

Lampiran 1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

No	Aspek	Indikator	Pernyataan
1	Intensitas Penggunaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Setiap Pertemuan</li> <li>- Beberapa Pertemuan</li> <li>- Seminggu Sekali</li> <li>- Sebulan Sekali</li> <li>- Tidak Pernah (alasan)</li> <li>- Lainnya</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saya jarang menggunakan dengan game edukasi digital</li> <li>2. Saya hanya menggunakan game edukasi digital pada topik-topik tertentu</li> <li>3. Saya hanya menggunakan game edukasi digital jika menemukan game yang sesuai</li> <li>4. Saya tidak pernah menggunakan game edukasi digital dalam pembelajaran di kelas</li> </ol>
2	Jenis Game	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dikembangkan Sendiri (Sebutkan nama)</li> <li>- Yang Sudah Ada</li> <li>- Duolingo</li> <li>- Kahoot!</li> <li>- Seesaw</li> <li>- Quizlet</li> <li>- Quizziz</li> <li>- Padlet</li> <li>- Lainnya</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>23. Saya lebih tertarik menggunakan game edukasi digital yang telah dikembangkan (Pilih salah satu) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kahoot!</li> <li>• Seesaw</li> <li>• Quizlet</li> <li>• Quizziz</li> <li>• Padlet</li> <li>• Lainnya (sebutkan)</li> </ul> </li> <li>24. Saya ingin mengembangkan sendiri game edukasi digital menggunakan: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kahoot!</li> <li>• Seesaw</li> <li>• Quizlet</li> <li>• Quizziz</li> <li>• Padlet</li> <li>Lainnya (sebutkan)</li> </ul> </li> </ol>

3	Alasan Penggunaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengembangkan kognitif siswa</li> <li>- Lebih mudah digunakan</li> <li>- Memancing minat belajar siswa</li> <li>- Mempermudah dalam memahami konsep mata pelajaran</li> <li>- Menghindari kebosanan siswa dalam belajar</li> <li>- Meningkatkan motivasi belajar siswa</li> <li>- Meningkatkan keingintahuan belajar siswa</li> <li>- Memberikan situasi nyaman dalam belajar</li> <li>- Alasan lainnya</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Penggunaan game edukasi digital membantu dalam mengembangkan kognitif siswa</li> <li>6. Siswa lebih mudah memahami materi/topik pembelajaran melalui game edukasi digital</li> <li>7. Game edukasi digital membantu saya dalam memunbuhkan minat belajar siswa</li> <li>8. Siswa lebih mudah memahami konsep pelajaran dengan penggunaan game edukasi digital</li> <li>9. Siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran karena adanya game edukasi digital</li> <li>10. Game edukasi digital meningkatkan keingintahuan siswa karena terlibat dalam suasana belajar menyenangkan</li> <li>11. Game edukasi memberikan situasi belajar yang nyaman bagi siswa</li> </ol>
4	Keuntungan Penggunaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Terjadi komunikasi dua arah</li> <li>- Unsur visual (dapat dilihat), audio (dapat didengar) dan gerak (dapat berinteraksi) merangsang reaksi terhadap penjelasan guru</li> <li>- Memungkinkan siswa menyentuh objek kajian pelajaran</li> <li>- Membantu siswa mengkonkretkan sesuatu yang abstrak</li> <li>- Lebih efisien dalam proses belajar-mengajar</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>12. Penggunaan game edukasi digital membuat komunikasi antara siswa dan guru lebih komunikatif</li> <li>13. Siswa lebih tertarik terhadap pelajaran karena ada unsur visual, audio, dan gerak dalam game edukasi digital</li> <li>14. Visual dalam game edukasi digital membantu siswa dalam mengkonkretkan sesuatu yang abstrak</li> </ol>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proses belajar mengajar menjadi lebih menarik</li> <li>- Alasan lainnya</li> </ul>	15. Game edukasi digital dapat membuat proses belajar mengajar lebih efisien
5	Kendala Penggunaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Terjadinya aplikasi error</li> <li>- Tidak adanya dukungan internet yang memadai terkait penggunaan game edukasi</li> <li>- Perangkat tidak mendukung penggunaan game edukasi</li> <li>- Kurangnya pengetahuan terkait game edukasi</li> <li>- Alasan lainnya</li> </ul>	<p>16. Dukungan internet yang kurang memadai menghambat penggunaan game edukasi digital</p> <p>17. Game edukasi digital yang digunakan kerap kali mengalami error dan harus mengulang dari awal</p> <p>18. Perangkat yang digunakan tidak mendukung game edukasi digital yang hendak digunakan</p> <p>19. Saya tidak memahami penggunaan aplikasi digital</p> <p>20. Saya mengalami kesulitan dalam menemukan game edukasi digital yang sesuai dengan topik yang saya ajarkan</p> <p>21. Seringkali game edukasi digital yang digunakan berbayar, sehingga menghambat penggunaan</p> <p>22. Game edukasi digital yang ada belum mengcover seluruh topik yang diajarkan</p>

## Lampiran 2. Instrumen Penelitian (Kuesioner untuk Guru)

Tujuan penyampaian angket ini adalah untuk mendapatkan gambaran atau informasi sehubungan dengan penelitian mengenai penggunaan game edukasi digital dalam pembelajaran.

Perlu disampaikan bahwa hasil penelitian ini hanya untuk kepentingan akademik. Jadi angket ini bukan merupakan tes atau ujian.

Bantuan anda untuk mengisi kuisisioner ini dengan sejujur-jujurnya akan sangat berguna bagi penelitian yang saya lakukan, oleh karena itu jawablah semua pernyataan sesuai dengan keadaan yang anda alami dengan jujur.

### A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Isilah data diri anda terlebih dahulu sebelum menjawab pernyataan.  
Angket ini terdiri atas 24 pernyataan, yang mana menggambarkan penggunaan game edukasi digital dalam pembelajaran.
2. Dalam menjawab setiap butir pernyataan klik pada jawaban yang sesuai dengan pendapat anda.

Pilihlah :

- |          |                                                                       |
|----------|-----------------------------------------------------------------------|
| <b>5</b> | : Berarti anda sangat setuju dengan pernyataan angket tersebut.       |
| <b>4</b> | : Berarti anda setuju dengan pernyataan angket tersebut.              |
| <b>3</b> | : Berarti anda ragu-ragu dengan pernyataan angket tersebut.           |
| <b>2</b> | : Berarti anda tidak setuju dengan pernyataan angket tersebut.        |
| <b>1</b> | : Berarti anda sangat tidak setuju dengan pernyataan angket tersebut. |

B. Identitas Responden

1. Nama Sekolah : .....

2. Lama Mengajar : .....

C. Daftar Pernyataan

No	Pernyataan	5	4	3	2	1	Sangat Relevan	Kurang Relevan
1	Saya jarang menggunakan game edukasi digital							
2	Saya hanya menggunakan game edukasi digital pada topik-topik tertentu							
3	Saya hanya menggunakan game edukasi digital jika menemukan game yang sesuai							
4	Saya tidak pernah menggunakan game edukasi digital dalam pembelajaran di kelas							
5	Penggunaan game edukasi digital membantu dalam mengembangkan kognitif siswa							
6	Siswa lebih mudah memahami materi/topik pembelajaran melalui game edukasi digital							
7	Game edukasi digital membantu saya dalam memunbuhkan minat belajar siswa							
8	Siswa lebih mudah memahami konsep pelajaran dengan penggunaan game edukasi digital							
9	Siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran karena adanya game edukasi digital							
10	Game edukasi digital meningkatkan keingintahuan siswa karena terlibat dalam suasana belajar menyenangkan							
11	Game edukasi memberikan situasi belajar yang nyaman bagi siswa							

12	Penggunaan game edukasi digital membuat komunikasi antara siswa dan guru lebih komunikatif							
13	Siswa lebih tertarik terhadap pelajaran karena ada unsur visual, audio, dan gerak dalam game edukasi digital							
14	Visual dalam game edukasi digital membantu siswa dalam mengkonkretkan sesuatu yang abstrak							
15	Game edukasi digital dapat membuat proses belajar mengajar lebih efisien							
16	Dukungan internet yang kurang memadai menghambat penggunaan game edukasi digital							
17	Game edukasi digital yang digunakan kerap kali mengalami error dan harus mengulang dari awal							
18	Perangkat yang digunakan tidak mendukung game edukasi digital yang hendak digunakan							
19	Saya tidak memahami penggunaan aplikasi digital							
20	Pengetahuan yang saya miliki terkait game edukasi digital sangat terbatas							
21	Saya mengalami kesulitan dalam menemukan game edukasi digital yang sesuai dengan topik yang saya ajarkan							
22	Seringkali game edukasi digital yang digunakan berbayar, sehingga menghambat penggunaan							

Instruksi: Pilih game edukasi digital berikut yang pernah bapak/ibu gunakan.								
23.Saya lebih tertarik menggunakan game edukasi digital yang telah dikembangkan (Pilih salah satu) • Kahoot!								

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seesaw</li> <li>• Quizlet</li> <li>• Quizziz</li> <li>• Padlet</li> <li>• Lainnya (sebutkan)</li> </ul>									
<p>24.Saya ingin mengembangkan sendiri game edukasi digital menggunakan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kahoot!</li> <li>• Seesaw</li> <li>• Quizlet</li> <li>• Quizziz</li> <li>• Padlet</li> <li>• Lainnya (sebutkan)</li> </ul>									



Lampiran 3. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian



Foto 1. SD Negeri 3 Sukasada



Foto 3. SD Negeri 3 Bungkulan



Foto 2. SD Negeri 1 Temukus



Foto 4. SD Negeri 2 Tukadsumaga





Foto 5. SD Negeri 2 Unggahan



Foto 6. SD Negeri 3 Kampung Baru



Lampiran 4. Lembar Uji Validitas Instrumen Penilaian Ahli/Praktisi

**LEMBAR UJI VALIDITAS INSTRUMEN PENILAIAN  
AHLI/PRAKTISI**

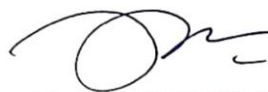
- **Petunjuk Pengisian.**
- Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda ( ✓ ) pada kolom penilaian Judges untuk masing masing indikator penilaian.
- Jika terdapat masukan atau saran Bapak dan Ibu dapat mengisi catatan yang telah disediakan.
- Lembar Penilaian Instrumen Uji Validitas Instrumen Penelitian

No Butir	Penilaian Judges		Catatan
	Tidak Relevan	Relevan	
1		✓	
2		✓	
3		✓	
4		✓	
5		✓	
6		✓	
7		✓	
8		✓	
9		✓	
10		✓	
11		✓	
12		✓	
13		✓	
14		✓	
15		✓	
16		✓	
17		✓	
18		✓	
19		✓	

20		✓	
21		✓	
22		✓	
23		✓	
24		✓	

Singaraja, 13 Oktober 2022

Penilai



I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198601102015041001

**LEMBAR UJI VALIDITAS INSTRUMEN PENILAIAN  
AHLI/PRAKTISI**

- o **Petunjuk Pengisian.**
- o Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda ( ✓ ) pada kolom penilaian Judges untuk masing masing indikator penilaian.
- o Jika terdapat masukan atau saran Bapak dan Ibu dapat mengisi catatan yang telah disediakan.
- o Lembar Penilaian Instrumen Uji Validitas Instrumen Penelitian

No Butir	Penilaian Judges		Catatan
	Tidak Relevan	Relevan	
1		✓	
2		✓	
3		✓	
4		✓	
5		✓	
6		✓	
7		✓	
8		✓	
9		✓	
10		✓	
11		✓	
12		✓	
13		✓	
14		✓	
15		✓	
16		✓	
17		✓	
18		✓	
19		✓	

20		✓	
21		✓	
22		✓	
23		✓	
24		✓	

Singaraja, 28 Oktober 2022

Penilai



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

Lampiran 5. Surat Melakukan Penelitian



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](http://www.fip.undiksha.ac.id)

Nomor : 2949/UN48.10.1/LT/2022 Singaraja, 9 November 2022  
Hal : Melakukan Penelitian

Yth. Kepala SDN 3 Sukasada  
di tempat

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

Nama : I Putu Andika Satyana Putra  
NIM : 1811031260  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar

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

An. Dekan Wakil  
Dekan I,

Dr. I Made Tegeh, 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](http://www.fip.undiksha.ac.id)

Nomor : 2949/UN48.10.1/LT/2022 Singaraja, 9 November 2022  
Hal : Melakukan Penelitian

Yth. Kepala *SON3 Banglulan*  
di tempat

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

Nama : I Putu Andika Satyana Putra  
NIM : 1811031260  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.  
An. Dekan Wakil  
Dekan I,

Dr. I Made Tegeh, 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](http://www.fip.undiksha.ac.id)

Nomor : 2949/UN48.10.1/LT/2022 Singaraja, 9 November 2022  
Hal : Melakukan Penelitian

Yth. Kepala SD N1 Temulus  
di tempat

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

Nama : I Putu Andika Satyana Putra  
NIM : 1811031260  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar

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

An. Dekan Wakil  
Dekan I,

Dr. I Made Tegeh, 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](http://www.fip.undiksha.ac.id)

Nomor : 2949/UN48.10.1/LT/2022 Singaraja, 9 November 2022  
Hal : Melakukan Penelitian

Yth. Kepala *SD N 2 Tukadsumaga*  
di tempat

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

Nama : I Putu Andika Satyana Putra  
NIM : 1811031260  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.  
An. Dekan Wakil  
Dekan I,

Dr. I Made Tegeh, 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](http://www.fip.undiksha.ac.id)

Nomor : 2949/UN48.10.1/LT/2022 Singaraja, 9 November 2022  
Hal : Melakukan Penelitian

Yth. Kepala *SD N 1 Unggahan*  
di tempat

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

Nama : I Putu Andika Satyana Putra  
NIM : 1811031260  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar

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

An. Dekan Wakil  
Dekan I,

Dr. I Made Tegeh, 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](http://www.fip.undiksha.ac.id)

Nomor : 2949/UN48.10.1/LT/2022 Singaraja, 9 November 2022  
Hal : Melakukan Penelitian

Yth. Kepala *SD N. Unggahan*  
di tempat

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

Nama : I Putu Andika Satyana Putra  
NIM : 1811031260  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar

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

An. Dekan Wakil  
Dekan I,

Dr. I Made Tegeh, 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

Nomor : 2949/UN48.10.1/LT/2022 Singaraja, 9 November 2022  
Hal : Melakukan Penelitian

Yth. Kepala SDN 2 Banjar Bali  
di tempat

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

Nama : I Putu Andika Satyana Putra  
NIM : 1811031260  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar

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

An. Dekan Wakil  
Dekan I,

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

Nomor : 2949/UN48.10.1/LT/2022 Singaraja, 9 November 2022  
Hal : Melakukan Penelitian

Yth. Kepala *SD Negeri 3 Kampung Baru*  
di tempat

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

Nama : I Putu Andika Satyana Putra  
NIM : 1811031260  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar

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

An. Dekan Wakil  
Dekan I,

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

- Arsip.  
1. Kasubbag Akademik FIP  
2. Arsip

## RIWAYAT HIDUP



I Putu Andika Satyana Putra lahir di Seririt, 14 Mei 2000. Penulis lahir dari pasangan I Nyoman Nelson dan Ni Made Utaminingsih G. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Saat ini penulis bertempat tinggal di Jalan Jepun, Nomor 58B, Utara RS. Kasih Ibu, Banjar Tegal Belodan, Desa Dauh Peken, Kecamatan Tabanan, Kabupaten Tabanan, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 3 Delod Peken Tabanan pada tahun 2012. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang sekolah menengah pertama di SMP Negeri 1 Tabanan dan lulus pada tahun 2015. Selanjutnya pada tahun 2018, penulis lulus dari jenjang sekolah menengah atas di SMA Negeri 1 Tabanan. Setelah itu, penulis melanjutkan pendidikan studi strata 1 di Universitas Pendidikan Ganesha pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Pada akhir semester tahun 2023 penulis telah menyelesaikan skripsi yang berjudul “Survey Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Media Pembelajaran Oleh Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Buleleng”

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Survey Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Media Pembelajaran Oleh Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Buleleng” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko /sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 09 Februari 2023

Yang membuat pernyataan,



I Putu Andika Satyana Putra  
NIM. 1811031260