, pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik sekolah dasar.

Secara konseptual, hasil belajar dalam penelitian ini diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup pemahaman konsep dan kemampuan menjawab soal sesuai dengan indikator pembelajaran IPAS. Hasil belajar diukur melalui instrumen tes yang disusun berdasarkan tujuan pembelajaran dan materi yang diajarkan. Selain itu, instrumen penelitian juga digunakan untuk menilai kelayakan media, kepraktisan penggunaan, serta respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Melalui penggunaan instrumen yang sistematis, peneliti dapat memperoleh gambaran mengenai kualitas media game berbasis kuis serta pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Dengan demikian, pengembangan media game berbasis kuis dalam pembelajaran IPAS secara konseptual diharapkan dapat menghasilkan media yang layak, praktis, dan efektif, serta mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik sekolah dasar.

B. Definisi Operasional

Secara operasional, penelitian ini menggunakan beberapa instrumen yang berfungsi untuk memperoleh data kuantitatif dan kualitatif mengenai kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media game berbasis kuis pada pembelajaran IPAS. Instrumen-instrumen tersebut digunakan untuk menilai kualitas produk yang dikembangkan serta mengetahui pengaruh penggunaannya terhadap hasil belajar peserta didik. Instrumen yang digunakan terdiri dari:

1. Instrumen Ahli Materi, digunakan untuk menilai kelayakan isi media game berbasis kuis yang meliputi kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran IPAS, ketepatan konsep, kejelasan penyajian materi, kesesuaian soal kuis dengan indikator pembelajaran, serta keterpaduan materi dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.
2. Instrumen Ahli Media, digunakan untuk menilai aspek tampilan dan teknis media, seperti kemenarikan desain, kualitas tampilan visual, keterpaduan warna dan gambar, kejelasan petunjuk penggunaan, kemudahan navigasi, serta interaktivitas dalam permainan. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media game yang dikembangkan telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.
3. Instrumen Kepraktisan (Peserta Didik), digunakan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan, daya tarik, kebermanfaatan, serta kejelasan alur permainan dalam media game berbasis kuis. peserta didik memberikan tanggapan terhadap pengalaman mereka saat menggunakan media, termasuk tingkat kesenangan dan kemudahan memahami materi.
4. Instrumen Efektivitas (Hasil Belajar Peserta Didik), digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media game berbasis kuis. Pengukuran dilakukan melalui tes hasil belajar yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran IPAS pada materi yang diajarkan. Aspek yang diukur mencakup pemahaman konsep, kemampuan mengidentifikasi informasi, serta kemampuan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Data yang diperoleh dari keempat instrumen tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan. Media game berbasis kuis dinyatakan layak apabila memenuhi kriteria valid berdasarkan

penilaian para ahli, dinyatakan praktis berdasarkan tanggapan guru dan peserta didik, serta dinyatakan efektif apabila mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik berdasarkan hasil uji coba. Dengan demikian, secara operasional penelitian ini menghasilkan bukti empiris mengenai kualitas media game berbasis kuis sebagai media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mampu membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

KISI-KISI AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* BERBASIS *QUIS* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI MARI KENALI HEWAN DI SEKITAR KITA KELAS III SEKOLAH DASAR

A. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

No	Indikator	Sub Indikator	No. Item
1	Tampilan	Kejelasan serta kelengkapan isi pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	1
		Kejelasan gambar atau ikon pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	2
		Ketepatan pemilihan warna pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	3
2	Kemenarikan	Kesesuaian layout gambar, keterangan, serta petunjuk pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	4-5
		Kombinasi gambar dan font yang menarik pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	6
		Tidak mengandung makna ganda dalam kalimat soal pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	7
3	Kemudahan penggunaan	Kemudahan akses pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	8-9
		Petunjuk yang disajikan pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> jelas dan mudah dipahami.	10

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen

B. Instrumen Ahli Media

B. Instrumen Ahli Media							
No	Indikator/Pernyataan	Penilaian					Catatan
		5	4	3	2	1	
A. Tampilan							
1	Kejelasan serta kelengkapan isi pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	✓					
2	Kejelasan gambar atau ikon pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	✓					
3	Ketepatan pemilihan warna pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	✓					
B. Kemenarikan							
4	Layout gambar, keterangan, dan petunjuk pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> tersusun rapi dan mudah dipahami.	✓					
5	Elemen visual dan teks pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> yang jelas dan menarik.	✓					
6	Kombinasi gambar dan font pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> yang menarik.	✓					
7	Tidak mengandung makna ganda dalam kalimat soal pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	✓					
C. Kemudahan Penggunaan							
8	Media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> mudah diakses tanpa hambatan teknis.	✓					
9	Tampilan dan navigasi pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> sederhana sehingga cepat digunakan.	✓					

10	Petunjuk yang disajikan pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> jelas dan mudah dipahami.	✓					
----	---	---	--	--	--	--	--

Komentar dan saran perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 6 Maret 2026

Ahli I,



Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., ST., M.Pd.
NIP: 198202142008121004

UJI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA GAME BERBASIS QUIZ UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI MARI
KENALI HEWAN DI SEKITAR KITA KELAS III SEKOLAH
DASAR



Oleh:
Putu Adi Yoga Suputra
NIM. 2211031453

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2026

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Game* Berbasis *Quis* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Materi Mari Kenali Hewan Di Sekitar Kita Kelas III Sekolah

Dasar

Peneliti : Putu Adi Yoga Suputra

Pembimbing : 1. Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
2. Ni Made Dainivriti Sinta Sari, M.Pd.

A. Definisi Konseptual

Penelitian pengembangan media game berbasis kuis ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita. Rendahnya hasil belajar tersebut tidak terlepas dari kurangnya keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran, penggunaan metode yang masih didominasi ceramah, serta terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Padahal, dalam pembelajaran abad ke-21, peserta didik diharapkan tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mampu belajar secara aktif, kritis, dan menyenangkan melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi sekaligus membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah dan bermakna.

Secara konseptual, media game berbasis kuis merupakan media pembelajaran digital yang memadukan unsur permainan dengan soal-soal atau pertanyaan yang disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menantang, dan menyenangkan, sehingga peserta didik terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran IPAS, game berbasis kuis tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana penyampaian materi yang membantu peserta didik memahami konsep melalui visualisasi, pertanyaan, dan umpan balik secara langsung. Dengan demikian, penggunaan media

game berbasis kuis diharapkan mampu meningkatkan minat belajar, keterlibatan, serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Penelitian ini juga didasarkan pada landasan teori belajar konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman belajar. Pemanfaatan game dalam pembelajaran sejalan dengan pandangan tersebut karena peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berinteraksi dengan materi, menjawab pertanyaan, serta memperoleh umpan balik yang membantu proses pembentukan pemahaman. Selain itu, dari sudut pandang teori kognitif, penyajian materi dalam bentuk visual, teks, dan aktivitas interaktif dalam game dapat membantu proses pengolahan informasi sehingga materi lebih mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik. Dengan menghadirkan materi yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari, pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik sekolah dasar.

Secara konseptual, hasil belajar dalam penelitian ini diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup pemahaman konsep dan kemampuan menjawab soal sesuai dengan indikator pembelajaran IPAS. Hasil belajar diukur melalui instrumen tes yang disusun berdasarkan tujuan pembelajaran dan materi yang diajarkan. Selain itu, instrumen penelitian juga digunakan untuk menilai kelayakan media, kepraktisan penggunaan, serta respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Melalui penggunaan instrumen yang sistematis, peneliti dapat memperoleh gambaran mengenai kualitas media game berbasis kuis serta pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Dengan demikian, pengembangan media game berbasis kuis dalam pembelajaran IPAS secara konseptual diharapkan dapat menghasilkan media yang layak, praktis, dan efektif, serta mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik sekolah dasar.

B. Definisi Operasional

Secara operasional, penelitian ini menggunakan beberapa instrumen yang berfungsi untuk memperoleh data kuantitatif dan kualitatif mengenai kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media game berbasis kuis pada pembelajaran IPAS. Instrumen-instrumen tersebut digunakan untuk menilai kualitas produk yang dikembangkan serta mengetahui pengaruh penggunaannya terhadap hasil belajar peserta didik. Instrumen yang digunakan terdiri dari:

1. Instrumen Ahli Materi, digunakan untuk menilai kelayakan isi media game berbasis kuis yang meliputi kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran IPAS, ketepatan konsep, kejelasan penyajian materi, kesesuaian soal kuis dengan indikator pembelajaran, serta keterpaduan materi dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.
2. Instrumen Ahli Media, digunakan untuk menilai aspek tampilan dan teknis media, seperti kemenarikan desain, kualitas tampilan visual, keterpaduan warna dan gambar, kejelasan petunjuk penggunaan, kemudahan navigasi, serta interaktivitas dalam permainan. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media game yang dikembangkan telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.
3. Instrumen Kepraktisan (Peserta Didik), digunakan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan, daya tarik, kebermanfaatan, serta kejelasan alur permainan dalam media game berbasis kuis. peserta didik memberikan tanggapan terhadap pengalaman mereka saat menggunakan media, termasuk tingkat kesenangan dan kemudahan memahami materi.
4. Instrumen Efektivitas (Hasil Belajar Peserta Didik), digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media game berbasis kuis. Pengukuran dilakukan melalui tes hasil belajar yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran IPAS pada materi yang diajarkan. Aspek yang diukur mencakup pemahaman konsep, kemampuan mengidentifikasi informasi, serta kemampuan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Data yang diperoleh dari keempat instrumen tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan. Media game berbasis kuis dinyatakan layak apabila memenuhi kriteria valid berdasarkan

penilaian para ahli, dinyatakan praktis berdasarkan tanggapan guru dan peserta didik, serta dinyatakan efektif apabila mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik berdasarkan hasil uji coba. Dengan demikian, secara operasional penelitian ini menghasilkan bukti empiris mengenai kualitas media game berbasis kuis sebagai media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mampu membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

KISI-KISI AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* BERBASIS *QUIZ* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI MARI KENALI HEWAN DI SEKITAR KITA KELAS III SEKOLAH DASAR

A. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

No	Indikator	Sub Indikator	No. Item
1	Tampilan	Kejelasan serta kelengkapan isi pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	1
		Kejelasan gambar atau ikon pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	2
		Ketepatan pemilihan warna pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	3
2	Kemenarikan	Kesesuaian layout gambar, keterangan, serta petunjuk pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	4-5
		Kombinasi gambar dan font yang menarik pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	6
		Tidak mengandung makna ganda dalam kalimat soal pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	7
3	Kemudahan penggunaan	Kemudahan akses pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	8-9
		Petunjuk yang disajikan pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> jelas dan mudah dipahami.	10

B. Instrumen Ahli Media

No	Indikator/Pernyataan	Penilaian					Catatan
		5	4	3	2	1	
A. Tampilan							
1	Kejelasan serta kelengkapan isi pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .		✓				
2	Kejelasan gambar atau ikon pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	✓					
3	Ketepatan pemilihan warna pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	✓					
B. Kemenarikan							
4	Layout gambar, keterangan, dan petunjuk pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> tersusun rapi dan mudah dipahami.	✓					
5	Elemen visual dan teks pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> yang jelas dan menarik.	✓					
6	Kombinasi gambar dan font pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> yang menarik.	✓					
7	Tidak mengandung makna ganda dalam kalimat soal pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	✓					
C. Kemudahan Penggunaan							
8	Media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> mudah diakses tanpa hambatan teknis.	✓					
9	Tampilan dan navigasi pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> sederhana sehingga cepat digunakan.		✓				
10	Petunjuk yang disajikan pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> jelas dan mudah dipahami.		✓				

1. sajikan tujuan pembelajaran
2. per jelas shadow button
3. Beri petunjuk pd setiap page
4. Gantikan bahasa Indonesia pd true false

Singaraja, 6 Maret 2026
Ahli II,



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

UJI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA GEME BERBASIS QUIZ
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS
MATERI MARI KENALI HEWAN DI SEKITAR KITA
KELAS III SEKOLAH DASAR



Oleh:
Putu Adi Yoga Suputra
NIM. 2211031253

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2026

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Game* Berbasis *Quis* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Materi Mari Kenali Hewan Di Sekitar Kita Kelas III Sekolah

Dasar

Peneliti : Putu Adi Yoga Suputra

Pembimbing : 1. Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
2. Ni Made Dainivriti Sinta Sari, M.Pd.

A. Definisi Konseptual

Penelitian pengembangan media game berbasis kuis ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita. Rendahnya hasil belajar tersebut tidak terlepas dari kurangnya keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran, penggunaan metode yang masih didominasi ceramah, serta terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Padahal, dalam pembelajaran abad ke-21, peserta didik diharapkan tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mampu belajar secara aktif, kritis, dan menyenangkan melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi sekaligus membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah dan bermakna.

Secara konseptual, media game berbasis kuis merupakan media pembelajaran digital yang memadukan unsur permainan dengan soal-soal atau pertanyaan yang disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menantang, dan menyenangkan, sehingga peserta didik terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran IPAS, game berbasis kuis tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana penyampaian materi yang membantu peserta didik memahami konsep melalui visualisasi, pertanyaan, dan umpan balik secara langsung. Dengan demikian, penggunaan media

game berbasis kuis diharapkan mampu meningkatkan minat belajar, keterlibatan, serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Penelitian ini juga didasarkan pada landasan teori belajar konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman belajar. Pemanfaatan game dalam pembelajaran sejalan dengan pandangan tersebut karena peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berinteraksi dengan materi, menjawab pertanyaan, serta memperoleh umpan balik yang membantu proses pembentukan pemahaman. Selain itu, dari sudut pandang teori kognitif, penyajian materi dalam bentuk visual, teks, dan aktivitas interaktif dalam game dapat membantu proses pengolahan informasi sehingga materi lebih mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik. Dengan menghadirkan materi yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari, pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik sekolah dasar.

Secara konseptual, hasil belajar dalam penelitian ini diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup pemahaman konsep dan kemampuan menjawab soal sesuai dengan indikator pembelajaran IPAS. Hasil belajar diukur melalui instrumen tes yang disusun berdasarkan tujuan pembelajaran dan materi yang diajarkan. Selain itu, instrumen penelitian juga digunakan untuk menilai kelayakan media, kepraktisan penggunaan, serta respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Melalui penggunaan instrumen yang sistematis, peneliti dapat memperoleh gambaran mengenai kualitas media game berbasis kuis serta pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Dengan demikian, pengembangan media game berbasis kuis dalam pembelajaran IPAS secara konseptual diharapkan dapat menghasilkan media yang layak, praktis, dan efektif, serta mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik sekolah dasar.

penilaian para ahli, dinyatakan praktis berdasarkan tanggapan guru dan peserta didik, serta dinyatakan efektif apabila mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik berdasarkan hasil uji coba. Dengan demikian, secara operasional penelitian ini menghasilkan bukti empiris mengenai kualitas media game berbasis kuis sebagai media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mampu membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

KISI-KISI AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* BERBASIS *QUIS* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI MARI KENALI HEWAN DI SEKITAR KITA KELAS III SEKOLAH DASAR

A. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

No	Indikator	Sub Indikator	No. Item
1	Tampilan	Kejelasan serta kelengkapan isi pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	1
		Kejelasan gambar atau ikon pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	2
		Ketepatan pemilihan warna pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	3
2	Kemenarikan	Kesesuaian layout gambar, keterangan, serta petunjuk pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	4-5
		Kombinasi gambar dan font yang menarik pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	6
		Tidak mengandung makna ganda dalam kalimat soal pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	7
3	Kemudahan penggunaan	Kemudahan akses pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	8-9
		Petunjuk yang disajikan pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> jelas dan mudah dipahami.	10

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen

B. Instrumen Ahli Media

B. Instrumen Ahli Media		Penilaian					Catatan
No	Indikator/Pernyataan	5	4	3	2	1	
A. Tampilan							
1	Kejelasan serta kelengkapan isi pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	✓					
2	Kejelasan gambar atau ikon pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	✓					
3	Ketepatan pemilihan warna pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	✓					
B. Kemenarikan							
4	Layout gambar, keterangan, dan petunjuk pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> tersusun rapi dan mudah dipahami.	✓					
5	Elemen visual dan teks pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> yang jelas dan menarik.	✓					
6	Kombinasi gambar dan font pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> yang menarik.	✓					
7	Tidak mengandung makna ganda dalam kalimat soal pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> .	✓					
C. Kemudahan Penggunaan							
8	Media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> mudah diakses tanpa hambatan teknis.	✓					
9	Tampilan dan navigasi pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> sederhana sehingga cepat digunakan.	✓					

10	Petunjuk yang disajikan pada media <i>game</i> berbasis <i>quiz</i> jelas dan mudah dipahami.	✓					
----	---	---	--	--	--	--	--

Komentar dan saran perbaikan

Sudah saran dipergunakan.

Singaraja, 6 Maret 2026
Ahli III,



Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd.
NIP: 1973122320210502362

Lampiran 8 Uji Ahli Materi

UJI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA GEME BERBASIS QUIS UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI MARI
KENALI HEWAN DI SEKITAR KITA KELAS III SEKOLAH
DASAR



Oleh:
Putu Adi Yoga Suputra
NIM. 2211031253

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
202

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Game* Berbasis *Quis* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Materi Mari Kenali Hewan Di Sekitar Kita Kelas III Sekolah Dasar

Peneliti : Putu Adi Yoga Suputra

Pembimbing : 1. Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
2. Ni Made Dainivriti Sinta Sari, M.Pd.

A. Definisi Konseptual

Penelitian pengembangan media game berbasis kuis ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita. Rendahnya hasil belajar tersebut tidak terlepas dari kurangnya keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran, penggunaan metode yang masih didominasi ceramah, serta terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Padahal, dalam pembelajaran abad ke-21, peserta didik diharapkan tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mampu belajar secara aktif, kritis, dan menyenangkan melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi sekaligus membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah dan bermakna.

Secara konseptual, media game berbasis kuis merupakan media pembelajaran digital yang memadukan unsur permainan dengan soal-soal atau pertanyaan yang disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menantang, dan menyenangkan, sehingga peserta didik terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran IPAS, game berbasis kuis tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana penyampaian materi yang membantu peserta didik memahami konsep melalui visualisasi,

pertanyaan, dan umpan balik secara langsung. Dengan demikian, penggunaan media game berbasis kuis diharapkan mampu meningkatkan minat belajar, keterlibatan, serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Penelitian ini juga didasarkan pada landasan teori belajar konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman belajar. Pemanfaatan game dalam pembelajaran sejalan dengan pandangan tersebut karena peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berinteraksi dengan materi, menjawab pertanyaan, serta memperoleh umpan balik yang membantu proses pembentukan pemahaman. Selain itu, dari sudut pandang teori kognitif, penyajian materi dalam bentuk visual, teks, dan aktivitas interaktif dalam game dapat membantu proses pengolahan informasi sehingga materi lebih mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik. Dengan menghadirkan materi yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari, pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik sekolah dasar.

Secara konseptual, hasil belajar dalam penelitian ini diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup pemahaman konsep dan kemampuan menjawab soal sesuai dengan indikator pembelajaran IPAS. Hasil belajar diukur melalui instrumen tes yang disusun berdasarkan tujuan pembelajaran dan materi yang diajarkan. Selain itu, instrumen penelitian juga digunakan untuk menilai kelayakan media, kepraktisan penggunaan, serta respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Melalui penggunaan instrumen yang sistematis, peneliti dapat memperoleh gambaran mengenai kualitas media game berbasis kuis serta pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Dengan demikian, pengembangan media game berbasis kuis dalam pembelajaran IPAS secara konseptual diharapkan dapat menghasilkan media yang layak, praktis, dan efektif, serta mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik sekolah dasar.

B. Definisi Operasional

Secara operasional, penelitian ini menggunakan beberapa instrumen yang berfungsi untuk memperoleh data kuantitatif dan kualitatif mengenai kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media game berbasis kuis pada pembelajaran IPAS. Instrumen-instrumen tersebut digunakan untuk menilai kualitas produk yang dikembangkan serta mengetahui pengaruh penggunaannya terhadap hasil belajar peserta didik. Instrumen yang digunakan terdiri dari:

1. Instrumen Ahli Materi, digunakan untuk menilai kelayakan isi media game berbasis kuis yang meliputi kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran IPAS, ketepatan konsep, kejelasan penyajian materi, kesesuaian soal kuis dengan indikator pembelajaran, serta keterpaduan materi dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.
2. Instrumen Ahli Media, digunakan untuk menilai aspek tampilan dan teknis media, seperti kemenarikan desain, kualitas tampilan visual, keterpaduan warna dan gambar, kejelasan petunjuk penggunaan, kemudahan navigasi, serta interaktivitas dalam permainan. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media game yang dikembangkan telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.
3. Instrumen Kepraktisan (Peserta Didik), digunakan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan, daya tarik, kebermanfaatan, serta kejelasan alur permainan dalam media game berbasis kuis. peserta didik memberikan tanggapan terhadap pengalaman mereka saat menggunakan media, termasuk tingkat kesenangan dan kemudahan memahami materi.
4. Instrumen Efektivitas (Hasil Belajar Peserta Didik), digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media game berbasis kuis. Pengukuran dilakukan melalui tes hasil belajar yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran IPAS pada materi yang diajarkan. Aspek yang diukur mencakup pemahaman konsep, kemampuan mengidentifikasi informasi, serta kemampuan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Data yang diperoleh dari keempat instrumen tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan. Media game berbasis kuis dinyatakan layak apabila memenuhi kriteria valid berdasarkan penilaian para ahli, dinyatakan praktis berdasarkan tanggapan guru dan peserta didik, serta dinyatakan efektif apabila mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik berdasarkan hasil uji coba. Dengan demikian, secara operasional penelitian ini menghasilkan bukti empiris mengenai kualitas media game berbasis kuis sebagai media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mampu membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

UJI AHLI MATERI

PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* BERBASIS *QUIS* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI MARI KENALI HEWAN DI SEKITAR KITA KELAS III SEKOLAH DASAR

Judul : Pengembangan Media *Game* Berbasis *Quis* untuk
Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Materi Mari Kenali Hewan
di Sekitar Kita Kelas III Sekolah Dasar.

Mata Pelajaran/Materi : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Sasaran Pengembangan : Siswa kelas III SD Negeri 4 Kalibukbuk

Pengembang : Putu Adi Yoga Suputra

Tujuan Umum

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk menilai dan mengetahui kelayakan dari materi dalam media *Game* berbasis *Quis* dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS materi Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita Kelas III Sekolah Dasar.

A. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

No	Kriteria	Indikator	No. Item
1	Materi	Kesesuaian materi dengan CP dan tujuan pembelajaran pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> .	1-2
		Kesesuaian gambar dengan materi yang dibahas pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> .	2-4
		Kejelasan dan kedalaman pada materi yang disajikan dalam media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> .	5-6
2	Bahasa	Kejelasan terhadap informasi pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> .	7-8
		Ketepatan penggunaan bahasa dan tanda baca pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> sesuai dengan EYD.	9
		Penggunaan kalimat pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> yang mudah dipahami.	10

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen

B. Instrumen Ahli Materi

No	Indikator/Pernyataan	Penilaian					Catatan
		5	4	3	2	1	
A.	Materi						
1.	Materi pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> selaras dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan.	✓					
2.	Isi materi pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.	✓					
3.	Gambar pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> relevan dan memperkuat pemahaman terhadap materi.	✓					
4.	Ilustrasi pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> sesuai konteks pembelajaran dan membantu penjelasan isi.	✓					
5.	Materi disajikan pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami.	✓					
6.	Pembahasan pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> yang mendalam untuk mencapai pemahaman konsep secara utuh.	✓					

B.	Bahasa						
7.	Informasi pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> disajikan dengan jelas dan mudah dipahami.	✓					
8.	Setiap informasi pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> tersampaikan tanpa menimbulkan kebingungan.	✓					
9.	Ketepatan penggunaan bahasa dan tanda baca pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> sesuai dengan EYD.	✓					
10.	Penggunaan kalimat pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> yang mudah dipahami.		✓				

Komentar dan saran perbaikan

Gubuk sangat bagus, kesulitan soal daya
tupuan

Singareja, 11 Maret 2026
Ahli

Dr. Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP: 198403282009122005

UJI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA GAME BERBASIS QUIZ UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI MARI
KENALI HEWAN DI SEKITAR KITA KELAS III SEKOLAH
DASAR



Oleh:

Putu Adi Yoga Suputra

NIM. 2211031253

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2026

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Game* Berbasis *Quis* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Materi Mari Kenali Hewan Di Sekitar Kita Kelas III Sekolah Dasar

Peneliti : Putu Adi Yoga Suputra

Pembimbing : 1. Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
2. Ni Made Dainivriti Sinta Sari, M.Pd.

A. Definisi Konseptual

Penelitian pengembangan media game berbasis kuis ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita. Rendahnya hasil belajar tersebut tidak terlepas dari kurangnya keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran, penggunaan metode yang masih didominasi ceramah, serta terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Padahal, dalam pembelajaran abad ke-21, peserta didik diharapkan tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mampu belajar secara aktif, kritis, dan menyenangkan melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi sekaligus membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah dan bermakna.

Secara konseptual, media game berbasis kuis merupakan media pembelajaran digital yang memadukan unsur permainan dengan soal-soal atau pertanyaan yang disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menantang, dan menyenangkan, sehingga peserta didik terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran IPAS, game berbasis kuis tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana penyampaian materi yang membantu peserta didik memahami konsep melalui visualisasi,

pertanyaan, dan umpan balik secara langsung. Dengan demikian, penggunaan media game berbasis kuis diharapkan mampu meningkatkan minat belajar, keterlibatan, serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Penelitian ini juga didasarkan pada landasan teori belajar konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman belajar. Pemanfaatan game dalam pembelajaran sejalan dengan pandangan tersebut karena peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berinteraksi dengan materi, menjawab pertanyaan, serta memperoleh umpan balik yang membantu proses pembentukan pemahaman. Selain itu, dari sudut pandang teori kognitif, penyajian materi dalam bentuk visual, teks, dan aktivitas interaktif dalam game dapat membantu proses pengolahan informasi sehingga materi lebih mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik. Dengan menghadirkan materi yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari, pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik sekolah dasar.

Secara konseptual, hasil belajar dalam penelitian ini diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup pemahaman konsep dan kemampuan menjawab soal sesuai dengan indikator pembelajaran IPAS. Hasil belajar diukur melalui instrumen tes yang disusun berdasarkan tujuan pembelajaran dan materi yang diajarkan. Selain itu, instrumen penelitian juga digunakan untuk menilai kelayakan media, kepraktisan penggunaan, serta respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Melalui penggunaan instrumen yang sistematis, peneliti dapat memperoleh gambaran mengenai kualitas media game berbasis kuis serta pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Dengan demikian, pengembangan media game berbasis kuis dalam pembelajaran IPAS secara konseptual diharapkan dapat menghasilkan media yang layak, praktis, dan efektif, serta mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik sekolah dasar.

B. Definisi Operasional

Secara operasional, penelitian ini menggunakan beberapa instrumen yang berfungsi untuk memperoleh data kuantitatif dan kualitatif mengenai kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media game berbasis kuis pada pembelajaran IPAS. Instrumen-instrumen tersebut digunakan untuk menilai kualitas produk yang dikembangkan serta mengetahui pengaruh penggunaannya terhadap hasil belajar peserta didik. Instrumen yang digunakan terdiri dari:

1. Instrumen Ahli Materi, digunakan untuk menilai kelayakan isi media game berbasis kuis yang meliputi kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran IPAS, ketepatan konsep, kejelasan penyajian materi, kesesuaian soal kuis dengan indikator pembelajaran, serta keterpaduan materi dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.
2. Instrumen Ahli Media, digunakan untuk menilai aspek tampilan dan teknis media, seperti kemenarikan desain, kualitas tampilan visual, keterpaduan warna dan gambar, kejelasan petunjuk penggunaan, kemudahan navigasi, serta interaktivitas dalam permainan. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media game yang dikembangkan telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.
3. Instrumen Kepraktisan (Peserta Didik), digunakan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan, daya tarik, kebermanfaatan, serta kejelasan alur permainan dalam media game berbasis kuis. peserta didik memberikan tanggapan terhadap pengalaman mereka saat menggunakan media, termasuk tingkat kesenangan dan kemudahan memahami materi.
4. Instrumen Efektivitas (Hasil Belajar Peserta Didik), digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media game berbasis kuis. Pengukuran dilakukan melalui tes hasil belajar yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran IPAS pada materi yang diajarkan. Aspek yang diukur mencakup pemahaman konsep, kemampuan mengidentifikasi informasi, serta kemampuan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Data yang diperoleh dari keempat instrumen tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan. Media game berbasis kuis dinyatakan layak apabila memenuhi kriteria valid berdasarkan penilaian para ahli, dinyatakan praktis berdasarkan tanggapan guru dan peserta didik, serta dinyatakan efektif apabila mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik berdasarkan hasil uji coba. Dengan demikian, secara operasional penelitian ini menghasilkan bukti empiris mengenai kualitas media game berbasis kuis sebagai media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mampu membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

UJI AHLI MATERI

PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* BERBASIS *QUIS* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI MARI KENALI HEWAN DI SEKITAR KITA KELAS III SEKOLAH DASAR

Judul : Pengembangan Media *Game* Berbasis *Quis* untuk
Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Materi Mari Kenali Hewan
di Sekitar Kita Kelas III Sekolah Dasar.

Mata Pelajaran/Materi : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Sasaran Pengembangan : Siswa kelas III SD Negeri 4 Kalibukbuk

Pengembang : Putu Adi Yoga Suputra

Tujuan Umum

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk menilai dan mengetahui kelayakan dari materi dalam media *Game* berbasis *Quis* dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS materi Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita Kelas III Sekolah Dasar.

A. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

No	Kriteria	Indikator	No. Item
1	Materi	Kesesuaian materi dengan CP dan tujuan pembelajaran pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> .	1-2
		Kesesuaian gambar dengan materi yang dibahas pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> .	2-4
		Kejelasan dan kedalaman pada materi yang disajikan dalam media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> .	5-6
2	Bahasa	Kejelasan terhadap informasi pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> .	7-8
		Ketepatan penggunaan bahasa dan tanda baca pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> sesuai dengan EYD.	9
		Penggunaan kalimat pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> yang mudah dipahami.	10

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen

B. Instrumen Ahli Materi

No	Indikator/Pernyataan	Penilaian					Catatan
		5	4	3	2	1	
A. Materi							
1	Materi pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> selaras dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan.			✓			
2.	Isi materi pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.	✓					
3.	Gambar pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> relevan dan memperkuat pemahaman terhadap materi.		✓				
4.	Ilustrasi pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> sesuai konteks pembelajaran dan membantu penjelasan isi.		✓				
5.	Materi disajikan pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami.	✓					
6.	Pembahasan pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> yang mendalam untuk mencapai pemahaman konsep secara utuh.		✓				

B. Bahasa							
7.	Informasi pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> disajikan dengan jelas dan mudah dipahami.	✓					
8.	Setiap informasi pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> tersampaikan tanpa menimbulkan kebingungan.		✓				
9.	Ketepatan penggunaan bahasa dan tanda baca pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> sesuai dengan EYD.		✓				
10	Penggunaan kalimat pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> yang mudah dipahami.		✓				

Komentar dan saran perbaikan

- Lengkapilah bagian pembahasan
 - Pada awal tulisan ini nama penulis
 - tentukan soal pada kuis 1.

Singaraja, 6 Maret 2026
 Ahli II,



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

UJI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA GEME BERBASIS QUIZ UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI MARI
KENALI HEWAN DI SEKITAR KITA KELAS III SEKOLAH
DASAR



Oleh:
Putu Adi Yoga Suputra
NIM. 2211031253

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
202

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Game* Berbasis *Quis* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Materi Mari Kenali Hewan Di Sekitar Kita Kelas III Sekolah Dasar

Peneliti : Putu Adi Yoga Suputra

Pembimbing : 1. Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
2. Ni Made Dainivriti Sinta Sari, M.Pd.

A. Definisi Konseptual

Penelitian pengembangan media game berbasis kuis ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita. Rendahnya hasil belajar tersebut tidak terlepas dari kurangnya keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran, penggunaan metode yang masih didominasi ceramah, serta terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Padahal, dalam pembelajaran abad ke-21, peserta didik diharapkan tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mampu belajar secara aktif, kritis, dan menyenangkan melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi sekaligus membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah dan bermakna.

Secara konseptual, media game berbasis kuis merupakan media pembelajaran digital yang memadukan unsur permainan dengan soal-soal atau pertanyaan yang disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menantang, dan menyenangkan, sehingga peserta didik terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran IPAS, game berbasis kuis tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana penyampaian materi yang membantu peserta didik memahami konsep melalui visualisasi,

pertanyaan, dan umpan balik secara langsung. Dengan demikian, penggunaan media game berbasis kuis diharapkan mampu meningkatkan minat belajar, keterlibatan, serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Penelitian ini juga didasarkan pada landasan teori belajar konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman belajar. Pemanfaatan game dalam pembelajaran sejalan dengan pandangan tersebut karena peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berinteraksi dengan materi, menjawab pertanyaan, serta memperoleh umpan balik yang membantu proses pembentukan pemahaman. Selain itu, dari sudut pandang teori kognitif, penyajian materi dalam bentuk visual, teks, dan aktivitas interaktif dalam game dapat membantu proses pengolahan informasi sehingga materi lebih mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik. Dengan menghadirkan materi yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari, pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik sekolah dasar.

Secara konseptual, hasil belajar dalam penelitian ini diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup pemahaman konsep dan kemampuan menjawab soal sesuai dengan indikator pembelajaran IPAS. Hasil belajar diukur melalui instrumen tes yang disusun berdasarkan tujuan pembelajaran dan materi yang diajarkan. Selain itu, instrumen penelitian juga digunakan untuk menilai kelayakan media, kepraktisan penggunaan, serta respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Melalui penggunaan instrumen yang sistematis, peneliti dapat memperoleh gambaran mengenai kualitas media game berbasis kuis serta pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Dengan demikian, pengembangan media game berbasis kuis dalam pembelajaran IPAS secara konseptual diharapkan dapat menghasilkan media yang layak, praktis, dan efektif, serta mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik sekolah dasar.

B. Definisi Operasional

Secara operasional, penelitian ini menggunakan beberapa instrumen yang berfungsi untuk memperoleh data kuantitatif dan kualitatif mengenai kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media game berbasis kuis pada pembelajaran IPAS. Instrumen-instrumen tersebut digunakan untuk menilai kualitas produk yang dikembangkan serta mengetahui pengaruh penggunaannya terhadap hasil belajar peserta didik. Instrumen yang digunakan terdiri dari:

1. Instrumen Ahli Materi, digunakan untuk menilai kelayakan isi media game berbasis kuis yang meliputi kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran IPAS, ketepatan konsep, kejelasan penyajian materi, kesesuaian soal kuis dengan indikator pembelajaran, serta keterpaduan materi dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.
2. Instrumen Ahli Media, digunakan untuk menilai aspek tampilan dan teknis media, seperti kemenarikan desain, kualitas tampilan visual, keterpaduan warna dan gambar, kejelasan petunjuk penggunaan, kemudahan navigasi, serta interaktivitas dalam permainan. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media game yang dikembangkan telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.
3. Instrumen Kepraktisan (Peserta Didik), digunakan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan, daya tarik, kebermanfaatan, serta kejelasan alur permainan dalam media game berbasis kuis. peserta didik memberikan tanggapan terhadap pengalaman mereka saat menggunakan media, termasuk tingkat kesenangan dan kemudahan memahami materi.
4. Instrumen Efektivitas (Hasil Belajar Peserta Didik), digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media game berbasis kuis. Pengukuran dilakukan melalui tes hasil belajar yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran IPAS pada materi yang diajarkan. Aspek yang diukur mencakup pemahaman konsep, kemampuan mengidentifikasi informasi, serta kemampuan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Data yang diperoleh dari keempat instrumen tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan. Media game berbasis kuis dinyatakan layak apabila memenuhi kriteria valid berdasarkan penilaian para ahli, dinyatakan praktis berdasarkan tanggapan guru dan peserta didik, serta dinyatakan efektif apabila mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik berdasarkan hasil uji coba. Dengan demikian, secara operasional penelitian ini menghasilkan bukti empiris mengenai kualitas media game berbasis kuis sebagai media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mampu membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

UJI AHLI MATERI

PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* BERBASIS *QUIZ* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI MARI KENALI HEWAN DI SEKITAR KITA KELAS III SEKOLAH DASAR

Judul : Pengembangan Media *Game* Berbasis *Quiz* untuk
Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Materi Mari Kenali Hewan
di Sekitar Kita Kelas III Sekolah Dasar.

Mata Pelajaran/Materi : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Sasaran Pengembangan : Siswa kelas III SD Negeri 4 Kalibukbuk

Pengembang : Putu Adi Yoga Suputra

Tujuan Umum

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk menilai dan mengetahui kelayakan dari materi dalam media *Game* berbasis *Quiz* dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS materi Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita Kelas III Sekolah Dasar.

A. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

No	Kriteria	Indikator	No. Item
1	Materi	Kesesuaian materi dengan CP dan tujuan pembelajaran pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quiz</i> .	1-2
		Kesesuaian gambar dengan materi yang dibahas pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quiz</i> .	2-4
		Kejelasan dan kedalaman pada materi yang disajikan dalam media <i>Game</i> berbasis <i>Quiz</i> .	5-6
2	Bahasa	Kejelasan terhadap informasi pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quiz</i> .	7-8
		Ketepatan penggunaan bahasa dan tanda baca pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quiz</i> sesuai dengan EYD.	9
		Penggunaan kalimat pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quiz</i> yang mudah dipahami.	10

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen

B. Instrumen Ahli Materi

No	Indikator/Pernyataan	Penilaian					Catatan
		5	4	3	2	1	
A. Materi							
1.	Materi pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> selaras dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan.	✓					
2.	Isi materi pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.	✓					
3.	Gambar pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> relevan dan memperkuat pemahaman terhadap materi.	✓					
4.	Ilustrasi pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> sesuai konteks pembelajaran dan membantu penjelasan isi.	✓					
5.	Materi disajikan pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami.	✓					
6.	Pembahasan pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> yang mendalam untuk mencapai pemahaman konsep secara utuh.	✓					

B. Bahasa							
7.	Informasi pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> disajikan dengan jelas dan mudah dipahami.	✓					
8.	Setiap informasi pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> tersampaikan tanpa menimbulkan kebingungan.	✓					
9.	Ketepatan penggunaan bahasa dan tanda baca pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> sesuai dengan EYD.	✓					
10.	Penggunaan kalimat pada media <i>Game</i> berbasis <i>Quis</i> yang mudah dipahami.	✓					

Komentar dan saran perbaikan

Penggunaan media pembelajaran sudah relevan untuk di pergunakan oleh peserta didik di SB.

Singaraja, 3 Maret 2026
Ahli III,



Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd.
NIP: 1973122320210502362

Lampiran 9 Uji Respon Siswa

B. Instrumen Kepraktisan (Respon Peserta Didik)

No	Indikator/Pernyataan	Penilaian					Catatan
		5	4	3	2	1	
A. Materi							
1.	Media game berbasis quiz muatan IPAS membantu siswa memahami materi <i>Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita</i> .	✓					
2.	Materi dalam media game berbasis quiz sesuai dengan tujuan pembelajaran IPAS.		✓				
3.	Media game berbasis quiz meningkatkan keaktifan peserta didik selama pembelajaran.	✓					
4.	Media game berbasis quiz mendorong partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan	✓					
5.	Informasi yang disajikan dalam media game berbasis quiz jelas dan mudah dipahami.	✓					
B. Penggunaan Media							
6.	Informasi dalam media game berbasis quiz tersampaikan dengan baik tanpa menimbulkan kebingungan.	✓					
7.	Petunjuk atau tampilan dalam media game berbasis quiz mudah dipahami oleh guru dan siswa.		✓				
8.	Penggunaan bahasa dan tanda baca dalam media game berbasis quiz sudah sesuai dengan EYD.	✓					
9.	Kalimat yang digunakan dalam media game berbasis quiz sederhana dan mudah dimengerti.		✓				

B. Instrumen Kepraktisan (Respon Peserta Didik)

No	Indikator/Pernyataan	Penilaian					Catatan
		5	4	3	2	1	
A. Materi							
1.	Media game berbasis quiz muatan IPAS membantu siswa memahami materi <i>Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita</i> .	✓		X			
2.	Materi dalam media game berbasis quiz sesuai dengan tujuan pembelajaran IPAS.		✓				
3.	Media game berbasis quiz meningkatkan keaktifan peserta didik selama pembelajaran.	✓					
4.	Media game berbasis quiz mendorong partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan		✓				
5.	Informasi yang disajikan dalam media game berbasis quiz jelas dan mudah dipahami.						
B. Penggunaan Media							
6.	Informasi dalam media game berbasis quiz tersampaikan dengan baik tanpa menimbulkan kebingungan.	✓					
7.	Petunjuk atau tampilan dalam media game berbasis quiz mudah dipahami oleh guru dan siswa.		✓				
8.	Penggunaan bahasa dan tanda baca dalam media game berbasis quiz sudah sesuai dengan EYD.	✓					
9.	Kalimat yang digunakan dalam media game berbasis quiz sederhana dan mudah dimengerti.		✓				

10.	Media game berbasis quiz mudah digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.	✓						
-----	--	---	--	--	--	--	--	--

C. Komentar dan saran perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja,


Gd Suli arcawan.....

B. Instrumen Kepraktisan (Respon Peserta Didik)

No	Indikator/Pernyataan	Penilaian					Catatan
		5	4	3	2	1	
A. Materi							
1.	Media game berbasis quiz muatan IPAS membantu siswa memahami materi <i>Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita</i> .			✓			
2.	Materi dalam media game berbasis quiz sesuai dengan tujuan pembelajaran IPAS.		✓				
3.	Media game berbasis quiz meningkatkan keaktifan peserta didik selama pembelajaran.	✓					
4.	Media game berbasis quiz mendorong partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan		✓				
5.	Informasi yang disajikan dalam media game berbasis quiz jelas dan mudah dipahami.	✓					
B. Penggunaan Media							
6.	Informasi dalam media game berbasis quiz tersampaikan dengan baik tanpa menimbulkan kebingungan.			✓			
7.	Petunjuk atau tampilan dalam media game berbasis quiz mudah dipahami oleh guru dan siswa.	✓					
8.	Penggunaan bahasa dan tanda baca dalam media game berbasis quiz sudah sesuai dengan EYD.	✓					
9.	Kalimat yang digunakan dalam media game berbasis quiz sederhana dan mudah dimengerti.		✓				

10.	Media game berbasis quiz mudah digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.	✓						
-----	--	---	--	--	--	--	--	--

C. Komentar dan saran perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja,

Paul

.....

B. Instrumen Kepraktisan (Respon Peserta Didik)

No	Indikator/Pernyataan	Penilaian					Catatan
		5	4	3	2	1	
A. Materi							
1.	Media game berbasis quiz muatan IPAS membantu siswa memahami materi <i>Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita</i> .			✓			
2.	Materi dalam media game berbasis quiz sesuai dengan tujuan pembelajaran IPAS.		✓				
3.	Media game berbasis quiz meningkatkan keaktifan peserta didik selama pembelajaran.	✓					
4.	Media game berbasis quiz mendorong partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan		✓				
5.	Informasi yang disajikan dalam media game berbasis quiz jelas dan mudah dipahami.	✓					
B. Penggunaan Media							
6.	Informasi dalam media game berbasis quiz tersampaikan dengan baik tanpa menimbulkan kebingungan.	✓					
7.	Petunjuk atau tampilan dalam media game berbasis quiz mudah dipahami oleh guru dan siswa.		✓				
8.	Penggunaan bahasa dan tanda baca dalam media game berbasis quiz sudah sesuai dengan EYD.	✓					
9.	Kalimat yang digunakan dalam media game berbasis quiz sederhana dan mudah dimengerti.		✓				

10.	Media game berbasis quiz mudah digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.		√				
-----	--	--	---	--	--	--	--

C. Komentar dan saran perbaikan

.....

.....

.....

.....

Singaraja,



.....
Ninyoman Wikanya S.O

B. Instrumen Kepraktisan (Respon Peserta Didik)

No	Indikator/Pernyataan	Penilaian					Catatan
		5	4	3	2	1	
A. Materi							
1.	Media game berbasis quiz muatan IPAS membantu siswa memahami materi <i>Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita</i> .			✓			
2.	Materi dalam media game berbasis quiz sesuai dengan tujuan pembelajaran IPAS.		✓				
3.	Media game berbasis quiz meningkatkan keaktifan peserta didik selama pembelajaran.	✓					
4.	Media game berbasis quiz mendorong partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan		✓				
5.	Informasi yang disajikan dalam media game berbasis quiz jelas dan mudah dipahami.	✓					
B. Penggunaan Media							
6.	Informasi dalam media game berbasis quiz tersampaikan dengan baik tanpa menimbulkan kebingungan.	✓					
7.	Petunjuk atau tampilan dalam media game berbasis quiz mudah dipahami oleh guru dan siswa.		✓				
8.	Penggunaan bahasa dan tanda baca dalam media game berbasis quiz sudah sesuai dengan EYD.	✓					
9.	Kalimat yang digunakan dalam media game berbasis quiz sederhana dan mudah dimengerti.		✓				

10.	Media game berbasis quiz mudah digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.		✓				
-----	--	--	---	--	--	--	--

C. Komentar dan saran perbaikan

.....

.....

.....

.....

Singaraja,


.....

Lampiran 10 Uji Validitas Isi

1. Validitas Isi Instrumen Ahli Media

Pengujian validitas isi instrumen ini telah diuji oleh dua ahli (*judges*). *Judges* I adalah Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd., dan *judges* II Adalah Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. Adapun hasil perhitungan validitas isi instrumen sebagai berikut.

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Tidak Relevan	Tidak Relevan
Judges II	Tidak Relevan	-	-
	Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10

Berdasarkan data di atas, maka dapat dihitung validitas isi instrumen sebagai berikut.

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

$$V = \frac{20}{0+0+0+20}$$

$$V = \frac{20}{20}$$

$$V = 1.00$$

Maka dapat ditarik Kesimpulan bahwa validitas isi instrument ahli media berada pada kategori **sangat tinggi**.

2. Validitas Isi Instrumen Ahli Materi

Pengujian validitas isi instrumen ini telah diuji oleh dua ahli (*judges*). *Judges* I adalah Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd., dan *judges* II Adalah Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. Adapun hasil perhitungan validitas isi instrumen sebagai berikut.

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Tidak Relevan	Relevan
Judges II	Tidak Relevan	-	-
	Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10

Berdasarkan data di atas, maka dapat dihitung validitas isi instrumen sebagai berikut.

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

$$V = \frac{20}{0+0+0+20}$$

$$V = \frac{20}{20}$$

$$V = 1.00$$

Maka dapat ditarik Kesimpulan bahwa validitas isi instrument ahli materi berada pada kategori **sangat tinggi**.

3. Validitas Isi Instrumen Kepraktisan

Pengujian validitas isi instrumen ini telah diuji oleh dua ahli (*judges*). *Judges* I adalah Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd., dan *judges* II Adalah Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. Adapun hasil perhitungan validitas isi instrumen sebagai berikut.

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Tidak Relevan	Relevan
Judges II	Tidak Relevan	-	-
	Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10

Berdasarkan data di atas, maka dapat dihitung validitas isi instrumen sebagai berikut.

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

$$V = \frac{20}{0+0+0+20}$$

$$V = \frac{20}{20}$$

$$V = 1.00$$

Maka dapat ditarik Kesimpulan bahwa validitas isi instrument respon siswa berada pada kategori **sangat tinggi**.

4. Validitas Isi Instrumen Efektivitas

Pengujian validitas isi instrumen ini telah diuji oleh dua ahli (*judges*). *Judges* I adalah Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd., dan *judges* II Adalah Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd Adapun hasil perhitungan validitas isi instrumen sebagai berikut.

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Tidak Relevan	Relevan
Judges II	Tidak Relevan	-	-
	Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10

Berdasarkan data di atas, maka dapat dihitung validitas isi instrumen sebagai berikut.

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

$$V = \frac{20}{0+0+0+20}$$

$$V = \frac{20}{20}$$

$$V = 1.00$$

Maka dapat ditarik Kesimpulan bahwa validitas isi instrument efektivitas berada pada kategori **sangat tinggi**.

Lampiran 11 Perhitungan Uji Hipotesis

Responden	Nilai Pretest	Nilai Posttest
Siswa 1	63	86
Siswa 2	73	83
Siswa 3	60	86
Siswa 4	66	76
Siswa 5	80	90
Siswa 6	63	80
Siswa 7	73	86
Siswa 8	66	76
Siswa 9	80	90
Siswa 10	73	86
Siswa 11	63	76
Siswa 12	76	86
Siswa 13	73	83
Siswa 14	63	70
Siswa 15	80	86
Siswa 16	70	70
Siswa 17	73	76
Siswa 18	76	66
Siswa 19	66	83
Siswa 20	63	76
Siswa 21	73	83
Siswa 22	63	80
Siswa 23	73	85
Siswa 24	83	90
Siswa 25	73	83
Siswa 26	80	86
Siswa 27	66	73
Siswa 28	63	70
Siswa 29	63	73
Siswa 30	66	76
Siswa 31	86	90
Siswa 32	63	70
Siswa 33	66	73
Siswa 34	86	90

1. Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Ujian	Pretest	.126	34	.185	.948	34	.108
	Posttest	.128	34	.175	.941	34	.065
a. Lilliefors Significance Correction							

2. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Ujian	Based on Mean	1.961	1	66	.166
	Based on Median	1.892	1	66	.174
	Based on Median and with adjusted df	1.892	1	64.949	.174
	Based on trimmed mean	2.002	1	66	.162

3. Uji-t

Paired Samples Test										
		Paired Differences					Significance			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	Pre Test - Post Test	-9.676	6.314	1.083	-11.879	-7.474	-8.937	33	<.001	<.001

Lampiran 12 Perhitungan Uji Kepraktisan

N o	Responden	Nomor Soal/Skor Hasil Angket										Jum lah	Skor Maks	%	% Rata- rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1	Responden 1	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	45	50	90	90,58 8235 29
2	responden 2	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	45	50	90	
3	Responden 3	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	45	50	90	
4	Responden 4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	45	50	90	
5	Responden 5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	45	50	90	
6	Responden 6	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	47	50	94	
7	Responden 7	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	46	50	92	
8	Responden 8	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	47	50	94	
9	Responden 9	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	45	50	90	
10	Responden 10	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	43	50	86	
11	Responden 11	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	44	50	88	
12	Responden 12	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	47	50	94	
13	Responden 13	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	46	50	92	
14	Responden 14	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	45	50	90	
15	Responden 15	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	42	50	84	
16	Responden 16	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	49	50	98	
17	Responden 17	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	42	50	84	
18	Responden 18	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	45	50	90	
19	Responden 19	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	48	50	96	
20	Responden 20	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	44	50	88	
21	Responden 21	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	44	50	88	
22	Responden 22	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	47	50	94	
23	Responden 23	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	44	50	88	
24	Responden 24	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	46	50	92	
25	Responden 25	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	47	50	94	
26	Responden 26	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	47	50	94	
27	Responden 27	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	42	50	84	
28	Responden 28	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	49	50	98	
29	Responden 29	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	42	50	84	
30	Responden 30	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	45	50	90	
31	Responden 31	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	48	50	96	
32	Responden 32	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	44	50	88	
33	Responden 33	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	44	50	88	
34	Responden 34	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	46	50	92	
Jumlah		153	154	153	151	155	155	154	159	150	156				
Skor Maks		SMI													
%		90	90,6	90	88,8	91,2	91,2	90,6	93,5	88,2	91,76				
Rata-Rata (%)		90,58823529													

		Correlations													
		Saal01	Saal02	Saal03	Saal04	Saal05	Saal06	Saal07	Saal08	Saal09	Saal10	Saal11	Saal12	Saal13	Saal14
Saal01	Pearson Correlation	1	.000	.447 [*]	.218	.315	.707***	.138	.389 [*]	.218	.138	.452 [*]	.218	-.042	.582***
	Sig. (2-tailed)		1.000	.013	.247	.090	<.001	.466	.034	.247	.466	.012	.247	.827	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Saal02	Pearson Correlation	.000	1	.253	.000	.111	.400 [*]	.929***	.000	.000	.929***	.213	.000	.707***	.154
	Sig. (2-tailed)	1.000		.177	1.000	.558	.029	<.001	1.000	1.000	<.001	.258	1.000	<.001	.416
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Saal03	Pearson Correlation	.447 [*]	.253	1	.098	-.035	.632***	.402 [*]	.149	.098	.402 [*]	-.067	.098	.447 [*]	.098
	Sig. (2-tailed)	.013	.177		.608	.853	<.001	.028	.432	.608	.028	.723	.608	.013	.608
	N	30	30		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Saal04	Pearson Correlation	.218	.000	.098	1	-.017	.309	.106	.267	1.000***	.106	.099	1.000***	.036	.206
	Sig. (2-tailed)	.247	1.000	.608		.928	.097	.578	.154	<.001	.578	.604	<.001	.849	.274
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Saal05	Pearson Correlation	.315	.111	-.035	-.017	1	.111	.071	.342	-.017	.071	.915***	-.017	.118	.843***
	Sig. (2-tailed)	.090	.558	.853	.928		.558	.710	.065	.928	.710	<.001	.928	.534	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Saal06	Pearson Correlation	.707***	.400 [*]	.632***	.309	.111	1	.489**	.471**	.309	.489**	.213	.309	.354	.309
	Sig. (2-tailed)	<.001	.029	<.001	.097	.558		.006	.009	.097	.006	.258	.097	.055	.097
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Saal07	Pearson Correlation	.138	.929***	.402 [*]	.106	.071	.489**	1	-.023	.106	1.000***	.167	.106	.657***	.257
	Sig. (2-tailed)	.466	<.001	.028	.578	.710	.006		.904	.578	<.001	.378	.578	<.001	.171
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Saal08	Pearson Correlation	.389 [*]	.000	.149	.267	.342	.471**	-.023	1	.267	-.023	.302	.267	.111	.267
	Sig. (2-tailed)	.034	1.000	.432	.154	.065	.009	.904		.154	.904	.105	.154	.559	.154
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Saal09	Pearson Correlation	.218	.000	.098	1.000***	-.017	.309	.106	.267	1	.106	.099	1.000***	.036	.206
	Sig. (2-tailed)	.247	1.000	.608	<.001	.928	.097	.578	.154		.578	.604	<.001	.849	.274
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Saal10	Pearson Correlation	.138	.929***	.402 [*]	.106	.071	.489**	1.000***	-.023	.106	1	.167	.106	.657***	.257
	Sig. (2-tailed)	.466	<.001	.028	.578	.710	.006	<.001	.904	.578		.378	.578	<.001	.171
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Saal11	Pearson Correlation	.452 [*]	.213	-.067	.099	.915***	.213	.167	.302	.099	.167	1	.099	.07	

Soal24	Pearson Correlation	.452 ^{**}	.053	.135	.099	.915 ^{***}	.213	.167	.302	.099	.167	.830 ^{***}	.099	.075	.921 ^{***}
	Sig. (2-tailed)	.012	.780	.477	.604	<.001	.258	.378	.105	.604	.378	<.001	.604	.692	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal25	Pearson Correlation	-.145	.926 ^{***}	.293	-.111	.155	.309	.860 ^{***}	.024	-.111	.860 ^{***}	.099	-.111	.764 ^{***}	.048
	Sig. (2-tailed)	.443	<.001	.116	.559	.414	.097	<.001	.899	.559	<.001	.604	.559	<.001	.803
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal26	Pearson Correlation	.036	.926 ^{***}	.293	.048	.155	.309	.860 ^{***}	.024	.048	.860 ^{***}	.263	.048	.764 ^{***}	.206
	Sig. (2-tailed)	.849	<.001	.116	.803	.414	.097	<.001	.899	.803	<.001	.160	.803	<.001	.274
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal27	Pearson Correlation	.218	.000	.098	1.000 ^{***}	-.017	.309	.106	.267	1.000 ^{***}	.106	.099	1.000 ^{***}	.036	.206
	Sig. (2-tailed)	.247	1.000	.608	<.001	.928	.097	.578	.154	<.001	.578	.604	<.001	.849	.274
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal28	Pearson Correlation	-.042	.707 ^{***}	.447 [*]	.036	.118	.354	.657 ^{***}	.111	.036	.657 ^{***}	.075	.036	1.000 ^{***}	.036
	Sig. (2-tailed)	.827	<.001	.013	.849	.534	.055	<.001	.559	.849	<.001	.692	.849	<.001	.849
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal29	Pearson Correlation	.582 ^{***}	.154	.098	.206	.843 ^{***}	.309	.257	.267	.206	.257	.921 ^{***}	.206	.036	1.000 ^{***}
	Sig. (2-tailed)	<.001	.416	.608	.274	<.001	.097	.171	.154	.274	.171	<.001	.274	.849	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal30	Pearson Correlation	.000	1.000 ^{***}	.253	.000	.111	.400 [*]	.929 ^{***}	.000	.000	.929 ^{***}	.213	.000	.707 ^{***}	.154
	Sig. (2-tailed)	1.000	<.001	.177	1.000	.558	.029	<.001	1.000	1.000	<.001	.258	1.000	<.001	.416
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Skortotal	Pearson Correlation	.53 [*]	.712 ^{***}	.380 [*]	.370 [*]	.595 ^{***}	.619 ^{***}	.752 ^{***}	.368 [*]	.370 [*]	.752 ^{***}	.678 ^{***}	.370 [*]	.595 ^{***}	.712 ^{***}
	Sig. (2-tailed)	.012	<.001	.038	.044	<.001	<.001	<.001	.046	.044	<.001	<.001	.044	<.001	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

2. Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.939	30

3. Uji Daya Beda



▶

4. Uji Tingkat Kesukaran

[illegible]

Lampiran 14 Storyboard

STORYBOARD

“Safari Cilik”

Topik: IPAS – Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita

Kelas: 3 SD

Sub Materi:

1. Ada hewan apa saja di sekitarmu?
2. Apakah semua hewan sama?
3. Mengapa hewan memiliki bentuk tubuh yang berbeda-beda?

Tujuan Pembelajaran:

1. Peserta didik mampu mengklasifikasikan keberagaman hewan di sekitar kita dengan benar.
2. Peserta didik mampu membandingkan anggota tubuh hewan yang berbeda-beda dengan benar.
3. Peserta didik mampu menilai keefektifan fungsi bagian tubuh dan kaitannya dengan perilaku hewan secara logis.

TAMPILAN AWAL

No	Tampilan	Isi	Audio
1	Layar 1. Cover	Judul: Di tengah layar, tampil judul "Safari Cilik" dengan font yang menarik dan ceria. Latar Belakang: Pemandangan alam yang cerah dengan gambar kartun berbagai hewan lucu (misalnya, kucing, ayam, ikan, burung). Karakter tambahan : karakter siswa pakai baju safari Ikon Loading (menuju slide menu)	Musik riang bernaersa alam.
2	Layar Menu Tombol: • Mulai Petualangan • Petunjuk • Tentang Game	1. Mulai Petualangan (Menampilkan pilihan level yang disediakan) 2. Petunjuk (Menjelaskan cara bermain game.) - Game ini memiliki 3 level. - Setiap level berisi kuis dengan berbagai pertanyaan - Cara menjawab kuis (klik, drag-and-drop, pilih jawaban). - Mekanisme skor (jawaban benar = skor + lencana).	

		(Interaksi: Tombol “Kembali” untuk kembali ke menu awal.) 3. Tentang Game (Memberi informasi singkat tentang game <i>Safari Cilik</i>.) - Tujuan pembelajaran game. - Profil Pengembang - Topik materi yang ada di game. (Interaksi: Tombol “Kembali” untuk kembali ke menu awal.)	
--	--	--	--

TAMPILAN INTI (LEVEL PERMAINAN)

No	Tampilan	Isi	Audio
1	LEVEL 1 “Ada Hewan Apa Saja di Sekitarmu?”	Prolog: Sebelum kuis dimulai, muncul narasi singkat oleh karakter siswa pakai baju safari: “Hai Safari Cilik, lihatlah sekelilingmu! Banyak sekali hewan yang hidup bersama kita. Tahukah kamu hewan apa saja itu? Ayo kita cari tahu bersama!” Materi Singkat (Slide pembuka level): - Mengenali berbagai hewan yang dapat ditemukan di lingkungan sekitar, baik di rumah, halaman, atau sekitar tempat tinggal. - Klasifikasi Sederhana: Membedakan hewan ke dalam tiga kelompok utama: • Hewan Peliharaan: Hewan yang dipelihara di rumah, seperti kucing, anjing, dan kelinci. • Hewan Ternak: Hewan yang dipelihara untuk dimanfaatkan, seperti ayam, sapi, kambing, dan bebek. • Hewan Liar: Hewan yang hidup bebas, seperti burung, kupu-kupu, dan semut. Kuis HOTS:	Sound Effect (SFX): • Saat menjawab benar: Suara “ding” yang menyenangkan, diiringi suara kicau burung atau suara “meong” yang lucu. • Saat menjawab salah: Suara “boink” atau “wobble” yang lucu, tidak terlalu dramatis agar pemain tidak merasa sedih. • Background musik yang ceria dan menantang

		- Jenis Kuis: Pilihan Ganda (dengan gambar), Tebak Gambar, dan Mengelompokkan. 1. Pilihan Ganda: "Perhatikan gambar-hewan berikut. Manakah dari hewan-hewan ini yang sering kamu jumpai di sekitar rumahmu?" (Disajikan gambar hewan peliharaan, hewan ternak, dan hewan liar hutan). 2. Mengelompokkan: "Tarik dan letakkan gambar hewan-hewan berikut ke dalam kotak yang sesuai: Hewan Peliharaan atau Hewan Ternak." (Disajikan gambar kucing, ayam, sapi, anjing, kambing, kelinci). 3. Tebak Gambar: "Aku punya bulu, suka mengeong, dan kadang mencuri ikan. Siapakah aku?" (Pemain harus memilih gambar kucing dari beberapa pilihan).	
2	LEVEL 2 "Apakah Semua Hewan Sama?"	Prolog: oleh karakter sebelumnya: "Hebat! Sekarang kita tahu banyak hewan di sekitar kita. Tapi, coba perhatikan baik-baik! Apakah semua hewan punya bentuk tubuh yang sama?" Materi Singkat (Slide pembuka level): - Perbedaan Fisik: Memahami bahwa setiap hewan memiliki anggota tubuh yang berbeda-beda. - Contoh Perbandingan: Membandingkan anggota tubuh hewan dari kelompok yang berbeda, misalnya: • Burung memiliki sayap dan paruh. • Ikan memiliki sirip dan ekor. • Sapi memiliki empat kaki dan tanduk. - Fungsi Anggota Tubuh: Memahami secara garis besar bahwa setiap anggota tubuh memiliki fungsi tertentu, seperti sayap untuk terbang, sirip untuk	Sound Effect (SFX): • Saat menjawab benar: Suara "ding" yang menyenangkan, diiringi suara kicau burung atau suara "meong" yang lucu. • Saat menjawab salah: Suara "boink" atau "wobble" yang lucu, tidak terlalu dramatis agar pemain tidak merasa sedih. • Background musik yang ceria dan

		berenang, dan paruh untuk makan.	menantang
		Kuis HOTS: - Jenis Kuis: Membandingkan, Benar/Salah, Pilihan Ganda dengan gambar. 1. Membandingkan: "Perhatikan gambar ikan dan burung. Tuliskan dua perbedaan utama pada anggota tubuh mereka." (Disajikan gambar ikan dan burung, pemain mengisi kolom kosong). 2. Benar/Salah: "Anggota tubuh hewan bisa punya fungsi yang berbeda-beda. Benar atau salah?" (Pemain memilih "Benar" atau "Salah"). 3. Pilihan Ganda: "Jika seekor burung memiliki paruh yang runcing dan tajam, maka makanannya kemungkinan besar adalah..." (Pilihan: A. Rumput, B. Ikan, C. Biji-bijian, D. Daging).	
3	LEVEL 3 "Mengapa Hewan Memiliki Bentuk Tubuh Berbeda-beda?"	Prolog: Menampilkan karakter sebelumnya: "Luar biasa! Kamu sudah tahu kalau anggota tubuh hewan itu berbeda. Sekarang, pertanyaan terakhir, kenapa ya bentuk tubuh mereka bisa beda-beda? Apa fungsinya?" Materi Singkat (Slide pembuka level): ☐ Hubungan Fungsi dan Bentuk: Memahami bahwa bentuk anggota tubuh hewan berkaitan erat dengan fungsinya untuk bertahan hidup. ☐ Contoh Analisis: • Kaki berselaput pada katak berfungsi untuk berenang dan melompat di lingkungan yang basah. • Paruh tajam pada elang berfungsi untuk merobek mangsa.	Sound Effect (SFX): • Saat menjawab benar: Suara "ding" yang menyenangkan, diiringi suara kicau burung atau suara "meong" yang lucu. • Saat menjawab salah: Suara "boink" atau "wobble" yang lucu, tidak terlalu dramatis agar pemain tidak merasa sedih.

		• Sirip dan ekor pada ikan berfungsi untuk bergerak lincah di air. □ Adaptasi Sederhana: Memahami konsep dasar bahwa perbedaan bentuk tubuh ini adalah cara hewan menyesuaikan diri dengan lingkungan tempat tinggalnya. Kuis HOTS: • Jenis Kuis: Menghubungkan, Pilihan Ganda dengan analisis gambar, Uji Pemahaman. 1. Menghubungkan: "Tarik garis untuk menghubungkan anggota tubuh hewan dengan fungsinya!" ▪ Sirip ikan <-> Membantu berenang ▪ Paruh burung <-> Membantu makan ▪ Kaki katak berselaput <-> Melompat di air dan darat 2. Pilihan Ganda (Analisis Gambar): "Perhatikan gambar katak dan buaya. Kedua hewan ini punya kaki berselaput. Apa fungsi dari kaki berselaput itu?" (Pilihan: A. Melindungi diri dari musuh, B. Membantu berjalan di tanah, C. Membantu berenang di air, D. Mencari makan). 3. Uji Pemahaman: "Bayangkan jika ikan tidak punya sirip dan ekor. Apa yang akan terjadi saat ia berenang?" (Pemain diminta untuk mengetikkan jawaban singkat).	• Background musik yang ceria dan menantang
--	--	---	--

TAMPILAN AKHIR

No	Tampilan	Isi	Audio
1	Slide kemenangan	Visual: muncul tampilan yang meriah dengan confetti dan animasi karakter "Safari Cilik" yang sedang menari. Rekapitulasi Skor: Tampil total skor yang didapatkan pemain dari semua level. □ Skor Akhir: 90/100 □ Pesan: "Hebat! Kamu adalah Safari Cilik yang cerdas dan hebat!" (Pesan ini bisa bervariasi tergantung skor). Bagian Refleksi: Di bawah skor, ada bagian refleksi. • Pertanyaan: "Bagaimana perasaanmu setelah bermain game 'Safari Cilik'?" • Pilihan Emoticon: Terdapat beberapa pilihan emoji (senang, sedih, biasa saja) yang bisa diklik oleh pemain. Tombol: ○ "Main Lagi": Tombol untuk kembali ke menu utama dan memulai petualangan baru. ○ "Keluar": Tombol untuk menutup aplikasi.	- Song kemenangan - Tepuk tangan - Percikan confetti - Suara tombol - Melodi background cerah dan gembira

Lampiran 15 Modul Ajar



A. IDENTITAS

Nama Penyusun	: Putu Adi Yoga Suputra
Satuan Pendidikan	: SD Negeri 4 Kalibukbuk
Tahun Ajaran	: 2025/2026
Mata Pelajaran	: IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)
Bab / Topik	: I / Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita
Fase	: B
Kelas/Semester	: 3/1
Alokasi Waktu	: 3JP

A. 8 DIMENSI PROFIL KELULUSAN

Dimensi profil kelulusan yang relevan:	
Keimanan dan Ketakwaian	[✓]
Kewargaan	
Penalaran Kritis	[✓]
Kreativitas	[✓]
Kolaborasi	[✓]
Kemandirian	[✓]
Kesehatan	
Komunikasi	[✓]

B. 7 KEGIATAN ANAK INDONESIA HEBAT

Menanyakan tentang pelaksanaan 7 kegiatan Anak Indonesia Hebat:
"Anak-anak hebat, sebelum kita mulai pelajaran, Ibu/Bapak ingin tahu, siapa di antara kalian yang tadi pagi sudah melakukan '7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat'? Coba angkat tangan yang sudah:
1. Sudahkah bangun tidur tepat waktu?
2. Sudahkah beribadah di pagi hari?
3. Sudahkah berolahraga ringan atau melakukan aktivitas fisik lainnya?
4. Sudahkah gemar belajar dengan membaca buku atau mengulang pelajaran kemarin?
5. Sudahkah makan sehat dan bergizi untuk sarapan tadi?
6. Sudahkah melakukan bermasyarakat seperti menyapa tetangga?
7. Dan yang paling penting, tadi malam sudah tidur cepat agar pagi ini segar?"

C. CAPAIAN DAN TUJUAN PEMBELAJARAN

Capaian Pembelajaran Fase B
Di akhir fase ini, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan pancaindra dan dapat mencatat hasil pengamatannya. Dengan menggunakan panduan, peserta didik mengidentifikasi pertanyaan yang dapat diselidiki secara ilmiah dan membuat prediksi berdasarkan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. Peserta didik juga

membuat rencana dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan berdasarkan panduan tertentu.

Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran	1) Peserta didik mampu mengklasifikasikan keberagaman hewan di sekitar kita dengan benar. 2) Peserta didik mampu membandingkan anggota tubuh hewan yang memiliki bentuk berbeda-beda dengan benar. 3) Peserta didik mampu menilai keefektifan dari fungsi bagian tubuh dan kaitannya dengan perilaku hewan secara logis.
Topik Pembelajaran	Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita

D. MATERI PEMBELAJARAN

Bab 1. Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita

A. Topik 1 yaitu “Ada hewan apa saja di sekitarmu?”

- 1) Hewan Invertebrata Hewan invertebrata adalah hewan yang tidak memiliki tulang belakang. Tubuhnya lunak dan beberapa berongga karena memang tidak memiliki 30 tulang. Hewan-hewan yang termasuk kategori ini terbagi menjadi beberapa jenis.
 - a) Hewan berpori seperti spons laut. Hewan berpori, juga dikenal sebagai porifera, adalah kelompok hewan invertebrata dengan tubuh yang penuh dengan pori-pori kecil. Hewan ini tidak memiliki organ tubuh yang kompleks, sistem saraf, atau tulang belakang. Spons laut yang tinggal di dasar perairan adalah salah satu contoh hewan berpori. Mereka mendapatkan makanan dengan menyaring partikel air yang masuk melalui pori-pori mereka.
 - b) Hewan berongga, seperti ubur-ubur dan bunga karang. Hewan berongga, juga dikenal sebagai "Coelenterata", adalah jenis hewan invertebrata dengan tubuh yang memiliki rongga dan simetri radial. Tubuhnya lunak dan memiliki tentakel di sekitar mulut untuk menangkap mangsa. Contohnya adalah karang, anemon laut, dan ubur-ubur. Hewan ini hidup di air dan memiliki kemampuan menyengat untuk melindungi diri atau melumpuhkan mangsa mereka.
 - c) Cacing seperti cacing pipih, cacing benang dan cacing gelang. Cacing adalah hewan invertebrata dengan tubuh lunak dan panjang tanpa kaki. Termasuk dalam kategori ini adalah cacing pipih (Platyhelminthes), cacing gelang (Nematoda), dan cacing benang (Annelida). Mereka hidup sebagai parasit di dalam tubuh makhluk hidup di berbagai tempat, termasuk di tanah lembap. Meskipun cacing berfungsi untuk menyuburkan tanah, beberapa dapat menyebabkan penyakit.
 - d) Hewan lunak seperti kerang, siput dan cumi-cumi. Hewan lunak, juga dikenal sebagai "mollusca", adalah kelompok hewan invertebrata yang tubuhnya lunak dan tidak memiliki tulang belakang. Beberapa spesies, seperti "kerang" dan "siput", memiliki cangkang sebagai pelindung, sementara yang lain, seperti "cumi-cumi", memiliki tubuh lunak tanpa cangkang luar. Hewan ini bisa hidup di darat atau di air, dan mereka bergerak dengan menggunakan otot perut atau tentakel mereka. Mereka juga memainkan peran penting dalam ekosistem dan rantai makanan.

- e) Hewan dengan kaki beruas seperti kepiting, udang, laba-laba dan serangga. Hewan invertebrata dengan kaki beruas, juga dikenal sebagai "arthropoda", memiliki tubuh dan kaki yang dibagi menjadi beberapa ruas. Contohnya adalah laba-laba, udang, kepiting, dan berbagai jenis serangga. Untuk melindungi tubuhnya, rangka luarnya yang kuat biasanya digunakan. Hewan-hewan ini sangat beragam dan dapat ditemukan di hampir semua habitat mereka, mulai dari darat hingga perairan.
 - f) Hewan berkulit duri seperti bintang laut. Hewan berkulit duri, juga dikenal sebagai "echinodermata", adalah kelompok hewan invertebrata dengan kulit keras dan berduri. Bintang laut, bulu babi, dan teripang adalah contohnya. Mereka biasanya hidup di laut dan menggunakan kaki tabung untuk bergerak di dasar air. Hewan ini memiliki simetri radial dan memiliki kemampuan regenerasi jika bagian tubuhnya diambil.
- 2) Hewan Vertebrata Hewan vertebrata adalah hewan yang memiliki tulang belakang. Hewan-hewan ini banyak sekali kita temui dalam kehidupan sehari-hari. Para ilmuwan membagi hewan vertebrata menjadi beberapa jenis:
- a) Agnatha, contohnya adalah belut. Hewan vertebrata jenis Agnatha adalah kelompok ikan dengan tubuh panjang dan licin yang menyerupai ular, seperti ikan lamprey dan ikan hagfish. Namun, seringkali orang menyamakan belut dengan kelompok ini karena fakta bahwa belut adalah ikan bertulang sejati. Agnatha bernapas melalui insang dan hidup di air. Karena struktur tubuhnya yang sangat sederhana, mereka termasuk vertebrata paling primitif.
 - b) Pisces, atau sering kita kenal dengan ikan. Semua jenis ikan termasuk jenis ini Pisces adalah jenis hewan vertebrata yang hidup di air dan bernapas melalui insang mereka. Tubuhnya biasanya memiliki sisik dan sirip untuk berenang. Kelompok ini mencakup semua jenis ikan, termasuk ikan lele, ikan mas, dan ikan tuna. Ikan bertelur dan bergerak di air dengan siripnya.
 - c) Amfibi, yaitu hewan bertulang belakang yang hidup di dua alam, contohnya adalah katak. Katak, salamander, dan caecilian adalah contoh amfibi yang dapat hidup baik di darat maupun di air. Saat menjadi larva, mereka bernapas dengan insang, tetapi saat dewasa, mereka akan bernapas dengan paru-paru. Kulit amfibi, yang lembap, sering digunakan untuk memfasilitasi pernapasan tambahan melalui permukaannya.
 - d) Reptil merupakan jenis hewan yang melata contohnya adalah ular, buaya, kadal, kura-kura. Contoh reptil adalah ular, buaya, kadal, dan kura-kura, serta hewan vertebrata lainnya yang bergerak melata dan memiliki kulit bersisik yang kering. Mereka bertelur di darat dan bernapas melalui paru-paru. Suhu tubuh reptil bervariasi tergantung pada lingkungannya, karena reptil termasuk hewan berdarah dingin dan dapat hidup baik di lingkungan kering maupun basah.
 - e) Aves, yaitu hewan yang memiliki bulu contohnya adalah burung. Aves adalah kelompok hewan vertebrata yang berkembang biak dengan bertelur dan memiliki bulu dan sayap. Mereka bernapas dengan paru-paru dan kebanyakan memiliki kemampuan terbang, meskipun ada juga yang tidak bisa terbang. Bulu mereka melindungi tubuh dan membantu mereka terbang.
 - f) Mamalia, yaitu hewan yang menyusui contohnya kucing, anjing, harimau, monyet dan lain sebagainya. Hewan vertebrata bernama mamalia menyusui anaknya dengan air

susu induknya. Mamalia memiliki kelenjar susu, tubuh berbulu atau berambut, dan bernapas dengan paru-paru. Sebagian besar mamalia melahirkan anak dan hidup di darat, tetapi ada juga yang hidup di air, seperti lumba-lumba.

B. Topik 2 yaitu “Apakah semua hewan sama?”

Melakukan beberapa kegiatan yaitu menemukan hewan dan menguraikan apa perbedaan yang ditemui, dalam topik ini membahas perbedaan dari hewan, seperti ternyata hewan itu banyak sekali jenisnya dan mereka berbeda satu dengan yang lainnya. Ada hewan yang hidup di darat, di air, ada juga yang bisa hidup di darat maupun air. Bahkan ada juga hewan yang bisa hidup di dalam tanah. Ada hewan yang bisa terbang, tapi ada juga hewan yang tidak bisa terbang. Selain bentuk tubuhnya yang berbeda-beda, ternyata ada juga hewan yang bentuknya terlihat sama tapi ternyata berbeda jenis.

Berdasarkan data dari Asosiasi Kucing Internasional (*International Cat Association*) terdapat 71 jenis kucing yang dikenali di dunia. Setiap jenis kucing bisa jadi memiliki bentuk fisik yang berbeda. Bentuk rambut kucing persia panjang dan tebal, berbeda dengan kucing siam yang pendek dan halus. Bentuk wajah kucing angora dan kucing siam juga berbeda. Namun meskipun demikian, mereka termasuk satu spesies yakni kucing.

C. Topik 3 yaitu “Mengapa hewan memiliki bentuk tubuh yang berbeda beda?”

Pada topik 3 yaitu “Mengapa hewan memiliki bentuk tubuh yang berbeda beda?” juga melakukan beberapa kegiatan yaitu mencari tahu tentang bagian tubuh hewan, dalam topik ini membahas ternyata setiap bagian tubuh hewan diciptakan dengan keunikan masing-masing. Meskipun bagian tubuhnya terlihat sama, tapi fungsi dan bentuknya berbeda. Contohnya seperti kaki kucing dan kaki anjing. Jika kalian perhatikan, sekilas bentuknya sangat mirip. Sama-sama memiliki kuku, sama-sama ada tulang dan ototnya.

Kucing dibekali kemampuan untuk memanjat dan memiliki gerak yang lincah. Oleh karena itu, kuku kucing tajam dan melengkung agar bisa mencengkram pohon atau benda lain sehingga mudah untuk memanjat. Berbeda dengan anjing yang memang tidak bisa memanjat. Kukunya hanya digunakan untuk membantu berlari dan membuat gerakan berbelok. Pada umumnya anjing lebih berat dibandingkan kucing, kukunya lebih besar agar lebih mampu menopang tubuhnya.

Jadi, bentuk bagian tubuh hewan dipengaruhi oleh perilaku dan cara hidup hewan tersebut. Cara makan, cara bergerak, cara mendapatkan makanan, cara beraktivitas sehari-hari, dan sebagainya. Setiap bagian tubuh hewan berfungsi untuk membantu hewan agar dapat bertahan hidup. Ada hewan-hewan yang memakan tumbuhan seperti kelinci, sapi, kambing. Bentuk gigi mereka rata dan tidak memiliki taring. Berbeda dengan hewan-hewan seperti anjing, kucing, harimau, singa, buaya yang memakan daging. Mereka memiliki gigi taring yang berfungsi untuk mengoyak daging yang mereka makan. Berbeda pula dengan ayam dan burung yang memakan biji-bijian. Hewan-hewan ini memiliki paruh yang kuat agar mereka dapat menghancurkan biji-bijian yang mereka makan. Hewan-hewan yang memakan tanaman sering disebut dengan herbivora. Hewan-hewan yang memakan hewan lainnya disebut dengan karnivora. Nah ada juga hewan yang memakan tumbuhan maupun hewan lainnya. Hewan seperti ini disebut hewan omnivora. Contohnya monyet, tikus, babi, rubah dan lain sebagainya. Berikut contoh gambar hewan herbivora, karnivora dan omnivora.

E. SARANA DAN PRASARANA**Media Pembelajaran**

1. Laptop/komputer dan proyektor (untuk menampilkan game berbasis kuis pada materi yang diberikan)
2. **Media Pembelajaran Game Berbasis Kuis**
3. LKPD (Lembar Kerja Siswa) tentang mari kenali hewan di sekitar kita
4. Ruang kelas
5. Meja dan kursi
6. Papan tulis/spidol.

Sumber Belajar :

1. Sumber Utama
 - Buku Bahasa Indonesia kelas III SD
 - **Media Pembelajaran Game Berbasis Kuis**
2. Sumber Alternatif
 - Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas.

Persiapan Pembelajaran :

- a. Memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia
- b. Memastikan kondisi kelas kondusif
- c. Mempersiapkan bahan tayang
- d. Mempersiapkan lembar kerja siswa

F. TARGET PESERTA DIDIK

Target Peserta Didik:	Jumlah Siswa :
Peserta didik Reguler	34 Peserta didik (dimodifikasi dalam pembagian jumlah anggota kelompok ketika jumlah siswa sedikit atau lebih banyak)
Assesmen :	Jenis Assesmen :
Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran • Asesmen individu • Asesmen kelompok	• Tertulis

G. MODEL PEMBELAJARAN

Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran Utama / Pengaturan peserta didik :
• Pendekatan <i>Deep Learning</i> • Tatap muka	• Individu • Berkelompok (Lebih dari dua orang)
Metode Pembelajaran :	Strategi Pembelajaran
• <i>Cooperative Learning Tipe STAD (Student Team Achievement Division)</i> • Tanya jawab • Diskusi (kerja kelompok) • Penugasan	• Menyimak • Membaca dan memirsa • Berbicara, berdiskusi, dan mempresentasikan • Menulis

H. PERTANYAAN PEMANTIK

Menyimak Informasi

1. Pernahkah kalian mendengar suara hewan di sekitar rumah pada pagi hari? Hewan apa saja yang biasanya kalian dengar?
2. Menurut kalian, mengapa setiap hewan memiliki suara yang berbeda-beda?
3. Bagaimana cara kalian membedakan hewan berdasarkan ciri-cirinya?
4. Apa manfaat kita mengenal ciri-ciri hewan yang ada di sekitar kita?

I. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran:

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru membuka kelas dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar, dan doa bersama. (Religius).
2. Lalu dilanjutkan dengan cek kehadiran yang dilakukan oleh guru.
3. Guru menanyakan 7 kegiatan anak Indonesia Hebat. Seperti :
 - Sudahkah bangun tidur tepat waktu?
 - Sudahkah beribadah (salat, berdoa, atau kegiatan keagamaan lainnya) di pagi hari?
 - Sudahkah berolahraga ringan atau melakukan aktivitas fisik lainnya?
4. Guru mengajak siswanya untuk melakukan regulasi emosi terlebih dahulu dengan diam sejenak dan mengatur napas, untuk mengontrol emosi siswa.
5. Guru mengajak siswa melakukan *warming up* yaitu dengan melakukan tepuk semangat atau kegiatan lainnya, hal ini dapat membantu meningkatkan fokus siswa dalam proses pembelajaran.

Guru mengingatkan siswa mengenai materi-materi yang sudah dipelajari sebelumnya.

Kegiatan Inti



Siap-Siap Belajar

Fase 1: Penyampaian Tujuan dan Motivasi (*Class Presentation*)

1. Guru membuka kegiatan inti dengan menampilkan gambar berbagai jenis hewan melalui LCD/proyektor, seperti ikan, burung, kucing, kupu-kupu, dan cacing.
2. Guru mengajukan pertanyaan pemantik kepada siswa:
 - “Hewan apa saja yang pernah kalian lihat di sekitar rumah atau sekolah?”
 - “Menurut kalian, apakah semua hewan itu sama?”
3. Beberapa siswa diminta menyebutkan contoh hewan yang mereka temui di lingkungan sekitar.
4. Guru kemudian menampilkan game kuis sederhana yang berisi gambar hewan dan meminta siswa menebak nama hewan tersebut.
5. Siswa menebak jenis hewan yang muncul dalam kuis untuk meningkatkan fokus dan rasa ingin tahu.
6. Guru mengaitkan jawaban siswa dengan materi pembelajaran dengan menjelaskan bahwa hewan yang ada di sekitar kita memiliki jenis yang sangat beragam.
7. Guru menyampaikan bahwa hewan dapat diklasifikasikan menjadi dua kelompok besar, yaitu:

- Hewan vertebrata (memiliki tulang belakang)
 - Hewan invertebrata (tidak memiliki tulang belakang)
8. Guru memberikan contoh singkat:
 - Cacing dan kerang termasuk invertebrata
 - Ikan, burung, dan kucing termasuk vertebrata
 9. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu:
 - Mengklasifikasikan keberagaman hewan di sekitar.
 - Membandingkan bentuk bagian tubuh hewan.
 - Menilai hubungan antara bentuk tubuh dan perilaku hewan.
 10. Guru menjelaskan bahwa pembelajaran akan dilakukan dengan model STAD, yaitu belajar dalam kelompok dan menyelesaikan game kuis secara bersama-sama.
 11. Guru menekankan pentingnya kerja sama, diskusi, dan saling membantu dalam kelompok agar semua anggota memahami materi.

Nilai *Deep Learning*

- **Mindful:** siswa fokus mengamati gambar dan informasi tentang hewan.
- **Meaningful:** siswa menghubungkan jenis hewan dengan pengalaman di lingkungan sekitar.

Fase 2: Kegiatan Kelompok (*Team Study*)

12. Guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4–5 orang secara heterogen.
13. Guru membagikan LKPD berbasis aktivitas dan game kuis kepada setiap kelompok.
14. Guru menjelaskan bahwa setiap kelompok akan mempelajari tiga topik utama tentang hewan.

A. Kegiatan Kelompok Topik 1 “Ada Hewan Apa Saja di Sekitarmu?”

15. Guru menampilkan beberapa gambar tentang pengelompokan hewan melalui *game kuis digital*. (https://safaricilik.netlify.app/story_html5.html)
16. Setiap kelompok diminta mengamati gambar tersebut dengan saksama.
17. Siswa menyimak pengelompokan hewan tersebut berdasarkan:
 - Hewan peliharaan
 - Hewan ternak
 - Hewan liar
18. Siswa mengisi tabel pada LKPD yang berisi:
 - Terdapat beberapa gambar hewan
 - Kemudian terdapat sebuah pertanyaan dan kolom pengelompokan hewan serta pertanyaan yang mengarah kepada ciri ciri hewan
 - Siswa memilih hewan mana yang sesuai dengan pertanyaan
19. Dalam diskusi kelompok:
 - Siswa mengerjakan dengan seksama sesuai dengan instruksi yang terdapat di LKPD

B. Kegiatan Kelompok Topik 2 “Apakah Semua Hewan Sama?”

20. Guru menampilkan penjelasan tentang perbedaan fisik hewan, dan beberapa gambar perbandingan fisik hewan seperti burung, ikan, dan sapi, melalui *game kuis digital*. (https://safaricilik.netlify.app/story_html5.html)
21. Setiap kelompok diminta membandingkan bentuk tubuh hewan tersebut.
22. Siswa mendiskusikan perbedaan yang mereka temukan, misalnya:
 - Perbedaan fisik/anggota tubuh
 - Ciri – ciri hewan terhadap kelangsungan hidup mereka
23. Siswa menuliskan hasil diskusi pada LKPD mengenai perbedaan antar hewan.
24. Guru memberikan contoh bahwa meskipun beberapa hewan terlihat mirip, mereka dapat memiliki perbedaan jenis.
25. Siswa juga mendiskusikan habitat hewan, seperti:
 - Hewan yang hidup di darat
 - Hewan yang hidup di air
 - Hewan yang hidup di dua tempat (air dan darat).

C. Kegiatan Kelompok Topik 3 “Mengapa Hewan Memiliki Bentuk Tubuh yang Berbeda-beda?”

26. Guru menampilkan penjelasan tentang fungsi dan bentuk anggota tubuh hewan, melalui *game kuis digital* (https://safaricilik.netlify.app/story_html5.html)
27. Guru menampilkan game kuis lanjutan yang menampilkan menghubungkan anggota tubuh hewan yang sesuai dengan fungsinya.
28. Setiap kelompok diminta mengerjakan kuis tersebut.
29. Siswa mendiskusikan fungsi bagian tubuh hewan tersebut, misalnya:
 - Kuku kucing untuk memanjat.
 - Kuku anjing untuk berlari.
 - Paruh burung untuk memecah biji-bijian.
31. Siswa menuliskan hasil analisis mereka pada LKPD.

Nilai Deep Learning

- **Mindful:** siswa mengamati gambar hewan secara teliti.
- **Meaningful:** siswa memahami bahwa bentuk tubuh hewan berkaitan dengan cara hidupnya.
- **Joyful:** penggunaan game kuis membuat diskusi lebih menarik dan menyenangkan.

Fase 3: Membimbing Kelompok dalam Belajar dan Bekerja

(*Joyful Learning* – Pembelajaran Menyenangkan)

32. Guru berkeliling untuk membimbing setiap kelompok dalam menyelesaikan diskusi.
33. Guru membantu kelompok yang mengalami kesulitan dalam:
 - Mengklasifikasikan hewan.
 - Membandingkan bagian tubuh hewan.
 - Menentukan jenis makanan hewan.
34. Guru memberikan pertanyaan pemantik seperti:
 - “Mengapa burung memiliki paruh?”

- “Mengapa kucing memiliki kuku yang tajam?”

35. Siswa saling bertukar pendapat dalam kelompok untuk menemukan jawaban yang tepat.
36. Guru memberikan penguatan bahwa bentuk tubuh hewan berfungsi untuk membantu hewan bertahan hidup di lingkungannya.

Fase 4: Evaluasi

(*Meaningful Learning* – Pembelajaran Bermakna)

37. Guru memberikan game kuis evaluasi menggunakan media kuis digital (https://safaricilik.netlify.app/story_html5.html)
38. Setiap kelompok menjawab pertanyaan yang muncul pada kuis tersebut.
39. Pertanyaan kuis berkaitan dengan:
 - Klasifikasi hewan
 - Perbedaan bentuk tubuh hewan
 - Fungsi bagian tubuh hewan
 - Jenis makanan hewan.
40. Kelompok yang menjawab dengan benar memperoleh poin.
41. Guru mengajak siswa membahas jawaban kuis secara bersama-sama agar semua siswa memahami konsep yang benar.
42. Guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang aktif dan bekerja sama dengan baik.

Fase 5: Umpan Balik dan Refleksi

(*Feedback & Reflection*)

43. Guru memandu siswa melakukan refleksi pembelajaran melalui pertanyaan:
 - “Apa hal baru yang kalian pelajari tentang hewan hari ini?”
 - “Mengapa setiap hewan memiliki bentuk tubuh yang berbeda?”
44. Beberapa siswa diminta menyampaikan pendapatnya mengenai pembelajaran hari ini.
45. Guru menegaskan kembali bahwa:
 - Hewan memiliki jenis yang sangat beragam.
 - Bentuk tubuh hewan berbeda-beda sesuai dengan fungsi dan cara hidupnya.
 - Keberagaman tersebut menunjukkan keunikan makhluk hidup di alam.
46. Guru memberikan umpan balik positif terhadap kerja sama dan partisipasi siswa selama pembelajaran kelompok.

Kegiatan Penutup

- Peserta didik membuat *resume* secara kreatif dengan bimbingan guru.
- Peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi
- Guru memberikan tugas membaca materi untuk pertemuan selanjutnya.
- Guru menutup pembelajaran dengan mempersilakan peserta didik untuk berdoa dan mensyukuri segala nikmat yang diberikan Tuhan YME (Jika pembelajaran di jam terakhir)

J. PEMAHAMAN BERMAKNA

Pemahaman bermakna:

Peserta didik akan mendapatkan pemahaman bermakna melalui kegiatan pembelajaran keberagaman hewan di sekitar kita menunjukkan bahwa setiap hewan memiliki ciri dan bentuk tubuh yang berbeda-beda. Perbedaan tersebut tidak terjadi secara kebetulan, tetapi berkaitan dengan cara hidup, tempat hidup, serta cara hewan memperoleh makanan. Dengan memahami klasifikasi hewan, perbedaan bentuk tubuh, serta fungsi bagian tubuhnya, peserta didik dapat menyadari bahwa setiap makhluk hidup memiliki peran dan keunikan masing-masing untuk bertahan hidup di lingkungannya. Pemahaman ini juga menumbuhkan sikap menghargai dan menjaga keberagaman makhluk hidup di alam.

K. ASESMEN PEMBELAJARAN

Asesmen Formatif :

1. Asesmen Awal Pembelajaran

Jenis asesmen : kuisioner

Petunjuk : Guru memberikan siswa kuisioner kepada siswa untuk di jawab

Nama :

Absen :

Centang pada bagian jawaban “Benar” atau “Salah” yang terkait pada pernyataan dibawah ini

No.	Pernyataan	Jawaban	
		Benar	Salah
1	Hewan dapat diklasifikasikan menjadi dua kelompok besar yaitu hewan vertebrata dan invertebrata.		
2	Semua hewan memiliki bentuk tubuh, cara bergerak, dan tempat hidup yang sama.		
3	Bentuk bagian tubuh hewan berkaitan dengan cara hidup dan perilaku hewan tersebut.		
4	Hewan herbivora adalah hewan yang memakan tumbuhan sebagai sumber makanannya.		
5	Paruh pada burung berfungsi membantu burung dalam mengambil dan menghancurkan makanan.		

2. Asesmen Proses Pembelajaran

a. Asesmen Afektif (Sikap)

Kriteria	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Beriman	Melakukan sesi doa dan persembahyangan dengan baik dan disiplin	Melakukan doa dan persembahyangan dengan cukup disiplin dan baik	Kurang disiplin dalam melaksanakan doa dan persembahyangan	Tidak melakukan doa dan persembahyangan dalam pembelajaran
Berpikir Kritis	berpikir kritis saat menjawab pertanyaan yang diberikan	Berpikir cukup kritis saat menjawab pertanyaan	Kurang berpikir kritis atau menjawab pertanyaan seadanya saja	Tidak dapat menjawab pertanyaan

Kerjasama dalam kelompok	Mampu bekerja sama dengan kelompok dan berkontribusi aktif di kelompoknya	cukup mampu untuk bekerja sama dan berkontribusi cukup aktif di kelompoknya	Kurang mampu untuk bekerja sama dan kurang berkontribusi	Tidak dapat bekerja sama dan tidak ada kontribusi untuk kelompok
---------------------------------	---	---	--	--

Form penilaian

No	Nama	Beriman saat melakukan doa bersama	Berpikir kritis saat	Kerjasama dalam kelompok	Skor perolehan	Nilai
1						
2						
3						
4						
Dst						

Keterangan :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{kor Maksimal}} \times 100$$

b. Asesmen Kognitif (Pengetahuan)

Jenis Asesmen : LKPD kelompok

Kriteria	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Keaktifan Diskusi Bersama kelompok	Sangat aktif dalam melakukan diskusi dengan kelompok	Cukup aktif dalam melakukan diskusi dengan kelompok	Kurang aktif dalam melakukan diskusi dengan kelompok	Tidak dapat melakukan diskusi dengan kelompok
Pemahaman konsep LKPD (lembar Kerja Siswa)	Dapat memahami konsep LKPD dengan baik dan benar	Cukup mampu untuk memahami konsep LKPD	Kurang mampu memahami konsep LKPD yang diberikan	Tidak dapat memahami konsep LKPD yang diberikan.
Kemampuan berpikir kritis dalam memberikan contoh kutipan cerita pada cerita yang telah disediakan	Menjawab dengan detail dan jelas. Setiap alur cerita yang sesuai pada cerita yang telah disediakan	Menjawab dengan cukup detail dan jelas. Setiap alur cerita yang sesuai pada cerita yang telah disediakan	Menjawab kurang detail dan jelas. Alur cerita yang pun masih ada yang kurang sesuai	Tidak mampu dalam menjawab soal yang diberikan

Form penilaian

No	Nama	Keaktifan diskusi	Pemahaman LKPD	Kemampuan berpikir kritis	Total skor
1					

2					
3					
4					
Dst					

$$Nilai = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{kor Maksimal}} \times 100$$

Asesmen Sumatif

Jenis Asesmen : Tes Tulis

Bentuk : Pilihan Ganda

No	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	Nomor Soal
1	Peserta didik mampu mengklasifikasikan keberagaman hewan di sekitar dengan benar	Peserta didik dapat mengidentifikasi pengertian hewan vertebrata dan invertebrata	C1 (Mengingat)	Pilihan Ganda	1
2	Peserta didik mampu mengklasifikasikan keberagaman hewan di sekitar dengan benar	Peserta didik dapat menentukan contoh hewan yang termasuk kelompok vertebrata	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	2
3	Peserta didik mampu mengklasifikasikan keberagaman hewan di sekitar dengan benar	Peserta didik dapat menentukan contoh hewan yang termasuk kelompok invertebrata	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	3
4	Peserta didik mampu mengklasifikasikan keberagaman hewan di sekitar dengan benar	Peserta didik dapat mengelompokkan hewan berdasarkan habitatnya (darat, air, atau dua alam)	C3 (Menerapkan)	Pilihan Ganda	4
5	Peserta didik mampu membandingkan anggota tubuh hewan yang memiliki bentuk berbeda-beda dengan benar	Peserta didik dapat membandingkan bentuk tubuh hewan yang berbeda meskipun termasuk jenis yang sama	C3 (Menerapkan)	Pilihan Ganda	5
6	Peserta didik mampu membandingkan anggota tubuh hewan yang memiliki bentuk berbeda-beda dengan benar	Peserta didik dapat mengidentifikasi perbedaan bagian tubuh hewan berdasarkan gambar atau deskripsi	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	6
7	Peserta didik mampu menilai keefektifan	Peserta didik dapat menjelaskan fungsi bagian tubuh hewan	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	7

	fungsi bagian tubuh hewan secara logis	tertentu seperti paruh, gigi, atau kaki			
8	Peserta didik mampu menilai keefektifan fungsi bagian tubuh hewan secara logis	Peserta didik dapat menentukan hubungan antara bentuk kaki hewan dengan cara Bergeraknya	C3 (Menerapkan)	Pilihan Ganda	8
9	Peserta didik mampu menilai keefektifan fungsi bagian tubuh hewan secara logis	Peserta didik dapat mengklasifikasikan hewan berdasarkan jenis makanannya (herbivora, karnivora, omnivora)	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	9
10	Peserta didik mampu menilai keefektifan fungsi bagian tubuh hewan secara logis	Peserta didik dapat menyimpulkan hubungan antara bentuk tubuh hewan dengan cara hidupnya	C4 (Menganalisis)	Pilihan Ganda	10

Pilihlah huruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang paling tepat!

- Hewan dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok besar berdasarkan ada atau tidaknya tulang belakang. Kelompok tersebut adalah
 - herbivora dan karnivora
 - vertebrata dan invertebrata
 - darat dan air
 - besar dan kecil
- Perhatikan hewan berikut!
 - Ikan
 - Burung
 - Kucing
 - Cacing
 Hewan yang termasuk kelompok vertebrata adalah
 - 1, 2, dan 3
 - 1 dan 4
 - 2 dan 4
 - 3 dan 4
- Berikut ini yang termasuk contoh hewan invertebrata adalah
 - ayam
 - kucing
 - kerang
 - ikan
- Katak merupakan hewan yang dapat hidup di air dan di darat. Oleh karena itu, katak termasuk hewan
 - reptil
 - amfibi

- C. mamalia
D. aves
5. Kucing persia memiliki bulu yang panjang dan tebal, sedangkan kucing siam memiliki bulu pendek dan halus. Meskipun berbeda, keduanya tetap termasuk satu jenis hewan, yaitu
A. harimau
B. kucing
C. singa
D. macan
6. Perhatikan pernyataan berikut!
Burung memiliki sayap dan paruh, sedangkan ikan memiliki sirip dan insang. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa
A. semua hewan memiliki bagian tubuh yang sama
B. bagian tubuh hewan berbeda sesuai dengan kebutuhannya
C. semua hewan hidup di tempat yang sama
D. semua hewan memiliki cara makan yang sama
7. Paruh pada burung berfungsi untuk
A. berlari dengan cepat
B. memanjat pohon
C. mengambil dan menghancurkan makanan
D. berenang di air
8. Kuku kucing yang tajam dan melengkung berfungsi untuk
A. membantu memanjat dan mencengkeram benda
B. membantu berenang di air
C. membantu menggali tanah
D. membantu terbang di udara
9. Hewan yang memakan tumbuhan disebut
A. karnivora
B. omnivora
C. herbivora
D. insektivora
10. Bentuk gigi singa yang tajam dan runcing menunjukkan bahwa singa adalah hewan pemakan daging. Hal ini menunjukkan bahwa
A. bentuk tubuh hewan tidak berhubungan dengan makanannya
B. bentuk tubuh hewan berkaitan dengan cara hidupnya
C. semua hewan memiliki bentuk gigi yang sama
D. semua hewan memakan tumbuhan

Kunci Jawaban :

- | | |
|------|-------|
| 1. B | 6. B |
| 2. A | 7. C |
| 3. C | 8. A |
| 4. B | 9. C |
| 5. B | 10. B |

Form penilaian												
No	Nama	Soal 1 – 5										Total skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1												
2												
3												
4												
5												
Keterangan :		Presentase soal benar $\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{kor Maksimal}} \times 100$										
Benar = 1												
Salah = 0												

Refleksi Guru Dan Siswa Refleksi Guru			
No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Materi menyimak informasi tersampaikan dengan baik, siswa antusias		
2	Sebagian besar siswa sudah memahami bagaimana menyimak informasi dari teks		
3	Ada siswa yang masih bingung mengidentifikasi bacaan pada teks		
4	Akan gunakan gambar/vidio tambahan untuk memperjelas		

Refleksi Siswa			
No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Senang belajar karena ada kuis		
2	Lebih mudah menyimak informasi dengan media gambar dan video		
3	Masih sulit mengingat kata atau informasi pada teks		
4	Akan belajar ulang di rumah agar lebih paham		

L. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

-  Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai capaian pembelajaran (CP).
-  Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik.

- 📖 Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan atau pendalaman materi

Remedial

- 📖 Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang capaian pembelajarannya (CP) belum tuntas.
- 📖 Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum tuntas.
- 📖 Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum tuntas dalam bentuk pembelajaran ulang, bimbingan perorangan, belajar kelompok, pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian.

M. GLOSSARIUM

Vertebrata	Kelompok hewan yang memiliki tulang belakang, seperti ikan, burung, reptil, amfibi, dan mamalia.
Invertebrata	Kelompok hewan yang tidak memiliki tulang belakang, seperti cacing, kerang, kepiting, dan bintang laut.
Herbivora	Hewan yang memakan tumbuhan sebagai sumber makanannya, contohnya sapi, kelinci, dan kambing.
Karnivora	Hewan yang memakan hewan lain atau daging sebagai makanannya, contohnya singa, harimau, dan buaya.
Omnivora	Hewan yang memakan tumbuhan dan juga hewan lain, contohnya monyet, babi, dan tikus.
Deep Learning (Pendekatan)	Pendekatan pembelajaran yang menekankan pemahaman mendalam, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan penerapan pengetahuan dalam konteks nyata.
Cooperative Learning	Metode pembelajaran yang menekankan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok untuk mencapai tujuan belajar bersama.

N. DAFTAR PUSTAKA

- Campbell, N. A., Urry, L. A., Cain, M. L., Wasserman, S. A., Minorsky, P. V., & Reece, J. B. (2021). *Biology* (12th ed.). New York: Pearson Education.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Raven, P. H., Johnson, G. B., Mason, K. A., Losos, J. B., & Singer, S. R. (2020). *Biology* (12th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Sarr, C., Evers, C. A., & Sarr, L. (2019). *Biology: Concepts and Applications* (10th ed.). Boston: Cengage Learning.
- Widodo, W., Rachmadiarti, F., & Hidayati, S. (2018). *Ilmu Pengetahuan Alam untuk Sekolah Dasar*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.

Guru Kelas III,

Singaraja,.....
Mahasiswa,

Putu Joni Suhartawan, S.Pd
NIP. 19840404202221005

Putu Adi Yoga Suputra
NIM 2211031453

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Nyoman Karuna, S.Pd., M.Pd
NIP. 19720818199703006

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

Form Penilaian Asesmen Awal

No	Nama	Beriman saat melakukan doa bersama	Berpikir kritis saat menjawab pertanyaan	Kerjasama dalam kelompok	Skor perolehan	Nilai
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						
11.						
12.						
13.						
14.						
15.						
16.						
17.						
18.						
19.						
20.						
21.						
22.						
23.						
24.						
25.						
26.						
27.						
28.						
29.						
30.						
31.						
32.						
33.						
34.						

LAMPIRAN 2

Form Penilaian Asesmen Proses

No	Nama	Keaktifan Diskusi	Pemahaman LKPD	Kreatifitas	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					
26					
27					
28					
29					
30					
31					
32					
33					
34					

LAMPIRAN 3

Form asesmen akhir

[illegible]



DIKTISAINTEK
BERDAMPAK

LKPD

ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL KELAS III

Nama: _____

Kelas: _____



CP (Capaian Pembelajaran)

Melalui menyimak game berbasis kuis, peserta didik mampu mengklasifikasikan keberagaman hewan, membandingkan anggota tubuh hewan, dan fungsi bagian tubuh hewan.

TP (Tujuan Pembelajaran)

Setelah mengikuti kegiatan di LKPD ini, peserta didik diharapkan dapat:

1. Peserta didik mampu mengklasifikasikan keberagaman hewan
2. Peserta didik mampu membandingkan anggota tubuh hewan
3. Peserta didik mampu menilai keefektifan dari fungsi bagian tubuh hewan

Petunjuk Kerja

Persiapan

- Siapkan alat tulis dan buku catatan.
- Pastikan lingkungan belajar tenang agar mudah menyimak.

Menyimak Informasi

- Menyimak game kuis yang disediakan secara cermat.
- Perhatikan informasi penting yang terdapat game kuis

Menjawab Pertanyaan

- Jawablah pertanyaan yang tersedia di LKPD berdasarkan informasi yang telah disimak.
- Pastikan jawaban diisi dengan benar.

Instruksi

1. Simaklah media pembelajaran game kuis dan kerjakan semua kuis yang telah disediakan pada media
2. Gunakan informasi yang diperoleh untuk mengerjakan lembar kerja berikut.

L K P D

(Pengelompokan Hewan)

Perhatikan gambar dibawah dan lingkari huruf sesuai !



A



B



C



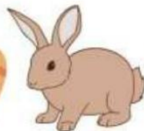
D

Manakah dari hewan-hewan diatas yang sering kamu jumpai di sekitar rumah mu

Perhatikan gambar dibawah ini, kelompokkan hewan dibawah ini sesuai dengan pengelompokan nya



A



B



C



D



E



F

Hewan Ternak

Hewan Peliharaan

Perhatikan gambar dibawah ini dan lingkari hewan yang dimaksud dari teka teki dibawah!

Aku punya bulu, suka mengeong, dan kadang mencuri ikan, siapakah aku?



L K P D

(Perbedaan Fisik Hewan)

Perhatikan gambar ikan dan burung. Tuliskan dua perbedaan utama pada anggota tubuh mereka



Tuliskan jawabanmu dikolom dibawah ini:

Jawablah pertanyaan berikut dan tuliskan jawaban di kolom dibawah ini

Jika seekor burung memiliki paruh yang runcing dan tajam, maka makanannya kemungkinan besar adalah...

- A. Rumput
- B. Ikan
- C. Biji-bijian
- D. Daging

Alasan memilih jawaban:

L K P D

(Klasifikasi hewan)

Perhatikan gambar ikan dan burung kemudian hubungkan anggota tubuh hewan dan fungsinya!



Membantu Berenang



Melompat di air dan di darat



Membantu Makan

Perhatikan gambar katak dan buaya. Kedua hewan ini punya kaki berselaput. Apa fungsi dari kaki berselaput itu?



- A. Mencari makan
- B. Membantu berjalan di tanah
- C. Membantu berenang di air
- D. Melindungi diri dari musuh

Bayangkan jika seekor ikan tidak memiliki sirip dan ekor. Apa yang akan terjadi saat ia berenang?

Jawablah pada kolom dibawah ini!



Lampiran 16 Dokumentasi



RIWAYAT HIDUP



Putu Adi Yoga Suputra, lahir di Bangli pada tanggal 26, September, 2003 Penulis lahir dari Ibu Nyoman Rai Trisnawati Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Penulis beralamat di Banjar Nyalian, Desa Kawan, Kecamatan Bangli, Kabupaten Bangli, Provinsi Bali Menyelesaikan pendidikan di SD Negeri 1 Bangli pada tahun 2016. Kemudian melanjutkan di SMP Negeri 1 Bangli dan lulus pada tahun 2019. Pada tahun 2022, lulus dari SMA Negeri 1 Bangli dan melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada Semester Genap tahun ajaran 2025/2026 penulis telah menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Pengembangan Media Game Berbasis Quiz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Materi Mari Kenali Hewan Di Sekitar Kita Kelas III Sekolah Dasar”.

