



## Lampiran 01. Surat Observasi



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

Alamat : Jalan Udayana ( Kampus Tengah Undiksha ) Singaraja, Bali, Telp.  
 (0362) 31372 Kode pos 81116

---

Nomor : 251/UN48.10.1/LT/2022 Singaraja, 14 Februari 2022  
 Lampiran :-  
 Prihal : Permohonan Izin Observasi Lapangan

Yth. Kepala Sekolah SD Negeri 1 Banjar Bali

Dengan hormat,

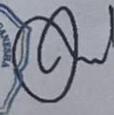
Bersamaan ini kami sampaikan bahwa dalam rangka pelaksanaan perkuliahan Skripsi S1 Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha perlu mendapatkan data mengenai data hasil belajar dengan melakukan observasi di SD Negeri 1 Banjar Bali.

Nama	NIM
Yenni Mesilina Haloho	1811021029

Sehubungan dengan itu, Dapatlah kiranya para mahasiswa kami diizinkan untuk melakukan observasi di lingkungan sekolah dibawah pimpinan Bapak/Ibu.

Atas kerjasama yang baik dan ijin yang diberikan kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan I




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

## Lampiran 02. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN		
Satuan Pendidikan	: SDN 1 Banjar Sali	
Kelas / Semester	: 4 / Genap	
Tema	: Daerah Tempat Tinggalku (Tema 8)	
Sub Tema	: Lingkungan Tempat Tinggalku (Subtema 1)	
Muatan Terpadu	: IPA, Bahasa Indonesia	
Pembelajaran ke	: 1	
Alokasi waktu	: 1 hari	
<b>A. TUJUAN PEMBELAJARAN</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dengan kegiatan membaca teks cerita fiksi, siswa dapat menyebutkan tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi dengan tepat.</li> <li>2. Dengan kegiatan berlatih menceritakan kembali teks cerita fiksi, siswa dapat bercerita dengan artikulasi jelas, ekspresif, intonasi tepat, dan penuh percaya diri.</li> <li>3. Dengan kegiatan mencari tahu pengertian dan ciri-ciri teks cerita fiksi, siswa dapat menjelaskan secara lisan pengertian dan ciri-ciri teks cerita fiksi.</li> <li>4. Dengan kegiatan mengamati gambar anak menarik dan mendorong ayunan, siswa dapat mengetahui pengertian gaya dan gerak dengan benar.</li> <li>5. Dengan berdiskusi tentang perbedaan gaya dan gerak, siswa dapat menjelaskan perbedaan gaya dan gerak.</li> <li>6. Dengan mendorong dan menarik meja, siswa dapat mempraktikkan gaya dorongan dan tarikan.</li> <li>7. Dengan kegiatan menulis hasil percobaan mendorong dan menarik meja, siswa dapat menyajikan hasil percobaan tentang gaya dan gerak secara tertulis.</li> </ol>		
<b>B. KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Meakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi)</li> <li>Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi)</li> <li>Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi)</li> </ul>	10 menit
Kegiatan Inti	<p><b>Ayo Membaca</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa membaca cerita Asal Mula Telaga Warna di dalam hati. (<i>Literasi</i>)</li> <li>Selanjutnya, secara mandiri siswa diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada buku siswa. (<i>Hotz</i>)</li> <li>Siswa membahas jawaban atas pertanyaan-pertanyaan pada buku siswa.</li> </ul> <p><b>Ayo Berlatih</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa bercerita di depan teman-temannya dengan suara nyaring, artikulasi jelas, ekspresif, intonasi tepat, dan percaya diri. (<i>Communication</i>)</li> </ul> <p><b>Ayo Berdiskusi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menjelaskan bahwa cerita Asal Mula Telaga Warna merupakan salah satu contoh teks fiksi berupa cerita. Teks cerita fiksi adalah teks berupa cerita yang sengaja dikarang oleh pengarang. Cerita tersebut dapat merupakan hasil imajinasi pengarang ataupun yang pernah terjadi di dunia nyata lalu diciptah oleh pengarang sehingga menghasilkan cerita rekaan.</li> <li>Selanjutnya, siswa diminta untuk mencari informasi tentang cerita fiksi dan ciri-cinnya.</li> <li>Siswa menjawab pertanyaan teman atau kelompok lain sesuai pengetahuan dan pemahamannya.</li> </ul> <p><b>Ayo Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa diminta mengamati gambar.</li> <li>Siswa diminta membaca pengertian gaya dan gerak pada buku siswa.</li> <li>Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan tanya jawab tentang pengertian gaya dan gerak jika belum paham. (<i>Hotz</i>)</li> </ul> <p><b>Ayo Mencoba (Sintak Model Discovery Learning)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa melakukan percobaan untuk mengetahui pengaruh gaya tarikan dan dorongan terhadap arah gerak benda. (<i>Critical Thinking and Problem Solving</i>)</li> <li>Percobaan ini dilakukan secara berkelompok. Setiap kelompok terdiri atas tiga anak. (<i>Collaboration</i>)</li> </ul> <p><b>Ayo Menulis</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada buku siswa berdasarkan hasil percobaan yang telah dilakukan. (<i>Hotz</i>)</li> </ul> <p><b>Ayo Berdiskusi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa berdiskusi bersama anggota kelompoknya tentang perbedaan gaya dan gerak. (<i>Critical Thinking and Problem Solving</i>)</li> <li>Selanjutnya, siswa diminta mempresentasikan hasil kerja kelompoknya di depan kelompok lain. (<i>Communication</i>)</li> </ul>	150 menit

Kegiatan Penutup	<b>Peserta Didik :</b> > Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. <b>Guru :</b> > Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. > Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas proyek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi hadiah/ pujian	15 menit
------------------	--	----------

C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian.

Mengetahui  
Kepala Sekolah,



Ni Made Sudarni, S.Pd.SD  
NIP: 19660707 198804 2 004

Singaraja, 14 Maret 2022  
Guru Kelas 4

Ketut Novi Floryantini, S.Pd

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SDN 1 Banjar Bali
Kelas / Semester	: 4 / Genap
Tema	: Daerah Tempat Tinggalku (Tema 8)
Sub Tema	: Lingkungan Tempat Tinggalku (Sub Tema 1)
Muatan Terpadu	: IPA, Bahasa Indonesia, SBdP
Pembelajaran ke	: 2
Alokasi waktu	: 1 hari

### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan kegiatan menyanyikan lagu daerah, siswa dapat menyanyikan lagu dengan tempo dan tinggi rendah nada yang tepat.
2. Dengan kegiatan mengidentifikasi tinggi rendah nada pada teks lagu daerah, siswa dapat mengetahui tinggi rendah nada pada lagu.
3. Dengan kegiatan membaca teks cerita fiksi, siswa dapat mencermati tokoh-tokoh cerita.
4. Dengan kegiatan menceritakan kembali teks cerita fiksi, siswa dapat menceritakan tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi dan bercerita dengan benar.
5. Dengan kegiatan mencari tahu jenis-jenis teks cerita fiksi, siswa dapat menjelaskan pengertian jenis-jenis teks cerita fiksi dan menyebutkan contoh-contoh cerita fiksi.
6. Dengan kegiatan mengidentifikasi jenis teks cerita fiksi, siswa dapat menjelaskan jenis teks cerita fiksi yang dibaca.
7. Dengan mendorong meja, siswa dapat mengetahui perubahan gerak akibat gaya.
8. Dengan menulis hasil percobaan, siswa dapat menyajikan hasil percobaan yang dilakukan tentang pengaruh gaya dengan gerak dengan benar.

### B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (<b>Orientasi</b>)</li> <li>❖ Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (<b>Apersepsi</b>)</li> <li>❖ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (<b>Motivasi</b>)</li> </ul>	10 menit
Kegiatan Inti	<p><b>(Sintak Model Discovery Learning)</b></p> <p><b>Ayo Beryanyi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Guru meminta siswa mengamati teks lagu berjudul "Yamko Rambe Yamko". Kemudian, guru menjelaskan bahwa lagu tersebut dinyanyikan dengan nada dasar C=do. Birama lagu adalah 4/4. Artinya, dalam satu birama terdapat empat ketukan. Lagu dinyanyikan dengan bersemangat. (<b>Creativity and Inovation</b>)</li> </ul> <p><b>Ayo Berlatih</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Siswa diminta mengidentifikasi tinggi rendah nada teks lagu "Yamko Rambe Yamko".</li> <li>❖ Kegiatan ini dapat dilakukan, baik individu, berpasangan, maupun kelompok. (<b>Collaboration</b>)</li> <li>❖ Siswa diminta menuliskan hasil identifikasinya.</li> <li>❖ Guru memberi kesempatan siswa atau kelompok lain jika ada jawaban berbeda.</li> </ul> <p><b>Ayo Membaca</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Siswa diminta membaca narasi pada buku siswa. (<b>Literasi</b>)</li> </ul> <p><b>Ayo Berlatih</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Siswa diminta menyebutkan tokoh-tokoh pada cerita tersebut, lalu menceritakan kembali sifat tokoh pada cerita dengan bahasanya sendiri. (<b>Communication</b>)</li> </ul> <p><b>Ayo Berdiskusi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Guru memberi kebebasan kepada siswa untuk mencari informasi dari berbagai sumber, misalnya bertanya kepada orang yang dianggap tahu, membaca buku-buku di perpustakaan, atau mengakses informasi dari internet.</li> </ul> <p><b>Ayo Berlatih</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Siswa menuliskan hasil identifikasi jenis cerita fiksi dan penjelasannya. (<b>Mandiri</b>)</li> <li>❖ Siswa diminta untuk menyampaikan hasil identifikasi di depan teman-temannya. (<b>Communication</b>)</li> </ul> <p><b>Ayo Mencoba</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Siswa melakukan percobaan menggunakan alat berupa meja.</li> <li>❖ Siswa mengikuti langkah kegiatan pada buku siswa saat melakukan percobaan.</li> </ul>	150 menit
Kegiatan Penutup	<p><b>Peserta Didik :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Membuat resume (<b>CREATIVITY</b>) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru</li> </ul>	15 menit

	dilakukan. <b>Guru :</b> ➤ Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. <b>A.</b> Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas proyek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi hadiah/ pujian	
--	---	--

**C. PENILAIAN (ASESMEN)**

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian.

Mengetahui  
Kepala Sekolah,  
  
  
Ni Made Sudarmi, S.Pd,SD  
NIP. 19660707 198804 2 004

Singaraja, 15 Maret 2022  
Guru Kelas 4

  
Ketut Novi Floryantini, S.Pd

Lampiran 03. Nama Siswa Kelas IV SD N 1 Banjar Bali

KELAS : IV MATA PELAJARAN : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial		FORMATIF																				SUMATIF LINGKUP MATERI					SUMATIF AKHIR SEMESTER	
No. Absen	No. Absen	NAMA	Lingkup Materi 1				Lingkup Materi 2				Lingkup Materi 3				Lingkup Materi 4				Lingkup Materi 5					UM	UM2	UM3	UM4	UM5
			TP1	TP2	TP3	TP4																						
1	3363	MOCH KARIM BENZEMA	65																									
2	3364	MUHAMMAD RAFLY MAULANA	60																									
3	3365	MUHAMMAD HAIDAR ALI	80																									
4	3366	NADIRA SABILA FEBRIYANI	65																									
5	3367	NI KADIK NOVINTRIA ALIYA PUTRI	75																									
6	3369	NURI MAULIDA	70																									
7	3371	PUTU DESTU ARISKA PUTRA	60																									
8	3372	RAFA EKAPUTRA HAQ	70																									
9	3373	RAFFI SULTHAN AL MU'IZZU	75																									
10	3374	RAISYA MIKHAILA	80																									
11	3375	SAFIRA ZIYAN SARWAH	75																									
12	3376	SYAHNAZ SITI KHAZANAH	75																									
13	3377	ZASKIA ANTIKA RACHMAN	70																									
14	3520	AGUSTIAN ADHI PRATAMA	-																									
15	3523	VANESYA FITRIAH RAMADANI	70																									
16	3524	GLITI PUTU NOVIA RAMAYU NINGRHI	85																									
17	3565	M PAMPAN ADABY	70																									
18	3567	DIMAS CHOIRUL AZAH	75																									
19																												
20																												

Mengetahui,  
Kepala sekolah

Keterangan :  
TP = Tgl dan Pembelajaran  
LM = Lingkup Materi

BULELENG,  
Wali Kelas,  
*[Signature]*  
Ketut Novi Florentini, S.Pd  
NIP. 19951125202212011

NI Made Sudarmi, S. Pd SD,  
NIP. 19680707 108604 2 004



## Lampiran 04. Nama subjek uji coba perorangan, kelompok kecil dan lapangan

## a. Uji coba perorangan

Nama	Kelas	Keterangan
Valia	V	R1
Nisfa Arasti	V	R2
Zara Ravisya	V	R3

## b. Uji coba kelompok kecil

Nama	Kelas	Keterangan
Komang Sri	V	R1
Komang Widari	V	R2
Kadek Yamanda Kori	V	R3
M Aslan Hasan	V	R4
Komang Riko	V	R5
Ahmad Vino Pratama	V	R6

## c. Uji Coba Lapangan

Nama	Kelas	Keterangan
Syanaz Siti Khazanah	IV	R1
Zaskia Antika Rachman	IV	R2
Ni Kadek Novintria Alisya Putri	IV	R3
Muhammad Rafly Maulana	IV	R4
Dimas Choirul Azzam	IV	R5
Rafa Ekaputra Haq	IV	R6
Safira Ziyah Sarwah	IV	R7
Vanesya Fitriah Ramadani	IV	R8
Raffi Sulthan Al Mu'izzu	IV	R9
Gusti Putu Novia Rahayu Ningsih	IV	R10
Raisya Mikhaila	IV	R11
Nadira Sabila Febriyani	IV	R12
Nuri Maulida	IV	R13
Moch Karim Benzema	IV	R14
Muhammad Haidar Ali	IV	R15

## Lampiran 05. Laporan Pengembangan Produk

### Laporan pengembangan produk

#### 1. Dokumen pengembangan produk

##### 1. Judul program

Game edukasi pelajaran tematik untuk siswa kelas IV SD Negeri 1 Banjar Bali tahun pelajaran 2021/2022

##### 2. Tujuan

###### A. Kebutuhan pengguna

Pengembangan game edukasi ini dikembangkan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, khususnya pada pelajaran tematik kelas IV. Pengembangan ini juga bertujuan untuk mempermudah pemahaman peserta didik dalam memahami materi. Pembuatan program ini didasarkan atas kenyataan dilapangan bahwa metode pembelajaran yang digunakan dikelas masih konvensional mengakibatkan peserta didik kurang memahami pembelajaran, sehingga membuat peserta didik cepat bosan ketika proses pembelajaran berlangsung. Adanya pengembangan game edukasi ini diharapkan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran yang dilakukan sehingga dapat menyampaikan seluruh materi sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan diharapkan nantinya pembelajaran tersampaikan secara lebih efektif kepada peserta didik.

###### B. Tujuan program

Tujuan dari pengembangan game ini antara lain:

1. Membantu guru menyelesaikan tujuan pembelajaran yang dirancang di RPP.
2. Mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajaran.
3. Mempermudah peserta didik memahami materi pembelajaran.
4. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dimana saja dan kapan saja.

### 3. Konteks program

#### a) Profil Pengguna

1. Umur :
2. Bahasa : Indonesia
3. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
4. Jabatan : Guru dan pelajar
5. Pengetahuan awal : Memiliki pengetahuan dan keterampilan menggunakan computer.

Pengembangan game edukasi menggunakan model *Hannfin and Peck* pada pelajaran tematik kelas IV ini digunakan di lingkungan jenjang pendidikan sekolah dasar oleh guru dan juga peserta didik untuk mempermudah penyampaian materi pada proses pembelajaran.

#### b) Isu dan tantangan

1. Ketersediaan computer yang terbatas
2. Memerlukan waktu dalam membuat media khususnya pada pelajaran tematik.

#### 4. Deskripsi program

Dalam pembuatan game edukasi menggunakan beberapa software yakni adobe flash cs6, coreldraw x7, power point 2013. Kemudian media dipublish dalam bentuk aplikasi. Pengembangan ini juga bertujuan untuk mempermudah pemahaman peserta didik dalam memahami materi. Pembuatan program ini didasarkan atas kenyataan di lapangan, bahwa metode pembelajaran tematik yang digunakan di kelas masih konvensional sehingga mengakibatkan peserta didik kurang memahami materi pelajaran tematik. Adanya pengembangan game edukasi diharapkan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran yang dilakukan sehingga dapat menyampaikan seluruh materi sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan diharapkan nantinya pembelajaran tersampaikan secara lebih efektif kepada peserta didik.

#### **2. Prosedur Pengembangan**

Tahap pertama yang dilakukan dalam pengembangan game edukasi ini adalah menentukan pelajaran yang menjadi objek pengembangan. Pelajaran yang dijadikan objek pada pengembangan ini adalah pelajaran tematik materi IPA sekolah dasar untuk peserta didik kelas IV di SD Negeri 1 Banjar Bali. Setelah menentukan objek pengembangan dilanjutkan dengan menganalisis kebutuhan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV SD Negeri 1 Banjar Bali yaitu ibu Ketut Novi Floryantini, S.Pd. ditemukan bahwa kesulitan dalam mengajar karena kurangnya media pembelajaran yang sesuai untuk mendorong siswa agar belajar

mandiri. Kurangnya media pembelajaran yang inovatif menjadi kendala siswa belajar mandiri sedangkan guru hanya menggunakan metode ceramah dan membuat membuat peserta didik yang cenderung masih senang bermain merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Fasilitas yang dimiliki oleh sekolah penelitian sudah memenuhi standar seperti lcd, laptop dan computer.

Setelah dilakukan penelitian awal dan pengumpulan informasi berupa data, tahap selanjutnya adalah tahap desain. Pada tahap ini yang dilakukan adalah memindahhkan onformasi yang diperoleh dari tahap analisis ke dalam bentuk dokumen yang akan menjadi tujuan pembelajaran. Salah satu dokumen yang dihasilkan adalah dokumen kerangka game edukasi sebagai berikut.

Tabel  
Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Mata Pelajaran

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan sekitar.	3.4.1 Mengetahui gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.
4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.	3.4.2 Menjelaskan gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan sekitar dengan tepat.
	4.4.1 Mengidentifikasi hubungan antara gaya dan gerak dengan benar.
	4.4.2 Mempresentasikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak dengan benar.

Tabel ini digunakan untuk mengetahui dan memberikan batasan kompetensi apa yang akan dikembangkan pada game edukasi pelajaran tematik. Setelah mengetahui batasan kompetensi selanjutnya membuat kerangka berpikir untuk pengembangan game edukasi. Adapun deskripsi singkat dari kerangka berpikir game edukasi sebagai berikut.

Dalam game edukasi peserta didik harus menyelesaikan tantangan sebanyak 10 level. Apabila peserta didik menjawab salah akan langsung berlanjut kelevel berikutnya dan tentunya point tidak bertambah sebaliknya apabila menjawab dengan benar point akan bertambah. Adapun materi dan gambar kerangka berpikir game edukasi adalah (1) gaya dan gerak, (2) gaya dan gerak dilingkungan dan (3) hubungan antara gaya dan gerak.



## Lampiran 06. Soal pretest dan posttest

**A. Petunjuk Pengerjaan Soal**

1. Isikan identitas kamu pada lembar soal menggunakan pulpen.
2. Bacalah soal dengan cermat, ada 20 butir soal, pada setiap butir terdapat 4 pilihan jawaban.
3. Berikan tanda silang (X) di lembar soal sesuai dengan jawaban yang kamu anggap benar.
4. Jika ada soal yang kurang jelas bisa ditanyakan kepada guru.
5. Kerjakan secara individu dan jujur.
6. Periksa pekerjaanmu sebelum diserahkan kepada guru.
7. Soal tidak boleh dicoret-coret.

**B. Soal**

1. Apabila kamu membuat mainan dari plastisin. Gaya yang diberikan mengubah ...  
Plastisin
  - a. Bentuk
  - b. Ukuran
  - c. Berat
  - d. Isi
2. Tarikan dan dorongan merupakan Pengertian dari...
  - a. Gaya
  - b. Tenaga
  - c. kerja
  - d. Gerak
3. Bola yang ditendang akan bergerak karena mendapat ...
  - a. Angin
  - b. Energy
  - c. Gaya
  - d. Tenaga
4. Dibawah ini adalah gaya yang termasuk tarikan, kecuali...
  - a. Menutup pintu
  - b. Menarik gerobak
  - c. Menarik pintu
  - d. Menarik benang layang-layang

5. Benda-benda dibawah ini berubah bentuk jika jatuh kelantai, kecuali...

a. Gelas keramik                      c. Piring keramik

b. Pot bunga keramik                d. Bola

6. Gaya yang dilakukan orang pada gambar ini adalah...



a. Dorongan

b. Tarikan

c. Tolakan

d. Tenaga

7. Bola yang menggelinding akan berubah jika arahnya...

a. Terhalang

b. Lurus

c. Ringan

d. Tidak bulat

8. Kegiatan dirumah yang melakukan tarikan dan dorongan adalah...

a. Menyapu lantai

b. Mencuci piring

c. Mengangkat barang

d. Membuka dan menutup jendela

9. Dibawah ini yang tidak menunjukkan adanya gaya adalah ...





10. Dibawah ini yang tidak termasuk gaya adalah...

- a. Botol plastik menjadi lekuk-lekuk setelah ditekan
- b. Mobil berjalan setelah didorong
- c. Mobil bergerak berhenti setelah ditahan dari arah berlawanan
- d. Kayu menjadi lapuk setelah didiamkan beberapa lama

11. Berikut yang bukan pengaruh gaya terhadap benda bergerak adalah...

- a. Melayang
- b. Diam
- c. Bergerak lebih cepat
- d. Berubah arah

12. Dibawah ini menunjukkan bahwa gaya memengaruhi bentuk benda kecuali...

- a. Menjatuhkan piring keramik
- b. Menekan plastisin
- c. Menjatuhkan bola tenis
- d. Menjatuhkan pot keramik

13. Batu yang dipukul dengan palu besi akan pecah sebab...

- a. Besi lebih keras dari batu
- b. Batu dalam keadaan diam
- c. Gaya dorong sangat kuat

d. Orang yang memukul kuat

14. Gerakan yang memerlukan gaya tarikan adalah ...

- a. Menendang
- b. Memukul
- c. Mengangkat
- d. Melempar

15. Gaya dapat mengubah arah benda contohnya...

- a. Memukul ko raket
- b. Melempar bola keatas
- c. Memukul bola tenis ke dinding
- d. Menarik kursi

16. Pintu gerbang yang didorong akan bergerak. Kegiatan ini menunjukkan...

- a. Perubahan arah gerak
- b. Perubahan massa
- c. Perubahan bentuk
- d. Perubahan warna

17. Ayah mengerem mobil. Mobil pun berhenti karena adanya gaya...

- a. gesek
- b. gravitasi
- c. Tarik
- d. dorong

18. Setiap benda yang ada di permukaan bumi akan ditarik oleh bumi. Gaya Tarik bumi disebut dengan gaya ...

- a. Listrik
- b. Apung
- c Magnet
- d. Gravitasi

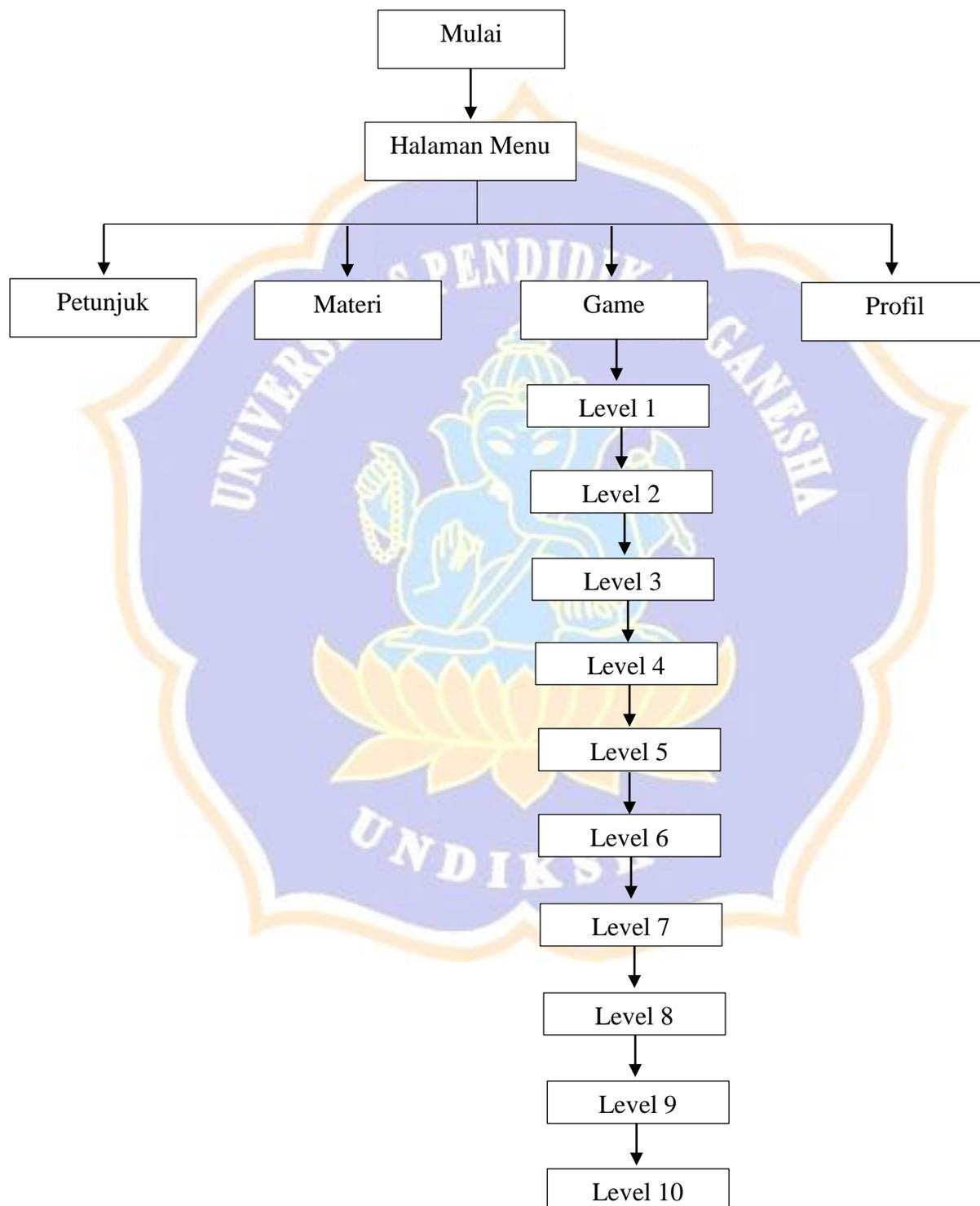
19. Gaya gesek yang dialami benda oleh lantai, besar. Agar benda tersebut bergerak diperlukan gaya...

- a. Lebih besar
- c. Sama



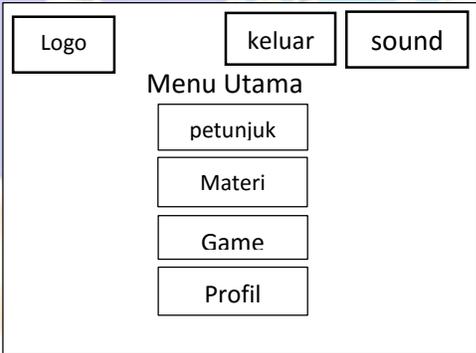
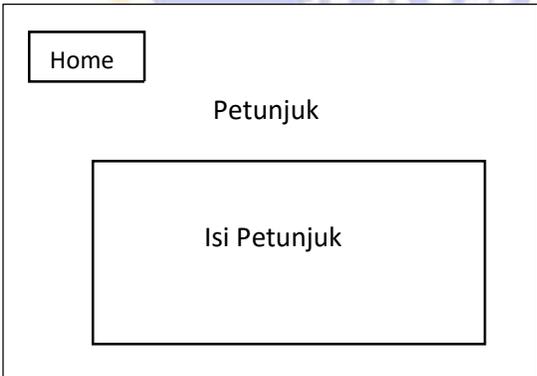
## Lampiran 07. Flowchart Game adukasi

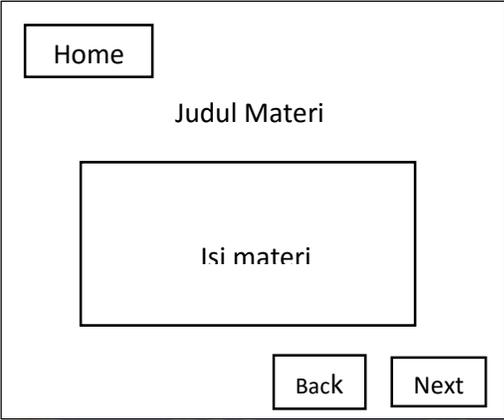
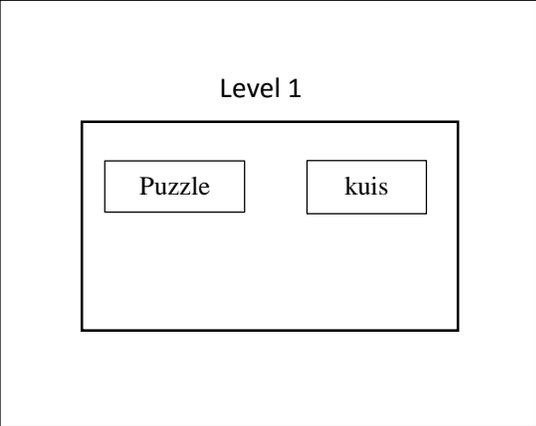
## 1. Flowchart Game Edukasi

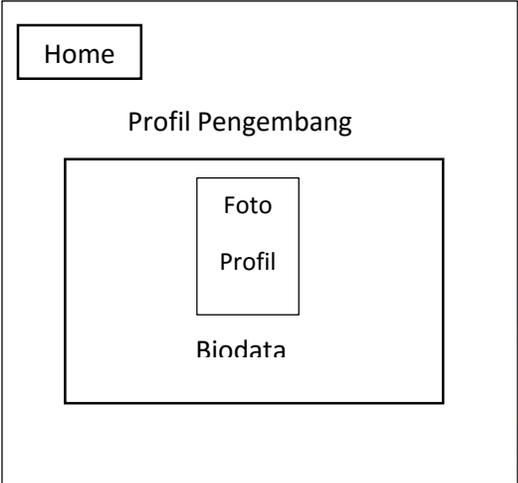


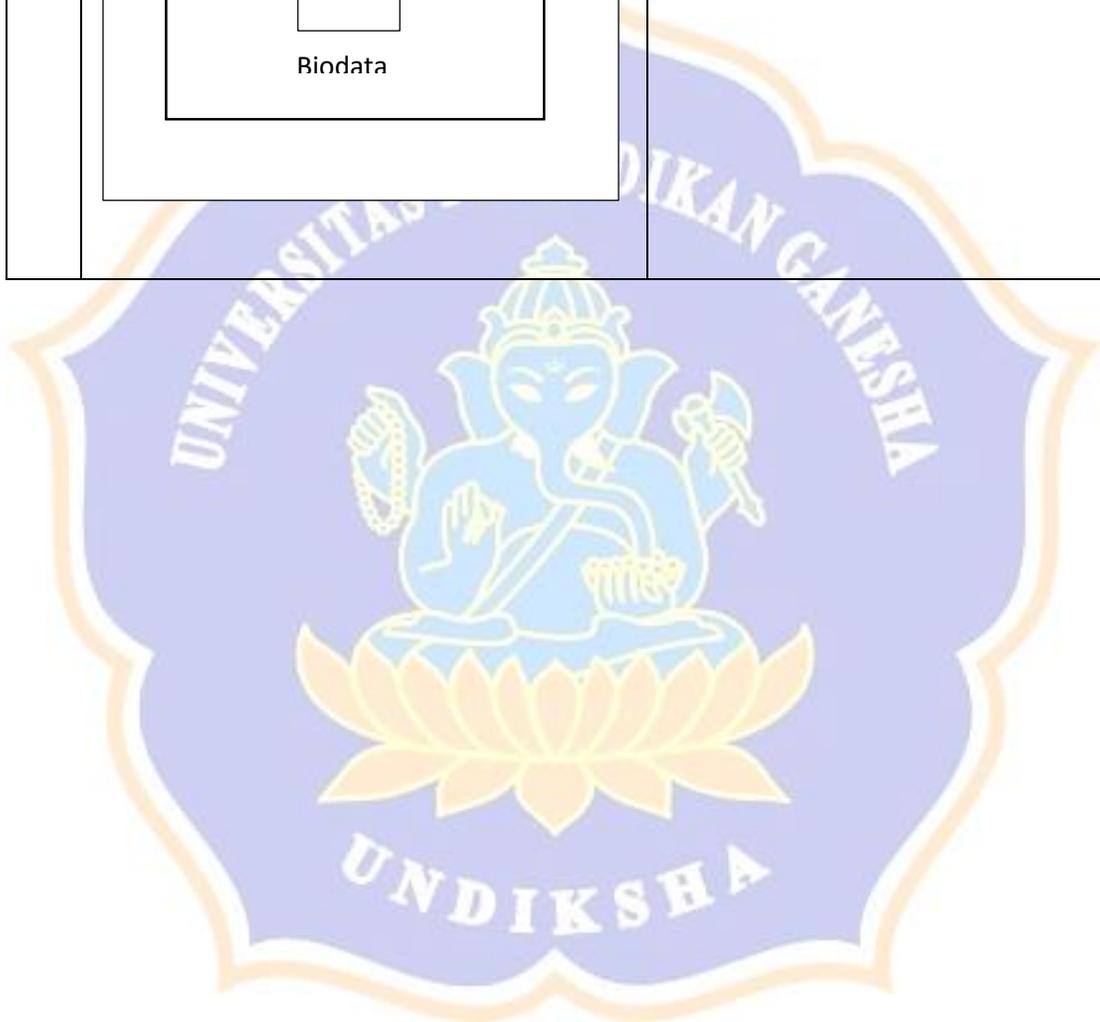
## Lampiran 08. Storyboard Game Edukasi

## 2. Storyboard Game Edukasi

No	Visual	Keterangan
(1)	(2)	(3)
1		<p>1. Halaman Awal</p> <p>Pada halaman ini pengguna dapat melihat judul media dan diberikan tombol masuk untuk mulai menggunakan media pembelajaran.</p>
2		<p>2. Halaman Menu Utama</p> <p>Pada halaman ini terdapat menu utama yang terdiri dari beberapa menu yaitu petunjuk, materi, game, dan profil pengembang.</p>
3		<p>3. Halaman Petunjuk</p> <p>Pada alaman ini pengguna dapat melihat petunjuk cara cara penggunaan media game edukasi.</p>

4		<p>4. Halaman Materi</p> <p>Pada halaman materi ini pengguna dapat melihat materi yang telah dipaparkan dan mulai proses belajar.</p>
5		<p>5. Halaman game</p> <p>Pada halaman ini pengguna akan mengerjakan game puzzle dan menjawab kuis yang diberikan.</p>
No	Visual	Keterangan

6		<p>6. Halaman Profil</p> <p>Pada halaman ini pengguna dapat melihat profil pengembang media pembelajaran.</p>
---	---	---



## Lampiran 09. Surat Pengantar Ahli Isi Pembelajaran

 KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**  
Alamat: Jalan Udayana (Gedung FIP Kampus Tengah Undiksha) Singaraja 81116  
Telepon (0362) 31372, Situs Web: www.fipundiksha.ac.id

---

Nomor : 2333/UN48.20.7/KP/2022  
Perihal : Permohonan *review* serta memberikan penilaian produk

Kepada  
Yth. Ketut Novi Floryantini, S.Pd.  
Wali kelas IV SD N 1 Banjar Bali

Dengan hormat, sehubungan dengan tahap uji validitas produk dalam penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada Pelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2021/2022". Saya mohon kesediaan Ibu untuk *me-review* sekaligus memberikan penilaian produk yang sedang dikembangkan. Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk ini. Untuk kepentingan tersebut saya telah menyediakan instrumen uji coba untuk ahli desain pembelajaran (terlampir).

Demikian surat permohonan ini saya sampaikan, atas kesediaan Ibu saya ucapkan terimakasih.

Singaraja, 20 September 2022  
Wakil Dekan I,  
  
Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 197108152001121001

## Lampiran 10. Hasil Kuesioner Ahli Isi Pembelajaran

## Instrument Uji Coba Ahli Isi Pembelajaran

## Petunjuk

- Istilah identitas anda pada kolom nama dan NIP
- Berikanlah penilaian anda dengan memberikan tanda (√) pada alternative skor yang menurut anda paling sesuai.
- Terdapat 5 alternative skor yang tersedia.
  - 5 = Sangat baik
  - 4 = Baik
  - 3 = Cukup
  - 2 = Tidak cukup
  - 1 = Sangat tidak cukup
- Berikanlah saran dan komentar anda terkait media yang dikembangkan oleh peneliti

Nama : Ketut Novi Floryantini, S.Pd.  
NIP :

No	Kriteria	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar				✓	
2	Kesesuaian materi dengan indikator					✓
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓	
4	Keakuratan materi yang disajikan					✓
5	Dapat memotivasi siswa dalam belajar					✓
6	Ketepatan tata bahasa yang digunakan					✓
7	Ketepatan penulisan ejaan pada materi					✓
8	Ketepatan penulisan istilah pada materi					✓
9	Penggunaan tanda baca pada materi					✓

## Saran dan komentar

Tambahkan jenis-jenis gaya di materi  
Game edukasi membantu siswa dalam belajar

.....

.....

.....

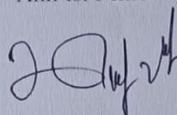
.....

.....

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

Sigaraja,.....2022

Ahli Isi Pembelajaran



Ketut Novi Floryantini, S.Pd.

## Lampiran 11. Surat Pengantar Ahli Desain Pembelajaran



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**  
Alamat: Jalan Udayana (Gedung FIP Kampus Tengah Undiksha) Singaraja 81116  
Telepon (0362) 31372, Situs Web: [www.fipundiksha.ac.id](http://www.fipundiksha.ac.id)

---

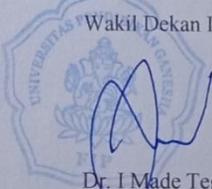
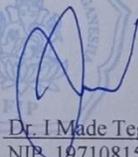
Nomor : 2332/UN48.20.7/KP/2022  
Perihal : Permohonan *review* serta memberikan penilaian produk

Kepada  
Yth. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.  
Ahli Desain Pembelajaran  
Di Singaraja

Dengan hormat, sehubungan dengan tahap uji validitas produk dalam penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada Pelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2021/2022". Saya mohon kesediaan Bapak untuk *me-review* sekaligus memberikan penilaian produk yang sedang dikembangkan. Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk ini. Untuk kepentingan tersebut saya telah menyediakan instrumen uji coba untuk ahli desain pembelajaran (terlampir).

Demikian surat permohonan ini saya sampaikan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terimakasih.

Singaraja, 20 September 2022  
Wakil Dekan I,



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

## Lampiran 12. Hasil Kuesioner Ahli Desain Pembelajaran

## Instrument Uji Coba Ahli Desain Pembelajaran

## Petunjuk

- Istilah identitas anda pada kolom nama dan NIP
- Berikanlah penilaian anda dengan memberikan tanda (√) pada alternative skor yang menurut anda paling sesuai.
- Terdapat 5 alternative skor yang tersedia.
  - 5 = Sangat baik
  - 4 = Baik
  - 3 = Cukup
  - 2 = Tidak cukup
  - 1 = Sangat tidak cukup
- Berikanlah saran dan komentar anda terkait media yang dikembangkan oleh peneliti

Nama : Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.  
 NIP : 198202142008121004

No	Kriteria	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan uraian materi yang disampaikan				✓	
2	Ketepatan penggunaan model pembelajaran				✓	
3	Penyajian materi yang disampaikan bervariasi					✓
4	Pemberian contoh sesuai dengan materi					✓
5	Kejelasan dan kesesuaian bahasa yang digunakan				✓	
6	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal					✓
7	Runtutan soal yang disajikan				✓	
8	Tingkat kesulitan soal				✓	
9	Keseimbangan soal dengan isi materi				✓	
10	Ketepatan pemberian <i>feedback</i> atas keberhasilan menjawab soal					✓

## Saran dan komentar

.. Pada materi ditambahkan keterangan di setiap gambar.  
 .. Tambahkan petunjuk penggunaan game

Ganti respon jawaban benar/salah menjadi jempol  
Perelas pilihan jawaban

Sigaraja,.....2022  
Ahli Desain Pembelajaran



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

## Lampiran 13. Surat Pengantar Ahli Media Pembelajaran



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**  
Alamat: Jalan Udayana (Gedung FIP Kampus Tengah Undiksha) Singaraja 81116  
Telepon (0362) 31372, Situs Web: www.fipundiksha.ac.id

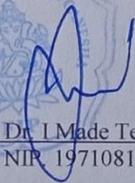
---

Nomor : 2300/UN48.20.7/KP/2022  
Perihal : Permohonan *review* serta memberikan penilaian produk

Kepada  
Yth. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.  
Ahli Media Pembelajaran  
Di Singaraja

Dengan hormat, sehubungan dengan tahap uji validitas produk dalam penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada Pelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2021/2022”. Saya mohon kesediaan Bapak untuk *me-review* sekaligus memberikan penilaian produk yang sedang dikembangkan. Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk ini. Untuk kepentingan tersebut saya telah menyediakan instrumen uji coba untuk ahli desain pembelajaran (terlampir).

Demikian surat permohonan ini saya sampaikan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terimakasih.

Singaraja, 20 September 2022  
Wakil Dekan I,  
  
Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 197108152001121001

## Lampiran 14. Hasil Koesioner Ahli Media Pembelajaran

## Instrument Uji Coba Ahli Media Pembelajaran

## Petunjuk

- Istilah identitas anda pada kolom nama dan NIP
- Berikanlah penilaian anda dengan memberikan tanda (√) pada alternative skor yang menurut anda paling sesuai.
- Terdapat 5 alternative skor yang tersedia.  
5 = Sangat baik  
4 = Baik  
3 = Cukup  
2 = Tidak cukup  
1 = Sangat tidak cukup
- Berikanlah saran dan komentar anda terkait media yang dikembangkan oleh peneliti

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

No	Kriteria	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan petunjuk penggunaan				√	
2	Memberikan umpan balik				√	
3	Memberikan motivasi belajar					√
4	Kesesuaian teks yang digunakan pada media					√
5	Kesesuaian teks yang digunakan pada desain cover					√
6	Kesesuaian gambar yang digunakan pada media					√
7	Setiap gambar, teks, simbol, dan ikon mampu memotivasi pembelajaran				√	
8	Kualitas warna pada media pembelajaran					√
9	Kemenarikan desain cover					√
10	Kualitas kecatatan warna pada cover					√
11	Ketepatan hubungan halaman game edukasi dengan halaman lain					√
12	Konsisten penampilan game edukasi					√
13	Media mengandung permainan dan pembelajaran					√
14	Kejelasan bentuk permainan					√

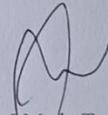
15	Media mengandung latihan				✓
----	--------------------------	--	--	--	---

#### Saran dan komentar

1. Perhatikan letakkan paling atas pd Menu Utama
2. Cari cari solusi agar tombol speaker bisa untuk on/off suara
3. Pada profil perancang tambahkan nama dosen pembimbing
4. Contoh gaya: gambar & teks sesuaikan
5. Perhatikan Simbol Gaya & warna
6. Simbol ? gaya: tiap simbol beri contoh (lustrasi/gambar)

Sigaraja, 30.10.2022

Ahli Media Pembelajaran



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

## Lampiran 15. Hasil Uji Coba Perorangan

## Instrument Uji Coba Perorangan

**Petunjuk**

- a. Istilah identitas anda pada kolom nama Berikanlah penilaian anda dengan memberikan tanda (✓) pada alternative skor yang menurut anda paling sesuai.
- b. Terdapat 5 alternative skor yang tersedia.
  - 5 = Sangat baik
  - 4 = Baik
  - 3 = Cukup
  - 2 = Tidak cukup
  - 1 = Sangat tidak cukup
- c. Berikanlah saran dan komentar anda terkait media yang dikembangkan oleh peneliti

Nama : NISFA AGUSTI

Kelas : VB

No	Kriteria	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan teks dalam media pembelajaran					✓
2	kejelasan gambar dalam media pembelajaran					✓
3	Kesesuaian pemilihan gambar dalam media pembelajaran				✓	
4	Kesesuaian peletakan gambar dalam media pembelajaran					✓
5	Kesesuaian ukuran gambar dalam media pembelajaran				✓	
6	Kemudahan menggunakan media pembelajaran					✓
7	Kemenarikan media pembelajaran				✓	
8	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran					✓
9	Dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran				✓	

**Saran dan komentar**

Gamennya seru banget

## Lampiran 16. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

## Instrument Uji Coba Kelompok Kecil

## Petunjuk

- Isilah identitas anda pada kolom nama
- Berikanlah penilaian anda dengan memberikan tanda (✓) pada alternative skor yang menurut anda paling sesuai.
- Terdapat 5 alternative skor yang tersedia.  
5 = Sangat baik  
4 = Baik  
3 = Cukup  
2 = Tidak cukup  
1 = Sangat tidak cukup
- Berikanlah saran dan komentar anda terkait media yang dikembangkan oleh peneliti

Nama : *Kemang Widori*  
Kelas : *Vb*

No	Kriteria	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan teks dalam media pembelajaran					✓
2	kejelasan gambar dalam media pembelajaran					✓
3	Kesesuaian pemilihan gambar dalam media pembelajaran				✓	
4	Kesesuaian peletakan gambar dalam media pembelajaran					✓
5	Kesesuaian ukuran gambar dalam media pembelajaran					✓
6	Kemudahan menggunakan media pembelajaran				✓	
7	Kemenarikan media pembelajaran					✓
8	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran					✓
9	Dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran				✓	

## Saran dan komentar

*Melungya Sangat bagus gmn bagus*

## Lampiran 17. Hasil Uji Coba Lapangan

## Instrument Uji Coba Lapangan

## Petunjuk

- Istilah identitas anda pada kolom nama
- Berikanlah penilaian anda dengan memberikan tanda (✓) pada alternative skor yang menurut anda paling sesuai.
- Terdapat 5 alternative skor yang tersedia.
  - 5 = Sangat baik
  - 4 = Baik
  - 3 = Cukup
  - 2 = Tidak cukup
  - 1 = Sangat tidak cukup
- Berikanlah saran dan komentar anda terkait media yang dikembangkan oleh peneliti

Nama : zaskia anika rachman  
Kelas : 11/B

No	Kriteria	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan teks dalam media pembelajaran					✓
2	kejelasan gambar dalam media pembelajaran					✓
3	Kesesuaian pemilihan gambar dalam media pembelajaran					✓
4	Kesesuaian peletakan gambar dalam media pembelajaran					✓
5	Kesesuaian ukuran gambar dalam media pembelajaran					✓
6	Kemudahan menggunakan media pembelajaran					✓
7	Kemenarikan media pembelajaran					✓
8	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran					✓
9	Dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran					✓

## Saran dan komentar

.....  
gamenya sangat bagus kak  
.....

## Instrument Uji Coba Lapangan

## Petunjuk

- Istilah identitas anda pada kolom nama
- Berikanlah penilaian anda dengan memberikan tanda (√) pada alternative skor yang menurut anda paling sesuai.
- Terdapat 5 alternative skor yang tersedia.
  - 5 = Sangat baik
  - 4 = Baik
  - 3 = Cukup
  - 2 = Tidak cukup
  - 1 = Sangat tidak cukup
- Berikanlah saran dan komentar anda terkait media yang dikembangkan oleh peneliti

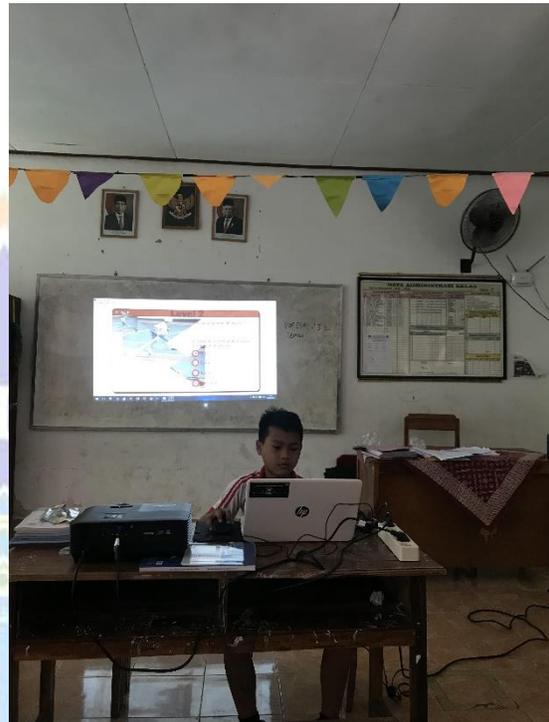
Nama : Alisya  
Kelas : IVB

No	Kriteria	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan teks dalam media pembelajaran					√
2	kejelasan gambar dalam media pembelajaran					√
3	Kesesuaian pemilihan gambar dalam media pembelajaran					√
4	Kesesuaian peletakan gambar dalam media pembelajaran					√
5	Kesesuaian ukuran gambar dalam media pembelajaran					√
6	Kemudahan menggunakan media pembelajaran					√
7	Kemenarikan media pembelajaran					√
8	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran					√
9	Dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran					√

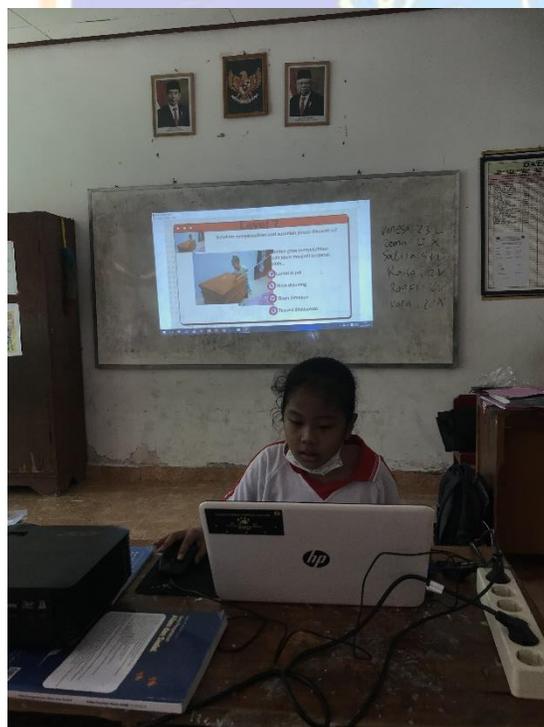
## Saran dan komentar

media sangat menarik dan bagus

Lampiran 18. Dokumentasi Penelitian







## Riwayat Hidup



Yenni Mesilina Haloho Lahir di Sinar Baru pada Tanggal 04 Oktober 2000. Penulis anak kedua dari pasangan suami istri, Bapak Riden Elias Haloho dan Ibu kartiani Saragih. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Kristen. Penulis berasal dari Desa Sinar Baru, Kecamatan Silimakuta, Kabupaten Simalungun, Provinsi Sumatera Utara.

Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 095170 Sinar Baru lulus pada tahun 2012, melanjutkan di SMP Negeri 2 Silimakuta dan lulus pada tahun 2015, melanjutkan ke SMA Negeri 1 Silimakuta, dan lulus pada tahun 2018. Kemudian melanjutkan ke jurusan Teknologi pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha pada semester akhir Tahun 2022 penulis telah menyelesaikan Skripsi yang berjudul Game Edukasi Pelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Banjar Bali. Selanjutnya pada tahun 2022 sampai dengan penulisan skripsi ini, penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha.