

Lampiran 01. Surat Pengumpulan Data



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR
KAMPUS DENPASAR

Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar Fax & Telp. (0361)720964

Nomor : 0485/427/UN.48.10.6/KM/2021

Lamp : -

Hal : Mencari data/informasi untuk tugas mata kuliah teori dan Skripsi

Yth. Kepala Sekolah SD No.3 Mekar Bhwana
di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu difasilitasi mencari data/informasi yang diperlukan guna penyelesaian tugas-tugas mata kuliah teori, praktek, dan tugas akhir/skripsi. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : I Gusti Ayu bintang Setya Dewi
NIM : 1811031301
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Semester : VII

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 2 November 2021

Ketua,

Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
NIP 19560520 198303 1002

Lampiran 02. Surat Menyelesaikan Pengumpulan Data



PEMERINTAH KABUPATEN BADUNG
DINAS PENDIDIKAN, KEMUDAAN DAN OLARHAGA
KECAMATAN ABIANSEMAL
SD NO. 1 MEKAR BHUANA

Alamat : Jln. Anggrek No. 2, Br. Samu, Ds. Mekar Bhuana, Kec. Abiansemal, Kab. Badung

SURAT KETERANGAN

Nomor : 45.2/08/SD1Mk.B/III/2022

Yang bertanda di tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD No 1 Mekar Bhuana Kecamatan Abiansemal Kabupaten Badung:

Nama : Drs. I Wayan Sudarma
NIP : 196403151984041001
Jabatan : Plt. Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : I Gusti Ayu Bintang Setya Dewi
NIM : 1811031301
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Game* Edukasi Dua Dimensi Pada Muatan Bahasa Inggris Materi Pengenalan Kosa Kata Siswa Kelas VI SD No. 1 Mekar Bhuana.

Memang benar telah melakukan pengumpulan data penelitian untuk skripsi di SD No. 1 Mekar Bhuana, Kecamatan Abiansemal Kabupaten Badung

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya

Mangupura 05 Maret 2022

Mengetahui,

Plt Kepala Sekolah SD No. 1 Mekar Bhuana



Drs. I Wayan Sudarma

NIP. 196403151984041001

Lampiran 03. Hasil Wawancara

HASIL WAWANCARA GURU BAHASA INGGRIS

SD N 1 MEKAR BHUANA

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah ibu mengalami kendala pada saat mengajar siswa kelas VI pada pembelajaran luring ataupun daring ?	<p>Untuk kendala tentu saja ada, Pada pembelajaran luring kendalanya itu adalah keterbatasan media yang digunakan pada saat mengajar, yaitu hanya menggunakan buku bahasa inggris siswa, sedangkan banyak siswa yang tidak mengerti atau mengetahui arti dari kosa- kata pada pertanyaan serta bacaan yang terdapat dalam buku bahasa inggris, kemudian kalo diberitahu mereka cepat lupa arti dari kosa katanya, Sehingga siswa menjadi bingung untuk menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku bahasa inggris dikarenakan tidak mengerti dengan arti dari pertanyaannya,</p> <p>Untuk kendala pada pembelajaran daring yaitu saya sulit untuk mengetahui apakah siswa benar benar memahami materi yang saya sampaikan atau belum dikarenakan siswa bisa saja dengan mudah mencari jawabannya di google atau mencari artinya pada google translate tanpa benar benar memahami dan mengingat arti kosa katanya dengan baik.</p>
2	Apa saja media yang ibu gunakan saat menyampaikan materi kepada siswa pada pembelajaran daring maupun luring ?	Pada pembelajaran luring maupun daring media yang saya gunakan adalah buku bahasa inggris kelas VI yang diberikan oleh sekolah
3	Bagaimanakah menurut pendapat ibu Mengenai penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi ?	Menurut saya itu sangat bagus, siswa akan memperoleh pengalaman baru dalam kegiatan pembelajarannya, Dengan tampilan yang menarik perhatian mereka, mereka tentunya akan merasa senang saat belajar dan tidak merasa cepat bosan

4	Menurut ibu, apakah yang paling sulit dimengeri siswa pada pembelajaran bahasa inggris ?	Menurut saya siswa sulit mengerti apa arti dari kalimat yang terdapat pada bacaan atau pertanyaan pada buku bahasa inggris siswa.
5	Apakah menurut ibu, hanya dengan menggunakan metode ceramah kepada siswa saat menjelaskan materi, siswa akan mudah mengingat kosa kata dalam bahasa inggris beserta artinya ? sehingga mereka tidak lagi merasa kesulitan dalam mengartikan sebuah kalimat	Menurut saya hanya menggunakan metode ceramah untuk membuat mereka benar-benar mengingat kosa kata yang saya ajarkan tidak 100% berhasil. Perlu adanya cara tambahan atau penggunaan sebuah media yang memang dapat membantu mereka untuk mengenal kosa kata dalam bahasa inggris, media yang dapat membuat mereka merasa senang dalam belajarnya, sehingga ketika mereka merasa senang, penyampaian materi cenderung lebih cepat mereka pahami.



Lampiran 04. Angket Kebutuhan Siswa**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA**

Nama	: NIKadek Anggie Artha Dewi
No Absen	: 5
Kelas	: VI

Petunjuk Pengisian Angket :

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda centang (√) pada salah satu kotak yang disediakan!

1. Menurut saya pembelajaran bahasa inggris di kelas
- Menyenangkan
 - Membosankan
2. Penjelasan yang telah disampaikan oleh guru pada mata pembelajaran bahasa inggris sangat.....
- Mudah dipahami
 - Sulit dipahami
3. dalam mata pembelajaran bahasa inggris , bagian manakah yang kamu rasa sulit untuk dimengerti?
- Grammer
 - kosa katanya
 - Tenses

4. Media pembelajaran apa saja yang digunakan oleh guru bahasa inggris saat menjelaskan materi?

- Gambar
- Video
- Buku
-

5. Menurut saya media pembelajaran yang digunakan oleh guru bahasa inggris untuk menyampaikan materi ...

- Menarik
- Belum menarik

6. Bagaimanakah cara guru menjelaskan materi pada mata pembelajaran bahasa inggris di kelas ?

- Ceramah
- Diskusi kelompok
-

Responden



(Ni Kartika Prangje Artha Dewi)

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama	: isse ngurah adi plamona
No Absen	: 7
Kelas	: VI

Petunjuk Pengisian Angket :

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda centang (√) pada salah satu kotak yang disediakan!

1. Menurut saya pembelajaran bahasa inggris di kelas
- Menyenangkan
 - Membosankan
2. Penjelasan yang telah disampaikan oleh guru pada mata pembelajaran bahasa inggris sangat.....
- Mudah dipahami
 - Sulit dipahami
3. dalam mata pembelajaran bahasa inggris , bagian manakah yang kamu rasa sulit untuk dimengerti?
- Grammer
 - kosa katanya
 - Tenses

4. Media pembelajaran apa saja yang digunakan oleh guru bahasa inggris saat menjelaskan materi?

Gambar

Video

Buku

.....

5. Menurut saya media pembelajaran yang digunakan oleh guru bahasa inggris untuk menyampaikan materi ...

Menarik

Belum menarik

6. Bagaimanakah cara guru menjelaskan materi pada mata pembelajaran bahasa inggris di kelas ?

Ceramah

Diskusi kelompok

.....

Responden

st

(DSE ngukh. Adi. Peman.....)

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama	: Lili pt deya agninda dewi
No Absen	: 8
Kelas	: V ^A

Petunjuk Pengisian Angket :

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda centang (√) pada salah satu kotak yang disediakan!

1. Menurut saya pembelajaran bahasa inggris di kelas
- Menyenangkan
 - Membosankan
2. Penjelasan yang telah disampaikan oleh guru pada mata pembelajaran bahasa inggris sangat.....
- Mudah dipahami
 - Sulit dipahami
3. dalam mata pembelajaran bahasa inggris , bagian manakah yang kamu rasa sulit untuk dimengerti?
- Grammer
 - kosa katanya
 - Tenses

4. Media pembelajaran apa saja yang digunakan oleh guru bahasa inggris saat menjelaskan materi ?

- Gambar
- Video
- Buku
-

5. Menurut saya media pembelajaran yang digunakan oleh guru bahasa inggris untuk menyampaikan materi ...

- Menarik
- Belum menarik

6. Bagaimanakah cara guru menjelaskan materi pada mata pembelajaran bahasa inggris di kelas ?

- Ceramah
- Diskusi kelompok
-

Responden

Fitri
(Desy))

Lampiran 05. Angket Karakteristik Siswa

ANGKET ANALISIS KARAKTERISTIK SISWA

Nama	: Ni Ritu Wahyu Putri Paronitta Sari
No Absen	: 21
Kelas	: VI

Petunjuk Pengisian Angket :

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu kotak yang disediakan!

1. Apakah kamu merasa lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan jika menggunakan media pembelajaran?
 Ya
 Tidak
2. Apakah kamu pernah merasa bosan jika guru hanya menyampaikan materi pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran saat mengajar ?
 Pernah
 Tidak pernah
3. Apakah kamu senang jika belajar sambil bermain game ?
 Ya
 Tidak
4. Apakah kamu lebih mudah memahami materi yang disampaikan jika belajar sambil bermain game ?
 Ya
 Tidak

5. Apakah kamu akan lebih mudah menghafal atau mengingat materi yang disampaikan jika belajar sambil bermain game ?

- Ya
 Tidak

6. Apakah kamu merasa senang jika media pembelajaran yang digunakan saat belajar hanya terdapat gambar saja tanpa adanya suara ?

- Ya
 Tidak

7. Apakah kamu senang jika media pembelajaran yang kamu gunakan pada saat belajar terdapat suaranya ?

- Ya
 Tidak

8. Apakah kamu senang jika media pembelajaran yang kamu gunakan saat belajar terdapat gambar yang menarik dan warnanya yang cerah ?

- Ya
 Tidak

Responden



(Nis Rizki wahyu Fitri Pasamithas)

ANGKET ANALISIS KARAKTERISTIK SISWA

Nama	: nur putra hariyanto
No Absen	: 13
Kelas	: 6

Petunjuk Pengisian Angket :

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu kotak yang disediakan!

1. Apakah kamu merasa lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan jika menggunakan media pembelajaran?
 Ya
 Tidak
2. Apakah kamu pernah merasa bosan jika guru hanya menyampaikan materi pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran saat mengajar?
 Pernah
 Tidak pernah
3. Apakah kamu senang jika belajar sambil bermain game?
 Ya
 Tidak
4. Apakah kamu lebih mudah memahami materi yang disampaikan jika belajar sambil bermain game?
 Ya
 Tidak

5. Apakah kamu akan lebih mudah menghupal atau mengingat materi yang disampaikan jika belajar sambil bermain game ?

- Ya
 Tidak

6. Apakah kamu merasa senang jika media pembelajaran yang digunakan saat belajar hanya terdapat gambar saja tanpa adanya suara ?

- Ya
 Tidak

7. Apakah kamu senang jika media pembelajaran yang kamu gunakan pada saat belajar terdapat suaranya ?

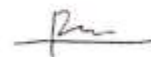
- Ya
 Tidak

8. Apakah kamu senang jika media pembelajaran yang kamu gunakan saat belajar terdapat gambar yang menarik dan warnanya yang cerah ?

- Ya
 Tidak

Responden

(... Nur. patra. harigenta ...)



ANGKET ANALISIS KARAKTERISTIK SISWA

Nama	: Ni PT Nia Lestari Dewi
No Absen	: 12
Kelas	: 6 (enam)

Petunjuk Pengisian Angket :

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu kotak yang disediakan!

1. Apakah kamu merasa lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan jika menggunakan media pembelajaran?

Ya
 Tidak

2. Apakah kamu pernah merasa bosan jika guru hanya menyampaikan materi pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran saat mengajar ?

Pernah
 Tidak pernah

3. Apakah kamu senang jika belajar sambil bermain game ?

Ya
 Tidak

4. Apakah kamu lebih mudah memahami materi yang disampaikan jika belajar sambil bermain game ?

Ya
 Tidak

5. Apakah kamu akan lebih mudah menghapus atau mengingat materi yang disampaikan jika belajar sambil bermain game ?
- Ya
 Tidak
6. Apakah kamu merasa senang jika media pembelajaran yang digunakan saat belajar hanya terdapat gambar saja tanpa adanya suara ?
- Ya
 Tidak
7. Apakah kamu senang jika media pembelajaran yang kamu gunakan pada saat belajar terdapat suaranya ?
- Ya
 Tidak
8. Apakah kamu senang jika media pembelajaran yang kamu gunakan saat belajar terdapat gambar yang menarik dan warnanya yang cerah ?
- Ya
 Tidak

Responden


(NIP.T.Nid.Lestari..Dewi)

Lampiran 06. Surat Validasi Ahli Desain Dan Media Pembelajaran



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR
KAMPUS DENPASAR

Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar Fax & Telp. (0361)720964

Nomor : 0122 /427/UN.48.10.6/KM/2022

Lamp : -

Hal : Validasi Desain Instruksional dan Media Produk Penelitian

Yth. Alexander Hamonangan Sinanora,S.E.,M.Pd
di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mata kuliah Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu diberikan keterangan yang diperlukan guna validasi desain instruksional dan media produk hasil penelitiannya. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : I Gusti Ayu bintang Setya Dewi
NIM : 1811031301
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Judul : "pengembangan multimedia interaktif berbasis game edukasi dua dimensi pada muatan bahasa Inggris materi pengenalan kosa kata siswa kelas VI SD No. 1 Mekar Bhuana."

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 14 Februari 2022
Ketua



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
NIP 19560520 198303 1002

Lampiran 07. Surat Validasi Ahli Isi Pembelajaran



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR
KAMPUS DENPASAR

Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar Fax & Telp. (0361)720964

Nomor : 0122 /427/UN.48.10.6/KM/2022

Lamp : -

Hal : Validasi Isi Produk Penelitian

Yth. Luh Sri Surya Wisma Javanti, S.Pd., M.Pd
di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mata kuliah Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu diberikan keterangan yang diperlukan guna validasi isi produk hasil penelitiannya. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : I Gusti Ayu bintang Setya Dewi
NIM : 1811031301
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Judul : "Pengembangan multimedia interaktif berbasis game edukasi dua dimensi pada muatan bahasa Inggris materi pengenalan kosa kata siswa kelas VI SD No 1 Mekar Bhuana."

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 14 Februari 2022
Ketua



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
NIP 19560520 198303 1002

Lampiran 08. Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran

ANGKET PENILAIAN UJI VALIDITAS GAME EDUKASI DUA DIMENSI PADA MATA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MATERI PENGENALAN KOSA KATA (AHLI DESAIN PEMBELAJARAN)

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Dua Dimensi Pada Muatan Bahasa Inggris Materi Pengenalan Kosa Kata Siswa Kelas VI SD N 1 Mekar Bhuana

Sasaran Program : Siswa Kelas VI

Peneliti : I Gusti Ayu Bintang Setya Dewi

Pembimbing : Dra. Ni Nyoman Ganing, M.Hum. (Dosen Pembimbing 1)
Drs, I Wayan Sujana, S.Pd, M.Pd (Dosen Pembimbing 2)

Intansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Validator : Alexander Hamonangan Simanora, S.E., M.Pd

Intansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Hari/Tanggal :

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakan penelitian mengenai "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Dua Dimensi Pada Muatan Bahasa Inggris Materi Pengenalan Kosa Kata Siswa Kelas VI SD N 1 Mekar Bhuana". Saya Memohon kesediaan bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap aplikasi game edukasi sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian desain pembelajaran.

Angket Penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu tentang aplikasi game edukasi yang dikembangkan sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya aplikasi game edukasi tersebut untuk pembelajaran bahasa Inggris khususnya pada pengenalan kosa kata siswa kelas VI. Penilaian dan komentar yang bapak/ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan aplikasi game edukasi. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian desain pembelajaran ini. Saya ucapkan terimakasih.

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan cara memberikan tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

Keterangan Skala:

No	Skala	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak Setuju
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

B. Instrumen Validasi Uji Desain Pembelajaran

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
		4	3	2	1
Aspek Kurikulum					
1	Indikator pembelajaran sudah sesuai dengan kompetensi dasar		✓		
2	Tujuan Pembelajaran disusun dengan jelas sesuai dengan format ABCD (Audience, Behavior, Condition, Degree)		✓		
3	Tujuan pembelajaran telah sesuai dengan indikator		✓		
Aspek Isi					
4	Materi yang disampaikan sudah sesuai dengan materi yang terdapat pada buku bahasa inggris siswa kelas VI semester genap	✓			
5	Materi sesuai dengan kompetensi dasar/KD	✓			
6	Kesesuaian materi dengan perkembangan kognitif siswa	✓			

7	Materi yang disampaikan sesuai dengan contoh-contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari	✓			
Aspek Strategis					
8	Soal yang diberikan dapat membantu siswa dalam memahami materi	✓			
9	Petunjuk dalam pengerjaan soal yang jelas		✓		

C. Komentor/Saran

- Buat Menu untuk menampilkan Taja Pembelajaran
 - " " " " petunjuk mengerjakan soal

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk digunakan
- ② Layak untuk digunakan dengan revisi
3. Tidak Layak untuk digunakan

Singaraja, 17 Februari 2022

Validator



(Alexander Hamonangan Simanora, S.E., M.Pd)

NIP. 198807062015041001

Lampiran 09. Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN UJI VALIDITAS
GAME EDUKASI DUA DIMENSI PADA MATA PEMBELAJARAN
BAHASA INGGRIS MATERI PENGENALAN KOSA KATA
(AHLI MEDIA PEMBELAJARAN)**

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Dua Dimensi Pada Muatan Bahasa Inggris Materi Pengenalan Kosa Kata Siswa Kelas VI SD N 1 Mekar Bhuana

Sasaran Program : Siswa Kelas VI

Peneliti : I Gusti Ayu Bintang Setya Dewi

Pembimbing : Dra. Ni Nyoman Ganing, M.Hum. (Dosen Pembimbing 1)
Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd (Dosen Pembimbing 2)

Intansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Validator : Alexander Hamonangan Simamora, S.E., M.Pd

Intansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Hari/Tanggal : Kamis 17 Februari 2022

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakan penelitian mengenai "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Dua Dimensi Pada Muatan Bahasa Inggris Materi Pengenalan Kosa Kata Siswa Kelas VI SD N 1 Mekar Bhuana". Saya Memohon kesediaan bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap aplikasi game edukasi sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian media.

Angket Penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu tentang aplikasi game edukasi yang dikembangkan sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya aplikasi game edukasi tersebut untuk pembelajaran bahasa inggris khususnya pada pengenalan kosa kata siswa kelas VI. Penilaian dan komentar yang bapak/ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan aplikasi game edukasi. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran ini. Saya ucapkan terimakasih.

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan cara memberikan tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

Keterangan Skala:

No	Skala	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak Setuju
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

B. Instrumen Validasi Uji Ahli Media Pembelajaran

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
		4	3	2	1
Aspek Tampilan					
1	Media pembelajaran berupa aplikasi android mudah untuk digunakan	✓			
2	Tampilan layar pada aplikasi memiliki desain yang menarik	✓			
3	Bentuk dan warna pada masing-masing tombol dalam aplikasi sudah sesuai dan berfungsi dengan baik		✓		
Aspek Teks					
4	Bahasa yang digunakan dalam aplikasi mudah dimengerti	✓			
5	Penggunaan warna pada teks sudah sesuai dan tidak menyakiti mata	✓			
6	Ukuran huruf yang digunakan teks sesuai dan jelas dibaca	✓			
Aspek Gambar					
7	Gambar dalam aplikasi sudah terlihat dengan jelas dan sesuai dengan materi yang disampaikan	✓			
Aspek Warna					
8	Kombinasi warna pada desain aplikasi menarik	✓			

Aspek Musik				
9	Musik latar pada aplikasi tidak mengganggu konsentrasi	✓		
10	Musik latar yang digunakan sesuai dengan siswa SD	✓		

C. Komentar/Saran

1. Variasikan bentuk dan warna pada materi dan game
2. Soal game ditambah variasi bebed
3. Berikan feedback skor pada game
4. Tambahkan menu di depan


D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk digunakan
2. Layak untuk digunakan dengan revisi
3. Tidak Layak untuk digunakan

Singaraja, 17 Februari 2022

Validator



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

Lampiran 10. Hasil Validasi Ahli Isi Pembelajaran

ANGKET PENILAIAN UJI VALIDITAS GAME EDUKASI DUA DIMENSI PADA MATA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MATERI PENGENALAN KOSA KATA (AHLI MATERI PEMBELAJARAN)

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Dua Dimensi Pada Muatan Bahasa Inggris Materi Pengenalan Kosa Kata Siswa Kelas VI SD N 1 Mekar Bhuana

Sasaran Program : Siswa Kelas VI

Peneliti : I Gusti Ayu Bintang Setya Dewi

Pembimbing : Dra. Ni Nyoman Ganing, M.Hum. (Dosen Pembimbing 1)
Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd. (Dosen Pembimbing 2)

Intansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Validator : Luh Sri Surya Wisna Jayanti, S.Pd., M.Pd.

Intansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Hari/Tanggal : Rabu 16 Februari 2022

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakan penelitian mengenai "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Dua Dimensi Pada Muatan Bahasa Inggris Materi Pengenalan Kosa Kata Siswa Kelas VI SD N 1 Mekar Bhuana". Saya Memohon kesediaan bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap aplikasi game edukasi sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian materi pembelajaran.

Angket Penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu tentang aplikasi game edukasi yang dikembangkan sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya aplikasi game edukasi tersebut untuk pembelajaran bahasa inggris khususnya pada pengenalan kosa kata siswa kelas VI. Penilaian dan komentar yang bapak/ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan aplikasi game edukasi. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian materi pembelajaran ini. Saya ucapkan terimakasih.

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan cara memberikan tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

Keterangan Skala:

No	Skala	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak Setuju
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

B. Instrumen Validasi Uji Isi Materi Pembelajaran

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS 4	S 3	TS 2	STS 1
1	Materi yang digunakan mendukung pencapaian pembelajaran	√			
2	Memenuhi kompetensi yang harus dikuasi siswa	√			
3	Materi relevan dengan tujuan pembelajaran	√			
4	Penggunaan bahasa mudah	√			
5	Bahasa yang digunakan sesuai dengan ejaan yang benar	√			
6	Ketepatan penulisan kosa kata dalam bahasa inggris	√			
7	Kejelasan dalam memberikan materi, pembahasan, contoh, simulasi dan latihan untuk pemahaman konsep	√			
8	Materi yang disampaikan mudah dipahami	√			
9	Kebermanfaatan media yang dikembangkan	√			
10	Kesesuaian materi dengan soal evaluasi	√			
11	Kesesuaian tingkat kesulitan soal dengan tahap kognitif siswa	√			
12	Kesesuaian variasi soal	√			

C. Komentar/Saran

1. Produk/ game pembelajaran yang dihasilkan sudah bagus, gambar-gambar menarik, musik menarik, dan tulisan mudah dibaca
2. Pada produk pembelajaran game edukasi di bagian setting, ketika meng-klik tombol musik itu, kadang keluar tujuan pembelajaran yang di dalamnya terdapat kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran
3. Pada produk game edukasi, di bagian petunjuk aplikasi tidak berisi petunjuk aplikasi itu seperti apa (masih kosong), hanya isi judulnya saja
4. Pada produk game edukasi, di bagian games ada kosakata beautiful yang menampilkan gambar-gambar. Menurut saya semua gambar menunjukkan gambar beautiful. Mungkin bisa diganti atau diperbaiki gambarnya

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk digunakan
2. Layak untuk digunakan dengan revisi
3. Tidak Layak untuk digunakan

Singaraja, 16 Februari 2022

Valjdator



Luh Sri Surya Wisma Jayanti, S.Pd.,M.Pd
NIR. 1987070320160502242

Lampiran 11. Angket Hasil Uji Coba Perorangan

ANGKET PENILAIAN UJI PRODUK GAME EDUKASI DUA DIMENSI PADA MATA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MATERI PENGENALAN KOSA KATA (UJI COBA PERORANGAN)

A. Identitas

Nama : M. Kodok Putri Istya Dewi
 No. Absen : 34
 Kelas : VI

B. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan cara memberikan tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

C. Keterangan Jawaban:

No	Skala	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak Setuju
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

D. Penilaian Media Pembelajaran Oleh Siswa Kelas VI

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
		4	3	2	1
Aspek Tampilan					
1	Tampilan pada aplikasi sangat menarik		√		
2	Aplikasi game edukasi yang dikembangkan mudah untuk digunakan	√			

Aspek Teks					
3	Materi pada aplikasi dapat dibaca dengan jelas	√			
4	Bentuk huruf yang digunakan pada aplikasi jelas	√			
5	Ukuran huruf pada aplikasi tidak terlalu kecil	√			
Aspek Gambar					
6	Gambar pada aplikasi jelas dan sesuai dengan materi	√			
Aspek Motivasi					
7	Media aplikasi game edukasi menjadikan siswa senang dan semangat untuk belajar	√			
Aspek Materi					
8	Materi pada aplikasi mudah untuk dipahami		√		
9	Tujuan pembelajaran pada aplikasi game edukasi jelas	√			
Aspek Evaluasi					
10	Game pada aplikasi sesuai dengan materi yang sudah dijelaskan		√		
11	Setelah menjawab games siswa diberikan tanggapan sesuai dengan hasil jawaban siswa	√			

E. Komentar/Saran

Saya Sangat Senang bisa belajar sambil
bermain game. Aplikasi yang menarik

Badung, 1 - 03 - 2022

Siswa

Chigga

(Ni kadet Putri Isthyi Dewi)

**ANGKET PENILAIAN UJI PRODUK
GAME EDUKASI DUA DIMENSI PADA MATA PEMBELAJARAN
BAHASA INGGRIS MATERI PENGENALAN KOSA KATA
(UJI COBA PERORANGAN)**

A. Identitas

Nama : I. Kaedek Ananda Okan Dhewanta
No. Absen : 3
Kelas : VI

B. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan cara memberikan tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

C. Keterangan Jawaban:

No	Skala	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak Setuju
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

D. Penilaian Media Pembelajaran Oleh Siswa Kelas VI

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
		4	3	2	1
Aspek Tampilan					
1	Tampilan pada aplikasi sangat menarik	√			
2	Aplikasi game edukasi yang dikembangkan mudah untuk digunakan	√			

Aspek Teks					
3	Materi pada aplikasi dapat dibaca dengan jelas	√			
4	Bentuk huruf yang digunakan pada aplikasi jelas	√			
5	Ukuran huruf pada aplikasi tidak terlalu kecil	√			
Aspek Gambar					
6	Gambar pada aplikasi jelas dan sesuai dengan materi	√			
Aspek Motivasi					
7	Media aplikasi game edukasi menjadikan siswa senang dan semangat untuk belajar	√			
Aspek Materi					
8	Materi pada aplikasi mudah untuk dipahami	√			
9	Tujuan pembelajaran pada aplikasi game edukasi jelas	√			
Aspek Evaluasi					
10	Game pada aplikasi sesuai dengan materi yang sudah dijelaskan	√			
11	Setelah menjawab games siswa diberikan tanggapan sesuai dengan hasil jawaban siswa		√		

E. Komenta/Saran

Sesu
.....
.....
.....
.....
.....

Badung, 01 Maret 2022

Siswa

Qu

(I. Kadet Ananda Okan Dhewanta)

**ANGKET PENILAIAN UJI PRODUK
GAME EDUKASI DUA DIMENSI PADA MATA PEMBELAJARAN
BAHASA INGGRIS MATERI PENGENALAN KOSA KATA
(UJI COBA PERORANGAN)**

A. Identitas

Nama : i.Dt yudi Purwana
 No. Absen : 30
 Kelas : nan/VI

B. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan cara memberikan tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

C. Keterangan Jawaban:

No	Skala	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak Setuju
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

D. Penilaian Media Pembelajaran Oleh Siswa Kelas VI


No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
		4	3	2	1
Aspek Tampilan					
1	Tampilan pada aplikasi sangat menarik	√			
2	Aplikasi game edukasi yang dikembangkan mudah untuk digunakan		√		

Aspek Teks					
3	Materi pada aplikasi dapat dibaca dengan jelas		✓		
4	Bentuk huruf yang digunakan pada aplikasi jelas		✓		
5	Ukuran huruf pada aplikasi tidak terlalu kecil		✓		
Aspek Gambar					
6	Gambar pada aplikasi jelas dan sesuai dengan materi	✓			
Aspek Motivasi					
7	Media aplikasi game edukasi menjadikan siswa senang dan semangat untuk belajar	✓			
Aspek Materi					
8	Materi pada aplikasi mudah untuk dipahami	✓			
9	Tujuan pembelajaran pada aplikasi game edukasi jelas	✓			
Aspek Evaluasi					
10	Game pada aplikasi sesuai dengan materi yang sudah dijelaskan		✓		
11	Setelah menjawab games ,siswa diberikan tanggapan sesuai dengan hasil jawaban siswa		✓		

E. Komenta/Saran

aplikasi menarik

Badung,
Siswa

()
IPT Yanti Purwana

Lampiran 12. Hasil Validasi Uji Coba Kelompok Kecil

ANGKET PENILAIAN UJI PRODUK GAME EDUKASI DUA DIMENSI PADA MATA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MATERI PENGENALAN KOSA KATA (UJI COBA KELOMPOK KECIL)

A. Identitas

Nama : N. Rizki Wahyuni Puci Paramitha Sari
No. Absen : ...A
Kelas : ...VA

B. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan cara memberikan tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

C. Keterangan Jawaban:

No	Skala	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak Setuju
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

D. Penilaian Media Pembelajaran Oleh Siswa Kelas VI

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
		4	3	2	1
Aspek Tampilan					
1	Tampilan pada aplikasi sangat menarik	U			
2	Aplikasi game edukasi yang dikembangkan mudah untuk digunakan		U		

Aspek Teks					
3	Materi pada aplikasi dapat dibaca dengan jelas	✓			
4	Bentuk huruf yang digunakan pada aplikasi jelas	✓			
5	Ukuran huruf pada aplikasi tidak terlalu kecil	✓			
Aspek Gambar					
6	Gambar pada aplikasi jelas dan sesuai dengan materi		✓		
Aspek Motivasi					
7	Media aplikasi game edukasi menjadikan siswa senang dan semangat untuk belajar	✓			
Aspek Materi					
8	Materi pada aplikasi mudah untuk dipahami		✓		
9	Tujuan pembelajaran pada aplikasi game edukasi jelas	✓			
Aspek Evaluasi					
10	Game pada aplikasi sesuai dengan materi yang sudah dijelaskan		✓		
11	Setelah menjawab games, Siswa diberikan tanggapan sesuai dengan hasil jawaban siswa		✓		

E. Komentar/Saran

Saya jadi banyak tau kata-kata dalam bahasa Inggris

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

Badung, 01 Maret 2022

Siswa



(N. Fitri wahyu Fitri paramitha S)

**ANGKET PENILAIAN UJI PRODUK
GAME EDUKASI DUA DIMENSI PADA MATA PEMBELAJARAN
BAHASA INGGRIS MATERI PENGENALAN KOSA KATA
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)**

A. Identitas

Nama : Mi Putu Girea Putri Prameswari
 No. Absen : 10
 Kelas : VI

B. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan cara memberikan tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

C. Keterangan Jawaban:

No	Skala	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak Setuju
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

D. Penilaian Media Pembelajaran Oleh Siswa Kelas VI

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
		4	3	2	1
Aspek Tampilan					
1	Tampilan pada aplikasi sangat menarik	U			
2	Aplikasi game edukasi yang dikembangkan mudah untuk digunakan		√		

Aspek Teks				
3	Materi pada aplikasi dapat dibaca dengan jelas	✓		
4	Bentuk huruf yang digunakan pada aplikasi jelas		✓	
5	Ukuran huruf pada aplikasi tidak terlalu kecil		✓	
Aspek Gambar				
6	Gambar pada aplikasi jelas dan sesuai dengan materi	✓		
Aspek Motivasi				
7	Media aplikasi game edukasi menjadikan siswa senang dan semangat untuk belajar		✓	
Aspek Materi				
8	Materi pada aplikasi mudah untuk dipahami		✓	
9	Tujuan pembelajaran pada aplikasi game edukasi jelas	✓		
Aspek Evaluasi				
10	Game pada aplikasi sesuai dengan materi yang sudah dijelaskan		✓	
11	Setelah menjawab games, Siswa diberikan tanggapan sesuai dengan hasil jawaban siswa		✓	

E. Komenta r/Saran

Saya senang sekali bisa belajar sambil
bermain

Badung, 01 - 3 - 2022

Siswa

(Ni Putu Gifera Prameswari)

**ANGKET PENILAIAN UJI PRODUK
GAME EDUKASI DUA DIMENSI PADA MATA PEMBELAJARAN
BAHASA INGGRIS MATERI PENGENALAN KOSA KATA
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)**

A. Identitas

Nama : Ni Kadek Angie Artha Dewi
No. Absen : 5
Kelas : VI

B. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan cara memberikan tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

C. Keterangan Jawaban:

No	Skala	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak Setuju
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

D. Penilaian Media Pembelajaran Oleh Siswa Kelas VI

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
		4	3	2	1
Aspek Tampilan					
1	Tampilan pada aplikasi sangat menarik	√			
2	Aplikasi game edukasi yang dikembangkan mudah untuk digunakan	√			

Aspek Teks				
3	Materi pada aplikasi dapat dibaca dengan jelas	✓		
4	Bentuk huruf yang digunakan pada aplikasi jelas	✓		
5	Ukuran huruf pada aplikasi tidak terlalu kecil	✓		
Aspek Gambar				
6	Gambar pada aplikasi jelas dan sesuai dengan materi		✓	
Aspek Motivasi				
7	Media aplikasi game edukasi menjadikan siswa senang dan semangat untuk belajar	✓		
Aspek Materi				
8	Materi pada aplikasi mudah untuk dipahami	✓		
9	Tujuan pembelajaran pada aplikasi game edukasi jelas	✓		
Aspek Evaluasi				
10	Game pada aplikasi sesuai dengan materi yang sudah dijelaskan		✓	
11	Setelah menjawab games, Siswa diberikan tanggapan sesuai dengan hasil jawaban siswa		✓	

E. Komenta/Saran

Apikasi Sangat menyenangkan
.....
.....
.....
.....
.....

Badung, 1 - Maret - 2022
Siswa

Andi

(Ni kodek Anggie Artha D)

**ANGKET PENILAIAN UJI PRODUK
GAME EDUKASI DUA DIMENSI PADA MATA PEMBELAJARAN
BAHASA INGGRIS MATERI PENGENALAN KOSA KATA
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)**

A. Identitas

Nama : IFA. gede. Yudha. Juli. artha.....
 No. Absen : 19.....
 Kelas : VI.....

B. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan cara memberikan tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

C. Keterangan Jawaban:

No	Skala	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak Setuju
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

D. Penilaian Media Pembelajaran Oleh Siswa Kelas VI

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
		4	3	2	1
Aspek Tampilan					
1	Tampilan pada aplikasi sangat menarik	√			
2	Aplikasi game edukasi yang dikembangkan mudah untuk digunakan		√		

Aspek Teks					
3	Materi pada aplikasi dapat dibaca dengan jelas		✓		
4	Bentuk huruf yang digunakan pada aplikasi jelas		✓		
5	Ukuran huruf pada aplikasi tidak terlalu kecil		✓		
Aspek Gambar					
6	Gambar pada aplikasi jelas dan sesuai dengan materi	✓			
Aspek Motivasi					
7	Media aplikasi game edukasi menjadikan siswa senang dan semangat untuk belajar	✓			
Aspek Materi					
8	Materi pada aplikasi mudah untuk dipahami		✓		
9	Tujuan pembelajaran pada aplikasi game edukasi jelas	✓			
Aspek Evaluasi					
10	Game pada aplikasi sesuai dengan materi yang sudah dijelaskan	✓			
11	Setelah menjawab games, Siswa diberikan tanggapan sesuai dengan hasil jawaban siswa	✓			

E. Komenta/Saran

aplikasinya cocok untuk belajar bahasa inggris

Badung, 1 Maret 2022

Siswa

(i.f. gede. yuha. juli. arfha...)

**ANGKET PENILAIAN UJI PRODUK
GAME EDUKASI DUA DIMENSI PADA MATA PEMBELAJARAN
BAHASA INGGRIS MATERI PENGENALAN KOSA KATA
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)**

A. Identitas

Nama : i wayon cealia eka saputra
No Absen : 7
Kelas : V I

B. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan cara memberikan tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

C. Keterangan Jawaban:

No	Skala	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak Setuju
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

D. Penilaian Media Pembelajaran Oleh Siswa Kelas VI

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	SIS
		4	3	2	1
Aspek Tampilan					
1	Tampilan pada aplikasi sangat menarik	√			
2	Aplikasi game edukasi yang dikembangkan mudah untuk digunakan	√			

Aspek Teks					
3	Materi pada aplikasi dapat dibaca dengan jelas	✓			
4	Bentuk huruf yang digunakan pada aplikasi jelas	✓			
5	Ukuran huruf pada aplikasi tidak terlalu kecil	✓			
Aspek Gambar					
6	Gambar pada aplikasi jelas dan sesuai dengan materi	✓			
Aspek Motivasi					
7	Media aplikasi game edukasi menjadikan siswa senang dan semangat untuk belajar		✓		
Aspek Materi					
8	Materi pada aplikasi mudah untuk dipahami	✓			
9	Tujuan pembelajaran pada aplikasi game edukasi jelas	✓			
Aspek Evaluasi					
10	Game pada aplikasi sesuai dengan materi yang sudah dijelaskan		✓		
11	Setelah menjawab games, Siswa diberikan tanggapan sesuai dengan hasil jawaban siswa	✓			

E. Komenta/Saran

aplikasi songok manelik

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

Badung, 1 Maret 2022

Siswa

Casper

iwayan condha cko sapu pa

**ANGKET PENILAIAN UJI PRODUK
GAME EDUKASI DUA DIMENSI PADA MATA PEMBELAJARAN
BAHASA INGGRIS MATERI PENGENALAN KOSA KATA
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)**

A. Identitas

Nama : Irisy Brenda Setijuna
No. Absen : 2
Kelas : 6

B. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan cara memberikan tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

C. Keterangan Jawaban:

No	Skala	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak Setuju
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

D. Penilaian Media Pembelajaran Oleh Siswa Kelas VI

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
	Aspek Tampilan	4	3	2	1
1	Tampilan pada aplikasi sangat menarik	√			
2	Aplikasi game edukasi yang dikembangkan mudah untuk digunakan		√		

Aspek Teks					
3	Materi pada aplikasi dapat dibaca dengan jelas	✓			
4	Bentuk huruf yang digunakan pada aplikasi jelas		✓		
5	Ukuran huruf pada aplikasi tidak terlalu kecil	✓			
Aspek Gambar					
6	Gambar pada aplikasi jelas dan sesuai dengan materi		✓		
Aspek Motivasi					
7	Media aplikasi game edukasi menjadikan siswa senang dan semangat untuk belajar	✓			
Aspek Materi					
8	Materi pada aplikasi mudah untuk dipahami		✓		
9	Tujuan pembelajaran pada aplikasi game edukasi jelas	✓			
Aspek Evaluasi					
10	Game pada aplikasi sesuai dengan materi yang sudah dijelaskan		✓		
11	Setelah menjawab games, Siswa diberikan tanggapan sesuai dengan hasil jawaban siswa		✓		

E. Komentari/Saran

Saya sangat senang bermain di aplikasi ini

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

Badung, 1 Maret 2022

Siswa

On

(...i. Putu Ananda Acharya.....)

**ANGKET PENILAIAN UJI PRODUK
GAME EDUKASI DUA DIMENSI PADA MATA PEMBELAJARAN
BAHASA INGGRIS MATERI PENGENALAN KOSA KATA
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)**

A. Identitas

Nama : V. Gusti Prananda Aryo Kusuma
No. Absen : 15
Kelas : VI

B. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan cara memberikan tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

C. Keterangan Jawaban:

No	Skala	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak Setuju
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

D. Penilaian Media Pembelajaran Oleh Siswa Kelas VI

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
4 3 2 1					
Aspek Tampilan					
1	Tampilan pada aplikasi sangat menarik	√			
2	Aplikasi game edukasi yang dikembangkan mudah untuk digunakan	√			

Aspek Teks					
3	Materi pada aplikasi dapat dibaca dengan jelas	✓			
4	Bentuk huruf yang digunakan pada aplikasi jelas		✓		
5	Ukuran huruf pada aplikasi tidak terlalu kecil		✓		
Aspek Gambar					
6	Gambar pada aplikasi jelas dan sesuai dengan materi	✓			
Aspek Motivasi					
7	Media aplikasi game edukasi menjadikan siswa senang dan semangat untuk belajar	✓			
Aspek Materi					
8	Materi pada aplikasi mudah untuk dipahami	✓			
9	Tujuan pembelajaran pada aplikasi game edukasi jelas		✓		
Aspek Evaluasi					
10	Game pada aplikasi sesuai dengan materi yang sudah dijelaskan	✓			
11	Setelah menjawab games, Siswa diberikan tanggapan sesuai dengan hasil jawaban siswa	✓			

E. Komenta/Saran

Sangat bermanfaat

Badung, Maret 2022
Siswa

BAZ.

(I Gusti Priananda Arya Lawana)

**ANGKET PENILAIAN UJI PRODUK
GAME EDUKASI DUA DIMENSI PADA MATA PEMBELAJARAN
BAHASA INGGRIS MATERI PENGENALAN KOSA KATA
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)**

A. Identitas

Nama : Linchah...Sabarudin.....
No.Absen : 11.....
Kelas : VI.....

B. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan cara memberikan tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

C. Keterangan Jawaban:

No	Skala	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak Setuju
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

D. Penilaian Media Pembelajaran Oleh Siswa Kelas VI

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
		4	3	2	1
Aspek Tampilan					
1	Tampilan pada aplikasi sangat menarik	√			
2	Aplikasi game edukasi yang dikembangkan mudah untuk digunakan	√			

Aspek Teks					
3	Materi pada aplikasi dapat dibaca dengan jelas		✓		
4	Bentuk huruf yang digunakan pada aplikasi jelas	✓			
5	Ukuran huruf pada aplikasi tidak terlalu kecil	✓			
Aspek Gambar					
6	Gambar pada aplikasi jelas dan sesuai dengan materi		✓		
Aspek Motivasi					
7	Media aplikasi game edukasi menjadikan siswa senang dan semangat untuk belajar	✓			
Aspek Materi					
8	Materi pada aplikasi mudah untuk dipahami		✓		
9	Tujuan pembelajaran pada aplikasi game edukasi jelas	✓			
Aspek Evaluasi					
10	Game pada aplikasi sesuai dengan materi yang sudah dijelaskan	✓			
11	Setelah menjawab games, Siswa diberikan tanggapan sesuai dengan hasil jawaban siswa		✓		

E. Komenta/Saran

Aplikasinya bagus sekali.....
.....
.....
.....
.....

Badung, 1 Maret 2012
Siswa



(Linsah Sabaruddin.....)

**ANGKET PENILAIAN UJI PRODUK
GAME EDUKASI DUA DIMENSI PADA MATA PEMBELAJARAN
BAHASA INGGRIS MATERI PENGENALAN KOSA KATA
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)**

A. Identitas

Nama : M^o. Putri Bunga Rastiani
 No. Absen : 6
 Kelas : VI

B. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan cara memberikan tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

C. Keterangan Jawaban:

No	Skala	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak Setuju
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

D. Penilaian Media Pembelajaran Oleh Siswa Kelas VI

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
		4	3	2	1
Aspek Tampilan					
1	Tampilan pada aplikasi sangat menarik	√			
2	Aplikasi game edukasi yang dikembangkan mudah untuk digunakan	√			

Aspek Teks					
3	Materi pada aplikasi dapat dibaca dengan jelas	✓			
4	Bentuk huruf yang digunakan pada aplikasi jelas		✓		
5	Ukuran huruf pada aplikasi tidak terlalu kecil		✓		
Aspek Gambar					
6	Gambar pada aplikasi jelas dan sesuai dengan materi	✓			
Aspek Motivasi					
7	Media aplikasi game edukasi menjadikan siswa senang dan semangat untuk belajar	✓			
Aspek Materi					
8	Materi pada aplikasi mudah untuk dipahami	✓			
9	Tujuan pembelajaran pada aplikasi game edukasi jelas		✓		
Aspek Evaluasi					
10	Game pada aplikasi sesuai dengan materi yang sudah dijelaskan	✓			
11	Setelah menjawab games, Siswa diberikan tanggapan sesuai dengan hasil jawaban siswa	✓			

E. Komentari/Saran

Sangat bermanfaat

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




Badung, 1 Maret 2022
Siswa

ky.
(Ni Putu Bunga Pastiani)

Lampiran 13. Daftar Hadir Uji Coba Peorangan

DAFTAR HADIR SUBJEK UJI COBA PERORANGAN

Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Game* Edukasi
Dua Dimensi Pada Muatan Bahasa *Inggris* Materi Pengenalan
Kosa Kata Siswa Kelas VI SD No.1 Mekar Bhuana

No	Nama	Tanda Tangan
1	Ni Kadek Putri Istyor Dewi	
2	I Kadek Ananda Okan Dhewanta	
3	IPT Yuki Purwana	

Badung, 1 Maret 2022
Mengetahui Guru Bahasa Inggris





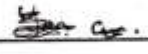






Ni Made Sarah Artawati, S.Pd
NIP.

Lampiran 14. Daftar Hadir Uji Coba Kelompok Kecil

DAFTAR HADIR SUBJEK UJI COBA KELOMPOK KECIL

Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Game* Edukasi
Dua Dimensi Pada Muatan Bahasa *Inggris* Materi Pengenalan
Kosa Kata Siswa Kelas VI SD No. 1 Mekar Bhuana

No	Nama	Tanda Tangan
1	Ni Putu Wangi Putri Paramitha Sari	
2	Ni Putu Girta Putri Prameswari	
3	Ni Kadek Anggie Artha Dewi	
4	IPt gede Yudha Jullu artha	
5	ikagen candra cka saputra	
6	I Putu Ananda achiduna	
7	I Gusti Prananda aya kusuma	
8	lincah Sabruddin	
9	Ni Putu Bunga Rastiani	

Badung, 1 Maret, 2022
Mengetahui Guru Bahasa Inggris



Ni Made Sarah Artawati, S.Pd
NIP.

Lampiran 15. RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(DARING)

Satuan Pendidikan	: SD N 1 Mekar Bhuana
Kelas	: VI (Enam)
Semester	: II (Dua)
Muatan Pembelajaran	: Bahasa Inggris
Materi Pokok	: Culture
Hari / Tanggal	:
Alokasi Waktu	: 1 x Pertemuan (2 x 35 menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

3.6 Mengidentifikasi tentang budaya yang ada di Bali.

4.6 Mengemukakan budaya yang ada di bali

Indikator:

3.6.1 Menyebutkan kosa kata mengenai budaya yang ada di bali dalam bahasa inggris

4.6.1 Menunjukkan budaya-budaya yang ada di Bali melalui gambar.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui aplikasi game edukasi siswa dapat mengenal kosa kata- kosa kata dalam bahasa inggris mengenai budaya yang ada di bali
2. Melalui aplikasi game edukasi siswa dapat mengetahui cara pengucapan kosa kata yang diperoleh dari aplikasi game mengenai budaya yang ada di bali
3. Melalui aplikasi game edukasi, siswa mengetahui urutan huruf dari kosa kata dalam bahasa inggris yang benar

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Culture (*terlampir*)

E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/eksperimen, mengasosiasi/menalar dan mengomunikasikan)
- Metode : Permainan
- Karakter : Religius, Jujur, Toleransi, Disiplin, Kerja Keras, Kreatif, Mandiri, Demokratis, Rasa Ingin Tahu, Semangat

Kebersamaan, Cinta Tanah Air, Menghargai Prestasi, Bersahabat/Komunikatif, Cinta Damai, Gemar Membaca, Peduli Lingkungan, Peduli Sosial, dan Tanggung Jawab.

F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

❖ Sumber belajar:

- Buku Siswa : (*English Book* Kelas 6 Rev.2011, Badung: Dinas Pendidikan Kabupaten Badung, 2011 Rev.2011).

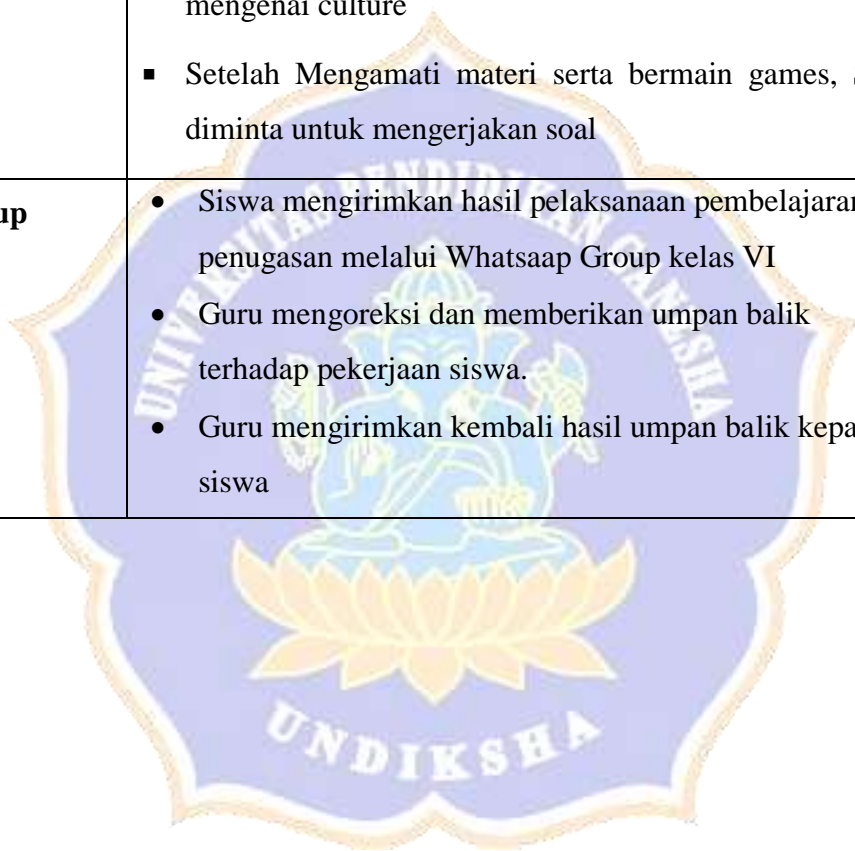
❖ Media:

- Aplikasi Game edukasi "Easy english"

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca doa dipandu melalui Whatsaap Group kelas VI • Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melalui Whatsaap Group kelas VI, Guru mengarahkan siswa untuk membuka aplikasi game "Easy English" ▪ Melalui Whatsaap Group, guru memberikan penjelasan kepada siswa cara menggunakan aplikasi game edukasi 	50 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa diminta untuk menyimak materi yang disampaikan pada aplikasi game edukasi mengenai culture ▪ Setelah menyimak materi, siswa diminta untuk bermain "Games' yang terdapat pada aplikasi game edukasi mengenai culture ▪ Setelah Mengamati materi serta bermain games, Siswa diminta untuk mengerjakan soal 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengirimkan hasil pelaksanaan pembelajaran dan penugasan melalui Whatsaap Group kelas VI • Guru mengoreksi dan memberikan umpan balik terhadap pekerjaan siswa. • Guru mengirimkan kembali hasil umpan balik kepada siswa 	10 menit



H. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

1. Penilaian Pengetahuan

Sesuai dengan lembar kerja siswa, metode penskoran sebagai berikut:

Skor Maksimal = 40

$$\text{Nilai} : \frac{\text{Total Nilai Siswa}}{\text{Total Nilai Maksimal}} \times 100$$

Contoh : $\frac{40}{40} \times 100 = 100$

Catatan:

Refleksi

- ❖ Hal-hal yang perlu menjadi perhatian

- ❖ Siswa yang perlu menjadi perhatian khusus

- ❖ Hal-hal yang harus diperbaiki dan ditingkatkan

Remedial dan Pengayaan

Memberikan remedial bagi siswa yang belum mencapai kompetensi yang ditetapkan dan memberikan pengayaan bagi siswa yang sudah mencapai ataupun melebihi target pencapaian kompetensi.

Catatan Kepala Sekolah :

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

Mengetahui

Plt. Kepala Sekolah



(Ors. I Wayan Sudarma)

NIP. 196403151984041001

Badung, 6 Februari 2022

Guru Bahasa Inggris



(Ni Made Sarah Artawati,S.Pd)

NIP.

LAMPIRAN

MATERI PEMBELAJARAN

Culture, merupakan istilah bahasa asing yang sama artinya dengan kebudayaan. Indonesia memiliki beraneka ragam budaya. Kebudayaan Indonesia memiliki karakteristik kebudayaan sendiri yang dipengaruhi oleh berbagai macam faktor, terutama faktor geografis, agama, politik, ekonomi dan sebagainya. Dalam mempelajari suatu bahasa secara tidak langsung kita turut mempelajari kebudayaan tersebut. Di bawah ini adalah beberapa contoh kosa kata terkait dengan materi *culture*.



KOSA KATA PADA ‘MATERI’ LESSON 6 CULTURE	
English	Indonesia
Culture	Budaya
Island	Pulau
Temple	Pura
Dance	Tarian
Tradition	Tradisi
Regency	Kabupaten
Province	Provinsi
Religion	Agama
Pray	Berdoa
Hotel	Hotel

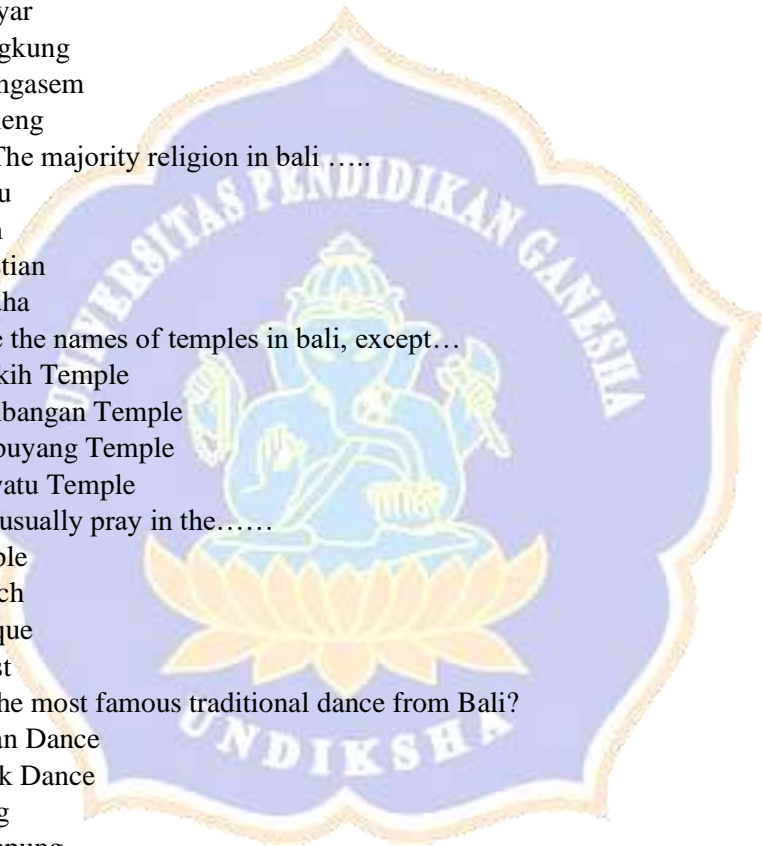
LEMBAR KERJA SISWA

A. Berilah tanda silang (X) pada lembar jawaban yang disediakan oleh guru dan jawan dengan jawabana yang menurut kamu paling benar!

1. Here are some Balinese traditional dances, Except....
 - a. Piring
 - b. Puspanjali
 - c. Kecak
 - d. Pendet
2. Nusa Penida island is located in.... regency
 - a. Gianyar
 - b. Klungkung
 - c. Karangasem
 - d. Buleleng
3. What is The majority religion in bali

 - a. Hindu
 - b. Islam
 - c. Christian
 - d. Buddha

4. These are the names of temples in bali, except...
 - a. Besakih Temple
 - b. Blambangan Temple
 - c. Lempuyang Temple
 - d. Uluwatu Temple
5. Balinese usually pray in the.....
 - a. Temple
 - b. Church
 - c. Mosque
 - d. Forest
6. What is the most famous traditional dance from Bali?
 - a. Saman Dance
 - b. Kecak Dance
 - c. Piring
 - d. Makepung
7. What is The majority religion in indonesia
 - a. Islam
 - b. Konghuchu
 - c. Hindu
 - d. Christian
8. The Ogoh – Ogoh Parade is held on ?
 - a. The day before nyepi day
 - b. The day after nyepi day
 - c. At the end of the year
 - d. In February



9. Where do the tourists that come to Bali usually stay ?
- Temple
 - Lake
 - Hotel
 - Beach
10. What country is Bali island from?
- Australia
 - Indonesia
 - USA
 - UK



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(DARING)

Satuan Pendidikan : SD N 1 Mekar Bhuana
Kelas : VI (Enam)
Semester : II (Dua)
Muatan Pembelajaran/Tema : Bahasa Inggris / Tourism Object
Hari / Tanggal :
Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

3.7 Mengidentifikasi objek pariwisata di Indonesia.

4.7 Mengemukakan objek wisata yang ada di Indonesia.

Indikator:

3.7.1 Menyebutkan kosa kata mengenai objek pariwisata dalam bahasa Inggris

4.7.1 Menunjukkan objek wisata yang ada di Indonesia.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

4. Melalui aplikasi game edukasi siswa dapat mengenal kosa kata- kosa kata dalam bahasa Inggris mengenai objek pariwisata dalam bahasa Inggris

5. Melalui aplikasi game edukasi siswa dapat mengetahui cara pengucapan kosa kata yang diperoleh dari aplikasi game mengenai objek pariwisata dalam bahasa Inggris

6. Melalui aplikasi game edukasi, siswa mengetahui urutan huruf dari kosa kata dalam bahasa Inggris yang benar

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Tourism Object (*terlampir*)

E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/eksperimen, mengasosiasi/menalar dan mengomunikasikan)
- Metode : Permainan , Penugasan dan Ceramah
- Karakter : Religius, Jujur, Toleransi, Disiplin, Kerja Keras, Kreatif, Mandiri, Demokratis, Rasa Ingin Tahu, Semangat

Kebersamaan, Cinta Tanah Air, Menghargai Prestasi, Bersahabat/Komunikatif, Cinta Damai, Gemar Membaca, Peduli Lingkungan, Peduli Sosial, dan Tanggung Jawab.

F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

❖ Sumber belajar:

- English Book

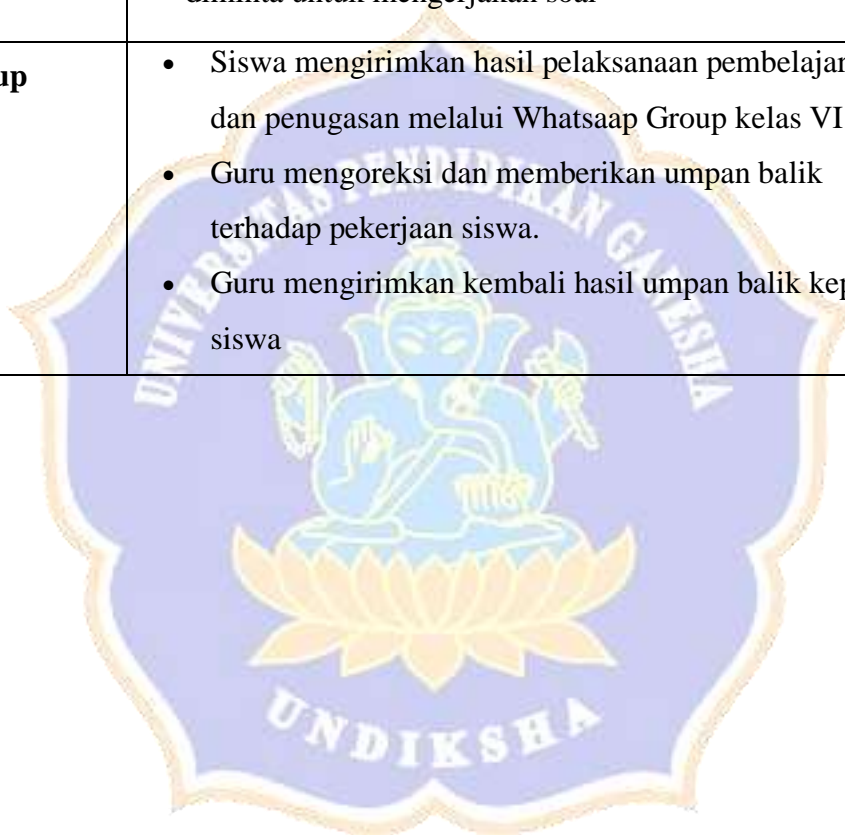
❖ Media:

- Aplikasi “ Easy English “

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca doa dipandu melalui Whatsaap Group kelas VI • Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melalui Whatsaap Group kelas VI, Guru mengarahkan siswa untuk membuka aplikasi game ”Easy English” ▪ Melalui Whatsaap Group, guru memberikan penjelasan kepada siswa cara menggunakan aplikasi game edukasi Siswa diminta untuk menyimak materi yang disampaikan pada aplikasi game edukasi mengenai Tourism Object 	50 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Setelah menyimak materi, siswa diminta untuk bermain "Games' yang terdapat pada aplikasi game edukasi mengenai Tourism Object ▪ Setelah Mengamati materi serta bermain games, Siswa diminta untuk mengerjakan soal 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengirimkan hasil pelaksanaan pembelajaran dan penugasan melalui Whatsaap Group kelas VI • Guru mengoreksi dan memberikan umpan balik terhadap pekerjaan siswa. • Guru mengirimkan kembali hasil umpan balik kepada siswa 	10 menit



H. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

1. Penilaian Pengetahuan :

Sesuai dengan lembar kerja siswa, metode penskoran sebagai berikut:

Skor Maksimal = 40

$$\text{Nilai : } \frac{\text{Total Nilai Siswa}}{\text{Total Nilai Maksimal}} \times 100$$

$$\text{Contoh : } \frac{40}{40} \times 100 = 100$$

Catatan:

Refleksi

- ❖ Hal-ha yang perlu menjadi perhatian

- ❖ Siswa yang perlu menjadi perhatian khusus

- ❖ Hal-hal yang harus diperbaiki dan ditingkatkan

Remedial dan Pengayaan

Memberikan remedial bagi siswa yang belum mencapai kompetensi yang ditetapkan dan memberikan pengayaan bagi siswa yang sudah mencapai ataupun melebihi target pencapaian kompetensi.

Catatan Kepala Sekolah :

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

Mengetahui

Plt. Kepala Sekolah



(Drs. I Wayan Sudarma)

NIP. 196403151984041001

Badung, 6 Februari 2022

Guru Bahasa Inggris



(Ni Made Sarah Artawati, S.Pd)

NIP.

LAMPIRAN

Materi Pembelajaran : Tourism Object

Tourism object atau objek wisata adalah sebuah tempat yang memiliki sumber daya wisata, yang dibangun dan dikembangkan sehingga mempunyai daya tarik dan menjadi tempat yang dapat dikunjungi oleh wisatawan. objek wisata itu dapat dibagi menjadi dua yaitu objek wisata alam dan objek wisata buatan. Objek wisata alam dalam istilah bahasa Inggris dikenal dengan sebutan Natural Tourism Object, contohnya seperti gunung , sungai , hutan, dan pantai , sedangkan objek wisata buatan dalam bahasa Inggrisnya disebut dengan Artificial Tourism Object, contohnya seperti museum, patung dan pura.

KOSA KATA PADA ‘ MATERI’ LESSON 7 TOURISM OBJECT	
English	Indonesia
Mountain	Gunung
Lake	Danau
Beach	Pantai
River	Sungai
Forest	Hutan
Monument	Monumen
Museum	Musium
Temple	Pura
Located	Berlokasi
Beautiful	Indah

LEMBAR KERJA SISWA

Berilah tanda silang (X) pada lembar jawaban yang disediakan oleh guru dan jawan dengan jawabana yang menurut kamu paling benar!

11. One example of natural torusim object is...
 - a. Building
 - b. Temple
 - c. Statue
 - d. Lake
 12. One example of an artificial tourism object is...
 - a. Mountain
 - b. River
 - c. Statue
 - d. Lake
 13. “*Indah*” in English is...
 - a. Beautiful
 - b. Pretty
 - c. Wonderfull
 - d. Good
 14. Which of these mountains is located in bali?.....
 - a. Tangkuban Perahu
 - b. Agung
 - c. Rinjani
 - d. Bromo
- 15. Beautiful – at – sunset – we- can – kuta beach – see**
- Arrange the words into correct sentence
- a. We can sunset see beautiful at kuta beach
 - b. Beautiful sunset we can see at kuta beach
 - c. We can see beautiful sunset at kuta beach
 - d. At kuta beach can we beautiful see



16. Which of these artificial tourism objects is located in java ?

- a. Mount bromo
- b. Brobudur
- c. Toba Lake
- d. Komodo island

17. What we can see at the zoo ?

- a. Animal
- b. Temple
- c. Ceremony
- d. Museum

18. "forest "in bahasa is ?

- a. Sungai
- b. Laut
- c. Hutan
- d. Danau

19. "Danau " in English is?

- a. River
- b. Lake
- c. Beach
- d. Mountain

20. is Museum bajra sandhi an artificial tourism object ?

- a. No, it is not
- b. No, it doesn't
- c. Yes it does
- d. Yes it is



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(DARING)

Satuan Pendidikan : SD N 1 Mekar Bhuana
Kelas / Semester : VI / 2
Muatan Pembelajaran : Bahasa Inggris
Materi Pokok : Season
Hari / Tanggal :
Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (2 x 35 menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca), menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Kompetensi Dasar (KD)

- 3.8. Mengidentifikasi jenis-jenis musim dan cuaca di Indonesia dan dunia beserta ciri-cirinya.
- 4.8. Membuat dasar pengelompokan jenis-jenis musim dan cuaca di Indonesia dan di dunia.

Indikator:

- 3.8.1 Menyebutkan kosa kata jenis-jenis musim dan cuaca dalam bahasa Inggris
- 4.8.1 Mengkaji perbedaan jenis-jenis musim yang ada di Indonesia dan Dunia.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

2. Melalui aplikasi game edukasi siswa dapat mengenal kosa kata- kosa kata dalam bahasa Inggris mengenai jenis- jenis musim dan cuaca dalam bahasa Inggris
3. Melalui aplikasi game edukasi siswa dapat mengetahui cara pengucapan kosa kata yang diperoleh dari aplikasi game mengenai jenis- jenis musim dan cuaca dalam bahasa Inggris
4. Melalui aplikasi game edukasi, siswa mengetahui urutan huruf dari kosa kata dalam bahasa Inggris yang benar

D. MATERI PEMBELAJARAN

- ❖ Season (terlampir)

E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/eksperimen, mengasosiasi/menalar dan mengomunikasikan)

Metode : Permainan

- Karakter : Religius, Mandiri, Gotong royong, Integritas

F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

❖ Sumber belajar:

- English book Kelas VI (English First Kelas VI, an english book for elementary student, Mangupura: Dinas Pendidikan Pemuda dan Olah Raga Kabupaten Badung, 2011).
- Internet

❖ Media:

- Aplikasi “ Easy English”

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca doa dipandu melalui Whatsaap Group kelas VI • Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melalui Whatsaap Group kelas VI, Guru mengarahkan siswa untuk membuka aplikasi game ”Easy English” ▪ Melalui Whatsaap Group, guru memberikan penjelasan kepada siswa cara menggunakan aplikasi game edukasi Siswa diminta untuk menyimak materi yang disampaikan pada aplikasi game edukasi mengenai season 	50 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Setelah menyimak materi, siswa diminta untuk bermain 'Games' yang terdapat pada aplikasi game edukasi mengenai season ▪ Setelah Mengamati materi serta bermain games, Siswa diminta untuk mengerjakan soal 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengirimkan hasil pelaksanaan pembelajaran dan penugasan melalui Whatsaap Group kelas VI • Guru mengoreksi dan memberikan umpan balik terhadap pekerjaan siswa. • Guru mengirimkan kembali hasil umpan balik kepada siswa 	10 menit



H. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

1. Penilaian Pengetahuan :

Sesuai dengan lembar kerja siswa, metode penskoran sebagai berikut:

Skor Maksimal = 40

$$\text{Nilai : } \frac{\text{Total Nilai Siswa}}{\text{Total Nilai Maksimal}} \times 100$$

$$\text{Contoh : } \frac{40}{40} \times 100 = 100$$

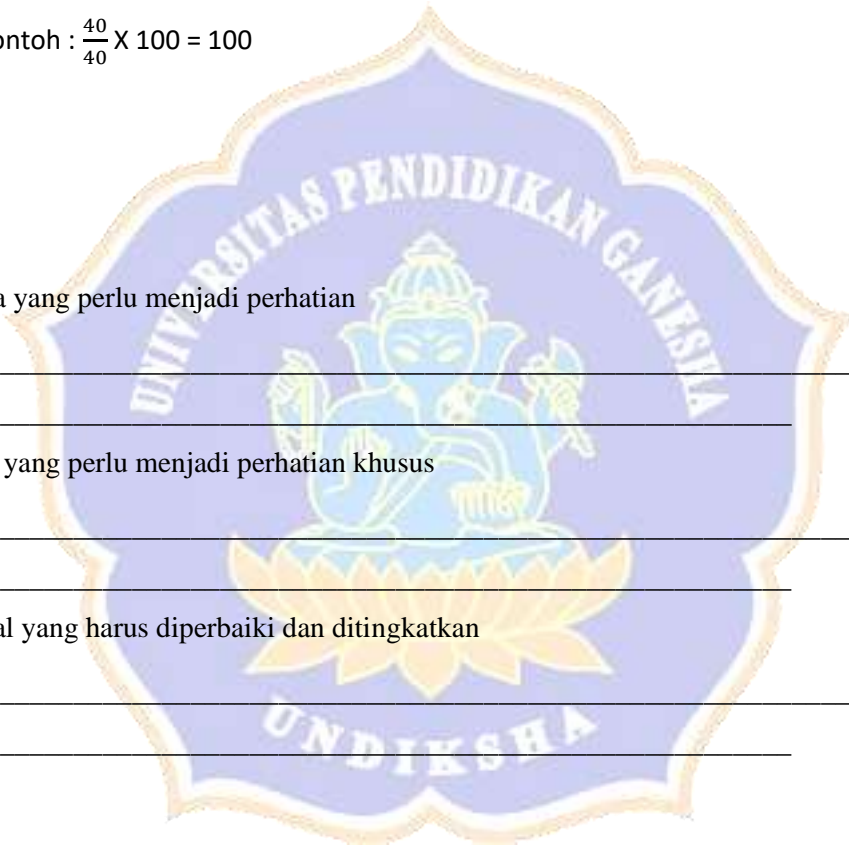
Catatan:

Refleksi

- ❖ Hal-ha yang perlu menjadi perhatian

- ❖ Siswa yang perlu menjadi perhatian khusus

- ❖ Hal-hal yang harus diperbaiki dan ditingkatkan



Remedial dan Pengayaan

Memberikan remedial bagi siswa yang belum mencapai kompetensi yang ditetapkan dan memberikan pengayaan bagi siswa yang sudah mencapai ataupun melebihi target pencapaian kompetensi.

Catatan Kepala Sekolah :

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

Mengetahui

Pt. Kepala Sekolah



(Drs. I Wayan Sudarma)

NIP. 196403151984041001

Badung, 6 Februari 2022

Guru Bahasa Inggris



(Ni Made Sarah Artawati, S.Pd)

NIP.

LAMPIRAN

Materi : Season

Season atau musim adalah suatu peristiwa di bumi yang berkaitan dengan keadaan iklim, yang berubah dalam jangka waktu yang sudah ditentukan dalam setahun. Biasanya satu tahun terbagi menjadi empat musim diantaranya musim semi , panas, gugur dan dingin. Akan tetapi dikarenakan Indonesia berada pada daerah tropis , Indonesia hanya memiliki dua musim yaitu musim hujan dan kemarau.

KOSA KATA PADA ‘ MATERI’	
LESSON 8	
SEASONS	
English	Indonesia
Season	Musim
Rainy Season	Musim Hujan
Dry Season	Musim Kemarau
Spring	Musim Semi
Summer	Musim Panas
Autumn	Musim Gugur
Winter	Musim Dingin
Cloudy	Mendung
Sunny	Cerah
Weather	Cuaca

LEMBAR KERJA SISWA

Berilah tanda silang (X) pada lembar jawaban yang disediakan oleh guru dan jawan dengan jawabana yang menurut kamu paling benar!

21. What are two seasons in Indonesia ?

- a. Autumn and spring
- b. Cloudy and dusty
- c. Summer and winter
- d. Dry and Rainy Seasons

22. The four seasons in europe are....

- a. Winter, hot, wet spring
- b. Wet, spring, hot, summer
- c. Spring, summer, autumn and winter
- d. Spring, hot, autumn and winter

23. How is the weather in dry season ?

- a. Cold
- b. Cool
- c. Windy
- d. Sunny

24. How is the weather in rainy season ?

- a. Cloudy
- b. Warm
- c. Hot
- d. Sunny

25. In winter the weather is ?

- a. It is cold and snowy
- b. It is sunny
- c. It is warm and cloudy
- d. It is cloudy



26. in what season we should wear a raincoat?
- Dry season
 - Rainy Season
 - Summer
 - Spring
27. In what season , do the leaves start falling to the ground?
- Winter
 - Spring
 - Autumn
 - Summer
28. “Cloudy” in Indonesia is ?
- Cerah
 - Berawan
 - Hujan
 - Mendung

Please read the text below for the question number 9 and 10.

Seasons in Indonesia

Indonesia is a tropical country. Indonesia has two seasons.

They are rainy and dry season. When rainy seasons comes, many villages and rice fields can be drawn. Indonesia only has two seasons because Indonesia is located in the world equator line.

29. What is the tittle of the text above ?
- Two seasons in Indonesia
 - Rainy and dry seasons in Indonesia
 - Seasons in Indonesia
 - Indonesia is a tropical country

30. Why does Indonesia has two seasons ?
- a. Because Indonesia is located in the world equator line
 - b. Because Indonesia is an archipelago
 - c. Because Indonesia is a tropical country
 - d. Because Indonesia is one of a country in asia



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(DARING)

Satuan Pendidikan	: SD N 1 Mekar Bhuana
Kelas	: VI (Enam)
Semester	: I (Satu)
Muatan Pembelajaran	: Bahasa Inggris
Materi Pokok	: Transportation
Hari / Tanggal	:
Alokasi Waktu	: 1 x Pertemuan (2 x 35 menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

- 3.9 Mengidentifikasi jenis dan fungsi transportasi di lingkungan sekitar peserta didik.
- 4.9 Mengklasifikasikan jenis dan fungsi transportasi di lingkungan sekitar peserta didik.

C. Indikator:

- 3.9.1 Menyebutkan kosa kata jenis-jenis transportasi yang terdapat di lingkungan sekitar dalam bahasa inggris
- 4.9.1 Mengelompokkan jenis dan fungsi transportasi di lingkungan sekitar peserta didik.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui aplikasi game edukasi siswa dapat mengenal kosa kata- kosa kata dalam bahasa inggris mengenai jenis-jenis transportasi yang terdapat di lingkungan sekitar dalam bahasa inggris
2. Melalui aplikasi game edukasi siswa dapat mengetahui cara pengucapan kosa kata yang diperoleh dari aplikasi game mengenai jenis-jenis transportasi yang terdapat di lingkungan sekitar dalam bahasa inggris
3. Melalui aplikasi game edukasi, siswa mengetahui urutan huruf dari kosa kata dalam bahasa inggris yang benar

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Mengetahui jenis transportasi (terlampir)

E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/eksperimen, mengasosiasi/menalar dan mengomunikasikan)

- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah
- Karakter : Religius, Jujur, Toleransi, Disiplin, Kerja Keras, Kreatif, Mandiri, Demokratis, Rasa Ingin Tahu, Semangat Kebersamaan, Cinta Tanah Air, Menghargai Prestasi, Bersahabat/Komunikatif, Cinta Damai, Gemar Membaca, Peduli Lingkungan, Peduli Sosial, dan Tanggung Jawab.

F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

❖ Sumber belajar:

- Buku Siswa : (*English book* Kelas 6 Rev.2011, Badung: Dinas Pendidikan Kabupaten Badung, 2011 Rev.2011).

❖ Media:

- Aplikasi” Easy english”

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca doa dipandu melalui Whatsaap Group kelas VI • Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melalui Whatsaap Group kelas VI, Guru mengarahkan siswa untuk membuka aplikasi game "Easy English" ▪ Melalui Whatsaap Group, guru memberikan penjelasan kepada siswa cara menggunakan aplikasi game edukasi Siswa diminta untuk menyimak materi yang disampaikan pada aplikasi game edukasi mengenai Transportation ▪ Setelah menyimak materi, siswa diminta untuk bermain "Games" yang terdapat pada aplikasi game edukasi mengenai Transportation ▪ Setelah Mengamati materi serta bermain games, Siswa diminta untuk mengerjakan soal 	50 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengirimkan hasil pelaksanaan pembelajaran dan penugasan melalui Whatsaap Group kelas VI • Guru mengoreksi dan memberikan umpan balik terhadap pekerjaan siswa. • Guru mengirimkan kembali hasil umpan balik kepada siswa 	10 menit

H. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

1. Penilaian Pengetahuan :

Sesuai dengan lembar kerja siswa, metode penskoran sebagai berikut:

Skor Maksimal = 40

$$\text{Nilai : } \frac{\text{Total Nilai Siswa}}{\text{Total Nilai Maksimal}} \times 100$$

Contoh : $\frac{40}{40} \times 100 = 100$

Catatan:

Refleksi

- ❖ Hal-ha yang perlu menjadi perhatian

- ❖ Siswa yang perlu menjadi perhatian khusus

- ❖ Hal-hal yang harus diperbaiki dan ditingkatkan

Remedial dan Pengayaan

Memberikan remedial bagi siswa yang belum mencapai kompetensi yang ditetapkan dan memberikan pengayaan bagi siswa yang sudah mencapai ataupun melebihi target pencapaian kompetensi.

Catatan Kepala Sekolah :

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

Mengetahui

Pt. Kepala Sekolah



(Drs. I Wayan Sudarma)

NIP. 196403151984041001

Badung, 6 Februari 2022

Guru Bahasa Inggris



(Ni Made Sarah Artawati, S.Pd)

NIP.

LAMPIRAN

Materi Pembelajaran: Seasons

Transportasi adalah perpindahan manusia atau barang dari sebuah tempat ke tempat lainnya menggunakan bantuan kendaraan yang dapat digerakkan oleh manusia atau mesin. Ada beberapa jenis Transportasi yaitu transportasi darat contohnya mobil, transportasi laut contohnya kapal laut serta transportasi udara contohnya pesawat terbang.

KOSA KATA PADA ‘ MATERI’ LESSON 9 TRANSPORTATION	
English	Indonesia
Car	Mobil
MotorBike	Sepeda Motor
Bicycle	Sepeda
Train	Kereta Api
Truck	Truk
Boat	Perahu
Ship	Kapal
Air Plane	Pesawat Terbang
Air Balloon	Balon Udara
Helicopter	Helikopter

LEMBAR KERJA SISWA

Berilah tanda silang (X) pada lembar jawaban yang disediakan oleh guru dan jawan dengan jawabana yang menurut kamu paling benar!

31. Which one is a land transportation ?
- a. Boat
 - b. Air Plane
 - c. Air Balloon
 - d. Car
32. What kind of transportation is an air plane ?
- a. Land transportation
 - b. Air Transportation
 - c. Water Transportation
 - d. Fire Transportation
33. What kind of transportation is a boat
- a. Water Transportation
 - b. Land Transportation
 - c. Air Transportation
 - d. A.b.c are correct
34. The transportation that can sail on the sea is ?
- a. Motorcycle
 - b. Air Plane
 - c. Ship
 - d. Motorbike
35. The transportation that has long body is ...
- a. Train
 - b. Car
 - c. Helicopter
 - d. Boat



36. Balon udara in english is ?

- a. Pedicap
- b. Air balloon
- c. Tanker
- d. Submarine

37. My brother goes to work by a motor bike. Motor Bike in Indonesia is ?

- a. Sepeda gayung
- b. Mobil
- c. Pesawat terbang
- d. Sepeda Motor

38. Is it a car ?

- a. Yes it is
- b. Yes it does
- c. No, It is not
- d. No, It Does Not



39. My mother goes to hotel by a car. Car in Indonesia is?

- a. Kereta api
- b. Sepeda
- c. Pesawat terbang
- d. Mobil

40. My sister goes to school by.....

- a. Car
- b. Bicycle
- c. Motorbike
- d. Train



Lampiran 16. Dokumentasi Uji Coba Kepada Siswa

Uji Coba Perorangan



Pengaplikasian Media



Memberikan Penilaian Terhadap Aplikasi



Pengaplikasian Media



Memberikan Penilaian Terhadap Aplikasi



Pengaplikasian Media



Memberikan Penilaian Terhadap Aplikasi

Uji Coba Kelompok Kecil



Pengaplikasian Media



Memberikan Penilaian Terhadap Aplikasi



Pengaplikasian Media



Memberikan Penilaian Terhadap Aplikasi



Pengaplikasian Media



Memberikan Penilaian Terhadap Aplikasi



Pengaplikasian Media



Memberikan Penilaian Terhadap Aplikasi



Pengaplikasian Media



Memberikan Penilaian Terhadap Aplikasi



Pengaplikasian Media



Memberikan Penilaian Terhadap Aplikasi



Pengaplikasian Media



Memberikan Penilaian Terhadap Aplikasi



Pengaplikasian Media



Memberikan Penilaian Terhadap Aplikasi



Pengaplikasian Media



Memberikan Penilaian Terhadap Aplikasi

Lampiran 17. Dokumentasi Obervasi Penelitian



Ruangan Kelas VI



Meja Guru di Kelas VI



Papan Tulis



Toilet Sekolah



Halaman Sekolah



Bangunan Ruangn Kelas