



# LAMPIRAN

### Lampiran 01. Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Waktu dalam Bulan								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
1.	Analisis kebutuhan/uji pendahuluan	■								
2.	Penyusunan proposal	■								
3.	Seminar proposal			■						
4.	Perbaikan proposal			■	■					
5.	Membuat rancangan media				■					
6.	Penyusunan analisis instrumen penelitian					■				
7.	Merancang dan mengembangkan media					■				
8.	Uji ahli ( <i>Judges</i> )						■			
9.	Uji validitas dan reliabilitas							■		
10.	Perbaikan media							■		
11.	Uji coba media terhadap guru dan siswa							■		
12.	Pengambilan data responden melalui kuesioner							■		
13.	Analisis data								■	
14.	Tabulasi data								■	
15.	Finalisasi buku media <i>fun thinkers</i>								■	
16.	Penyusunan laporan skripsi								■	
17.	Penyusunan artikel								■	
18.	Ujian skripsi								■	
19.	Perbaikan skripsi								■	
20.	Publikasi artikel dan HAKI								■	

Keterangan:

Waktu dalam bulan dimulai dari bulan November sampai bulan Juli.

## Lampiran 02. Surat

### 1. Surat Izin Melaksanakan Observasi



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**  
 Jalan Udayana Nomor 12 C Singaraja-Bali  
 Telepon 0362-22570; Faximile : 0362-25735  
 Laman : <http://www.undiksha.ac.id>

Singaraja, 26 November 2020

Nomor : 1831/UN48.10.1/LT/2020  
 Hal : Observasi

Yth. Kepala SDN 1 Kaliuntu  
 di Tempat

Dengan Hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha Singaraja, mohon agar mahasiswa kami diijinkan melakukan observasi dan diberikan keterangan di instansi Bapak/Ibu. Adapun nama mahasiswa tersebut:

No	Nama	Nim	Prodi	Fakultas
1.	Jummita	1711031068	PGSD	Ilmu Pendidikan
2.	Gusti Ayu Winawatiningsih	1711031070	PGSD	Ilmu Pendidikan

Demikian atas kesediaan dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

a.n Dekan  
 Wakil Dekan I

Dr. I Made Tegeh, S.Pd.,M.Pd  
 NIP.197108152001121001

Tembusan  
 1. Kasubbag Akademik FIP  
 2. Arsip



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Udayana Nomor 12 C Singaraja-Bali

Telepon 0362-22570; Faximile : 0362-25735

Laman : <http://www.undiksha.ac.id>

Singaraja, 26 November 2020

Nomor : 1831/UN48.10.1/LT/2020  
Hal : Observasi

Yth. Kepala SDN 3 Kaliuntu

di Tempat

Dengan Hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha Singaraja, mohon agar mahasiswa kami diijinkan melakukan observasi dan diberikan keterangan di instansi Bapak/Ibu. Adapun nama mahasiswa tersebut:

No	Nama	Nim	Prodi	Fakultas
1.	Jummita	1711031068	PGSD	Ilmu Pendidikan
2.	Gusti Ayu Winawatiningsih	1711031070	PGSD	Ilmu Pendidikan

Demikian atas kesediaan dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

a.n Dekan  
Wakil Dekan I

Dr. I Made Teguh, S.Pd.,M.Pd  
NIP 197108152001121001

Tembusan

1. Kasubbag Akademik FIP
2. Arsip



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 12 C Singaraja-Bali  
Telepon 0362-22570; Faximile : 0362-25735

Laman : <http://www.undiksha.ac.id>

Singaraja, 26 November 2020

Nomor : 1831/UN48.10.1/LT/2020  
Hal : Observasi

Yth. Kepala SDN 2 Kaliuntu

di Tempat

Dengan Hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha Singaraja, mohon agar mahasiswa kami diijinkan melakukan observasi dan diberikan keterangan di instansi Bapak/Ibu. Adapun nama mahasiswa tersebut:

No	Nama	Nim	Prodi	Fakultas
1.	Jummita	1711031068	PGSD	Ilmu Pendidikan
2.	Gusti Ayu Winawatiningsih	1711031070	PGSD	Ilmu Pendidikan

Demikian atas kesediaan dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

a.n. Dekan  
Wakil Dekan I

Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd  
NIP. 197108152001121001

Tembusan  
1. Kasubbag Akademik FIP  
2. Arsip



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 12 C Singaraja-Bali

Telepon 0362-22570; Faximile : 0362-25735

Laman : <http://www.undiksha.ac.id>

Singaraja, 26 November 2020

Nomor : 1831/UN48.10.1/LT/2020  
Hal : Observasi

Yth. Kepala SDN 4 Kaliuntu

di Tempat

Dengan Hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha Singaraja, mohon agar mahasiswa kami diijinkan melakukan observasi dan diberikan keterangan di instansi Bapak/Ibu. Adapun nama mahasiswa tersebut:

No	Nama	Nim	Prodi	Fakultas
1.	Jummita	1711031068	PGSD	Ilmu Pendidikan
2.	Gusti Ayu Winawatiningsih	1711031070	PGSD	Ilmu Pendidikan

Demikian atas kesediaan dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

a.n Dekan  
Wakil Dekan I

Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd  
NIP 197108152001121001

Tembusan  
1. Kasubbag Akademik FIP  
2. Arsip



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Udayana Nomor 12 C Singaraja-Bali  
 Telepon 0362-22570; Faximile : 0362-25735  
 Laman : <http://www.undiksha.ac.id>

Singaraja, 26 November 2020

Nomor : 1831/UN48.10.1/LT/2020  
 Hal : Observasi

Yth. Kepala SDN 1 Kampung Anyar

di Tempat

Dengan Hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha Singaraja, mohon agar mahasiswa kami diijinkan melakukan observasi dan diberikan keterangan di instansi Bapak/Ibu. Adapun nama mahasiswa tersebut:

No	Nama	Nim	Prodi	Fakultas
1.	Jummita	1711031068	PGSD	Ilmu Pendidikan
2.	Gusti Ayu Winawatiningsih	1711031070	PGSD	Ilmu Pendidikan

Demikian atas kesediaan dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

a.n Dekan  
 Wakil Dekan I

Dr. I Made Tegeh, S.Pd.,M.Pd  
 NIP 197108152001121001

Tembusan  
 1. Kasubbag Akademik FIP  
 2. Arsip



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Udayana Nomor 12 C Singaraja-Bali  
 Telepon 0362-22570; Faximile : 0362-25735  
 Laman : <http://www.undiksha.ac.id>

Singaraja, 26 November 2020

Nomor : 1831/UN48.10.1/LT/2020  
 Hal : Observasi

Yth. Kepala SDN 3 Kampung Anyar

di Tempat

Dengan Hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha Singaraja, mohon agar mahasiswa kami diijinkan melakukan observasi dan diberikan keterangan di instansi Bapak/Ibu. Adapun nama mahasiswa tersebut:

No	Nama	Nim	Prodi	Fakultas
1.	Jummita	1711031068	PGSD	Ilmu Pendidikan
2.	Gusti Ayu Winawatiningsih	1711031070	PGSD	Ilmu Pendidikan

Demikian atas kesediaan dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

a.n Dekan  
 Wakil Dekan I

Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd  
 NIP 197103152001121001

Tembusan

1. Kasubbag Akademik FIP
2. Arsip



## 2. Keterangan Melaksanakan Observasi dan Penyebaran Kuesioner



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG  
SD NEGERI 4 KALIUNTU KAB. BULELENG  
Jalan Dewi Sartika Utara No. 37 Singaraja, Telp (0362) 26007  
email: sartikautara@ymail.com



Singaraja, 8 Desember 2020

### SURAT KETERANGAN

Nomor : 045.2/616/Tu/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala sekolah SD Negeri 4 Kaliuntu, Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng Provinsi Bali dengan ini menerangkan bahwa :

No	Nama	NIM	Prodi
1	Jummita	1711031068	PGSD
2	Gusti Ayu Winawatiningsih	1711031070	PGSD

Memang benar mahasiswa di atas telah melakukan kegiatan observasi pengumpulan data sebagai syarat perkuliahan mata kuliah Skirpsi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.

Demikian surat ini kami sampaikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Terima kasih.

Kepala SD Negeri 4 Kaliuntu



Ketut Suci Mertari, S.Pd.

NIP. 196407101994122001

UNDIKSHA



**PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG**  
**DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHARAGA**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI 3 KALIUNTU**  
 Alamat : Jalan Tekukur Gang 1 / 1 Singaraja    Telpon 0362– 27364  
 e-mail : sdtiga\_kaliuntu@yahoo.com

**SURAT KETERANGAN**  
**No. 045.2/66/TU/2020**

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SDN 3 Kaliuntu Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

NO	NAMA	NIM
1	Jummita	1711031068
2	Gusti Ayu Winawatiningsih	1711031070

Memang benar mahasiswa tersebut di atas telah melakukan Pengumpulan Data di SDN 3 Kaliuntu, guna memenuhi tugas kuliah

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dapat digunakan sebagai mana mestinya.

Singaraja, 11 Desember 2020  
 Kepala SDN 3 Kaliuntu,



Ni Kulu Suparni, S.Pd.SD  
 NIP-19611231 198201 2 065





**PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG  
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA  
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 KAMPUNG ANYAR**  
*Alamat: Jalan Kaswari No. 12 Singaraja*

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 045.2/131 / Pendas / 2020

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri 1 Kampung Anyar, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, memberikan ijin kepada mahasiswa yang namanya tersebut dibawah ini:

Nama : Jummita  
NIM : 1711031068  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Memang benar mahasiswa di atas telah melakukan kegiatan observasi pengumpulan data sebagai syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.

Demikian surat keterangan ini saya buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Singaraja, 11 Desember 2020  
Kepala SDN 1, Kampung Anyar  
*[Signature]*  
Drs. PUTU BUDA ARTAWAN  
NIP. 19601231 198304 1 022



**PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG**  
**DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI 3 KAMPUNG ANYAR**

Alamat : Jl. Tekukur Gg. II / 7 Singaraja

SURAT KETERANGAN

Nomor :045.2/053/SDN3KPA/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala SD Negeri 3 Kampung Anyar, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali, dengan ini menerangkan bahwa:

No	Nama	NIM	PRODI	FAKULTAS
1	Jummita	1711031068	PGSD	Ilmu Pendidikan
2	Gusti Ayu Winawatiningsih	1711031070	PGSD	Ilmu Pendidikan

Memang benar mahasiswa di atas telah melakukan kegiatan observasi pengumpulan data sebagai syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 07 Desember 2020

Kepala SD Negeri 3 Kampung Anyar



Luh Gantiasih, S.Pd

NIP. 19680514198804001

**NB: Untuk surat SDN 1 dan 2 Kaliuntu tidak dilampirkan karena sekolah sedang mengadakan lockdown dan permohonan izin penyebaran kusioner dilakukan secara *online*.**

### 3. Surat Izin Melakukan Pengumpulan Data



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

Singaraja, 24 Mei 2021

Nomor : 936/UN48.10.1/LT/2021  
 Hal : Izin Penelitian

Yth. Kepala SDN 3 Kaliuntu  
 di Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi Bapak/Ibu. Adapun nama mahasiswa tersebut.

No	Nama	Nim	Prodi	Fakultas
1.	Jummita	1711031068	PGSD	Ilmu Pendidikan
2.	Gusti Ayu Winawatiningsih	1711031070	PGSD	Ilmu Pendidikan

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

a.n Dekan  
 Wakil Dekan I

Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.  
 NIP 197108152001121001

- Arsip.
1. Kasubbag Akademik FIP
  2. Arsip



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

Singaraja, 24 Mei 2021

Nomor : 936/UN48.10.1/LT/2021  
 Hal : Izin Penelitian


Yth. Kepala SDN 3 Kampung Anyar  
 di Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi Bapak/Ibu. Adapun nama mahasiswa tersebut.

No	Nama	Nim	Prodi	Fakultas
1.	Jummita	1711031068	PGSD	Ilmu Pendidikan
2.	Gusti Ayu Winawatiningsih	1711031070	PGSD	Ilmu Pendidikan

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

a.n Dekan  
 Wakil Dekan I

  
 Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd  
 NIP 197108152001121001

Arsip.

1. Kasubbag Akademik FIP
2. Arsip

#### 4. Surat Keterangan Melakukan Pengumpulan Data



**PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG  
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHARAGA  
SEKOLAH DASAR NEGERI 3 KALIUNTU**

Alamat : Jalan Tekukur Gang 1 / 1 Singaraja      Telpon 0362- 27364  
e-mail : sdtiga\_kaliuntu@yahoo.com

**SURAT KETERANGAN**  
**No. 045.2/104/TU/2021**

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SDN 3 Kaliuntu Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

NO	NAMA	NIM
1	Jummita	1711031068
2	Gusti Ayu Winawatiningsih	1711031070

Memang benar mahasiswa tersebut di atas telah melakukan Pengumpulan Data di SDN 3 Kaliuntu, guna memenuhi tugas kuliah

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dapat digunakan sebagai mana mestinya.

Singaraja, 25 Mei 2021  
Kepala SDN 3 Kaliuntu,



Ni Ketut Suparni, S.Pd.SD  
NIP 19611231 198201 2 065



**PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG**  
**DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI 3 KAMPUNG ANYAR**

Alamat : Jl. Tekukur Gg. II / 7 Singaraja

SURAT KETERANGAN

Nomor :045.2/011/SDN3KPA/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala SD Negeri 3 Kampung Anyar, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali, dengan ini menerangkan bahwa:

No	Nama	NIM	PRODI	FAKULTAS
1	Jummita	1711031068	PGSD	Ilmu Pendidikan
2	Gusti Ayu Winawatiningsih	1711031070	PGSD	Ilmu Pendidikan

Memang benar mahasiswa di atas telah melakukan kegiatan observasi pengumpulan data sebagai syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 04 Juni 2021

Kepala SD Negeri 3 Kampung Anyar


Lutfi Gantiasih, S.Pd

NIP. 19680514198804001



## 5. Surat Izin Melakukan Uji *Judges*



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR  
Alamat: Jalan Udayana, Nomor 11, Singaraja. Tlp. (0362) 23950; 31372, Fax: (0362) 25735

Nomor : 662/UN48.10.6/LL/2021  
Lampiran : Instrumen dan Soal  
Perihal : *Judges* penelitian mahasiswa


Kepada Yth. Ibu Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd. (*Judges I*)  
di Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian payung yang dilakukan oleh staf dosen a.n Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd. yang melibatkan beberapa mahasiswa yang sedang menyusun skripsi di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak / Ibu untuk dapat memeriksa instrumen penelitian tersebut (sebagai *judges*). Adapun mahasiswa yang terlibat dalam penelitian payung tersebut adalah sebagai berikut.

No	Nama Mahasiswa	Judul Skripsi
1	Jummita, NIM. 1711031068	Pengembangan Media <i>Fun Thinkers</i> Berbasis Soal Calistung untuk Siswa SD Kelas I pada Tema 7 Benda, Hewan, dan Tanaman di Sekitarku
2	Gusti Ayu Winawatiningsih, NIM. 1711031070	Pengembangan Media <i>Fun Thinkers</i> Berbasis Soal Kosakata untuk Siswa SD Kelas II pada Tema 2 Bermain di Lingkunganku
3	Ni Luh Wayan Rata Dewi, NIM. 1711031103	Pengembangan Media <i>Fun Thinkers</i> Berbasis Soal Literasi untuk Siswa SD Kelas III pada Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup
4	Ni Komang Winda Crisiana, NIM. 1711031307	Pengembangan Media <i>Fun Thinkers</i> dengan Desain Kebudayaan Bali untuk Siswa SD Kelas III pada Tema 7 Perkembangan Teknologi

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

Singaraja, 9 April 2021  
Ketua Jurusan Pendidikan Dasar,

  
Drs. I Made Suarjana, M.Pd  
NIP. 19601231 198603 1 022



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

Alamat: Jalan Udayana, Nomor 11, Singaraja. Tlp. (0362) 23950; 31372, Fax: (0362) 25735

Nomor : 662/UN48.10.6/LL/2021  
Lampiran : Instrumen dan Soal  
Perihal : Judges penelitian mahasiswa

Kepada Yth. Ibu Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd. (*Judges II*)  
di Singaraja


Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian payung yang dilakukan oleh staf dosen a.n Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd. yang melibatkan beberapa mahasiswa yang sedang menyusun skripsi di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak / Ibu untuk dapat memeriksa instrumen penelitian tersebut (sebagai *judges*). Adapun mahasiswa yang terlibat dalam penelitian payung tersebut adalah sebagai berikut.

No	Nama Mahasiswa	Judul Skripsi
1	Jummita, NIM. 1711031068	Pengembangan Media <i>Fun Thinkers</i> Berbasis Soal Calistung untuk Siswa SD Kelas I pada Tema 7 Benda, Hewan, dan Tanaman di Sekitarku
2	Gusti Ayu Winawatiningsih, NIM. 1711031070	Pengembangan Media <i>Fun Thinkers</i> Berbasis Soal Kosakata untuk Siswa SD Kelas II pada Tema 2 Bermain di Lingkunganku
3	Ni Luh Wayan Rata Dewi, NIM. 1711031103	Pengembangan Media <i>Fun Thinkers</i> Berbasis Soal Literasi untuk Siswa SD Kelas III pada Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup
4	Ni Komang Winda Crisiana, NIM. 1711031307	Pengembangan Media <i>Fun Thinkers</i> dengan Desain Kebudayaan Bali untuk Siswa SD Kelas III pada Tema 7 Perkembangan Teknologi

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

Singaraja, 5 April 2021

Ketua Jurusan Pendidikan Dasar,

  
Drs. I Made Suarjana, M.Pd  
NIP. 19601231 198603 1 022

UNDIKSHA

## 6. Surat Keterangan Melakukan Uji *Judges*



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

Alamat: Jalan Udayana, Nomor 11, Singaraja. Tlp. (0362) 23950; 31372, Fax: (0362) 25735

### SURAT KETERANGAN UJI *JUDGES* 1

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd.

NIP : 198604272009122003

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha, Fakultas Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Dasar di bawah ini.

No	Nama Mahasiswa	NIM	Prodi
1	Jummita	1711031068	PGSD
2	Gusti Ayu Winawatiningsih	1711031070	PGSD
3	Ni Luh Wayan Rata Dewi	1711031103	PGSD
4	Ni Komang Winda Crisiana	1711031307	PGSD

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

Singaraja, 09 April 2021  
Dosen/Pakar,

Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198604272009122003



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
 UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
**JURUSAN PENDIDIKAN DASAR**  
 Alamat: Jalan Udayana, Nomor 11, Singaraja. Tlp. (0362) 23950; 31372, Fax: (0362) 25735

**SURAT KETERANGAN UJI *JUDGES* II**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

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

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha, Fakultas Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Dasar di bawah ini.

No	Nama Mahasiswa	NIM	Prodi
1	Jummita	1711031068	PGSD
2	Gusti Ayu Winawatiningsih	1711031070	PGSD
3	Ni Luh Wayan Rata Dewi	1711031103	PGSD
4	Ni Komang Winda Crisiana	1711031307	PGSD

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

Singaraja, 5 April 2021  
 Dosen/Pakar,

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

## 7. Surat Izin Melakukan Uji Produk



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR  
Alamat: Jalan Udayana, Nomor 11, Singaraja. Tlp. (0362) 23950; 31372, Fax: (0362) 25735

Nomor : 320/UN48.10.6/LL/2021  
Lampiran : Instrumen dan Materi Soal  
Perihal : Judges penelitian mahasiswa

Kepada Yth. Ibu Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd (*Judges 1*)  
di Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian payung yang dilakukan oleh staf dosen a.n Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd. yang melibatkan beberapa mahasiswa yang sedang menyusun skripsi di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu sebagai penilai isi (materi soal) pada produk yang telah disusun oleh mahasiswa. Adapun mahasiswa yang terlibat dalam penelitian payung tersebut adalah sebagai berikut.

No	Nama Mahasiswa	Judul Skripsi
1	Jummita, NIM. 1711031068	Pengembangan Media <i>Fun Thinkers</i> Berbasis Soal Calistung untuk Siswa SD Kelas I pada Tema 7 Benda, Hewan, dan Tanaman di Sekitarku
2	Gusti Ayu Winawatiningsih, NIM. 1711031070	Pengembangan Media <i>Fun Thinkers</i> Berbasis Soal Kosakata untuk Siswa SD Kelas II pada Tema 2 Bermain di Lingkunganku
3	Ni Luh Wayan Rata Dewi, NIM. 1711031103	Pengembangan Media <i>Fun Thinkers</i> Berbasis Soal Literasi untuk Siswa SD Kelas III pada Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup
4	Ni Putu Feby Mulia Buana Rosnata, NIM. 1711031145	Pengembangan Media <i>Fun Thinkers</i> Berbasis Soal <i>Fill The Blank</i> untuk Siswa SD Kelas I pada Tema 3 Kegiatanku

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

Singaraja, 11 Mei 2021  
Ketua Jurusan Pendidikan Dasar,

Drs. I Made Suarjana, M.Pd  
NIP. 196012311986031022



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**  
**JURUSAN PENDIDIKAN DASAR**

umat: Jalan Udayana, Nomor 11, Singaraja. Tlp. (0362) 23950; 31372, Fax: (0362) 25735

Nomor : 306/UN48.10.6/LL/2021  
 Lampiran : Instrumen dan Materi Soal  
 Perihal : Judges penelitian mahasiswa

Kepada Yth. Ibu Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd. (*Judges II*)  
 di Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian payung yang dilakukan oleh staf dosen a.n Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd. yang melibatkan beberapa mahasiswa yang sedang menyusun skripsi di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk sebagai penilai isi (materi soal) pada produk yang telah disusun oleh mahasiswa. Adapun mahasiswa yang terlibat dalam penelitian payung tersebut adalah sebagai berikut.

No	Nama Mahasiswa	Judul Skripsi
1	Ni Nyoman Trisna Adnyani, NIM. 1711031038	Pengembangan Media <i>Fun Thinkers</i> untuk Siswa SD Kelas III pada Tema Cuaca
2	Jummita, NIM. 1711031068	Pengembangan Media <i>Fun Thinkers</i> Berbasis Soal Calistung untuk Siswa SD Kelas I Tema 7 Benda, Hewan, dan Tanaman di Sekitarku
3	Gusti Ayu Winawatiningsih, NIM. 1711031070	Pengembangan Media <i>Fun Thinkers</i> Berbasis Soal Kosakata untuk Siswa SD Kelas II pada Tema 2 Bermain di Lingkunganku
4	Ni Luh Wayan Rata Dewi, NIM. 1711031103	Pengembangan Media <i>Fun Thinkers</i> Berbasis Soal Literasi untuk Siswa SD Kelas III pada Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup
5	Ni Putu Feby Mulia Buana Rosnata, NIM. 1711031145	Pengembangan Media <i>Fun Thinkers</i> Berbasis Soal <i>Fill The Blank</i> untuk Siswa SD Kelas I pada Tema 3 Kegiatanku
6	Ni Made Upadani, NIM. 1711031194	Pengembangan Media <i>Fun Thinkers</i> Berbasis Soal Berpikir Kritis untuk Siswa SD Kelas IV pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan
7	Ni Komang Ayu Indah Pranyani, NIM. 1711031196	Pengembangan Media <i>Fun Thinkers</i> Berbasis Soal <i>Hots</i> untuk Siswa SD Kelas IV pada Tema 1 Indahnya Kebersamaan
8	Ni Komang Winda Crisiana, NIM. 1711031307	Pengembangan Media <i>Fun Thinkers</i> dengan Latar Kebudayaan Bali untuk Siswa SD Kelas III pada Tema 7 Perkembangan Teknologi

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

Singaraja, 10 Mei 2021

Ketua Jurusan Pendidikan Dasar,

Drs. I Made Suarjana, M.Pd  
 NIP. 19601231 198603 1 022



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR**

Alamat: Jalan Udayana, Nomor 11, Singaraja. Tlp. (0362) 23950; 31372, Fax: (0362) 25735

**SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI MEDIA I  
MEDIA FUN THINKERS**

Yang bertanda tangan dibawah ini.

Nama : Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd  
NIP : 198604272009122003  
Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha, Fakultas Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Dasar di bawah ini.

No	Nama Mahasiswa	Judul Skripsi
1	Jummita, NIM. 1711031068 ✓	Pengembangan Media <i>Fun Thinkers</i> Berbasis Soal Calistung untuk Siswa SD Kelas 1 Tema 7 Benda, Hewan, dan Tanaman di Sekitarku
2	Gusti Ayu Winawatiningsih, NIM. 1711031070 ✓	Pengembangan Media <i>Fun Thinkers</i> Berbasis Soal Kosakata untuk Siswa SD Kelas II pada Tema 2 Bermain di Lingkunganku
3	Ni Luh Wayan Rata Dewi, NIM. 1711031103 ✓	Pengembangan Media <i>Fun Thinkers</i> Berbasis Soal Literasi untuk Siswa SD Kelas III pada Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup
4	Ni Putu Feby Mulia Buana Rosnata, NIM. 1711031145 ✓	Pengembangan Media <i>Fun Thinkers</i> Berbasis Soal <i>Fill The Blank</i> untuk Siswa SD Kelas I pada Tema 3 Kegiatanku
5	Ni Made Upadani, NIM. 1711031194 ✓	Pengembangan Media <i>Fun Thinkers</i> Berbasis Soal Berpikir Kritis untuk Siswa SD Kelas IV pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan
6	Ni Komang Ayu Indah Pranyani, NIM. 1711031196 ✓	Pengembangan Media <i>Fun Thinkers</i> Berbasis Soal <i>Hot's</i> untuk Siswa SD Kelas IV pada Tema 1 Indahnya Kebersamaan

Memang benar telah melakukan Uji Validitas Media *Fun Thinkers*. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 10 Mei 2021

*Judges I,*

Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd  
NIP. 198604272009122003



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
**JURUSAN PENDIDIKAN DASAR**

Alamat: Jalan Udayana, Nomor 11, Singaraja. Tlp. (0362) 23950; 31372, Fax: (0362) 25735

Nomor : 320/UN48.10.6/LL/2021  
Lampiran : Instrumen dan Media atau Produk  
Perihal : Judges penelitian mahasiswa

Kepada Yth. Bapak Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd (*Judges II*)  
di Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian payung yang dilakukan oleh staf dosen a.n Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd. yang melibatkan beberapa mahasiswa yang sedang menyusun skripsi di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu sebagai penilai media pada produk yang telah disusun oleh mahasiswa. Adapun mahasiswa yang terlibat dalam penelitian payung tersebut adalah sebagai berikut.

No	Nama Mahasiswa	Judul Skripsi
1	Jummita, NIM. 1711031068	Pengembangan Media <i>Fun Thinkers</i> Berbasis Soal Calistung untuk Siswa SD Kelas I Tema 7 Benda, Hewan, dan Tanaman di Sekitarku
2	Gusti Ayu Winawatiningsih, NIM. 1711031070	Pengembangan Media <i>Fun Thinkers</i> Berbasis Soal Kosakata untuk Siswa SD Kelas II pada Tema 2 Bermain di Lingkunganku
3	Ni Luh Wayan Rata Dewi, NIM. 1711031103	Pengembangan Media <i>Fun Thinkers</i> Berbasis Soal Literasi untuk Siswa SD Kelas III pada Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup

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

Singaraja, 10 Mei 2021  
Ketua Jurusan Pendidikan Dasar,

Drs. I Made Suarjana, M.Pd  
NIP. 196012311986031022



## 8. Surat Keterangan Melakukan Uji Produk



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR**

Alamat: Jalan Udayana, Nomor 11, Singaraja. Tlp. (0362) 23950; 31372, Fax: (0362) 25735

**SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI MATERI SOAL I  
MEDIA FUN THINKERS**

Yang bertanda tangan dibawah ini.

Nama : Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd  
NIP : 198912132015042003  
Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha, Fakultas Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Dasar di bawah ini.

No	Nama Mahasiswa	Judul Skripsi
1	Jummita, NIM. 1711031068	Pengembangan Media <i>Fun Thinkers</i> Berbasis Soal Calistung untuk Siswa SD Kelas I pada Tema 7 Benda, Hewan, dan Tanaman di Sekitarku
2	Gusti Ayu Winawatiningsih, NIM. 1711031070	Pengembangan Media <i>Fun Thinkers</i> Berbasis Soal Kosakata untuk Siswa SD Kelas II pada Tema 2 Bermain di Lingkunganku
3	Ni Luh Wayan Rata Dewi, NIM. 1711031103	Pengembangan Media <i>Fun Thinkers</i> Berbasis Soal Literasi untuk Siswa SD Kelas III pada Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup
4	Ni Putu Feby Mulia Buana Rosnata, NIM. 1711031145	Pengembangan Media <i>Fun Thinkers</i> Berbasis Soal <i>Fill The Blank</i> untuk Siswa SD Kelas I pada Tema 3 Kegiatanku

Memang benar telah melakukan Uji Validitas Materi Soal. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 11 Mei 2021  
Judges I,

Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd  
NIP. 198912132015042003



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR**

Alamat: Jalan Udayana, Nomor 11, Singaraja. Tlp. (0362) 23950; 31372, Fax: (0362) 25735

**SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI MATERI SOAL II  
MEDIA FUN THINKERS**

Yang bertanda tangan dibawah ini.

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

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha, Fakultas Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Dasar di bawah ini.

No	Nama Mahasiswa	Judul Skripsi
1	Ni Nyoman Trisna Adnyani, NIM. 1711031038	Pengembangan Media <i>Fun Thinkers</i> untuk Siswa SD Kelas III pada Tema Cuaca
2	Jummita, NIM. 1711031068	Pengembangan Media <i>Fun Thinkers</i> Berbasis Soal Calistung untuk Siswa SD Kelas I Tema 7 Benda, Hewan, dan Tanaman di Sekitarku
3	Gusti Ayu Winawatiningsih, NIM. 1711031070	Pengembangan Media <i>Fun Thinkers</i> Berbasis Soal Kosakata untuk Siswa SD Kelas II pada Tema 2 Bermain di Lingkunganku
4	Ni Luh Wayan Rata Dewi, NIM. 1711031103	Pengembangan Media <i>Fun Thinkers</i> Berbasis Soal Literasi untuk Siswa SD Kelas III pada Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup
5	Ni Putu Feby Mulia Buana Rosnata, NIM. 1711031145	Pengembangan Media <i>Fun Thinkers</i> Berbasis Soal <i>Fill The Blank</i> untuk Siswa SD Kelas I pada Tema 3 Kegiatanku
6	Ni Made Upadani, NIM. 1711031194	Pengembangan Media <i>Fun Thinkers</i> Berbasis Soal Berpikir Kritis untuk Siswa SD Kelas IV pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan
7	Ni Komang Ayu Indah Pranyani, NIM. 1711031196	Pengembangan Media <i>Fun Thinkers</i> Berbasis Soal <i>Hots</i> untuk Siswa SD Kelas IV pada Tema 1 Indahnya Kebersamaan
8	Ni Komang Winda Crisiana, NIM. 1711031307	Pengembangan Media <i>Fun Thinkers</i> dengan Latar Kebudayaan Bali untuk Siswa SD Kelas III pada Tema 7 Perkembangan Teknologi

Memang benar telah melakukan Uji Validitas Materi Soal. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 10 Mei 2021

Judges II,

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



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR**

Alamat: Jalan Udayana, Nomor 11, Singaraja. Tlp. (0362) 23950; 31372, Fax: (0362) 25735

**SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI MEDIA I  
MEDIA FUN THINKERS**

Yang bertanda tangan dibawah ini.

Nama : Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd  
NIP : 198604272009122003  
Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha, Fakultas Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Dasar di bawah ini.

No	Nama Mahasiswa	Judul Skripsi
1	Jummita, NIM. 1711031068 ✓	Pengembangan Media <i>Fun Thinkers</i> Berbasis Soal Calistung untuk Siswa SD Kelas I Tema 7 Benda, Hewan, dan Tanaman di Sekitarku
2	Gusti Ayu Winawatiningsih, NIM. 1711031070 ✓	Pengembangan Media <i>Fun Thinkers</i> Berbasis Soal Kosakata untuk Siswa SD Kelas II pada Tema 2 Bermain di Lingkunganku
3	Ni Luh Wayan Rata Dewi, NIM. 1711031103 ✓	Pengembangan Media <i>Fun Thinkers</i> Berbasis Soal Literasi untuk Siswa SD Kelas III pada Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup
4	Ni Putu Feby Mulia Buana Rosnata, NIM. 1711031145 ✓	Pengembangan Media <i>Fun Thinkers</i> Berbasis Soal <i>Fill The Blank</i> untuk Siswa SD Kelas I pada Tema 3 Kegiatanku
5	Ni Made Upadani, NIM. 1711031194 ✓	Pengembangan Media <i>Fun Thinkers</i> Berbasis Soal Berpikir Kritis untuk Siswa SD Kelas IV pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan
6	Ni Komang Ayu Indah Pranyani, NIM. 1711031196 ✓	Pengembangan Media <i>Fun Thinkers</i> Berbasis Soal <i>Hots</i> untuk Siswa SD Kelas IV pada Tema 1 Indahnya Kebersamaan

Memang benar telah melakukan Uji Validitas Media *Fun Thinkers*. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 10 Mei 2021

*Judges I,*

Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd

NIP. 198604272009122003



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

Alamat: Jalan Udayana, Nomor 11, Singaraja. Tlp. (0362) 23950; 31372, Fax: (0362) 25735

**SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI MEDIA II**  
**MEDIA FUN THINKERS**

Yang bertanda tangan dibawah ini.

Nama : Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd  
NIP : 197108152001121001  
Jabatan : Wakil Dekan 1 dan Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan  
Jurusan Ilmu Pendidikan Psikologi dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha, Fakultas Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Dasar di bawah ini.

No	Nama Mahasiswa	Judul Skripsi
1	Jummita, NIM. 1711031068	Pengembangan Media <i>Fun Thinkers</i> Berbasis Soal Calistung untuk Siswa SD Kelas I Tema 7 Benda, Hewan, dan Tanaman di Sekitarku
2	Gusti Ayu Winawatiningsih, NIM. 1711031070	Pengembangan Media <i>Fun Thinkers</i> Berbasis Soal Kosakata untuk Siswa SD Kelas II pada Tema 2 Bermain di Lingkunganku
3	Ni Luh Wayan Rata Dewi, NIM. 1711031103	Pengembangan Media <i>Fun Thinkers</i> Berbasis Soal Literasi untuk Siswa SD Kelas III pada Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup

Memang benar telah melakukan Uji Validitas Media *Fun Thinkers*. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 11 Mei 2021  
Judges II,

Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd  
NIP. 197108152001121001

### Lampiran 03. Hasil Penyebaran Kuesioner Observasi Awal

#### KUESIONER OBSERVASI BUKU MEDIA FUN THINKERS

Nama Guru : Putu Sukerni, SPd  
 NIP : 198410052006042017  
 Sekolah : SDN 4 Kaliuntu  
 Jabatan : Guru kelas I

#### Petunjuk

Berilah tanda (√) pada pernyataan dibawah ini!

Keterangan:

SS = Sangat setuju

S = Setuju

Rr = Ragu-ragu

TS = Tidak setuju

STS = Sangat tidak setuju

No.	Pernyataan	Kriteria				
		SS	S	Rr	TS	STS
		5	4	3	2	1
1	Guru menggunakan media pembelajaran dalam mengajar.		✓			
2	Dalam mengajar guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.		✓			
3	Saat menggunakan media pembelajaran siswa lebih bersemangat dalam belajar.		✓			
4	Media pembelajaran dirancang dengan teknik belajar sambil bermain untuk menghilangkan rasa bosan terhadap materi.		✓			
5	Perlu dikembangkannya media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran tematik.	✓				
6	Buku tema perlu dikembangkan menjadi buku media <i>fun thinkers</i> .		✓			
7	Kehadiran media <i>fun thinkers</i> dimasa pandemi dapat membantu siswa dalam belajar dirumah.	✓				
8	Media <i>fun thinkers</i> dapat memudahkan pemahaman belajar dalam buku tema		✓			
9	Media <i>fun thinkers</i> dapat mengemas materi pelajaran dengan cara yang berbeda.	✓				
10	Media <i>fun thinkers</i> dijadikan sebagai salah satu media pendukung dalam proses pembelajaran.	✓				

## KUESIONER OBSERVASI BUKU MEDIA FUN THINKERS

Nama Guru : Ni KADEK NOVITA DEWI  
 NIP : -  
 Sekolah : SDN 3 KALIUNGU  
 Jabatan : KALI KELAS 1

**Petunjuk**

Berilah tanda (√) pada pernyataan dibawah ini!

Keterangan:

SS = Sangat setuju  
 S = Setuju  
 Rr = Ragu-ragu  
 TS = Tidak setuju  
 STS = Sangat tidak setuju

No.	Pernyataan	Kriteria				
		SS 5	S 4	Rr 3	TS 2	STS 1
1	Guru menggunakan media pembelajaran dalam mengajar.	✓				
2	Dalam mengajar guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.	✓				
3	Saat menggunakan media pembelajaran siswa lebih bersemangat dalam belajar.	✓				
4	Media pembelajaran dirancang dengan teknik belajar sambil bermain untuk menghilangkan rasa bosan terhadap materi.	✓				
5	Perlu dikembangkannya media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran tematik.		✓			
6	Buku tema perlu dikembangkan menjadi buku media <i>fun thinkers</i> .		✓			
7	Kehadiran media <i>fun thinkers</i> dimasa pandemi dapat membantu siswa dalam belajar dirumah.		✓			
8	Media <i>fun thinkers</i> dapat memudahkan pemahaman belajar dalam buku tema		✓			
9	Media <i>fun thinkers</i> dapat mengemas materi pelajaran dengan cara yang berbeda.	✓				
10	Media <i>fun thinkers</i> dijadikan sebagai salah satu media pendukung dalam proses pembelajaran.	✓				



### KUESIONER OBSERVASI BUKU MEDIA FUN THINKERS

Nama Guru : Veronika Wayan Sutiarti  
 NIP : 196306191986062003  
 Sekolah : SDN 1 Kaliuntu  
 Jabatan : Guru kelas 1

#### Petunjuk

Berilah tanda (√) pada pernyataan dibawah ini!

Keterangan:

SS = Sangat setuju  
 S = Setuju  
 Rr = Ragu-ragu  
 TS = Tidak setuju  
 STS = Sangat tidak setuju

No.	Pernyataan	Kriteria				
		SS	S	Rr	TS	STS
		5	4	3	2	1
1	Guru menggunakan media pembelajaran dalam mengajar.	✓				
2	Dalam mengajar guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.	✓				
3	Saat menggunakan media pembelajaran siswa lebih bersemangat dalam belajar.	✓				
4	Media pembelajaran dirancang dengan teknik belajar sambil bermain untuk menghilangkan rasa bosan terhadap materi.	✓				
5	Perlu dikembangkannya media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran tematik.	✓				
6	Buku tema perlu dikembangkan menjadi buku media <i>fun thinkers</i> .		✓			
7	Kehadiran media <i>fun thinkers</i> dimasa pandemi dapat membantu siswa dalam belajar dirumah.		✓			
8	Media <i>fun thinkers</i> dapat memudahkan pemahaman belajar dalam buku tema		✓			
9	Media <i>fun thinkers</i> dapat mengemas materi pelajaran dengan cara yang berbeda.		✓			
10	Media <i>fun thinkers</i> dijadikan sebagai salah satu media pendukung dalam proses pembelajaran.		✓			



## KUESIONER OBSERVASI BUKU MEDIA FUN THINKERS

Nama Guru : LUH SILAWATI S.Pd SD  
 NIP : 196202161983042013  
 Sekolah : SD. N. 3. KAMPUNG ANYAR  
 Jabatan : GURU KEL I

**Petunjuk**

Berilah tanda (√) pada pernyataan dibawah ini!

Keterangan:

SS = Sangat setuju  
 S = Setuju  
 Rr = Ragu-ragu  
 TS = Tidak setuju  
 STS = Sangat tidak setuju

No.	Pernyataan	Kriteria				
		SS	S	Rr	TS	STS
		5	4	3	2	1
1	Guru menggunakan media pembelajaran dalam mengajar.		✓			
2	Dalam mengajar guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.		✓			
3	Saat menggunakan media pembelajaran siswa lebih bersemangat dalam belajar.		✓			
4	Media pembelajaran dirancang dengan teknik belajar sambil bermain untuk menghilangkan rasa bosan terhadap materi.		✓			
5	Perlu dikembangkannya media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran tematik.	✓				
6	Buku tema perlu dikembangkan menjadi buku media <i>fun thinkers</i> .	✓				
7	Kehadiran media <i>fun thinkers</i> dimasa pandemi dapat membantu siswa dalam belajar dirumah.	✓				
8	Media <i>fun thinkers</i> dapat memudahkan pemahaman belajar dalam buku tema		✓			
9	Media <i>fun thinkers</i> dapat mengemas materi pelajaran dengan cara yang berbeda.	✓				
10	Media <i>fun thinkers</i> dijadikan sebagai salah satu media pendukung dalam proses pembelajaran.	✓				





**KUESIONER OBSERVASI BUKU MEDIA FUN THINKERS**

Nama Guru : Putu wika Asnia Murni, S.Pd  
 NIP : -  
 Sekolah : SDN 2 Kaliuntu  
 Jabatan : Guru kelas 1

**Petunjuk**

Berilah tanda (√) pada pernyataan dibawah ini!

Keterangan:

SS = Sangat setuju  
 S = Setuju  
 Rr = Ragu-ragu  
 TS = Tidak setuju  
 STS = Sangat tidak setuju

No.	Pernyataan	Kriteria				
		SS	S	Rr	TS	STS
		5	4	3	2	1
1	Guru menggunakan media pembelajaran dalam mengajar.	✓				
2	Dalam mengajar guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.		✓			
3	Saat menggunakan media pembelajaran siswa lebih bersemangat dalam belajar.	✓				
4	Media pembelajaran dirancang dengan teknik belajar sambil bermain untuk menghilangkan rasa bosan terhadap materi.	✓				
5	Perlu dikembangkannya media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran tematik.	✓				
6	Buku tema perlu dikembangkan menjadi buku media <i>fun thinkers</i> .		✓			
7	Kehadiran media <i>fun thinkers</i> dimasa pandemi dapat membantu siswa dalam belajar dirumah.		✓			
8	Media <i>fun thinkers</i> dapat memudahkan pemahaman belajar dalam buku tema		✓			
9	Media <i>fun thinkers</i> dapat mengemas materi pelajaran dengan cara yang berbeda.		✓			
10	Media <i>fun thinkers</i> dijadikan sebagai salah satu media pendukung dalam proses pembelajaran.		✓			



## KUESIONER OBSERVASI BUKU MEDIA FUN THINKERS

Nama Guru : Luh Yusniari S.pd SD  
 NIP : 196712251991052002  
 Sekolah : SDN 1 Kampung Anyar  
 Jabatan : Guru kelas 1

**Petunjuk**

Berilah tanda (√) pada pernyataan dibawah ini!

Keterangan:

SS = Sangat setuju

S = Setuju

Rr = Ragu-ragu

TS = Tidak setuju

STS = Sangat tidak setuju

No.	Pernyataan	Kriteria				
		SS	S	Rr	TS	STS
		5	4	3	2	1
1	Guru menggunakan media pembelajaran dalam mengajar.		✓			
2	Dalam mengajar guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.		✓			
3	Saat menggunakan media pembelajaran siswa lebih bersemangat dalam belajar.	✓				
4	Media pembelajaran dirancang dengan teknik belajar sambil bermain untuk menghilangkan rasa bosan terhadap materi.	✓				
5	Perlu dikembangkannya media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran tematik.	✓				
6	Buku tema perlu dikembangkan menjadi buku media <i>fun thinkers</i> .	✓				
7	Kehadiran media <i>fun thinkers</i> dimasa pandemi dapat membantu siswa dalam belajar dirumah.	✓				
8	Media <i>fun thinkers</i> dapat memudahkan pemahaman belajar dalam buku tema	✓				
9	Media <i>fun thinkers</i> dapat mengemas materi pelajaran dengan cara yang berbeda.	✓				
10	Media <i>fun thinkers</i> dijadikan sebagai salah satu media pendukung dalam proses pembelajaran.	✓				



## Lampiran 04. Hasil Uji Instrumen

### LEMBAR PENILAIAN JUDGES (INSTRUMEN VALIDASI UJI AHLI MATERI SOAL)

**Petunjuk:**

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan.

No	Aspek	Indikator	Relevansi	
			Relevan	Tidak Relevan
1	Penggunaan Bahasa	Menggunakan bahasa yang baku	✓	
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓	
		Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa	✓	
		Susunan kalimat yang digunakan sesuai dengan aturan penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar	✓	
		Keefektifan kalimat yang digunakan dalam materi soal media <i>fun thinkers</i>	✓	
		Kalimat yang digunakan mudah dipahami	✓	
		Kalimat yang digunakan tidak bersifat ambigu	✓	
2	Isi Soal	Materi soal yang disampaikan di dalam buku media <i>fun thinkers</i> sesuai dengan kompetensi dasar.	✓	
		Kedalaman materi soal yang disampaikan di dalam buku media <i>fun thinkers</i> sesuai dengan kompetensi dasar	✓	
		Materi soal yang disampaikan di dalam buku media <i>fun thinkers</i> sesuai dengan indikator yang ditetapkan	✓	
		Kedalaman materi soal yang disampaikan di dalam buku media <i>fun thinkers</i> sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.	✓	
		Tingkat kesulitan materi soal		

		yang disampaikan di dalam buku media <i>fun thinkers</i> sesuai dengan tingkatan perkembangan siswa.	✓	
		Materi soal yang disampaikan mengandung muatan calistung	✓	
		Kesesuaian materi soal dengan muatan calistung	✓	
3	Penyajian Soal	Tampilan penyajian materi soal menarik	✓	
		Tata letak tampilan materi soal tersusun rapi	✓	
		Gambar dan teks pada materi soal tampak jelas	✓	

**Catatan :**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 29 Maret 2021

Dosen/Pakar



Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd..M.Pd  
NIP. 198604272009122003

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES  
(INSTRUMEN VALIDASI UJI AHLI MEDIA)**

**Petunjuk:**

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan.

No	Aspek	Indikator	Relevansi	
			Relevan	Tidak Relevan
1	Desain Media	Kemenarikan desain tampilan sampul	✓	
		Kejelasan identitas sampul	✓	
		Keserasian warna pada tampilan sampul	✓	
		Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan materi yang dibelajarkan	✓	
		Kejelasan penggunaan gambar yang digunakan pada buku media <i>fun thinkers</i>	✓	
		Kesesuaian ukuran gambar pada buku dan bingkai peraga yang digunakan dengan ukuran teks.	✓	
		Gambar pada isi buku media <i>fun thinkers</i> dapat mendukung pembelajaran dan pemahaman siswa.	✓	
		Desain tampilan isi buku media <i>fun thinkers</i> memiliki daya tarik yang tinggi	✓	
		Teks yang digunakan pada buku media <i>fun thinkers</i> dapat dibaca dengan baik	✓	
		Kesesuaian ukuran teks pada isi buku dan bingkai peraga media <i>fun thinkers</i> yang digunakan.	✓	
		Keserasian tata letak		

		tulisan yang ditampilkan pada buku media <i>fun thinkers</i> .	✓	
		Keserasian kombinasi warna gambar dan teks pada buku media <i>fun thinkers</i>	✓	
		Keserasian warna pada bingkai peraga media <i>fun thinkers</i>	✓	
2	Penggunaan Bahasa	Penggunaan kata memperhatikan pedoman penulisan sesuai dengan EYD	✓	
		Bahasa yang digunakan bersifat baku	✓	
		Penggunaan kata dan istilah dalam buku media <i>fun thinkers</i> jelas	✓	
		Bahasa yang digunakan pada buku media <i>fun thinkers</i> mudah dipahami.	✓	
3	Kemudahan Penggunaan Media	Media <i>fun thinkers</i> mudah digunakan	✓	
		Media <i>fun thinkers</i> sesuai untuk pembelajaran daring maupun luring	✓	

**Catatan :**

.....

.....

.....

.....

.....

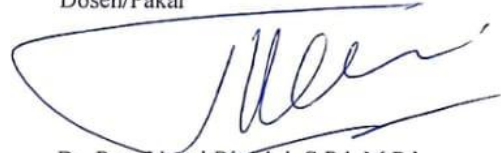
.....

.....

.....  
.....  
.....

Singaraja, 29 Maret 2021

Dosen/Pakar



Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd  
NIP. 198604272009122003

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES**  
(INSTRUMEN VALIDASI RESPON PRAKTIKI)

**Petunjuk:**

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan

No	Aspek	Indikator	Relevansi	
			Relevan	Tidak Relevan
1	Tampilan	Desain sampul media menarik	✓	
		Tampilan isi media menarik	✓	
2	Bahasa	Menggunakan bahasa yang baku	✓	
		Kalimat mudah di pahami	✓	
3	Isi	Kejelasan gambar dan teks pada media <i>fun htonkers</i>		✓
		Kesesuaian isi dengan buku tema	✓	
		Materi soal pada buku media <i>fun thinkers</i> dapat mengasah kemampuan calistung	✓	
		Kedalaman materi soal sesuai dengan taraf perkembangan siswa	✓	
4	Kebertahanan Media	Media dapat digunakan dalam jangka waktu panjang	✓	
5	Kemudahan Penggunaan Media	Media mudah digunakan	✓	

**Catatan :**

*Aspek 3 indikator 1 lebih tepat pada aspek 1*

.....

.....

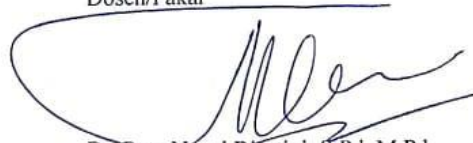
.....



.....  
.....  
.....  
.....

Singaraja, 29 Maret 2021

Dosen/Pakar



Dr. Putu Nanci Rastini, S.Pd., M.Pd  
NIP. 198604272009122003

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES  
(INSTRUMEN RESPON SISWA)**

**Petunjuk:**

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan

No	Aspek	Indikator	Relevansi	
			Relevan	Tidak Relevan
1	Tampilan	Tampilan media menarik	✓	
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓	
3	Isi	Materi soal jelas dan mudah dipahami	✗	✓
		Materi soal dapat menimbulkan rasa ingin mencoba terus menerus	✓	
4	Kemudahan Penggunaan Media	Media mudah digunakan	✓	

**Catatan :**

- a) 2. Aspek Bahasa
- b) Aspek isi indikator 1 : Materi soal sesuai dengan buku tema
- .....
- .....

Singaraja, 29 Maret 2021  
Dosen/Pakar

  
Dr. Putri Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd  
NIP. 198604272009122003

### INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI SOAL

#### A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli media ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas isi materi soal yang sedang dikembangkan dari sisi ahli materi soal.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 3 aspek utama yaitu penggunaan bahasa, isi soal dan penyajian soal.

#### B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian yaitu *sangat setuju* (4), *setuju* (3), *tidak setuju* (2) dan *sangat tidak setuju* (1)  
*Baik* *Baik* *Cukup* *KB* *TS*
2. Pemberian jawaban pada instrument penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.
4. Isilah dengan sejujur-jujurnya

5 sbali

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES**  
(INSTRUMEN VALIDASI UJI AHLI MATERI SOAL)

**Petunjuk:**

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan.

No	Aspek	Indikator	Relevansi	
			Relevan	Tidak Relevan
1	Penggunaan Bahasa	Menggunakan bahasa yang baku	✓	
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓	
		Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa	✓	
		Susunan kalimat yang digunakan sesuai dengan aturan penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar	✓	
		Keefektifan kalimat yang digunakan dalam materi soal media <i>fun thinkers</i>	✓	
		Kalimat yang digunakan mudah dipahami	✓	
		Kalimat yang digunakan tidak bersifat ambigu	✓	
2	Isi Soal	Materi soal yang disampaikan di dalam buku media <i>fun thinkers</i> sesuai dengan kompetensi dasar.	✓	
		Kedalaman materi soal yang disampaikan di dalam buku media <i>fun thinkers</i> sesuai dengan kompetensi dasar	✓	
		Materi soal yang disampaikan di dalam buku media <i>fun thinkers</i> sesuai dengan indikator yang ditetapkan	✓	
		Kedalaman materi soal yang disampaikan di dalam buku media <i>fun thinkers</i> sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.	✓	
		Tingkat kesulitan materi soal	✓	

		yang disampaikan di dalam buku media <i>fun thinkers</i> sesuai dengan tingkatan perkembangan siswa.	✓	
		Materi soal yang disampaikan mengandung muatan calistung	✓	
		Kesesuaian materi soal dengan muatan calistung	✓	
3	Penyajian Soal	Tampilan penyajian materi soal menarik	✓	
		Tata letak tampilan materi soal tersusun rapi	✓	
		Gambar dan teks pada materi soal tampak jelas	✓	

Catatan :

- Tambahkan untuk kejelasan petunjuk pengisian media
- Tambahkan untuk kejelasan identitas
- Kebebasan soal, jawaban dan kunci jawaban.

Singaraja, 5 April 2021

Dosen/Pakar



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

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES**  
(INSTRUMEN VALIDASI UJI AHLI MEDIA)

**Petunjuk:**

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan.

No	Aspek	Indikator	Relevansi	
			Relevan	Tidak Relevan
1	Desain Media	Kemenarikan desain tampilan sampul	✓	
		Kejelasan identitas sampul	✓	
		Keserasian warna pada tampilan sampul	✓	
		Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan materi yang dibelajarkan	✓	
		Kejelasan penggunaan gambar yang digunakan pada buku media <i>fun thinkers</i>	✓	
		Kesesuaian ukuran gambar pada buku dan bingkai peraga yang digunakan dengan ukuran teks.	✓	
		Gambar pada isi buku media <i>fun thinkers</i> dapat mendukung pembelajaran dan pemahaman siswa.	✓	
		Desain tampilan isi buku media <i>fun thinkers</i> memiliki daya tarik yang tinggi	✓	
		Teks yang digunakan pada buku media <i>fun thinkers</i> dapat dibaca dengan baik	✓	
		Kesesuaian ukuran teks pada isi buku dan bingkai peraga media <i>fun thinkers</i> yang digunakan.	✓	
		Keserasian tata letak	✓	

		tulisan yang ditampilkan pada buku media <i>fun thinkers</i> .	✓	
		Keserasian kombinasi warna gambar dan teks pada buku media <i>fun thinkers</i>	✓	
		Keserasian warna pada bingkai peraga media <i>fun thinkers</i>	✓	
2	Penggunaan Bahasa	Penggunaan kata memperhatikan pedoman penulisan sesuai dengan EYD	✓	
		Bahasa yang digunakan bersifat baku	✓	
		Penggunaan kata dan istilah dalam buku media <i>fun thinkers</i> jelas	✓	
		Bahasa yang digunakan pada buku media <i>fun thinkers</i> mudah dipahami.	✓	
3	Kemudahan Penggunaan Media	Media <i>fun thinkers</i> mudah digunakan	✓	
		Media <i>fun thinkers</i> sesuai untuk pembelajaran daring maupun luring		✓

Catatan :

- Media *fun thinkers* hanya digunakan untuk pembelajaran luring, sulit diakses melalui online / daring
- Belum terlihat bagaimana bentuk penggunaan *fun thinkers*

.....  
.....  
.....  
.....

Singaraja, 5 April 2021

Dosen/Pakar



Dr. I Gusti A. W. Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd

NIP. 198408282009122005



**LEMBAR PENILAIAN JUDGES**  
(INSTRUMEN VALIDASI RESPON PRAKTIKI)

**Petunjuk:**

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan

No	Aspek	Indikator	Relevansi	
			Relevan	Tidak Relevan
1	Tampilan	Desain sampul media menarik	✓	
		Tampilan isi media menarik	✓	
2	Bahasa	Menggunakan bahasa yang baku	✓	
		Kalimat mudah di pahami	✓	
3	Isi	Kejelasan gambar dan teks pada media <i>fun thinkers</i>	✓	
		Kesesuaian isi dengan buku tema	✓	
		Materi soal pada buku media <i>fun thinkers</i> dapat mengasah kemampuan calistung	✓	
		Kedalaman materi soal sesuai dengan taraf perkembangan siswa	✓	
4	Kebertahanan Media	Media dapat digunakan dalam jangka waktu panjang	✓	
5	Kemudahan Penggunaan Media	Media mudah digunakan	✓	

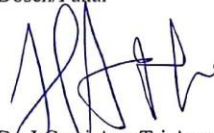
**Catatan :**

- 1) Pada angket respon guru perlu dikembangkan lagi melebihi dari indikator pada pernyataan
- 2) Tambahkan petunjuk penggunaan dipaparkan dengan jelas

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Singaraja, 5 April 2021

Dosen/Pakar



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

NIP. 198408282009122005

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES  
(INSTRUMEN RESPON SISWA)**

**Petunjuk:**

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan

No	Aspek	Indikator	Relevansi	
			Relevan	Tidak Relevan
1	Tampilan	Tampilan media menarik	✓	
2	Bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓	
3	Isi	Materi soal jelas dan mudah dipahami	✓	
		Materi soal dapat menimbulkan rasa ingin mencoba terus menerus	✓	
4	Kemudahan Penggunaan Media	Media mudah digunakan	✓	

**Catatan :**

Soal membuat angka harus lebih jumlahnya.  
dari indikator dan bahasa agar mudah dipahami  
siswa

.....

.....

.....

.....

.....

.....  
.....  
Singaraja, 5 April 2021  
Dosen/Pakar



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

## Lampiran 05. Instrumen Validitas Media *Fun Thinkers*

### Instrumen Sebelum Revisi

#### TEORI

##### A. Definisi Konseptual

Media *fun thinkers* adalah sebuah media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa, menarik minat belajar dan mengasah kemampuan otak serta perkembangan intelektual anak. Media *fun thinkers* didesain berbentuk *match frame* disertai dengan balok yang berisi angka dan warna di belakang balok (Muslim, dkk 2020). Media *fun thinkers* dilengkapi dengan buku cetak yang berisi soal, pada lembar kiri berisi soal dan lembar kanan berisi jawaban. Media *fun thinkers* cocok untuk digunakan dalam pembelajaran agar anak dapat mudah untuk memahami konsep materi dalam pembelajaran karena mengandung permainan di dalamnya yang dilakukan dengan cara memindahkan balok sesuai dengan nomor urut yang ada di atas bingkai peraga/*match frame* dibagian kiri yaitu pada lembar soal dan pada bagian kanan lembar jawaban.

Media *fun thinkers* dapat menjadi bekal dalam kemampuan intelektual, mengasah otak anak, kerjasama antar kelompok, membangkitkan rasa ingin tahu siswa, meningkatkan konsentrasi dalam kegiatan pembelajaran yang diselingi dengan permainan. Media ini mengandung unsur permainan sehingga siswa tidak merasa bosan dan dapat berfikir secara mudah sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan (Nuansa, 2020).

Melalui media *fun thinkers* akan menjadikan pembelajaran lebih bervariasi, menyenangkan, mempersingkat waktu pembelajaran, membangkitkan keaktifan siswa dan menjadikan pembelajaran menjadi terstruktur dan terencana.

##### B. Definisi Operasional

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media *fun thinkers*. Media *fun thinkers* terdiri dari buku dan alat atau bingkai peraga. Isi dari buku media *fun thinkers* yaitu soal-soal dari materi pada tema di Sekolah Dasar. Media *fun thinkers* adalah suatu media pembelajaran berupa buku yang dilengkapi dengan bingkai untuk meningkatkan rasa ingin tahu, minat belajar, membangun

keterampilan psikologi otak, dan perkembangan intelektual siswa dalam proses pembelajaran. Media *fun thinkers* digunakan untuk belajar sambil bermain karena siswa diajak untuk menganalisis suatu gambar, menjawab pertanyaan dengan mengamati gambar, dan menjodohkan sesuai isi gambar yang diberikan sehingga siswa tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran. Dalam membuat buku media *fun thinkers* yang akan digunakan sebagai media pembelajaran, perlu memperhatikan beberapa hal yang meliputi: 1) isi buku media *fun thinkers* harus sesuai dengan standar dan tujuan pembelajaran, 2) isi buku media *fun thinkers* bersifat akurat dan terbaru, 3) bahasa yang digunakan dalam buku media *fun thinkers* sesuai dengan tingkatan usia, 4) penyajian materi soal pada buku media *fun thinkers* harus jelas dan mudah dimengerti, 5) gambar pada buku media *fun thinkers* bebas dan bersifat positif, 6) isi dari buku media *fun thinkers* harus dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Data mengenai kebutuhan media *fun thinkers* dikumpulkan melalui angket dan di analisis secara deskriptif. Data mengenai kualitas media *fun thinkers* berbasis soal calistung diperoleh dari uji ahli materi soal, uji ahli media dan angket respon guru dan siswa. Berdasarkan hal tersebut, maka Ma'ratussholihah, dkk (2019) terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam instrumen uji ahli materi soal pada pengembangan buku media *fun thinkers* yaitu 1) aspek kebahasaan, 2) aspek isi dan 3) aspek penyajian soal. Selain itu, hal tersebut juga didukung dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Mapicayanti, dkk (2018) terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam instrument uji ahli media pada pengembangan media *fun thinkers* yaitu: 1) aspek desain media, 2) aspek penggunaan bahasa, dan 3) aspek kemudahan penggunaan media.

Respon adalah suatu tingkah laku yang dipengaruhi oleh adanya tanggapan dan rangsangan dari lingkungan. Respon guru adalah tingkah laku atau reaksi guru terhadap suatu kegiatan dengan melakukan pengamatan dan penilaian terhadap suatu objek. Sedangkan respon siswa adalah suatu tingkah laku atau reaksi siswa ketika mengikuti suatu kegiatan pengamatan dan memperhatikan suatu objek. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi adanya suatu respon yaitu suatu pengamatan, pengalaman, proses belajar dan nilai kepribadian. Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa respon adalah suatu tanggapan setelah

melakukan aktivitas pengamatan dan penginderaan sehingga terbentuknya sikap positif dan negatif. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Suastika & Amylyla (2019) instrumen respon praktisi (guru) terkait media pengembangan *fun thinkers* mengacu pada 5 aspek yaitu 1) tampilan, 2) bahasa, 3) isi, 4) keberterimaan media dan 5) kemudahan penggunaan media

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Baiduri,dkk (2019) angket respon siswa terkait pengembangan media *fun thinkers* mengacu pada 4 aspek yaitu 1) tampilan, 2) bahasa, 3) isi dan 4) kemudahan penggunaan media.

### KISI-KISI INSTRUMEN

#### A. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi Soal

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	Penggunaan Bahasa	Kualitas penyusunan bahasa	1,2,3	3
		Kualitas penggunaan kalimat	4,5,6,7	4
2	Isi	Relevansi materi soal terhadap kompetensi dasar	8,9	2
		Relevansi materi soal terhadap indikator	10	1
		Relevansi materi soal terhadap tingkat perkembangan siswa	11,12	2
		Relevansi materi soal terhadap muatan calistung	13,14	2
3	Penyajian soal	Tampilan soal	15,16,17	3
Jumlah Butir				17

#### B. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1	Desain Media	Desain sampul	1,2,3	3
		Penyajian gambar yang ditampilkan	4,5,6,7,8	5
		Penyajian teks yang ditampilkan	9,10,11	3
		Penyajian warna yang ditampilkan	12,13	2

2	Penggunaan Bahasa	Kualitas penggunaan bahasa	14,15,16,17	4
3	Kemudahan Penggunaan Media	Kemudahan penggunaan media	18,19	2
Jumlah Butir				19

### C. Kisi-kisi Instrumen Respon Praktisi

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1	Tampilan	Kemenarikan desain sampul media	1	1
		Kemenarikan tampilan isi media	2	1
		Kejelasan gambar dan teks media <i>fun thinkers</i>	3	1
2	Bahasa	Penggunaan bahasa yang baku	4	1
		Kalimat mudah di pahami	5	1
3	Isi	Kesesuaian isi media dengan buku tema	6	1
		Materi soal pada buku media <i>fun thinkers</i> dapat mengasah kemampuan calistung	7	1
		Kedalaman materi soal sesuai dengan taraf perkembangan siswa	8	1
4	Kebertahanan media	Media dapat digunakan dalam jangka panjang	9	1
5	Kemudahan Penggunaan Media	Media mudah digunakan	10	1
Jumlah butir				10



**D. Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa**

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	Tampilan	Tampilan media menarik	1	1
2	Bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	2	1
3	Isi	Materi soal sesuai dengan buku tema	3	1
		Materi soal dapat menimbulkan rasa ingin mencoba terus menerus	4	1
4	Kemudahan Penggunaan Media	Media mudah digunakan	5	1
Jumlah butir				5



## INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI SOAL

### A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli media ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas isi materi soal yang sedang dikembangkan dari sisi ahli materi soal.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 3 aspek utama yaitu penggunaan bahasa, isi soal dan penyajian soal.

### B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian yaitu *sangat setuju (4)*, *setuju (3)*, *tidak setuju (2)* dan *sangat tidak setuju (1)*.
2. Pemberian jawaban pada instrument penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.
4. Isilah dengan sejujur-jujurnya.

### C. Instrumen Penilaian

NO	INDIKATOR	Skor			
		4	3	2	1
<b>Penggunaan Bahasa</b>					
<b>A. Kualitas Penggunaan Bahasa</b>					
1	Menggunakan bahasa yang baku				
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				
3	Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa				
<b>B. Kualitas Penyusunan Kalimat</b>					
4	Susunan kalimat yang digunakan sesuai dengan aturan penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar				
5	Keefektifan kalimat yang digunakan dalam materi soal media <i>fun thinkers</i>				
6	Kalimat yang digunakan mudah dipahami				
7	Kalimat yang digunakan tidak bersifat ambigu				
<b>ISI SOAL</b>					
<b>A. Relevansi Materi Soal Terhadap Kompetensi Dasar (KD)</b>					
8	Materi soal yang disampaikan di dalam buku media <i>fun thinkers</i> sesuai dengan kompetensi dasar.				
9	Kedalaman materi soal yang disampaikan di dalam buku media <i>fun thinkers</i> sesuai dengan kompetensi dasar				



## INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

### A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli media ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi ahli media.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 3 aspek utama yaitu desain media, penggunaan bahasa dan kemudahan penggunaan media.

### B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian yaitu *sangat setuju (4)*, *setuju (3)*, *tidak setuju (2)* dan *sangat tidak setuju (1)*
2. Pemberian jawaban pada instrument penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.
4. Isilah dengan sejujur-jujurnya.

### C. Instrumen Penilaian

NO	INDIKATOR	Skor			
		4	3	2	1
<b>DESAIN MEDIA</b>					
<b>A. Desain Sampul</b>					
1	Kemenarikan desain tampilan sampul				
2	Kejelasan identitas sampul				
3	Keserasian warna pada tampilan sampul				
<b>B. Penyajian Gambar yang Ditampilkan</b>					
4	Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan materi yang dibelajarkan				
5	Kejelasan penggunaan gambar yang digunakan pada buku media <i>fun thinkers</i>				
6	Kesesuaian ukuran gambar pada buku dan bingkai peraga yang digunakan dengan ukuran teks.				
7	Gambar pada isi buku media <i>fun thinkers</i> dapat mendukung pembelajaran dan pemahaman siswa.				
8	Desain tampilan isi buku media <i>fun thinkers</i> memiliki daya tarik				
<b>C. Penyajian Teks yang Ditampilkan</b>					
9	Teks yang digunakan pada buku media <i>fun thinkers</i> dapat dibaca dengan baik				
10	Kesesuaian ukuran teks pada isi buku dan bingkai peraga media <i>fun thinkers</i> yang digunakan.				
11	Keserasian tata letak tulisan yang ditampilkan pada buku media <i>fun thinkers</i> .				

NO	INDIKATOR	Skor			
		4	3	2	1
<b>D. Penyajian Warna yang Ditampilkan</b>					
12	Keserasian kombinasi warna gambar dan teks pada buku media <i>fun thinkers</i>				
13	Keserasian warna pada bingkai peraga media <i>fun thinkers</i>				
<b>PENGGUNAAN BAHASA</b>					
<b>A. Kualitas Penggunaan Bahasa</b>					
14	Penggunaan kata memperhatikan pedoman penulisan sesuai dengan EYD				
15	Bahasa yang digunakan bersifat baku				
16	Penggunaan kata dan istilah dalam buku media <i>fun thinkers</i> jelas				
17	Bahasa yang digunakan pada buku media <i>fun thinkers</i> mudah dipahami.				
<b>KEMUDAHAN PENGGUNAAN MEDIA</b>					
<b>A. Kemudahan Penggunaan Media</b>					
18	Media <i>fun thinkers</i> mudah digunakan				
19	Media <i>fun thinkers</i> sesuai untuk pembelajaran daring maupun luring				

**Komentar Guna Perbaikan Instrumen**

.....

.....

.....

.....

.....



## INSTRUMEN RESPON PRAKTISI TERHADAP MEDIA *FUN THINKERS*

Judul Media : MEDIA *FUN THINKERS*  
 Kelas : I  
 Identitas Sekolah :  
 Tanggal :

### A. PETUNJUK

- Berilah penilaian Bapak/Ibu terhadap media yang telah dibuat, dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom nilai yang telah disediakan.
- Skor penilaian adalah *sangat setuju (4)*, *setuju (3)*, *tidak setuju (2)* dan *sangat tidak setuju (1)*
- Mohon ditulis komentar mengenai saran dan kritik Bapak/Ibu untuk media yang telah dibuat.

### B. ITEM PENILAIAN

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1	Desain sampul media menarik				
2	Tampilan isi media menarik				
3	Kejelasan gambar dan teks pada media <i>fun thinkers</i>				
4	Menggunakan bahasa yang baku				
5	Kalimat mudah di pahami				
6	Kesesuaian isi media dengan buku tema				
7	Materi soal pada buku media <i>fun thinkers</i> dapat mengasah kemampuan calistung				
8	Kedalaman materi soal sesuai dengan taraf perkembangan siswa				
9	Media dapat digunakan dalam jangka waktu panjang				
10	Media mudah digunakan				

### Komentar.

.....  
 .....  
 .....

Singaraja, \_\_\_\_\_  
 Guru Penilai,

\_\_\_\_\_  
 NIP.

## INSTRUMEN RESPON SISWA TERHADAP MEDIA *FUN THINKERS*

Nama :  
No Urut :  
Kelas :

### A. PETUNJUK

1. Berilah penilaian terhadap media sederhana dengan memberi tanda centang (√) pada kolom nilai yang telah disediakan.
2. Skor penilaian adalah *sangat setuju (4)*, *setuju (3)*, *tidak setuju (2)* dan *sangat tidak setuju (1)*
3. Mohon ditulis komentar atau tanggapan berupa kritik dan saran untuk media yang telah dibuat.

### B. ITEM PENILAIAN

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1	Tampilan media menarik				
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				
3	Materi soal sesuai dengan buku tema				
4	Materi soal dapat menimbulkan rasa ingin mencoba terus menerus				
5	Media mudah digunakan				

**Komentar/Tanggapan Siswa :**

.....

.....

.....

.....

## Instrumen Setelah Revisi

### PENGEMBANGAN MEDIA *FUN THINKERS* BERBASIS SOAL CALISTUNG UNTUK SISWA SD KELAS 1 TEMA 7 BENDA, HEWAN DAN TANAMAN DI SEKITARKU

#### GRAND TEORI

##### A. Definisi Konseptual

Media *fun thinkers* adalah sebuah media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa, menarik minat belajar dan mengasah kemampuan otak serta perkembangan intelektual anak. Media *fun thinkers* didesain berbentuk *match frame* disertai dengan balok yang berisi angka dan warna di belakang balok (Muslim, dkk 2020). Media *fun thinkers* dilengkapi dengan buku cetak yang berisi soal, pada lembar kiri berisi soal dan lembar kanan berisi jawaban. Media *fun thinkers* cocok untuk digunakan dalam pembelajaran agar anak dapat mudah untuk memahami konsep materi dalam pembelajaran karena mengandung permainan di dalamnya yang dilakukan dengan cara memindahkan balok sesuai dengan nomor urut yang ada di atas bingkai peraga/*match frame* dibagian kiri yaitu pada lembar soal dan pada bagian kanan lembar jawaban.

Media *fun thinkers* dapat menjadi bekal dalam kemampuan intelektual, mengasah otak anak, kerjasama antar kelompok, membangkitkan rasa ingin tahu siswa, meningkatkan konsentrasi dalam kegiatan pembelajaran yang diselengi dengan permainan. Media ini mengandung unsur permainan sehingga siswa tidak merasa bosan dan dapat berfikir secara mudah sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan (Nuansa, 2020).

Melalui media *fun thinkers* akan menjadikan pembelajaran lebih bervariasi, menyenangkan, mempersingkat waktu pembelajaran, membangkitkan keaktifan siswa dan menjadikan pembelajaran menjadi terstruktur dan terencana.

Media *fun thinkers* yang dikembangkan berbasis soal calistung yang tepat dikembangkan untuk anak SD pada kelas rendah, hal tersebut dapat mempermudah siswa untuk mempelajari pendidikan dasar. Pilar pembelajaran tematik yaitu calistung sangat diyakini dapat meningkatkan dan menumbuhkan kemampuan



berfikir logis dan sistematis siswa, meningkatkan keterampilan peserta didik dalam merefleksikan pikiran dan idenya. Siswa yang mampu membaca, menulis dan berhitung dengan baik, akan cenderung dapat lebih mudah mengerti dan mengikuti pembelajaran dengan baik (Arnasih,dkk 2015).

Media *fun thinkers* ini tepat digunakan pada pembelajaran tematik karena dapat menekankan lebih pada keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman secara langsung, melatih anak menemukan sendiri pengetahuan yang dipelajari (Arnasih,dkk 2015).

## **B. Definisi Operasional**

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media *fun thinkers* sesuai dengan prosedur yang dijelaskan. Media *fun thinkers* terdiri dari buku dan alat atau bingkai peraga. Isi dari buku media *fun thinkers* yaitu berisi soal berbasis calistung dari materi pada tema di Sekolah Dasar. Salah satu tema yang akan di bahas dan dikembangkan secara dalam yaitu pada kelas 1 SD tema 7 benda, hewan dan tanaman di sekitarku yang memuat 4 subtema yaitu subtema 1 membahas benda hidup dan benda tak hidup di sekitar kita, subtema 2 membahas hewan di sekitarku, subtema 3 membahas tanaman di sekitarku, dan subtema 4 membahas bentuk, warna, ukuran dan permukaan benda.

Media *fun thinkers* digunakan untuk belajar sambil bermain karena siswa diajak untuk menganalisis suatu gambar, menjawab pertanyaan dengan mengamati gambar, dan menjodohkan sesuai isi gambar yang diberikan sehingga siswa tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran. Dalam membuat buku media *fun thinkers* yang akan digunakan sebagai media pembelajaran, perlu memperhatikan beberapa hal yang meliputi: 1) isi buku media *fun thinkers* harus sesuai dengan standar dan tujuan pembelajaran, 2) isi buku media *fun thinkers* bersifat akurat dan terbaru, 3) bahasa yang digunakan dalam buku media *fun thinkers* sesuai dengan tingkatan usia, 4) penyajian materi soal pada buku media *fun thinkers* harus jelas dan mudah dimengerti, 5) gambar pada buku media *fun thinkers* bebas dan bersifat positif, 6) isi dari buku media *fun thinkers* harus dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Data mengenai kebutuhan media *fun thinkers* dikumpulkan melalui angket dan di analisis secara deskriptif. Data mengenai kualitas media *fun thinkers* berbasis soal calistung diperoleh dari uji ahli materi soal, uji ahli media dan angket

respon guru dan siswa. . Terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam instrumen uji ahli materi soal pada pengembangan buku media *fun thinkers* yaitu 1) aspek penggunaan bahasa, 2) aspek isi dan 3) aspek penyajian soal. Selain itu, terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam instrument uji ahli media pada pengembangan media *fun thinkers* yaitu: 1) aspek desain media, 2) aspek penggunaan bahasa, dan 3) aspek kemudahan penggunaan media. Instrumen respon praktisi (guru) terkait media pengembangan *fun thinkers* mengacu pada 5 aspek yaitu 1) tampilan, 2) bahasa, 3) isi, 4) kebertahanan media dan 5) kemudahan penggunaan media dan untuk respon siswa terkait pengembangan media *fun thinkers* mengacu pada 4 aspek yaitu 1) tampilan, 2) bahasa, 3) isi dan 4) kemudahan penggunaan media.



## KISI-KISI INSTRUMEN

### A. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi Soal

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	Penggunaan Bahasa	Kualitas penyusunan bahasa	1,2,3	3
		Kualitas penggunaan kalimat	4,5,6,7	4
2	Isi	Relevansi materi soal terhadap kompetensi dasar	8,9	2
		Relevansi materi soal terhadap indikator	10	1
		Relevansi materi soal terhadap tingkat perkembangan siswa	11,12	2
		Relevansi materi soal terhadap muatan calistung	13,14	2
3	Penyajian soal	Tampilan soal	15,16,17,18,19,20	6
		Kebenaran soal	21,22	2
Jumlah Butir				22

### B. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1	Desain Media	Desain sampul	1,2,3	3
		Penyajian gambar yang ditampilkan	4,5,6,7,8	5
		Penyajian teks yang ditampilkan	9,10,11	3
		Penyajian warna yang ditampilkan	12,13	2
2	Penggunaan Bahasa	Kualitas penggunaan bahasa	14,15,16,17	4
3	Kemudahan Penggunaan Media	Kemudahan penggunaan media	18,19,20	3
Jumlah Butir				20

### C. Kisi-kisi Instrumen Respon Praktisi

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1	Tampilan	Kualitas tampilan media	1,2,3,4,5,6	6
2	Bahasa	Kualitas penggunaan bahasa	7,8	2
3	Isi	Kualitas isi media	9,10,11,12,13,14,15,16	8
4	Kebertahanan media	Kebertahanan media	17,18	2
5	Kemudahan Penggunaan Media	Kemudahan penggunaan media	19,20	2
Jumlah butir				20

### D. Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	Tampilan	Kemenarikan tampilan media	1,2	2
2	Bahasa	Kemudahan penggunaan bahasa	3	1
3	Isi	Kualitas isi materi soal	4,5,6,7	4
4	Kemudahan Penggunaan Media	Kemudahan penggunaan media	8,9,10	3
Jumlah butir				10

## INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI SOAL

### A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli media ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas isi materi soal yang sedang dikembangkan dari sisi ahli materi soal.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 3 aspek utama yaitu penggunaan bahasa, isi soal dan tampilan soal.

### B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian yaitu *sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang baik (2) dan tidak baik (1)*.
2. Pemberian jawaban pada instrument penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.
4. Isilah dengan sejujur-jujurnya

### C. Instrumen Penilaian

NO	INDIKATOR	Skor				
		5	4	3	2	1
<b>Penggunaan Bahasa</b>						
<b>A. Kualitas Penggunaan Bahasa</b>						
1	Menggunakan bahasa yang baku					
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					
3	Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa					
<b>B. Kualitas Penyusunan Kalimat</b>						
4	Susunan kalimat yang digunakan sesuai dengan aturan penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar					
5	Keefektifan kalimat yang digunakan dalam materi soal media <i>fun thinkers</i>					
6	Kalimat yang digunakan mudah dipahami					
7	Kalimat yang digunakan tidak bersifat ambigu					
<b>ISI SOAL</b>						
<b>A. Relevansi Materi Soal Terhadap Kompetensi Dasar (KD)</b>						
8	Materi soal yang disampaikan di dalam buku media <i>fun thinkers</i> sesuai dengan kompetensi dasar.					

NO	INDIKATOR	Skor				
		5	4	3	2	1
9	Kedalaman materi soal yang disampaikan di dalam buku media <i>fun thinkers</i> sesuai dengan kompetensi dasar					
<b>B. Relevansi Materi Soal Terhadap Indikator</b>						
10	Materi soal yang disampaikan di dalam buku media <i>fun thinkers</i> sesuai dengan indikator yang ditetapkan					
<b>C. Relevansi Materi Soal Terhadap Tingkat Perkembangan Siswa</b>						
11	Kedalaman materi soal yang disampaikan di dalam buku media <i>fun thinkers</i> sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.					
12	Tingkat kesulitan materi soal yang disampaikan di dalam buku media <i>fun thinkers</i> sesuai dengan tingkatan perkembangan siswa.					
<b>D. Relevansi Materi Soal Terhadap Muatan Calistung</b>						
13	Materi soal yang disampaikan mengandung muatan calistung					
14	Kesesuaian materi soal dengan muatan calistung					
<b>PENYAJIAN SOAL</b>						
<b>A. Tampilan Soal</b>						
15	Tampilan penyajian materi soal menarik					
16	Tata letak tampilan materi soal tersusun rapi					
17	Gambar dan teks pada materi soal tampak jelas					
18	Kelengkapan identitas sampul					
19	Kelengkapan identitas isi buku media <i>fun thinkers</i>					
20	Kejelasan petunjuk penggunaan media					
<b>B. Kebenaran Soal</b>						
21	Kesesuaian soal dengan jawaban					
22	Kebenaran kunci jawaban					

**Komentar Guna Perbaikan Instrumen**

.....

.....

.....

**Hasil Penilaian Validitas Ahli Media**

	Dapat digunakan tanpa revisi
	Dapat digunakan dengan revisi kecil
	Dapat digunakan dengan revisi besar
	Belum dapat digunakan

Singaraja, .....

Validator



## INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

### A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli media ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi ahli media.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 3 aspek utama yaitu desain media, penggunaan bahasa dan kemudahan penggunaan media.

### B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian yaitu *sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang baik (2) dan tidak baik (1)*
2. Pemberian jawaban pada instrument penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.
4. Isilah dengan sejujur-jujurnya

### C. Instrumen Penilaian

NO	INDIKATOR	Skor				
		5	4	3	2	1
<b>DESAIN MEDIA</b>						
<b>A. Desain Sampul</b>						
1	Kemenarikan desain tampilan sampul					
2	Kejelasan identitas sampul					
3	Keserasian warna pada tampilan sampul					
<b>B. Penyajian Gambar yang Ditampilkan</b>						
4	Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan materi yang dibelajarkan					
5	Kejelasan penggunaan gambar yang digunakan pada buku media <i>fun thinkers</i>					
6	Kesesuaian ukuran gambar pada buku dan bingkai peraga yang digunakan dengan ukuran teks.					
7	Gambar pada isi buku media <i>fun thinkers</i> dapat mendukung pembelajaran dan pemahaman siswa.					
8	Desain tampilan isi buku media <i>fun thinkers</i> memiliki daya tarik					
<b>C. Penyajian Teks yang Ditampilkan</b>						
9	Teks yang digunakan pada buku media <i>fun thinkers</i> dapat dibaca dengan baik					
10	Kesesuaian ukuran teks pada isi buku dan bingkai peraga media <i>fun thinkers</i> yang digunakan.					
11	Keserasian tata letak tulisan yang ditampilkan pada buku media <i>fun thinkers</i> .					



NO	INDIKATOR	Skor				
		5	4	3	2	1
<b>D. Penyajian Warna yang Ditampilkan</b>						
12	Keserasian kombinasi warna gambar dan teks pada buku media <i>fun thinkers</i>					
13	Keserasian warna pada bingkai peraga media <i>fun thinkers</i>					
<b>PENGGUNAAN BAHASA</b>						
<b>A. Kualitas Penggunaan Bahasa</b>						
14	Penggunaan kata memperhatikan pedoman penulisan sesuai dengan EYD					
15	Bahasa yang digunakan bersifat baku					
16	Penggunaan kata dan istilah dalam buku media <i>fun thinkers</i> jelas					
17	Bahasa yang digunakan pada buku media <i>fun thinkers</i> mudah dipahami.					
<b>KEMUDAHAN PENGGUNAAN MEDIA</b>						
<b>A. Kemudahan Penggunaan Media</b>						
18	Petunjuk penggunaan media <i>fun thinkers</i> mudah dipahami					
19	Media <i>fun thinkers</i> mudah digunakan					
20	Media <i>fun thinkers</i> dapat digunakan untuk menemani pembelajaran luring maupun daring					

**Komentar Guna Perbaikan**

.....

.....

.....

**Hasil Penilaian Validitas Ahli Media**

	Dapat digunakan tanpa revisi
	Dapat digunakan dengan revisi kecil
	Dapat digunakan dengan revisi besar
	Belum dapat digunakan

Singaraja, ..... 2021

Validator

## INSTRUMEN RESPON PRAKTIKI TERHADAP MEDIA *FUN THINKERS*

Nama :

Jabatan :

### A. PENGANTAR

1. Lembar validasi respon praktisi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi praktisi.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 5 aspek yaitu tampilan, bahasa, isi, keberterimaan media dan kemudahan penggunaan media.

### B. PETUNJUK

1. Berilah penilaian Bapak/Ibu terhadap media yang telah dibuat, dengan memberi tanda centang (√) pada kolom nilai yang telah disediakan.
2. Skor penilaian adalah *sangat setuju (5)*, *setuju (4)*, *kurang setuju (3)*, *tidak setuju (2)* dan *sangat tidak setuju (1)*.
3. Mohon ditulis komentar mengenai saran dan kritik Bapak/Ibu untuk media yang telah dibuat.

### C. ITEM PENILAIAN

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		SB	B	C	KB	TB
<b>TAMPILAN</b>						
<b>A. Kualitas Tampilan Media</b>						
1	Desain sampul menarik					
2	Tampilan isi media menarik					
3	Kejelasan identitas sampul					
4	Kejelasan gambar dan teks pada media <i>fun thinkers</i>					
5	Kejelasan petunjuk penggunaan media <i>fun thinkers</i>					
6	Ketepatan penempatan kotak soal dan jawaban dengan alat peraga media <i>fun thinkers</i>					
<b>BAHASA</b>						
<b>A. Kualitas Penggunaan Bahasa</b>						
7	Menggunakan bahasa yang baku					
8	Kalimat mudah dipahami					
<b>ISI</b>						
<b>A. Kualitas Isi Media</b>						

9	Kesesuaian isi media dengan buku tema					
10	Kesesuaian isi materi soal dengan kompetensi dasar					
11	Kesesuaian isi materi soal dengan indikator					
12	Materi soal pada media <i>fun thinkers</i> dapat mengasah kemampuan calistung					
13	Latihan materi soal pada media <i>fun thinkers</i> sesuai dengan kehidupan sehari-hari					
14	Kedalaman materi soal sesuai dengan taraf perkembangan siswa					
15	Kesesuaian antara soal dan jawaban					
16	Kebenaran antara jawaban dan kunci jawaban					
<b>KEBERTAHANAN MEDIA</b>						
<b>A. Penggunaan Media</b>						
17	Media dapat digunakan dalam jangka panjang					
18	Media <i>fun thinkers</i> tidak mudah rusak					
<b>KEMUDAHAN PENGGUNAAN MEDIA</b>						
<b>A. Kemudahan Penggunaan Media</b>						
19	Media mudah digunakan					
20	Kemudahan penggunaan alat peraga media <i>fun thinkers</i>					

**Komentar :**

.....

.....

.....

Singaraja, .....2021  
Guru Penilai,

---

NIP.

## INSTRUMEN RESPON SISWA TERHADAP MEDIA *FUN THINKERS*

Nama :

No Urut :

Kelas :

### C. PENGANTAR

1. Lembar respon siswa ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 4 aspek yaitu tampilan, bahasa, isi, dan kemudahan penggunaan media.

### B. PETUNJUK

1. Berilah penilaian terhadap media sederhana dengan memberi tanda centang (√) pada kolom nilai yang telah disediakan.
2. Skor penilaian adalah *sangat setuju (5)*, *setuju (4)*, *kurang setuju (3)*, *tidak setuju (2)* dan *sangat tidak setuju (1)*
3. Mohon ditulis komentar atau tanggapan berupa kritik dan saran untuk media yang telah dibuat.

### C. ITEM PENILAIAN

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
		5	4	3	2	1
1	Menurut saya tampilan media menarik					
2	Saya dapat melihat jelas gambar dan tulisan pada media <i>fun thinkers</i>					
3	Saya mudah memahami bahasa yang digunakan					
4	Menurut saya materi soal sesuai dengan buku tema					
5	Saya dapat menjawab materi soal yang disajikan dengan baik					
6	Materi soal yang disajikan pada media <i>fun thinkers</i> memudahkan saya untuk memahami materi pada buku tema					
7	Materi soal yang disajikan membuat saya ingin mencoba terus menerus					

8	Petunjuk penggunaan media <i>fun thinkers</i> dapat saya pahami dengan mudah					
9	Saya mudah menggunakan media					
10	Perintah pada setiap latihan dapat dengan mudah saya pahami					

**Komentar/Tanggapan Siswa :**

.....

.....

.....



## Lampiran 06. Perhitungan Uji Validitas Instrumen

### Validitas Instrumen Penilaian Ahli Materi Soal

Berdasarkan uji pakar terhadap instrumen penilaian ahli materi soal, tabulasi silang kedua pakar dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel Hasil Uji Validitas Isi Instrumen Penilaian Ahli Materi Soal

Judges	Judges I		
	Penalaran Judges	Kurang Relevan	Sangat Relevan
Judges II	Kurang Relevan		
	Sangat Relevan		1,2,3,4,5,6,7,8,9,10, 11,12,13,14,15,16,17

Berdasarkan tabel diatas, koefisien validitas isi instrumen dapat dihitung dengan menggunakan rumus *Gregory*.

$$V = \frac{D}{A+B+C+D} = V = \frac{17}{0+0+0+17} = 1$$

Berdasarkan hasil perhitungan, validitas isi instrumen memperoleh skor 1 dan berada pada kriteria validasi sangat tinggi.

### Validitas Instrumen Penilaian Ahli Media

Berdasarkan uji pakar terhadap instrumen penilaian media, tabulasi silang kedua pakar dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel Hasil Uji Validitas Isi Instrumen Penilaian Media

Judges	Judges I		
	Penalaran Judges	Kurang Relevan	Sangat Relevan
Judges II	Kurang Relevan		
	Sangat Relevan	19	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10, 11,12,13,14,15,16,17,18

Berdasarkan tabel diatas, koefisien validitas isi instrumen dapat dihitung dengan menggunakan rumus *Gregory*.

$$V = \frac{D}{A+B+C+D} = V = \frac{18}{0+0+1+18} = 0,95$$

Berdasarkan hasil perhitungan, validitas isi instrumen memperoleh skor 0,95 dan berada pada kriteria validasi sangat tinggi.

### Validitas Instrumen Penilaian Respon Praktisi

Berdasarkan uji pakar terhadap instrumen penilaian media, tabulasi silang kedua pakar dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel Hasil Uji Validitas Isi Instrumen Penilaian Respon Praktisi

Judges	Judges I		
	Penalaran Judges	Kurang Relevan	Sangat Relevan
Judges II	Kurang Relevan		5
	Sangat Relevan		1,2,3,4,6,7,8,9,10

Berdasarkan tabel diatas, koefisien validitas isi instrumen dapat dihitung dengan menggunakan rumus *Gregory*.

$$V = \frac{D}{A+B+C+D} = V = \frac{9}{0+1+0+9} = 0,90$$

Berdasarkan hasil perhitungan, validitas isi instrumen memperoleh skor 0,90 dan berada pada kriteria validasi sangat tinggi.

### Validitas Instrumen Penilaian Respon Siswa

Berdasarkan uji pakar terhadap instrumen penilaian media, tabulasi silang kedua pakar dapat dilihat pada tabel berikut.

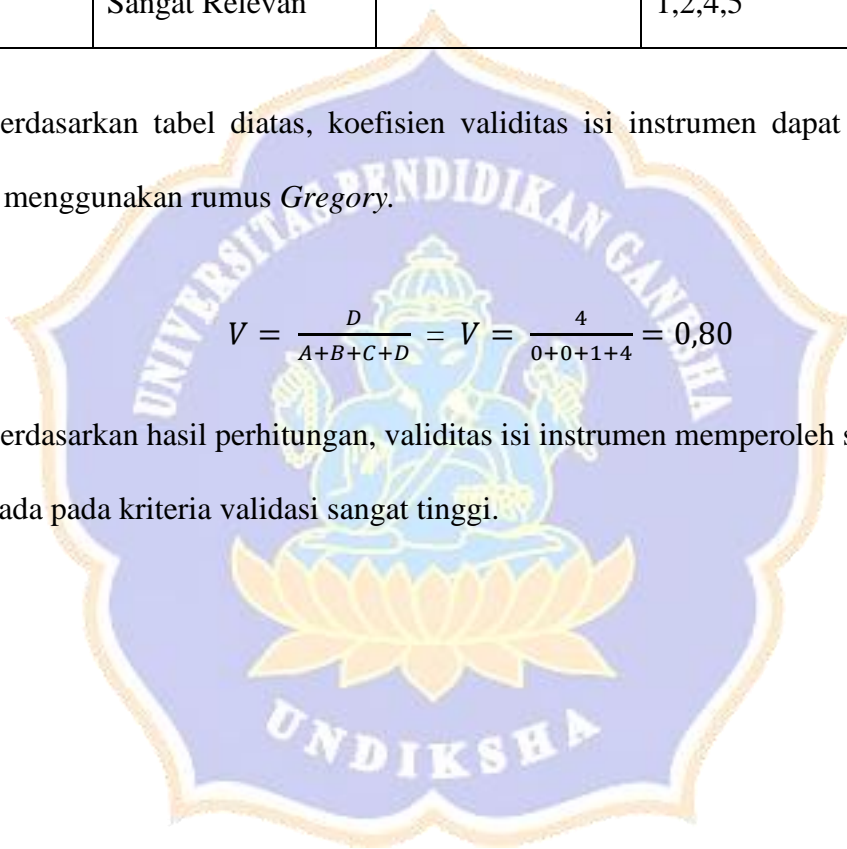
Tabel Hasil Uji Validitas Isi Instrumen Penilaian Respon Siswa

Judges	Judges I		
	Penalaran Judges	Kurang Relevan	Sangat Relevan
Judges II	Kurang Relevan		3
	Sangat Relevan		1,2,4,5

Berdasarkan tabel diatas, koefisien validitas isi instrumen dapat dihitung dengan menggunakan rumus *Gregory*.

$$V = \frac{D}{A+B+C+D} = V = \frac{4}{0+0+1+4} = 0,80$$

Berdasarkan hasil perhitungan, validitas isi instrumen memperoleh skor 0,80 dan berada pada kriteria validasi sangat tinggi.





### Lampiran 07. Perhitungan Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas instrumen diuji dengan menggunakan rumus *percentage of agreement* yang disajikan sebagai berikut.

$$\text{Percentage of agreement (R)} = \frac{\text{Agreements}}{\text{Disagreements} + \text{Agreement}} \times 100\%$$

Adapun hasil perhitungan uji reliabilitas instrumen yaitu :

1. Hasil uji reliabilitas instrumen ahli materi soal diperoleh hasil sebagai berikut.

$$\text{Percentage of agreement (R)} = \frac{17}{0 + 17} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan kriteria derajat reliabilitas, hasil uji reliabilitas instrumen ahli materi soal berada pada kriteria reliabilitas sangat baik.

2. Hasil uji reliabilitas instrumen ahli media diperoleh hasil sebagai berikut.

$$\text{Percentage of agreement (R)} = \frac{18}{1 + 18} \times 100\% = 95\%$$

Berdasarkan kriteria derajat reliabilitas, hasil uji reliabilitas instrumen ahli media berada pada kriteria reliabilitas sangat baik.

3. Hasil uji reliabilitas instrumen respon praktisi diperoleh hasil sebagai berikut.

$$\text{Percentage of agreement (R)} = \frac{9}{1 + 9} \times 100\% = 90\%$$

Berdasarkan kriteria derajat reliabilitas, hasil uji reliabilitas instrumen respon praktisi berada pada kriteria reliabilitas sangat baik.

4. Hasil uji reliabilitas instrumen respon siswa diperoleh hasil sebagai berikut.

$$\text{Percentage of agreement (R)} = \frac{4}{1 + 4} \times 100\% = 80\%$$

Berdasarkan kriteria derajat reliabilitas, hasil uji reliabilitas instrumen respon siswa berada pada kriteria reliabilitas sangat baik.

## Lampiran 07. Hasil Uji Produk

### 1. Hasil Uji Ahli Materi Soal

#### INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI SOAL

##### A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli media ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas isi materi soal yang sedang dikembangkan dari sisi ahli materi soal.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 3 aspek utama yaitu penggunaan bahasa, isi soal dan tampilan soal.

##### B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian yaitu *sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang baik (2) dan tidak baik (1)*
2. Pemberian jawaban pada instrument penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.
4. Isilah dengan sejujur-jujurnya

## C. Instrumen Penilaian

NO	INDIKATOR	Skor				
		5	4	3	2	1
<b>Penggunaan Bahasa</b>						
<b>A. Kualitas Penggunaan Bahasa</b>						
1	Menggunakan bahasa yang baku		√			
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	√				
3	Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa	√				
<b>B. Kualitas Penyusunan Kalimat</b>						
4	Susunan kalimat yang digunakan sesuai dengan aturan penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar		√			
5	Keefektifan kalimat yang digunakan dalam materi soal media <i>fun thinkers</i>	√				
6	Kalimat yang digunakan mudah dipahami	√				
7	Kalimat yang digunakan tidak bersifat ambigu		√			
<b>ISI SOAL</b>						
<b>A. Relevansi Materi Soal Terhadap Kompetensi Dasar (KD)</b>						
8	Materi soal yang disampaikan di dalam buku media <i>fun thinkers</i> sesuai dengan kompetensi dasar.		√			
9	Kedalaman materi soal yang disampaikan di dalam buku media <i>fun thinkers</i> sesuai dengan kompetensi dasar		√			
<b>B. Relevansi Materi Soal Terhadap Indikator</b>						
10	Materi soal yang disampaikan di dalam buku media <i>fun thinkers</i> sesuai dengan indikator yang ditetapkan		√			
<b>C. Relevansi Materi Soal Terhadap Tingkat Perkembangan Siswa</b>						
11	Kedalaman materi soal yang disampaikan di dalam buku media <i>fun thinkers</i> sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.	√				
12	Tingkat kesulitan materi soal yang disampaikan di dalam buku media <i>fun thinkers</i> sesuai dengan tingkatan perkembangan siswa.		√			
<b>D. Relevansi Materi Soal Terhadap Muatan Calistung</b>						
13	Materi soal yang disampaikan mengandung muatan calistung	√				
14	Kesesuaian materi soal dengan muatan calistung	√				
<b>PENYAJIAN SOAL</b>						
<b>A. Tampilan Soal</b>						
15	Tampilan penyajian materi soal menarik	√				
16	Tata letak tampilan materi soal tersusun rapi	√				

NO	INDIKATOR	Skor				
		5	4	3	2	1
17	Gambar dan teks pada materi soal tampak jelas	√				
18	Kelengkapan identitas sampul	√				
19	Kelengkapan identitas isi buku media <i>fun thinkers</i>	√				
20	Kejelasan petunjuk penggunaan media		√			
<b>B. Kebenaran Soal</b>						
21	Kesesuaian soal dengan jawaban		√			
22	Kebenaran kunci jawaban		√			

#### Komentar Guna Perbaikan Instrumen

Secara keseluruhan, media yang disusun sudah baik, relevan digunakan oleh siswa SD kelas 1. Tampilan media sangat rapi dan penuh warna sehingga memungkinkan untuk menarik perhatian dan minat siswa untuk mengerjakan soal. Namun ada beberapa hal yang perlu diperbaiki:

Perbaiki tata tulis (penggunaan tanda baca, bentuk kata, kata baku, kalimat efektif) sesuai tanda yang telah saya berikan.

Hal 1. Beri jarak yang berbeda antara huruf dengan spasi dan tanpa spasi. Untuk anak SD kelas 1 ini mungkin akan menimbulkan kebingungan siswa.

Hal 4. Beri contoh gambar yang lebih mudah dikenali siswa.

Hal 6 dan 7, belum tampak tujuan yang diharapkan yaitu "memahami nilai tempat".

Hal 11. Sesuaikan dengan bunyi bahasa yang diharapkan.

Hal 12, 13, 14. Ada kemungkinan atau peluang siswa menjawab menyesuaikan dengan warna.

Hal 17. Pilih soal yang pasti agar tidak menimbulkan pertanyaan atau kebingungan. Donat tidak selalu terbuat dari kentang dan roti tidak selalu dari gandum.

**Hasil Penilaian Validitas Ahli Media**

<input type="checkbox"/>	Dapat digunakan tanpa revisi
<input checked="" type="checkbox"/>	Dapat digunakan dengan revisi kecil
<input type="checkbox"/>	Dapat digunakan dengan revisi besar
<input type="checkbox"/>	Belum dapat digunakan

Singaraja, 11 Mei 2021

*Judges 1,*



Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd

NIP. 198912132015042003

## INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI SOAL

### A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli media ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas isi materi soal yang sedang dikembangkan dari sisi ahli materi soal.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 3 aspek utama yaitu penggunaan bahasa, isi soal dan tampilan soal.

### B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian yaitu *sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang baik (2) dan tidak baik (1)*
2. Pemberian jawaban pada instrument penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.
4. Isilah dengan sejujur-jujurnya

## C. Instrumen Penilaian

NO	INDIKATOR	Skor				
		5	4	3	2	1
<b>Penggunaan Bahasa</b>						
<b>A. Kualitas Penggunaan Bahasa</b>						
1	Menggunakan bahasa yang baku	✓				
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓				
3	Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa	✓				
<b>B. Kualitas Penyusunan Kalimat</b>						
4	Susunan kalimat yang digunakan sesuai dengan aturan penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar	✓				
5	Keefektifan kalimat yang digunakan dalam materi soal media <i>fun thinkers</i>	✓				
6	Kalimat yang digunakan mudah dipahami	✓				
7	Kalimat yang digunakan tidak bersifat ambigu		✓			
<b>ISI SOAL</b>						
<b>A. Relevansi Materi Soal Terhadap Kompetensi Dasar (KD)</b>						
8	Materi soal yang disampaikan di dalam buku media <i>fun thinkers</i> sesuai dengan kompetensi dasar.	✓				
9	Kedalaman materi soal yang disampaikan di dalam buku media <i>fun thinkers</i> sesuai dengan kompetensi dasar		✓			
<b>B. Relevansi Materi Soal Terhadap Indikator</b>						
10	Materi soal yang disampaikan di dalam buku media <i>fun thinkers</i> sesuai dengan indikator yang ditetapkan	✓				
<b>C. Relevansi Materi Soal Terhadap Tingkat Perkembangan Siswa</b>						
11	Kedalaman materi soal yang disampaikan di dalam buku media <i>fun thinkers</i> sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.		✓			
12	Tingkat kesulitan materi soal yang disampaikan di dalam buku media <i>fun thinkers</i> sesuai dengan tingkatan perkembangan siswa.		✓			
<b>D. Relevansi Materi Soal Terhadap Muatan Calistung</b>						
13	Materi soal yang disampaikan mengandung muatan calistung	✓				
14	Kesesuaian materi soal dengan muatan calistung	✓				
<b>PENYAJIAN SOAL</b>						
<b>A. Tampilan Soal</b>						
15	Tampilan penyajian materi soal menarik	✓				
16	Tata letak tampilan materi soal tersusun rapi	✓				
17	Gambar dan teks pada materi soal tampak	✓				

NO	INDIKATOR	Skor				
		5	4	3	2	1
	jelas					
18	Kelengkapan identitas sampul	✓				
19	Kelengkapan identitas isi buku media <i>fin thinkers</i>	✓				
20	Kejelasan petunjuk penggunaan media	✓				
<b>B. Kebenaran Soal</b>						
21	Kesesuaian soal dengan jawaban		✓	✓		
22	Kebenaran kunci jawaban		✓	✗		

#### Komentar Guna Perbaikan Instrumen

1. Halaman 2 kunci benar letak jawaban 6 dan 9 terbalik
2. Halaman 6 Petunjuk isi tambahan "isilah jawaban pada lembar faktor jawaban" Cok kunci dengan titik jawaban benar X
3. Halaman 7 lengkapi petunjuk
4. Halaman 8, 9, 10, 11, 13, 17, 18, 19 kunci jawaban terbalik karena salah membaca huruf, perbaiki pola warna warna yg berbeda
5. Halaman 4 lebih baik dihapus karena tidak sesuai dengan perkembangan kognitif siswa kelas 1

#### Hasil Penilaian Validitas Ahli Media

	Dapat digunakan tanpa revisi
✓	Dapat digunakan dengan revisi kecil
	Dapat digunakan dengan revisi besar
	Belum dapat digunakan

Singaraja, 10 Mei 2021

Judges II,



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

NIP. 198408282009122005



## 2. Hasil Uji Ahli Media

### INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

#### A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli media ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi ahli media.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 3 aspek utama yaitu desain media, penggunaan bahasa dan kemudahan penggunaan media.

#### B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian yaitu *sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang baik (2) dan tidak baik (1)*
2. Pemberian jawaban pada instrument penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.
4. Isilah dengan sejujur-jujurnya

## C. Instrumen Penilaian

NO	INDIKATOR	Skor				
		5	4	3	2	1
<b>DESAIN MEDIA</b>						
<b>A. Desain Sampul</b>						
1	Kemenarikan desain tampilan sampul	✓				
2	Kejelasan identitas sampul	✓				
3	Keserasian warna pada tampilan sampul	✓				
<b>B. Penyajian Gambar yang Ditampilkan</b>						
4	Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan materi yang dibelajarkan	✓				
5	Kejelasan penggunaan gambar yang digunakan pada buku media <i>fun thinkers</i>	✓				
6	Kesesuaian ukuran gambar pada buku dan bingkai peraga yang digunakan dengan ukuran teks.	✓				
7	Gambar pada isi buku media <i>fun thinkers</i> dapat mendukung pembelajaran dan pemahaman siswa.	✓				
8	Desain tampilan isi buku media <i>fun thinkers</i> memiliki daya tarik		✓			
<b>C. Penyajian Teks yang Ditampilkan</b>						
9	Teks yang digunakan pada buku media <i>fun thinkers</i> dapat dibaca dengan baik		✓			
10	Kesesuaian ukuran teks pada isi buku dan bingkai peraga media <i>fun thinkers</i> yang digunakan.	✓				
11	Keserasian tata letak tulisan yang ditampilkan pada buku media <i>fun thinkers</i> .		✓			
<b>D. Penyajian Warna yang Ditampilkan</b>						
12	Keserasian kombinasi warna gambar dan teks pada buku media <i>fun thinkers</i>	✓				
13	Keserasian warna pada bingkai peraga media <i>fun thinkers</i>	✓				
<b>PENGGUNAAN BAHASA</b>						
<b>A. Kualitas Penggunaan Bahasa</b>						
14	Penggunaan kata memperhatikan pedoman penulisan sesuai dengan EYD	✓				
15	Bahasa yang digunakan bersifat baku	✓				
16	Penggunaan kata dan istilah dalam buku media <i>fun thinkers</i> jelas	✓				
17	Bahasa yang digunakan pada buku media <i>fun thinkers</i> mudah dipahami.	✓				
<b>KEMUDAHAN PENGGUNAAN MEDIA</b>						
<b>A. Kemudahan Penggunaan Media</b>						
18	Petunjuk penggunaan media <i>fun thinkers</i> mudah dipahami		✓			
19	Media <i>fun thinkers</i> mudah digunakan	✓				
20	Media <i>fun thinkers</i> dapat digunakan untuk menemani pembelajaran luring maupun daring	✓				

**Komentar Guna Perbaikan Instrumen**

1. Beberapa kotak latihan soal perlu didukung gambar atau dibuat dalam bentuk pilihan
2. Petunjuk kerja dilengkapi dengan gambar pendukung

**Hasil Penilaian Validitas Ahli Media**

<input type="checkbox"/>	Dapat digunakan tanpa revisi
<input checked="" type="checkbox"/>	Dapat digunakan dengan revisi kecil
<input type="checkbox"/>	Dapat digunakan dengan revisi besar
<input type="checkbox"/>	Belum dapat digunakan

Singaraja, 10 Mei 2021

Judges I,


Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd

NIP. 198604272009122003

## INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

### A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli media ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi ahli media.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 3 aspek utama yaitu desain media, penggunaan bahasa dan kemudahan penggunaan media.

### B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian yaitu *sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang baik (2) dan tidak baik (1)*
2. Pemberian jawaban pada instrument penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.
4. Isilah dengan sejujur-jujurnya

## C. Instrumen Penilaian

NO	INDIKATOR	Skor				
		5	4	3	2	1
<b>DESAIN MEDIA</b>						
<b>A. Desain Sampul</b>						
1	Kemenarikan desain tampilan sampul	✓				
2	Kejelasan identitas sampul	✓				
3	Keserasian warna pada tampilan sampul	✓				
<b>B. Penyajian Gambar yang Ditampilkan</b>						
4	Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan materi yang dibelajarkan	✓				
5	Kejelasan penggunaan gambar yang digunakan pada buku media <i>fun thinkers</i>	✓				
6	Kesesuaian ukuran gambar pada buku dan bingkai peraga yang digunakan dengan ukuran teks.	✓				
7	Gambar pada isi buku media <i>fun thinkers</i> dapat mendukung pembelajaran dan pemahaman siswa.	✓				
8	Desain tampilan isi buku media <i>fun thinkers</i> memiliki daya tarik		✓			
<b>C. Penyajian Teks yang Ditampilkan</b>						
9	Teks yang digunakan pada buku media <i>fun thinkers</i> dapat dibaca dengan baik	✓				
10	Kesesuaian ukuran teks pada isi buku dan bingkai peraga media <i>fun thinkers</i> yang digunakan.		✓			
11	Keserasian tata letak tulisan yang ditampilkan pada buku media <i>fun thinkers</i> .		✓			
<b>D. Penyajian Warna yang Ditampilkan</b>						
12	Keserasian kombinasi warna gambar dan teks pada buku media <i>fun thinkers</i>	✓				
13	Keserasian warna pada bingkai peraga media <i>fun thinkers</i>	✓				
<b>PENGGUNAAN BAHASA</b>						
<b>A. Kualitas Penggunaan Bahasa</b>						
14	Penggunaan kata memperhatikan pedoman penulisan sesuai dengan EYD	✓				
15	Bahasa yang digunakan bersifat baku	✓				
16	Penggunaan kata dan istilah dalam buku media <i>fun thinkers</i> jelas	✓				
17	Bahasa yang digunakan pada buku media <i>fun thinkers</i> mudah dipahami.	✓				
<b>KEMUDAHAN PENGGUNAAN MEDIA</b>						
<b>A. Kemudahan Penggunaan Media</b>						
18	Petunjuk penggunaan media <i>fun thinkers</i> mudah dipahami	✓				
19	Media <i>fun thinkers</i> mudah digunakan	✓				
20	Media <i>fun thinkers</i> dapat digunakan untuk menemani pembelajaran luring maupun daring	✓				

**Komentar Guna Perbaikan Instrumen**

1. Judul subkoma : latar hijau dan teks kuning tidak kontras, pakai teks warna putih
2. Pada cover : BENDA, HEWAN, DAN TANAMAN DI SEKITAR KU ukuran huruf diperbesar. Demikian pula TEKAN 7 diperbesar.

**Hasil Penilaian Validitas Ahli Media**

<input type="checkbox"/>	Dapat digunakan tanpa revisi
<input checked="" type="checkbox"/>	Dapat digunakan dengan revisi kecil
<input type="checkbox"/>	Dapat digunakan dengan revisi besar
<input type="checkbox"/>	Belum dapat digunakan

Singaraja, 11 Mei 2021

Judges II,



Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd  
NIP. 197108152001121001

### 3. Hasil Uji Respon Praktisi

#### INSTRUMEN RESPON PRAKTIKI TERHADAP MEDIA *FUN THINKERS*

Nama : *KUH SILVANTI S.Pd CP*

Jabatan : *GURU*

#### A. PENGANTAR

1. Lembar validasi respon praktisi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi praktisi.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 5 aspek yaitu tampilan, bahasa, isi, keberterimaan media dan kemudahan penggunaan media.

#### B. PETUNJUK

1. Berilah penilaian Bapak/Ibu terhadap media yang telah dibuat, dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom nilai yang telah disediakan.
2. Skor penilaian adalah *sangat setuju (5)*, *setuju (4)*, *kurang setuju (3)*, *tidak setuju (2)* dan *sangat tidak setuju (1)*.
3. Mohon ditulis komentar mengenai saran dan kritik Bapak/Ibu untuk media yang telah dibuat.

#### C. ITEM PENILAIAN

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
		5	4	3	2	1
<b>TAMPILAN</b>						
<b>A. Kualitas Tampilan Media</b>						
1	Desain sampul menarik	✓				
2	Tampilan isi media menarik	✓				
3	Kejelasan identitas sampul		✓			
4	Kejelasan gambar dan teks pada media <i>fun thinkers</i>	✓				
5	Kejelasan petunjuk penggunaan media <i>fun thinkers</i>	✓				
6	Ketepatan penempatan kotak soal dan jawaban dengan alat peraga media <i>fun thinkers</i>	✓				

<b>BAHASA</b>						
<b>A. Kualitas Penggunaan Bahasa</b>						
7	Menggunakan bahasa yang baku	✓				
8	Kalimat mudah dipahami	✓				
<b>ISI</b>						
<b>A. Kualitas Isi Media</b>						
9	Kesesuaian isi media dengan buku tema	✓				
10	Kesesuaian isi materi soal dengan kompetensi dasar	✓				
11	Kesesuaian isi materi soal dengan indikator	✓				
12	Materi soal pada media <i>fun thinkers</i> dapat mengasah kemampuan calistung	✓				
13	Latihan materi soal pada media <i>fun thinkers</i> sesuai dengan kehidupan sehari-hari		✓			
14	Kedalaman materi soal sesuai dengan taraf perkembangan siswa	✓				
15	Kesesuaian antara soal dan jawaban	✓				
16	Kebenaran antara jawaban dan kunci jawaban	✓				
<b>KEBERTAHANAN MEDIA</b>						
<b>A. Penggunaan Media</b>						
17	Media dapat digunakan dalam jangka panjang	✓				
18	Media <i>fun thinkers</i> tidak mudah rusak	✓				
<b>KEMUDAHAN PENGGUNAAN MEDIA</b>						
<b>A. Kemudahan Penggunaan Media</b>						
19	Media mudah digunakan	✓				
20	Kemudahan penggunaan alat peraga media <i>fun thinkers</i>	✓				



**Komentar :**

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 27 Mei 2021  
Guru Penilai,



KHA SLAWATI S Pd SD  
NIP. 19620216 1983 072 013

**INSTRUMEN RESPON PRAKTISI TERHADAP MEDIA *FUN THINKERS***

Nama : NI KADEK NOVITA DEWI, S.Pd

Jabatan : GURU KELAS 1

**A. PENGANTAR**

1. Lembar validasi respon praktisi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi praktisi.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 5 aspek yaitu tampilan, bahasa, isi, keberterimaan media dan kemudahan penggunaan media.

**B. PETUNJUK**

1. Berilah penilaian Bapak/Ibu terhadap media yang telah dibuat, dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom nilai yang telah disediakan.
2. Skor penilaian adalah *sangat setuju (5)*, *setuju (4)*, *kurang setuju (3)*, *tidak setuju (2)* dan *sangat tidak setuju (1)*.
3. Mohon ditulis komentar mengenai saran dan kritik Bapak/Ibu untuk media yang telah dibuat.

**C. ITEM PENILAIAN**

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
		5	4	3	2	1
<b>TAMPILAN</b>						
<b>A. Kualitas Tampilan Media</b>						
1	Desain sampul menarik	✓				
2	Tampilan isi media menarik	✓				
3	Kejelasan identitas sampul	✓				
4	Kejelasan gambar dan teks pada media <i>fun thinkers</i>		✓			
5	Kejelasan petunjuk penggunaan media <i>fun thinkers</i>	✓				
6	Ketepatan penempatan kotak soal dan jawaban dengan alat peraga media <i>fun thinkers</i>		✓			

<b>BAHASA</b>					
<b>A. Kualitas Penggunaan Bahasa</b>					
7	Menggunakan bahasa yang baku	✓			
8	Kalimat mudah dipahami	✓			
<b>ISI</b>					
<b>A. Kualitas Isi Media</b>					
9	Kesesuaian isi media dengan buku tema	✓			
10	Kesesuaian isi materi soal dengan kompetensi dasar	✓			
11	Kesesuaian isi materi soal dengan indikator		✓		
12	Materi soal pada media <i>fun thinkers</i> dapat mengasah kemampuan calistung	✓			
13	Latihan materi soal pada media <i>fun thinkers</i> sesuai dengan kehidupan sehari-hari		✓		
14	Kedalaman materi soal sesuai dengan taraf perkembangan siswa	✓			
15	Kesesuaian antara soal dan jawaban	✓			
16	Kebenaran antara jawaban dan kunci jawaban	✓			
<b>KEBERTAHANAN MEDIA</b>					
<b>A. Penggunaan Media</b>					
17	Media dapat digunakan dalam jangka panjang	✓			
18	Media <i>fun thinkers</i> tidak mudah rusak	✓			
<b>KEMUDAHAN PENGGUNAAN MEDIA</b>					
<b>A. Kemudahan Penggunaan Media</b>					
19	Media mudah digunakan	✓			
20	Kemudahan penggunaan alat peraga media <i>fun thinkers</i>	✓			

**Komentar :**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Singaraja, 25 Mei 2021  
Guru Penilai,



Ni HADEK NOVITA DEWI, S.Pd.  
NIP.

#### 4. Hasil Uji Respon Siswa (Uji Kelompok Kecil)

##### INSTRUMEN RESPON SISWA TERHADAP MEDIA *FUN THINKERS*

Nama : Era

No Urut : 9

Kelas : 1

##### A. PENGANTAR

1. Lembar respon siswa ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 4 aspek yaitu tampilan, bahasa, isi, dan kemudahan penggunaan media.

##### B. PETUNJUK

1. Berilah penilaian terhadap media sederhana dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom nilai yang telah disediakan.
2. Skor penilaian adalah *sangat setuju (5)*, *setuju (4)*, *kurang setuju (3)*, *tidak setuju (2)* dan *sangat tidak setuju (1)*
3. Mohon ditulis komentar atau tanggapan berupa kritik dan saran untuk media yang telah dibuat.

##### C. ITEM PENILAIAN

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
		5	4	3	2	1
1	Menurut saya tampilan media menarik	✓				
2	Saya dapat melihat jelas gambar dan tulisan pada media <i>fun thinkers</i>	✓				
3	Saya mudah memahami bahasa yang digunakan	✓				
4	Menurut saya materi soal sesuai dengan buku tema	✓				
5	Saya dapat menjawab materi soal yang disajikan dengan baik	✓				
6	Materi soal yang disajikan pada media <i>fun thinkers</i> memudahkan saya untuk memahami materi pada buku tema	✓				
7	Materi soal yang disajikan membuat saya ingin mencoba terus menerus	✓				

8	Petunjuk penggunaan media <i>fun thinkers</i> dapat saya pahami dengan mudah	✓				
9	Saya mudah menggunakan media	✓				
10	Perintah pada setiap latihan dapat dengan mudah saya pahami	✓				

**Komentar/Tanggapan Siswa :**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**INSTRUMEN RESPON SISWA TERHADAP MEDIA *FUN THINKERS***

Nama : **VIVO AYU**  
 No Urut : **5**  
 Kelas : **1**

**A. PENGANTAR**

1. Lembar respon siswa ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 4 aspek yaitu tampilan, bahasa, isi, dan kemudahan penggunaan media.

**B. PETUNJUK**

1. Berilah penilaian terhadap media sederhana dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom nilai yang telah disediakan.
2. Skor penilaian adalah *sangat setuju (5)*, *setuju (4)*, *kurang setuju (3)*, *tidak setuju (2)* dan *sangat tidak setuju (1)*
3. Mohon ditulis komentar atau tanggapan berupa kritik dan saran untuk media yang telah dibuat.

**C. ITEM PENILAIAN**

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
		5	4	3	2	1
1	Menurut saya tampilan media menarik	✓				
2	Saya dapat melihat jelas gambar dan tulisan pada media <i>fun thinkers</i>	✓				
3	Saya mudah memahami bahasa yang digunakan	✓				
4	Menurut saya materi soal sesuai dengan buku tema	✓				
5	Saya dapat menjawab materi soal yang disajikan dengan baik	✓				
6	Materi soal yang disajikan pada media <i>fun thinkers</i> memudahkan saya untuk memahami materi pada buku tema	✓				
7	Materi soal yang disajikan membuat saya ingin mencoba terus menerus	✓				

8	Petunjuk penggunaan media <i>fun thinkers</i> dapat saya pahami dengan mudah	✓				
9	Saya mudah menggunakan media	✓				
10	Perintah pada setiap latihan dapat dengan mudah saya pahami	✓				

**Komentar/Tanggapan Siswa :**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



### INSTRUMEN RESPON SISWA TERHADAP MEDIA *FUN THINKERS*

Nama : Setia Adi  
 No Urut : 2  
 Kelas : 1

#### A. PENGANTAR

1. Lembar respon siswa ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 4 aspek yaitu tampilan, bahasa, isi, dan kemudahan penggunaan media.

#### B. PETUNJUK

1. Berilah penilaian terhadap media sederhana dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom nilai yang telah disediakan.
2. Skor penilaian adalah *sangat setuju (5)*, *setuju (4)*, *kurang setuju (3)*, *tidak setuju (2)* dan *sangat tidak setuju (1)*
3. Mohon ditulis komentar atau tanggapan berupa kritik dan saran untuk media yang telah dibuat.

#### C. ITEM PENILAIAN

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
		5	4	3	2	1
1	Menurut saya tampilan media menarik	✓				
2	Saya dapat melihat jelas gambar dan tulisan pada media <i>fun thinkers</i>	✓				
3	Saya mudah memahami bahasa yang digunakan	✓				
4	Menurut saya materi soal sesuai dengan buku tema	✓				
5	Saya dapat menjawab materi soal yang disajikan dengan baik	✓				
6	Materi soal yang disajikan pada media <i>fun thinkers</i> memudahkan saya untuk memahami materi pada buku tema	✓				
7	Materi soal yang disajikan membuat saya ingin mencoba terus menerus	✓				

8	Petunjuk penggunaan media <i>fun thinkers</i> dapat saya pahami dengan mudah	✓				
9	Saya mudah menggunakan media	✓				
10	Perintah pada setiap latihan dapat dengan mudah saya pahami	✓				

**Komentar/Tanggapan Siswa :**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**INSTRUMEN RESPON SISWA TERHADAP MEDIA *FUN THINKERS***

Nama : Agus

No Urut : 1

Kelas : 1

**A. PENGANTAR**

1. Lembar respon siswa ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 4 aspek yaitu tampilan, bahasa, isi, dan kemudahan penggunaan media.

**B. PETUNJUK**

1. Berilah penilaian terhadap media sederhana dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom nilai yang telah disediakan.
2. Skor penilaian adalah *sangat setuju (5), setuju (4), kurang setuju (3), tidak setuju (2) dan sangat tidak setuju (1)*
3. Mohon ditulis komentar atau tanggapan berupa kritik dan saran untuk media yang telah dibuat.

**C. ITEM PENILAIAN**

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
		5	4	3	2	1
1	Menurut saya tampilan media menarik	✓				
2	Saya dapat melihat jelas gambar dan tulisan pada media <i>fun thinkers</i>	✓				
3	Saya mudah memahami bahasa yang digunakan	✓				
4	Menurut saya materi soal sesuai dengan buku tema		✓			
5	Saya dapat menjawab materi soal yang disajikan dengan baik	✓				
6	Materi soal yang disajikan pada media <i>fun thinkers</i> memudahkan saya untuk memahami materi pada buku tema	✓				
7	Materi soal yang disajikan membuat saya ingin mencoba terus menerus	✓				

8	Petunjuk penggunaan media <i>fun thinkers</i> dapat saya pahami dengan mudah	✓				
9	Saya mudah menggunakan media	✓				
10	Perintah pada setiap latihan dapat dengan mudah saya pahami	✓				

**Komentar/Tanggapan Siswa :**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

### INSTRUMEN RESPON SISWA TERHADAP MEDIA *FUN THINKERS*

Nama : Yudiantana  
 No Urut : 18  
 Kelas : 1

#### A. PENGANTAR

1. Lembar respon siswa ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 4 aspek yaitu tampilan, bahasa, isi, dan kemudahan penggunaan media.

#### B. PETUNJUK

1. Berilah penilaian terhadap media sederhana dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom nilai yang telah disediakan.
2. Skor penilaian adalah *sangat setuju (5)*, *setuju (4)*, *kurang setuju (3)*, *tidak setuju (2)* dan *sangat tidak setuju (1)*
3. Mohon ditulis komentar atau tanggapan berupa kritik dan saran untuk media yang telah dibuat.

#### C. ITEM PENILAIAN

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		SS 5	S 4	KS 3	TS 2	STS 1
1	Menurut saya tampilan media menarik	✓				
2	Saya dapat melihat jelas gambar dan tulisan pada media <i>fun thinkers</i>	✓				
3	Saya mudah memahami bahasa yang digunakan	✓				
4	Menurut saya materi soal sesuai dengan buku tema	✓				
5	Saya dapat menjawab materi soal yang disajikan dengan baik	✓				
6	Materi soal yang disajikan pada media <i>fun thinkers</i> memudahkan saya untuk memahami materi pada buku tema	✓				
7	Materi soal yang disajikan membuat saya ingin mencoba terus menerus	✓				

8	Petunjuk penggunaan media <i>fun thinkers</i> dapat saya pahami dengan mudah	✓				
9	Saya mudah menggunakan media	✓				
10	Perintah pada setiap latihan dapat dengan mudah saya pahami	✓				

**Komentar/Tanggapan Siswa :**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**INSTRUMEN RESPON SISWA TERHADAP MEDIA *FUN THINKERS***

Nama : *Krisna*

No Urut : 13

Kelas : 1

**A. PENGANTAR**

1. Lembar respon siswa ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 4 aspek yaitu tampilan, bahasa, isi, dan kemudahan penggunaan media.

**B. PETUNJUK**

1. Berilah penilaian terhadap media sederhana dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom nilai yang telah disediakan.
2. Skor penilaian adalah *sangat setuju (5)*, *setuju (4)*, *kurang setuju (3)*, *tidak setuju (2)* dan *sangat tidak setuju (1)*
3. Mohon ditulis komentar atau tanggapan berupa kritik dan saran untuk media yang telah dibuat.

**C. ITEM PENILAIAN**

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
		5	4	3	2	1
1	Menurut saya tampilan media menarik	✓				
2	Saya dapat melihat jelas gambar dan tulisan pada media <i>fun thinkers</i>	✓				
3	Saya mudah memahami bahasa yang digunakan	✓				
4	Menurut saya materi soal sesuai dengan buku tema	✓				
5	Saya dapat menjawab materi soal yang disajikan dengan baik	✓				
6	Materi soal yang disajikan pada media <i>fun thinkers</i> memudahkan saya untuk memahami materi pada buku tema	✓				
7	Materi soal yang disajikan membuat saya ingin mencoba terus menerus	✓				

8	Petunjuk penggunaan media <i>fun thinkers</i> dapat saya pahami dengan mudah	✓				
9	Saya mudah menggunakan media	✓				
10	Perintah pada setiap latihan dapat dengan mudah saya pahami	✓				

**Komentar/Tanggapan Siswa :**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



**INSTRUMEN RESPON SISWA TERHADAP MEDIA *FUN THINKERS***

Nama : *Bagas*

No Urut : 5

Kelas : 1

**A. PENGANTAR**

1. Lembar respon siswa ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 4 aspek yaitu tampilan, bahasa, isi, dan kemudahan penggunaan media.

**B. PETUNJUK**

1. Berilah penilaian terhadap media sederhana dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom nilai yang telah disediakan.
2. Skor penilaian adalah *sangat setuju (5), setuju (4), kurang setuju (3), tidak setuju (2) dan sangat tidak setuju (1)*
3. Mohon ditulis komentar atau tanggapan berupa kritik dan saran untuk media yang telah dibuat.

**C. ITEM PENILAIAN**

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
		5	4	3	2	1
1	Menurut saya tampilan media menarik	✓				
2	Saya dapat melihat jelas gambar dan tulisan pada media <i>fun thinkers</i>	✓				
3	Saya mudah memahami bahasa yang digunakan	✓				
4	Menurut saya materi soal sesuai dengan buku tema		✓			
5	Saya dapat menjawab materi soal yang disajikan dengan baik	✓				
6	Materi soal yang disajikan pada media <i>fun thinkers</i> memudahkan saya untuk memahami materi pada buku tema		✓			
7	Materi soal yang disajikan membuat saya ingin mencoba terus menerus	✓				

8	Petunjuk penggunaan media <i>fun thinkers</i> dapat saya pahami dengan mudah	✓				
9	Saya mudah menggunakan media	✓				
10	Perintah pada setiap latihan dapat dengan mudah saya pahami	✓				

**Komentar/Tanggapan Siswa :**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## Lampiran 09. Analisis Kompetensi Dasar dan Indikator

### a) Subtema 1 Benda Hidup dan Tak Hidup di Sekitar Kita

#### Pemetaan KD dan Indikator Muatan Pembelajaran Subtema 1

No	Fokus Pembelajaran	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
1.	Bahasa Indonesia	3.6 Menguraikan kosakata tentang berbagai jenis benda di lingkungan sekitar melalui teks pendek (berupa gambar, slogan sederhana, tulisan dan/atau syair lagu) dan atau ekspresi eksplorasi lingkungan.	3.6.1 Menguraikan kosakata tentang berbagai jenis benda di lingkungan sekitar melalui teks pendek (berupa gambar, slogan sederhana, tulisan dan/atau syair lagu) dan atau ekspresi eksplorasi lingkungan. 3.6.2 Menyimpulkan kosakata tentang berbagai jenis benda di lingkungan sekitar melalui teks pendek (berupa gambar, slogan sederhana, tulisan dan/atau syair lagu) dan atau ekspresi eksplorasi lingkungan.
2.	Matematika	3.2 Menjelaskan bilangan sampai dua angka dan nilai tempat penyusun lambang bilangan menggunakan kumpulan benda konkret serta cara membacanya.	3.2.1 Memilih bilangan dan penyusunannya lambang bilangan menggunakan kumpulan benda konkret serta cara membacanya. 3.2.2 Menjabarkan bilangan dua angka dan nilai tempat penyusunannya lambang bilangan menggunakan kumpulan benda konkret serta cara membacanya.
3.	PPKn	3.1 Mengenal simbol sila-sila Pancasila dalam lambang Negara (Garuda Pancasila).	3.1.1 Menemukan simbol sila-sila Pancasila dalam lambang Negara (Garuda Pancasila).
4.	PJOK	3.6 Memahami gerak dasar lokomotor dan non-lokomotor sesuai dengan irama (ketukan)	3.6.1 Memilih gerak dasar lokomotor dan non-lokomotor sesuai dengan irama (ketukan)

		tanpa/dengan musik dalam aktivitas gerak berirama.	tanpa/dengan musik dalam aktivitas gerak berirama.
--	--	--	--

**b) Subtema 2 Hewan di Sekitarku**

Pemetaan KD dan Indikator Muatan Pembelajaran Subtema 2

No	Fokus Pembelajaran	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
1.	Bahasa Indonesia	3.8 Merinci ungkapan penyampaian terima kasih, permintaan maaf, tolong dan pemberian pujian, ajakan, pemberitahuan, perintah dan petunjuk kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan dan tulisan yang dapat dibantu dengan kosakata bahasa daerah.	3.8.1 Merinci ungkapan penyampaian pemberitahuan kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan dan tulisan yang dapat dibantu dengan kosakata bahasa daerah.
2.	Matematika	3.3 Membandingkan dua bilangan sampai dua angka dengan menggunakan kumpulan benda-benda konkret.	3.3.1 Mengurutkan bilangan sampai dua angka menggunakan kumpulan benda konkret serta cara membacanya. 3.3.2 Membandingkan bilangan sampai dua angka menggunakan kumpulan benda konkret serta cara membacanya.
3.	PPKn	3.2 Mengidentifikasi aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.	3.2.1 Menentukan jenis-jenis hewan peliharaan di rumah. 3.2.2 Memilih aturan cara merawat hewan peliharaan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.

## c) Subtema 3 Tanaman di Sekitarku

## Pemetaan KD dan Indikator Muatan Pembelajaran Subtema 3

No	Fokus Pembelajaran	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
1.	Bahasa Indonesia	3.8 Merinci ungkapan penyampaian terima kasih, permintaan maaf, tolong dan pemberian pujian, ajakan, pemberitahuan, perintah dan petunjuk kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan dan tulisan yang dapat dibantu dengan kosakata bahasa daerah.	3.8.1 Merinci ungkapan pemberian pujian kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan dan tulisan yang dapat dibantu dengan kosakata bahasa daerah. 3.8.2 Memilih bagian-bagian tanaman berbentuk tulisan dan dibantu dengan kosakata. 3.8.3 Menemukan makanan yang berasal dari tanaman.
2.	Matematika	3.4 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan	3.4.1 Menghitung penjumlahan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99 dengan benda konkret dalam kehidupan sehari-hari. 3.4.2 Menghitung penjumlahan susun ke bawah bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99 dalam kehidupan sehari-hari.
3.	PPKn	3.2 Mengidentifikasi aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.	3.2.1 Memilih aturan merawat tumbuhan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.

**d) Subtema 4 Bentuk, Warna, Ukuran, dan Permukaan Benda**

Pemetaan KD dan Indikator Muatan Pembelajaran Subtema 4

No	Fokus Pembelajaran	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
1.	Bahasa Indonesia	3.6 Menguraikan kosakata tentang berbagai jenis benda di lingkungan sekitar melalui teks pendek (berupa gambar, slogan sederhana, tulisan dan/atau syair lagu) dan atau ekspresi eksplorasi lingkungan	<p>3.6.1 Menguraikan kosakata tentang pengelompokan benda berdasarkan warna di lingkungan sekitar melalui teks pendek (berupa gambar, slogan sederhana, tulisan dan/atau syair lagu) dan atau ekspresi eksplorasi lingkungan.</p> <p>3.6.2 Menentukan benda dan kegunaannya di lingkungan sekitar melalui teks pendek (berupa gambar, slogan sederhana, tulisan dan/atau syair lagu) dan atau ekspresi eksplorasi lingkungan.</p> <p>3.6.3 Memilih jenis-jenis permukaan benda di lingkungan sekitar melalui teks pendek (berupa gambar, slogan sederhana, tulisan dan/atau syair lagu) dan atau ekspresi eksplorasi lingkungan.</p> <p>3.6.4 Menentukan bentuk benda di lingkungan sekitar melalui teks pendek (berupa gambar, slogan sederhana, tulisan dan/atau eskpresi eksplorasi lingkungan.</p> <p>3.6.5 Menentukan ukuran benda di lingkungan sekitar melalui teks pendek (berupa gambar, slogan sederhana, tulisan dan.atau ekspresi eskplorasi lingkungan.</p>

2.	Matematika	3.2 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan	3.4.1 Menghitung pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99 dengan benda konkret dalam kehidupan sehari-hari. 3.4.2 Menghitung pengurangan susun ke bawah bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99 dalam kehidupan sehari-hari.
----	------------	---	--




# Lampiran 10. Hasil Media Setelah Perbaikan Secara Keseluruhan

## FUN THINKERS


Media *fun thinkers* merupakan sebuah media pembelajaran yang dikembangkan untuk siswa SD kelas 1 pada tema 7 benda, hewan dan tanaman di sekitarku. Media *fun thinkers* merupakan sebuah media yang memiliki unsur permainan yang akan memudahkan siswa untuk belajar. Kelebihan media *fun thinkers* yang dikembangkan berbasis soal *calling* yaitu untuk mempermudah siswa dalam mempelajari materi pada buku tema, mengasah pendidikan dasar yaitu *calling*, mempersingkat waktu proses pembelajaran, menjadikan pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan menyenangkan serta dapat membangkitkan keaktifan siswa dalam belajar serta menjadikan pembelajaran lebih terstruktur dan terencana.

BIODATA PENULIS




Penulis menempuh pendidikan dimulai dari MI Al-Hidayah (lulus pada tahun 2011), melanjutkan ke MTs Al-Hidayah (lulus pada tahun 2014) dan MAN 1 Jemberana (lulus pada tahun 2017). Sehingga akhirnya dapat menempuh masa kuliah prodi PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha. Dengan ketekunan dan motivasi dari berbagai pihak sehingga penulis dapat menyelesaikan media ini sebagai tugas akhir dari skripsi.

Penyusunan media dibimbing oleh Dosen Pembimbing yaitu :




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




Nama : Drs. I Ketut Dibia, S.Pd., M.Pd  
NIP : 195612311982031032  
Dosen : Dosen Pembimbing II

Motto  
"Tetap berusaha untuk ikut menjadi yang terdepan seperti yang lainnya dengan versi dirimu sendiri!"


TEMA 7

## FUN THINKERS


BENDA, HEWAN, DAN TANAMAN DI SEKITARKU



**Jummita**  
Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd, M.Pd  
Drs. I Ketut Dibia, S.pd, M.Pd

1  
Untuk Siswa SD/MI Kelas  
Semester Genap

### Petunjuk Penggunaan Media *Fun Thinkers*



1 2 3 4  
5 6 7 8  
9 10 11 12  
13 14 15 16

Bingkai Peraga *Fun Thinkers*      16 Ubin

#### Langkah penggunaan media *fun thinkers*

1. Buka kotak bingkai permainan *fun thinkers* letakkan di atas lembar buku. Pastikan bahwa jendela di kotak bingkai permainan tepat di atas kotak di lembar soal dan jawaban.
2. Tempatkan ubin 1-16 secara berurutan, nomor menghadap ke atas, di jendela di sisi kiri bingkai permainan.
3. Baca petunjuk arah di bagian atas halaman kiri.
4. Ambil ubin bertanda 1 dan lihat gambar persegi yang kamu temukan.
5. Temukan gambar atau jawaban yang cocok di halaman sebelah kanan dan tempatkan nomor menghadap ke atas.
6. Ulangi langkah ini untuk masing-masing 15 ubin lainnya.
7. Tutup kotak *match frame* dan balikkan. Maka kamu akan melihat empat baris ubin berwarna.
8. Periksa apakah jawabannya sudah benar, bandingkan pola ubin berwarna dalam bingkai permainan mu dengan jawaban yang dicetak di sudut kanan atas setiap latihan soal.
9. Setelah memeriksa jawabannya, cobalah lakukan aktivitas lainnya pada latihan soal lainnya.

### KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Subtema 1. Benda Hidup dan Tak Hidup di Sekitar Kita				
No	Fokus Pembelajaran	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator	Lathian
1.	Bahasa Indonesia	3.5 Menguraikan kosakata tentang berbagai jenis benda di lingkungan sekitar melalui teks pendek (berupa gambar, slogan sederhana, tulisan dan/atau syair lagu) dan atau ekspresi eksplorasi lingkungan.	3.6.1 Menguraikan kosakata tentang berbagai jenis benda di lingkungan sekitar melalui teks pendek (berupa gambar, slogan sederhana, tulisan dan/atau syair lagu) dan atau ekspresi eksplorasi lingkungan.	Lathian 1
			3.6.2 Menyimpulkan kosakata tentang berbagai jenis benda di lingkungan sekitar melalui teks pendek (berupa gambar, slogan sederhana, tulisan dan/atau syair lagu) dan atau ekspresi eksplorasi lingkungan.	Lathian 2
2.	Matematika	3.2 Menjelaskan bilangan sampai dua angka dan nilai tempat penyusun lambang bilangan menggunakan kumpulan benda konkret serta cara membacanya.	3.2.1 Memilih bilangan dua angka dan penyusunannya lambang bilangan menggunakan kumpulan benda konkret serta cara membacanya.	Lathian 5,6
			3.2.2 Menjabarkan dua angka dan nilai tempat penyusunannya lambang bilangan menggunakan kumpulan benda konkret serta cara membacanya.	Lathian 7
3.	PPKn	3.1 Mengenal simbol sila-sila Pancasila dalam lambang Negara (Garuda Pancasila).	3.1.1 Menemukan simbol sila-sila Pancasila dalam lambang Negara (Garuda Pancasila).	Lathian 3
4.	PIOK	3.5 Memahami gerak dasar lokomotor dan non-lokomotor sesuai dengan irama (ketukan) tanpa/dengan musik dalam aktivitas gerak berirama.	3.6.1 Memilih gerak dasar lokomotor dan non-lokomotor sesuai dengan irama (ketukan) tanpa/dengan musik dalam aktivitas gerak berirama.	Lathian 4



KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Subtema 2 Hewan di Sekitarku				
No	Fokus Pembelajaran	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator	Latihan
1.	Bahasa Indonesia	3.8 Merinci ungkapan penyampaian terima kasih, permintaan maaf, tolong dan pemberian pujian, ajakan, pemberitahuan, perintah dan petunjuk kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan dan tulisan yang dapat dibantu dengan kosakata bahasa daerah.	3.8.1 Merinci ungkapan penyampaian pemberitahuan kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan dan tulisan yang dapat dibantu dengan kosakata bahasa daerah.	Latihan 3
2.	Matematika	3.3 Membandingkan dua bilangan sampai dua angka dengan menggunakan kumpulan benda-benda konkret.	3.3.1 Mengurutkan bilangan sampai dua angka menggunakan kumpulan benda konkret serta cara membacanya. 3.3.2 Membandingkan bilangan sampai dua angka menggunakan kumpulan benda konkret serta cara membacanya.	Latihan 4 Latihan 5
3.	PPKn	3.2 Mengidentifikasi aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.	3.2.1 Menentukan jenis-jenis hewan peliharaan di rumah. 3.2.2 Memilih aturan cara merawat hewan peliharaan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.	Latihan 1 Latihan 2

KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Subtema 3 Tanaman di Sekitarku				
No	Fokus Pembelajaran	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator	Latihan
1.	Bahasa Indonesia	3.8 Merinci ungkapan penyampaian terima kasih, permintaan maaf, tolong dan pemberian pujian, ajakan, pemberitahuan, perintah dan petunjuk kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan dan tulisan yang dapat dibantu dengan kosakata bahasa daerah.	3.8.1 Merinci ungkapan penyampaian pemberian pujian kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan dan tulisan yang dapat dibantu dengan kosakata bahasa daerah. 3.8.2 Memilih bagian-bagian tanaman berbentuk tulisan dan dibantu dengan kosakata. 3.8.3 Menemukan makanan yang berasal dari tanaman.	Latihan 2 Latihan 3 Latihan 4
2.	Matematika	3.4 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan.	3.4.1 Menghitung penjumlahan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99 dengan benda konkret dalam kehidupan sehari-hari. 3.4.2 Menghitung penjumlahan susun ke bawah bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99 dalam kehidupan sehari-hari.	Latihan 5 Latihan 6
3.	PPKn	3.2 Mengidentifikasi aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.	3.2.1 Memilih aturan merawat tumbuhan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.	Latihan 1

KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Subtema 4 Bentuk, Warna, Ukuran, dan Permukaan Benda				
No	Fokus Pembelajaran	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator	Latihan
1.	Bahasa Indonesia	3.6 Menguraikan kosakata tentang berbagai jenis benda di lingkungan sekitar melalui teks pendek (berupa gambar, slogan sederhana, tulisan dan/atau syair lagu) dan atau ekspresi eksplorasi lingkungan.	3.6.1 Menguraikan kosakata tentang pengelompokan benda berdasarkan warna di lingkungan sekitar melalui teks pendek (berupa gambar, slogan sederhana, tulisan dan/atau syair lagu) dan atau ekspresi eksplorasi lingkungan. 3.6.2 Menentukan benda dan kegunaannya di lingkungan sekitar melalui teks pendek (berupa gambar, slogan sederhana, tulisan dan/atau syair lagu) dan atau ekspresi eksplorasi lingkungan. 3.6.3 Memilih jenis-jenis permukaan benda di lingkungan sekitar melalui teks pendek (berupa gambar, slogan sederhana, tulisan dan/atau syair lagu) dan atau ekspresi eksplorasi lingkungan. 3.6.4 Menentukan bentuk benda di lingkungan sekitar melalui teks pendek (berupa gambar, slogan sederhana tulisan dan/atau syair lagu) dan atau ekspresi eksplorasi lingkungan. 3.6.5 Menentukan ukuran benda di lingkungan sekitar melalui teks pendek (berupa gambar, slogan sederhana tulisan dan/atau syair lagu) dan atau ekspresi eksplorasi lingkungan.	Latihan 1 Latihan 2 Latihan 3 Latihan 4 Latihan 5
2.	Matematika	3.4 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan.	3.4.1 Menghitung pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99 dengan benda konkret dalam kehidupan sehari-hari. 3.4.2 Menghitung pengurangan susun ke bawah bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99 dalam kehidupan sehari-hari.	Latihan 6 Latihan 7

DAFTAR ISI

Sampul .....	i
Petunjuk Penggunaan Media <i>Fun Thinkers</i> .....	ii
Kompetensi Dasar dan Indikator .....	iii
Daftar Isi .....	vii
Subtema 1 Benda Hidup dan Tak Hidup di Sekitarku .....	1
A. Latihan 1 .....	1
B. Latihan 2 .....	2
C. Latihan 3 .....	3
D. Latihan 4 .....	4
E. Latihan 5 .....	5
F. Latihan 6 .....	6
G. Latihan 7 .....	7
Subtema 2 Hewan di Sekitarku .....	8
A. Latihan 1 .....	8
B. Latihan 2 .....	9
C. Latihan 3 .....	10
D. Latihan 4 .....	11
E. Latihan 5 .....	12
Subtema 3 Tanaman di Sekitarku .....	13
A. Latihan 1 .....	13
B. Latihan 2 .....	14
C. Latihan 3 .....	15
D. Latihan 4 .....	16
E. Latihan 5 .....	17
F. Latihan 6 .....	18
Subtema 4 Bentuk, Ukuran dan Permukaan Benda .....	19
A. Latihan 1 .....	19
B. Latihan 2 .....	20
C. Latihan 3 .....	21
D. Latihan 4 .....	22
E. Latihan 5 .....	23
F. Latihan 6 .....	24
G. Latihan 7 .....	25

Subtema 1 (Benda Hidup dan Tak hidup di Sekitar kita)

Latihan 1

Materi : Benda hidup dan tak hidup di sekitarku

Petunjuk : Perhatikan kotak soal di bawah ini. Cocokkan kotak soal dibawah ini sesuai dengan jawaban dan tulislah jawaban pada kotak jawaban yang telah disediakan.



Tujuan Pembelajaran

Dengan mengamati dan menulis siswa mampu menguraikan kosakata tentang jenis benda di lingkungan sekitar melalui teks pendek (berupa gambar dan tulisan) dengan tepat.

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

Singa adalah B_ _ D_ _ H_ D_ P	Rudi adalah B_ N_ A H_ U_ P	Sapi adalah B_ N_ D_ _ H_ D_ P	Mawar adalah B_ _ _ A H I_ _ P
Kupu-kupu adalah _ _ N_ A H_ D U_	Guru adalah B E_ _ A H_ U_ P	Pohon adalah B_ _ _ A _ I_ _ P	Ani adalah B_ N_ D_ _ H_ D_ _
Mainan adalah B_ N_ _ T_ K H I_ _ P	Kursi adalah B_ _ D A_ _ K H_ D U_ P	Pensil adalah B E N_ _ T_ _ H_ D_ _	Mobil- mobilan adalah _ _ N_ D_ _ A_ _ H_ _ U_ _
Tas adalah B E N_ _ T_ K H I_ _ P	Papan tulis adalah _ _ N D A T_ _ H_ _ U_ P	Sepatu adalah B_ N_ D_ T A_ _ _ _ D_ P	Bendera adalah B E_ D A_ _ A K H I D_ P

FUN THINKER!

1

Latihan 2

Materi : Benda hidup dan tak hidup di sekitarku

Petunjuk : Perhatikan kotak soal di bawah ini. Cocokkan kotak soal dibawah ini sesuai dengan jawaban dan tulislah jawaban pada kotak jawaban yang telah disediakan.



Tujuan Pembelajaran

Dengan mengamati dan menulis siswa mampu menyimpulkan kosakata tentang jenis benda di lingkungan sekitar melalui teks pendek (berupa gambar dan tulisan) dengan tepat.

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

Gelas adalah benda .....	Edo adalah benda .....	Ayah adalah benda .....	Baju adalah benda .....
TV adalah benda .....	Banteng adalah benda .....	Padi adalah benda .....	Piring adalah benda .....
Lemari adalah benda .....	Ikan Lele adalah benda .....	Kucing adalah benda .....	Laptop adalah benda .....
Rantai adalah benda .....	Nenek adalah benda .....	Udang adalah benda .....	Celana adalah benda .....

FUN THINKER!

2

**Latihan 3**

Materi : Simbol sila-sila Pancasila

Petunjuk : Perhatikan kotak soal di bawah ini. Cocokkanlah jawaban yang sesuai dengan kotak soal yang diberikan.






Bentuk sila ke-2

RANTAI

Tujuan Pembelajaran

Dengan mengamati siswa mampu menemukan simbol sila-sila Pancasila dalam lambang Negara dengan tepat.

1 Bentuk sila ke-3	2 Lambang sila ke-2	3 Bunyi sila ke-1	4 Bentuk sila ke-1
5 Lambang sila ke-4	6 Bentuk sila ke-5	7 Lambang sila ke-3	8 Bunyi sila ke-3
9 Bunyi sila ke-5	10 Bunyi sila ke-4	11 Lambang sila ke-5	12 Lambang Negara Indonesia
13 Bunyi sila ke-2	14 Bentuk sila ke-2	15 Bentuk sila ke-4	16 Lambang sila ke-1

Ketuhanan yang maha Esa	Kemanusiaan yang adil dan beradab	Persatuan Indonesia	Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmah kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan
			Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia
		BINTANG	RANTAI
	PADI KAPAS	BANTENG	POHON BERINGIN

FUN THINKER!

3

**Latihan 4**

Materi : Gerak dasar lokomotor dan non lokomotor

Petunjuk : Perhatikan kotak soal di bawah ini. Cocokkanlah jawaban yang sesuai dengan kotak soal yang diberikan.



Berjalan

Tujuan Pembelajaran

Dengan mengamati dan membaca siswa mampu memilih gerak dasar lokomotor dan non lokomotor dengan tepat.

1 	2 	3 	4 
5 	6 	7 	8 
9 	10 	11 	12 
13 	14 	15 	16 

Memanjat	Berjalan	Merangkak	Meloncat
Mengeleng	Membungkuk	Mengangkat tangan	Memutar kepala
Berlari	Terlentang	Mengayunkan Tangan	Rolling
Memutar tangan	Berjongkok	Push up	Meregangkan tangan

FUN THINKER!

4

**Latihan 5**

Materi : Bilangan dua angka

Petunjuk : Perhatikan kotak soal di bawah ini. Hitunglah jumlah buah yang ada dan temukan jawaban serta tuliskan jumlah buah pada kotak jawaban.



**Tujuan Pembelajaran**

Dengan menulis dan berhitung siswa mampu memilih bilangan dua angka dengan benar.

1 	2 	3 	4 
5 	6 	7 	8 
9 	10 	11 	12 
13 	14 	15 	16 

..... Manggis	..... Pisang	..... Jeruk	..... Wortel
..... Apel	..... Kentang	..... Tomat	..... Pepaya
..... Anggur	..... Jagung	..... Kacang	..... Pear
..... Semangka	..... Strawberry	..... Jambu	..... Mangga

FUN THINKER.J

5

**Latihan 6**

Materi : Bilangan dua angka

Petunjuk : Perhatikan bilangan di bawah ini. Cocokkanlah dan tuliskan jawaban pada kotak jawaban berupa angka.



**Tujuan Pembelajaran**

Dengan menulis dan berhitung siswa mampu memilih bilangan dua angka dengan benar.

1 50	2 53	3 47	4 52
5 48	6 54	7 45	8 55
9 40	10 51	11 44	12 42
13 43	14 41	15 46	16 49

..... Empat puluh satu	..... Empat puluh delapan	..... Lima puluh dua	..... Empat puluh empat
..... Empat puluh	..... Empat puluh sembilan	..... Lima puluh tiga	..... Empat puluh lima
..... Empat puluh dua	..... Lima puluh	..... Lima puluh empat	..... Empat puluh enam
..... Empat puluh tiga	..... Lima puluh satu	..... Lima puluh lima	..... Empat puluh tujuh

FUN THINKER.J

6

**Latihan 7**

Materi : Bilangan dua angka dan nilai tempat

Petunjuk : Perhatikan kotak soal di bawah ini. Cocokkanlah jawaban yang sesuai dengan kotak soal yang diberikan.



**Tujuan Pembelajaran**

Dengan mengamati dan berhitung siswa mampu menjabarkan bilangan dua angka nilai tempat dengan benar.

1  _ Puluhan _ Satuan	2  _ Puluhan _ Satuan	3  _ Puluhan _ Satuan	4  _ Puluhan _ Satuan
5  _ Puluhan _ Satuan	6  _ Puluhan _ Satuan	7  _ Puluhan _ Satuan	8  _ Puluhan
9  _ Puluhan _ Satuan	10  _ Puluhan _ Satuan	11  _ Puluhan _ Satuan	12  _ Puluhan _ Satuan
13  _ Puluhan _ Satuan	14  _ Puluhan _ Satuan	15  _ Puluhan	16  _ Puluhan _ Satuan

1 Puluhan 7 Satuan	1 Puluhan 4 Satuan	1 Puluhan 6 Satuan	1 Puluhan 2 Satuan
1 Puluhan 1 Satuan	1 Puluhan	1 Puluhan 3 Satuan	1 Puluhan 5 Satuan
3 Puluhan	2 Puluhan 7 Satuan	2 Puluhan 8 Satuan	2 Puluhan 9 Satuan
2 Puluhan 5 Satuan	3 Puluhan 6 Satuan	3 Puluhan 1 Satuan	2 Puluhan 3 Satuan

FUN THINKER!

7

**Subtema 2 (Hewan di sekitarku)**

**Latihan 1**

Materi : Jenis-jenis hewan peliharaan di rumah

Petunjuk : Perhatikan kotak soal di bawah ini. Cocokkan kotak soal dibawah ini sesuai dengan jawaban dan beri tanda (✓) pada kotak jawaban yang telah disediakan.



**Tujuan Pembelajaran**

Dengan mengamati dan menulis siswa mampu menentukan jenis-jenis hewan peliharaan di rumah dengan benar.

1 	2 	3 	4 
5 	6 	7 	8 
9 	10 	11 	12 
13 	14 	15 	16 

Ayam adalah hewan peliharaan <input type="checkbox"/> YA <input type="checkbox"/> TIDAK	Landak adalah hewan peliharaan <input type="checkbox"/> YA <input type="checkbox"/> TIDAK	Burung Merpati adalah hewan peliharaan <input type="checkbox"/> YA <input type="checkbox"/> TIDAK	Penguin adalah hewan peliharaan <input type="checkbox"/> YA <input type="checkbox"/> TIDAK
Kura-kura adalah hewan peliharaan <input type="checkbox"/> YA <input type="checkbox"/> TIDAK	Jerapah adalah hewan peliharaan <input type="checkbox"/> YA <input type="checkbox"/> TIDAK	Hamster adalah hewan peliharaan <input type="checkbox"/> YA <input type="checkbox"/> TIDAK	Harimau adalah hewan peliharaan <input type="checkbox"/> YA <input type="checkbox"/> TIDAK
Kelinci adalah hewan peliharaan <input type="checkbox"/> YA <input type="checkbox"/> TIDAK	Cicak adalah hewan peliharaan <input type="checkbox"/> YA <input type="checkbox"/> TIDAK	Ikan Hias adalah hewan peliharaan <input type="checkbox"/> YA <input type="checkbox"/> TIDAK	Singa adalah hewan peliharaan <input type="checkbox"/> YA <input type="checkbox"/> TIDAK
Anjing adalah hewan peliharaan <input type="checkbox"/> YA <input type="checkbox"/> TIDAK	Gajah adalah hewan peliharaan <input type="checkbox"/> YA <input type="checkbox"/> TIDAK	Kucing adalah hewan peliharaan <input type="checkbox"/> YA <input type="checkbox"/> TIDAK	Buaya adalah hewan peliharaan <input type="checkbox"/> YA <input type="checkbox"/> TIDAK

FUN THINKER!

8

### Latihan 2

Materi : Aturan merawat hewan di rumah  
 Petunjuk : Perhatikan kotak soal di bawah ini. Cocokkan kotak soal dibawah ini sesuai dengan jawaban dan beri tanda (-) pada kotak jawaban yang telah disediakan.

1 <b>10</b> Membersihkan kandangnya	2 <b>14</b> Membersihkan kotorannya	3 <b>2</b> Menelantarkannya	4 <b>5</b> Tidak memberikan tempat tinggal
5 <b>7</b> Membiarkan hewan membuang kotoran sembarangan	6 <b>12</b> Mengajaknya bermain	7 <b>15</b> Mengajarnya untuk tidur tidak sembarangan	8 <b>4</b> Tidak memberi asupan vitamin
9 <b>13</b> Memberikan vaksin	10 <b>1</b> Tidak mengurusnya	11 <b>6</b> Membiarkannya ketika sakit	12 <b>11</b> Memandikan secara teratur
13 <b>3</b> Tidak memandikannya	14 <b>8</b> Tidak memberikan makanan yang baik	15 <b>9</b> Memberi makan secara teratur	16 <b>16</b> Memeriksa ke dokter jika sakit

**Tujuan Pembelajaran**  
 Dengan mengamati dan menulis siswa mampu memilih aturan merawat hewan di rumah dengan benar.

1 Cara merawat hewan BENAR SALAH	5 Cara merawat hewan BENAR SALAH	9 Cara merawat hewan BENAR SALAH	13 Cara merawat hewan BENAR SALAH
2 Cara merawat hewan BENAR SALAH	6 Cara merawat hewan BENAR SALAH	10 Cara merawat hewan BENAR SALAH	14 Cara merawat hewan BENAR SALAH
3 Cara merawat hewan BENAR SALAH	7 Cara merawat hewan BENAR SALAH	11 Cara merawat hewan BENAR SALAH	15 Cara merawat hewan BENAR SALAH
4 Cara merawat hewan BENAR SALAH	8 Cara merawat hewan BENAR SALAH	12 Cara merawat hewan BENAR SALAH	16 Cara merawat hewan BENAR SALAH

**FUN THINKER J** 9

### Latihan 3

Materi : Ungkapan pemberitahuan  
 Petunjuk : Perhatikan kotak soal di bawah ini. Cocokkanlah jawaban yang sesuai dengan kotak soal yang diberikan.

1 Larangan mengganggu tanaman	2 Larangan merokok	3 Larangan memasukkan tangan	4 Larangan duduk di tepi pagar
5 Larangan membuang sampah di kolam	6 Larangan memanjat tumbuhan	7 Larangan melepas hewan	8 Larangan memberi makan hewan
9 Larangan membawa hewan peliharaan	10 Larangan memasukkan jari ke kandang	11 Larangan membawa makanan / minuman	12 Larangan berburu hewan
13 Larangan memancing ikan	14 Larangan mengganggu satwa	15 Larangan menyentuh	16 Larangan masuk

**Tujuan Pembelajaran**  
 Dengan mengamati dan membaca siswa mampu merinci ungkapan pemberitahuan kepada orang lain dengan tepat.


**FUN THINKER J** 10

**Latihan 4**

Materi : Menghitung sampai dua angka

Petunjuk : Perhatikan kotak soal di bawah ini. Cocokkanlah kotak soal dibawah ini sesuai dengan jawaban dan tulislah jawaban pada kotak jawaban yang telah disediakan.



13 ekor  
KATAK



Tujuan Pembelajaran

Dengan menghitung dan menulis siswa mampu mengurutkan bilangan sampai dua angka dengan tepat.

1 	2 	3 	4 
5 	6 	7 	8 
9 	10 	11 	12 
13 	14 	15 	16 

10 ekor T__U__	11 ekor C_C I_G	12 ekor K_L_N_I	13 ekor K_T_K
14 ekor B_B_K	15 ekor M_NY_T	16 ekor S__I	17 ekor K_DA
18 ekor B U___G	19 ekor B__Y__	20 ekor A_Y_M	21 ekor U__R
22 ekor I K_N	23 ekor K_C_NG	24 ekor C_C_K	25 ekor S_M_T

FUN THINKER'S

11

**Latihan 5**

Materi : Menghitung dan membandingkan

Petunjuk : Perhatikan kotak soal di bawah ini. Cocokkanlah jawaban yang sesuai dengan kotak soal yang diberikan.



3 kurang dari 6



Tujuan Pembelajaran

Dengan mengamati dan menghitung siswa mampu membandingkan bilangan sampai dua angka dengan benar.

1 	2 	3 	4 
5 	6 	7 	8 
9 	10 	11 	12 
13 	14 	15 	16 

3 kurang dari 6	4 kurang dari 7	2 kurang dari 8	5 kurang dari 10
11 lebih dari 6	10 lebih dari 7	12 lebih dari 3	15 lebih dari 11
1 kurang dari 9	8 kurang dari 13	6 kurang dari 8	7 kurang dari 12
13 lebih dari 5	14 lebih dari 10	8 lebih dari 3	9 lebih dari 6

FUN THINKER'S

12

**Subtema 3 (Tanaman di sekitarku)**

**Latihan 1**

Materi : Cara merawat tanaman

Petunjuk : Perhatikan kotak soal di bawah ini. Cocokkanlah kotak soal dibawah ini sesuai dengan jawaban dan beri tanda (✓) pada kotak jawaban yang telah disediakan.

13  
Tidak menyirami tanaman

1  
Cara merawat tanaman

**Tujuan Pembelajaran**

Dengan mengamati dan menulis siswa mampu memilih cara merawat tanaman dengan benar.

1 10 Menjaga suhu dan kelembaban tanaman	2 8 Mengganti tanah	3 14 Tidak mengganti tanah	4 4 Tidak mengurus tanaman
5 2 Membiarkan hama dan serangga mengganggu tanaman	6 11 Membersihkan pekarangan	7 7 Melakukan pemupukan dengan baik	8 15 Membiarkan tanaman kering
9 6 Pemangkasan secara rutin	10 13 Tidak menyirami tanaman	11 3 Tidak mengganti pot	12 9 Memberikan pencahayaan
13 16 Membiarkan tanaman layu	14 1 Tidak menjaga tanaman	15 12 Memberikan lubang pada pot	16 5 Menyiram dengan teratur

1 Cara merawat tanaman BENAR SALAH	5 Cara merawat tanaman BENAR SALAH	9 Cara merawat tanaman BENAR SALAH	13 Cara merawat tanaman BENAR SALAH
2 Cara merawat tanaman BENAR SALAH	6 Cara merawat tanaman BENAR SALAH	10 Cara merawat tanaman BENAR SALAH	14 Cara merawat tanaman BENAR SALAH
3 Cara merawat tanaman BENAR SALAH	7 Cara merawat tanaman BENAR SALAH	11 Cara merawat tanaman BENAR SALAH	15 Cara merawat tanaman BENAR SALAH
4 Cara merawat tanaman BENAR SALAH	8 Cara merawat tanaman BENAR SALAH	12 Cara merawat tanaman BENAR SALAH	16 Cara merawat tanaman BENAR SALAH

FUN THINKER'S

13

**Latihan 2**

Materi : Ungkapan pujian

Petunjuk : Perhatikan kotak soal di bawah ini. Cocokkan kotak soal dibawah ini sesuai dengan jawaban dan beri tanda (✓) pada kotak jawaban yang telah disediakan.

16  
Makanan ibu sangat enak

16  
Kalimat

**Tujuan Pembelajaran**

Dengan mengamati dan menulis siswa mampu merinci penyampaian ungkapan pujian dengan tepat.

1 10 Kamu malas	2 15 Kamu pemberani yang hebat	3 3 Kakakmu baik sekali	4 6 Tas mu robek dan jelek
5 7 Kamu bodoh	6 12 Bajumu lusuh	7 16 Makanan ibu sangat enak	8 4 Pekerjaan yang bagus
9 13 Tulisanmu sangat rapi	10 2 Kamu hebat sekali	11 5 Hasil yang jelek	12 11 Kamu gagal
13 1 Kamu rajin sekali	14 8 Kamu berantakan	15 9 Tidak bagus	16 14 Kamu pintar

1 Kalimat PUJIAN BUKAN PUJIAN	2 Kalimat PUJIAN BUKAN PUJIAN	3 Kalimat PUJIAN BUKAN PUJIAN	4 Kalimat PUJIAN BUKAN PUJIAN
5 Kalimat PUJIAN BUKAN PUJIAN	6 Kalimat PUJIAN BUKAN PUJIAN	7 Kalimat PUJIAN BUKAN PUJIAN	8 Kalimat PUJIAN BUKAN PUJIAN
9 Kalimat PUJIAN BUKAN PUJIAN	10 Kalimat PUJIAN BUKAN PUJIAN	11 Kalimat PUJIAN BUKAN PUJIAN	12 Kalimat PUJIAN BUKAN PUJIAN
13 Kalimat PUJIAN BUKAN PUJIAN	14 Kalimat PUJIAN BUKAN PUJIAN	15 Kalimat PUJIAN BUKAN PUJIAN	16 Kalimat PUJIAN BUKAN PUJIAN

FUN THINKER'S

14



**Latihan 3**

Materi : Bagian-bagian tanaman

Petunjuk : Perhatikan kotak soal di bawah ini. Cocokkanlah kotak soal di bawah ini sesuai dengan jawaban dan tuliskan jawaban pada kotak jawaban yang telah disediakan.



**AKAR**  
Adalah bagian tanaman

**Tujuan Pembelajaran**

Dengan mengamati dan menulis siswa mampu memilih bagian-bagian tanaman dengan tepat.

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

D_R_I adalah bagian tanaman	D__N adalah bagian tanaman	R_N_I_G adalah bagian tanaman	B_J_ adalah bagian tanaman
A_K_R adalah bagian tanaman	B_N_G_ adalah bagian tanaman	B_A__G adalah bagian tanaman	B_A_ adalah bagian tanaman
T_S bukan bagian tanaman	A_R bukan bagian tanaman	B_TU bukan bagian tanaman	A_I bukan bagian tanaman
T_N_H bukan bagian tanaman	J_M bukan bagian tanaman	S_N_D_K bukan bagian tanaman	G_R_U bukan bagian tanaman

FUN THINKER'S

15

**Latihan 4**

Materi : Makanan yang berasal dari tanaman

Petunjuk : Perhatikan kotak soal di bawah ini. Cocokkanlah jawaban yang sesuai dengan kotak soal yang diberikan.



**ROTI GANDUM**

**Tujuan Pembelajaran**

Dengan mengamati dan membaca siswa mampu menemukan makanan yang berasal dari tanaman dengan tepat.

1 TANAMAN SAGU	2 SAYUR SAWI	3 BUAH COKELAT	4 PADI
5 JAGUNG	6 KENTANG	7 SINGKONG	8 KUNYIT
9 RUMPUT LAUT	10 UBI	11 TEBU	12 BUAH KOPI
13 GANDUM	14 KEDELAI	15 CABAI	16 JERUK

 KENTANG GORENG	 BERAS	 SAYURAN	 ROTI GANDUM
 BUBUK KOPI	 GULA	 KRIPIK SINGKONG	 BOLA-BOLA UBI
 SAMBAL	 POP CORN	 AGAR-AGAR	 COKELAT BATANG
 BUBUR SAGU	 TEMPE	 JUS JERUK	 JAMU KUNYIT

FUN THINKER'S

16

**Latihan 5**

Materi : Menghitung penjumlahan bilangan banyak benda  
 Petunjuk : Perhatikan kotak soal di bawah ini. Cocokkanlah kotak soal dibawah ini sesuai dengan jawaban dan tuliskan jawaban pada kotak jawaban yang telah disediakan.



**Tujuan Pembelajaran**

Dengan berlatih dan menulis siswa mampu menghitung penjumlahan bilangan banyak benda dengan benar.

1 U (Gabungan)	2 U (Gabungan)	3 U (Gabungan)	4 U (Gabungan)
5 U (Gabungan)	6 U (Gabungan)	7 U (Gabungan)	8 U (Gabungan)
9 U (Gabungan)	10 U (Gabungan)	11 U (Gabungan)	12 U (Gabungan)
13 U (Gabungan)	14 U (Gabungan)	15 U (Gabungan)	16 U (Gabungan)

<b>15</b> Lima .....	<b>8</b> .....	<b>13</b> Tiga .....	<b>12</b> Dua .....
<b>4</b> .....	<b>20</b> Dua .....	<b>6</b> .....	<b>10</b> .....
<b>19</b> Sembilan .....	<b>5</b> .....	<b>14</b> Empat .....	<b>9</b> .....
<b>11</b> .....	<b>21</b> Dua .....	<b>16</b> Enam .....	<b>18</b> Delapan .....

FUN THINKER/J

17

**Latihan 6**

Materi : Menghitung penjumlahan susun ke bawah  
 Petunjuk : Perhatikan kotak soal di bawah ini. Cocokkanlah kotak soal dibawah ini sesuai dengan jawaban dan tuliskan jawaban pada kotak jawaban yang telah disediakan.



**Tujuan Pembelajaran**

Dengan berlatih dan menulis siswa mampu menghitung penjumlahan bilangan susun ke bawah dengan tepat.

1 $\begin{array}{r} 33 \\ 35 \\ \hline \end{array} +$	2 $\begin{array}{r} 32 \\ 7 \\ \hline \end{array} +$	3 $\begin{array}{r} 10 \\ 40 \\ \hline \end{array} +$	4 $\begin{array}{r} 40 \\ 23 \\ \hline \end{array} +$
5 $\begin{array}{r} 50 \\ 50 \\ \hline \end{array} +$	6 $\begin{array}{r} 18 \\ 18 \\ \hline \end{array} +$	7 $\begin{array}{r} 33 \\ 44 \\ \hline \end{array} +$	8 $\begin{array}{r} 11 \\ 24 \\ \hline \end{array} +$
9 $\begin{array}{r} 60 \\ 5 \\ \hline \end{array} +$	10 $\begin{array}{r} 15 \\ 41 \\ \hline \end{array} +$	11 $\begin{array}{r} 25 \\ 16 \\ \hline \end{array} +$	12 $\begin{array}{r} 19 \\ 23 \\ \hline \end{array} +$
13 $\begin{array}{r} 22 \\ 30 \\ \hline \end{array} +$	14 $\begin{array}{r} 34 \\ 20 \\ \hline \end{array} +$	15 $\begin{array}{r} 32 \\ 12 \\ \hline \end{array} +$	16 $\begin{array}{r} 70 \\ 12 \\ \hline \end{array} +$

..... Lima puluh dua	..... Tujuh puluh tujuh	..... Empat puluh satu	..... Tiga puluh enam
..... Lima puluh enam	..... Delapan puluh dua	..... Enam puluh tiga	..... Empat puluh dua
..... Lima puluh	..... Enam puluh lima	..... Seratus	..... Empat puluh empat
..... Tiga puluh lima	..... Tiga puluh sembilan	..... Lima puluh empat	..... Enam puluh delapan

FUN THINKER/J

18

**Subtema 4 (Bentuk, Ukuran dan Permukaan Benda)**

**Latihan 1**

Materi : Pengelompokan benda berdasarkan warna

Petunjuk : Perhatikan kotak soal di bawah ini. Cocokkanlah kotak soal di bawah ini sesuai dengan jawaban dan tuliskan jawaban pada kotak jawaban yang telah disediakan.



**Tujuan Pembelajaran**

Dengan mengamati dan menulis siswa mampu menguraikan pengelompokan benda berdasarkan warna dengan benar.



1 	2 	3 	4 
5 	6 	7 	8 
9 	10 	11 	12 
13 	14 	15 	16 

 C_K_A_ M_D_	 M_R_H MU_	 B_R_ T_A	 H_JA_ M_DA
 H_T_M	 H_JA_ T_A	 CO_L_T TU_	 M_RA_
 A_U M_DA	 P_TI_	 AB_ _UA	 B_RU M_D_
 O_A_ _E	 U_NG_	 T_SK_	 K_N_ _G

FUN THINKER!

19

**Latihan 2**

Materi : Benda dan kegunaannya

Petunjuk : Perhatikan kotak soal di bawah ini. Cocokkanlah jawaban yang sesuai dengan kotak soal yang diberikan.



**Tujuan Pembelajaran**

Dengan mengamati siswa mampu menentukan benda dan kegunaannya dengan tepat.



1  PENGGARIS	2  PETA	3  GELAS	4  PISAU
5  MESIN CUCI	6  KURSI	7  SETRIKA	8  TAS
9  SAPU	10  SELIMUT	11  SENDOK	12  BUKU
13  PENSIL	14  BLENDER	15  PENGHAPUS	16  KOMPOR

Untuk minum air	Untuk menghangatkan badan	Untuk menulis	Untuk meletakkan alat tulis
Untuk menghaluskan bahan	Untuk mencuci	Untuk memotong	Untuk makan
Untuk merapikan pakaian	Untuk membersihkan lantai	Untuk memasak air	Untuk melihat petunjuk lokasi
Untuk menghapus	Untuk membuat garis	Untuk dibaca dan di tulis	Untuk duduk

FUN THINKER!

20

**Latihan 3**

Materi : Jenis-jenis permukaan benda

Petunjuk : Perhatikan kotak soal di bawah ini. Cocokkanlah kotak soal dibawah ini sesuai dengan jawaban dan tuliskan jawaban pada kotak jawaban yang telah disediakan.



**Tujuan Pembelajaran**

Dengan mengamati dan menulis siswa mampu memilih jenis-jenis permukaan benda dengan tepat.

1  BUAH DURIAN	2  PASIR	3  GELAS	4  ALAS SEPATU
5  KERAMIK	6  BAN	7  BULU	8  KULIT
9  BATU	10  BINTANG LAUT	11  HANDUK	12  KAPAS
13  TEMBOK	14  KACA	15  KAIN	16  MANGKUK

K_P_S memiliki permukaan halus	K_I_ memiliki permukaan halus	B_A_ D_R_I_N memiliki permukaan kasar	B_N memiliki permukaan kasar
K_C_ memiliki permukaan halus	K_E_A_M_K memiliki permukaan halus	A_L_S S_E__TU memiliki permukaan kasar	H_N_U_ memiliki permukaan kasar
K_L_I_ memiliki permukaan halus	G_E__S memiliki permukaan halus	B_N_A_G L_U_ memiliki permukaan kasar	T_M_B_K memiliki permukaan kasar
B__U memiliki permukaan halus	M_N_G__K memiliki permukaan halus	B_T_ memiliki permukaan kasar	P_S_I_ memiliki permukaan kasar

**Latihan 4**

Materi : Bentuk benda

Petunjuk : Perhatikan kotak soal di bawah ini. Cocokkanlah jawaban yang sesuai dengan kotak soal yang diberikan.



**Tujuan Pembelajaran**

Dengan mengamati siswa mampu menentukan bentuk benda dengan tepat.

1  SILINDER	2  AYAM	3  KERUCUT	4  TAS KERTAS
5  BALOK	6  DAUN	7  BOLA	8  KARDUS
9  MIE KERITING	10  KACANG PANJANG	11  KIPAS	12  KOTAK PENSIL
13  KARTU UCAPAN	14  KERUPUK	15  COKLAT TOBLERONE	16  TRAPESIUM

 CELENGAN	 UANG LOGAM	 BOLA	 MIE KERITING
 KOTAK KADO	 DAUN	 PENGARIS SEGITIGA	 ZIGZAG
 PAPAN TULIS	 KIPAS	 KOTAK PENSIL	 LIMAS
 KARTU UCAPAN	 KETUPAT	 COKLAT TOBLERONE	 TRAPESIUM

**Latihan 5**

Materi : Menentukan ukuran benda

Petunjuk : Perhatikan kotak soal di bawah ini. Cocokkanlah kotak soal dibawah ini sesuai dengan jawaban dan beri tanda (✓) pada kotak jawaban yang telah disediakan.



**Tujuan Pembelajaran**

Dengan mengamati dan menulis siswa mampu menentukan ukuran benda dengan tepat.



1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

Bola tenis benda berukuran KECIL BESAR	Bola pingpong benda berukuran KECIL BESAR	Garpu benda berukuran KECIL BESAR	Sendok benda berukuran KECIL BESAR
Pensil benda berukuran KECIL BESAR	Kotak kapur benda berukuran KECIL BESAR	Penghapus benda berukuran KECIL BESAR	Penggerot benda berukuran KECIL BESAR
Bola basket benda berukuran KECIL BESAR	Kasur benda berukuran KECIL BESAR	Kursi benda berukuran KECIL BESAR	Tempat sampah benda berukuran KECIL BESAR
Lampu kamar benda berukuran KECIL BESAR	Meja benda berukuran KECIL BESAR	Gitar benda berukuran KECIL BESAR	Bola sepak benda berukuran KECIL BESAR

FUN THINKER'S

23

**Latihan 6**

Materi : Menghitung pengurangan banyak benda

Petunjuk : Perhatikan kotak soal di bawah ini. Cocokkanlah kotak soal dibawah ini sesuai dengan jawaban dan tuliskan jawaban pada kotak jawaban yang telah disediakan.



**Tujuan Pembelajaran**

Dengan mengidentifikasi siswa mampu menghitung pengurangan bilangan banyak benda dengan tepat.



1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

20 - 12 = ...	24 - 5 = ...	30 - 10 = ...	10 - 3 = ...
35 - 10 = ...	33 - 1 = ...	40 - 23 = ...	12 - 7 = ...
32 - 6 = ...	23 - 7 = ...	9 - 5 = ...	15 - 12 = ...
8 - 7 = ...	18 - 4 = ...	50 - 35 = ...	44 - 33 = ...

FUN THINKER'S

24

**Latihan 7**

Materi : Menghitung pengurangan susun ke bawah  
 Petunjuk : Perhatikan kotak soal di bawah ini. Cocokkanlah kotak soal di bawah ini sesuai dengan jawaban dan tuliskan jawaban pada kotak jawaban yang telah disediakan.

$$\begin{array}{r} 52 \\ - 51 \\ \hline \end{array}$$

1  
SATU

**Tujuan Pembelajaran**

Dengan mengidentifikasi dan menulis siswa mampu menghitung pengurangan bilangan susun ke bawah dengan tepat.



1 $\begin{array}{r} 20 \\ - 15 \\ \hline \end{array}$	2 $\begin{array}{r} 72 \\ - 31 \\ \hline \end{array}$	3 $\begin{array}{r} 56 \\ - 34 \\ \hline \end{array}$	4 $\begin{array}{r} 36 \\ - 11 \\ \hline \end{array}$
5 $\begin{array}{r} 25 \\ - 15 \\ \hline \end{array}$	6 $\begin{array}{r} 52 \\ - 51 \\ \hline \end{array}$	7 $\begin{array}{r} 69 \\ - 37 \\ \hline \end{array}$	8 $\begin{array}{r} 95 \\ - 33 \\ \hline \end{array}$
9 $\begin{array}{r} 28 \\ - 22 \\ \hline \end{array}$	10 $\begin{array}{r} 58 \\ - 15 \\ \hline \end{array}$	11 $\begin{array}{r} 48 \\ - 12 \\ \hline \end{array}$	12 $\begin{array}{r} 26 \\ - 8 \\ \hline \end{array}$
13 $\begin{array}{r} 88 \\ - 17 \\ \hline \end{array}$	14 $\begin{array}{r} 37 \\ - 26 \\ \hline \end{array}$	15 $\begin{array}{r} 47 \\ - 32 \\ \hline \end{array}$	16 $\begin{array}{r} 54 \\ - 23 \\ \hline \end{array}$

10 .....	36 .....	25 .....	11 .....
31 .....	32 .....	41 .....	6 .....
5 .....	15 .....	1 .....	18 .....
43 .....	62 .....	71 .....	22 .....



### Lampiran 11. Dokumentasi







## RIWAYAT HIDUP



Jummita lahir di Banjar Candikuning 2 pada tanggal 11 Juni 1999. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak Muliadi dan Ibu Mihram. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Islam. Penulis beralamat di Jln. Kebun Raya Gang Rosela, Candikuning 2, Baturiti Tabanan Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di MI Al-Hidayah (*lulus pada tahun 2011*), melanjutkan ke MTs Al-Hidayah (*lulus pada tahun 2014*) dan MAN 1 Jembarana (*lulus pada tahun 2017*). Sehingga akhirnya dapat menempuh masa kuliah prodi PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada semester akhir 2021 penulis telah menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Fun Thinkers* Untuk Siswa SD Kelas 1 Pada Tema 7 Benda, Hewan dan Tanaman Disekitarku”. Dengan ketekunan dan motivasi dari berbagai pihak sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai tugas akhir.

