



**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## Lampiran 1. Surat Pengantar Observasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI  
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 : 2527/UN48.10.1/LT/2023

Singaraja, 22 Agustus 2023

Hal : Observasi dan Pengumpulan Data Penelitian

Yth. Kepala SD N 5 Bunutan  
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 pengumpulan data di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut:

No	Nama Mahasiswa	NIM	Jurusan	Prodi
1	Ni Kadek Riski Febriani	2011031232	Pendidikan Dasar	Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas kesediaan dan kerjasama Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

a.n, Dekan  
Wakil/Dekan I,  
  
FIP

Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons.  
NIP 198208162008121002

Tembusan

1. Kasubag akademik FIP
2. Arsip

## Lampiran 2. Surat Pengantar Uji Instrumen



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET  
DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116  
Laman [www.fip.undiksha.ac.id](http://www.fip.undiksha.ac.id)

Nomor : 4828/UN48.10.6/LT/2023  
Lampiran : Instrumen Penilaian  
Hal : *Judges* Penelitian Mahasiswa

Yth. Bapak Dr. Basilius Redan Werang, S.S., S.Sos., JCL  
di Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan bapak untuk dapat memeriksa instrument (sebagai *judges*) penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Ni Kadek Riski Febriani  
NIM : 2011031232  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Game Edukasi Berorientasi Model  
*Make a Match* Dengan Menggunakan *Articulate Storyline 3*  
Pada Materi Mengubah Bentuk Energi Untuk Siswa Kelas  
IV SD Gugus VIII Kecamatan Abang Karangasem

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

Singaraja, 21 November 2023

Ketua Jurusan Pendidikan Dasar



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



Catatan :

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET  
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116  
Laman [www.fip.undiksha.ac.id](http://www.fip.undiksha.ac.id)

Nomor : 4828/UN48.10.6/LT/2023  
Lampiran : Instrumen Penilaian  
Hal : *Judges* Penelitian Mahasiswa

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

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Ibu untuk dapat memeriksa instrument (sebagai *judges*) penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Ni Kadek Riski Febriani  
NIM : 2011031232  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Game Edukasi Berorientasi Model  
*Make a Match* Dengan Menggunakan *Articulate Storyline 3*  
Pada Materi Mengubah Bentuk Energi Untuk Siswa Kelas  
IV SD Gugus VIII Kecamatan Abang Karangasem

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

Singaraja, 21 November 2023

Ketua Jurusan Pendidikan Dasar



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



Balai  
Sertifikasi  
Elektronik

Catatan :

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



## Lampiran 2. Surat Pernyataan Uji Instrumen



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116  
Laman [www.fip.undiksha.ac.id](http://www.fip.undiksha.ac.id)

### SURAT KETERANGAN UJI JUDGES

Yang bertanda tangan dibawah ini;

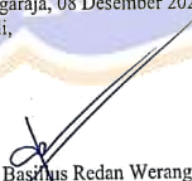
Nama : Dr. Basilius Redan Werang, S.S., S.Sos., JCL.  
NIP : 196606142003121002  
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,  
Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Kadek Riski Febriani  
NIM : 2011031232  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan uji *judges* instrumen atau uji ahli instrumen penelitian.  
Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan  
sebagaimana mestinya.

Singaraja, 08 Desember 2023  
Ahli,

  
Dr. Basilius Redan Werang, S.S., S.Sos., JCL  
NIP. 196606142003121002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116  
Laman [www.fip.undiksha.ac.id](http://www.fip.undiksha.ac.id)

**SURAT KETERANGAN UJI JUDGES**

Yang bertanda tangan dibawah ini;

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

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Kadek Riski Febriani  
NIM : 2011031232  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan uji *judges* instrumen atau uji ahli instrumen penelitian.  
Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan  
sebagaimana mestinya.

Singaraja, 05 Desember 2023  
Ahli,

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

### Lampiran 3. Surat Pengantar Uji Produk



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET  
DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116  
Laman [www.fip.undiksha.ac.id](http://www.fip.undiksha.ac.id)

Nomor : 4828/UN48.10.6/LT/2023  
Lampiran : Uji Isi / Materi  
Hal : *Judges* Penelitian Mahasiswa

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

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Ibu untuk dapat memeriksa (sebagai *judges*) isi / materi dalam penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Ni Kadek Riski Febriani  
NIM : 2011031232  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Game Edukasi Berorientasi Model *Make a Match* Dengan Menggunakan *Articulate Storyline 3* Pada Materi Mengubah Bentuk Energi Untuk Siswa Kelas IV SD Gugus VIII Kecamatan Abang Karangasem

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

Singaraja, 21 November 2023  
Ketua Jurusan Pendidikan Dasar



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



Catatan :

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET  
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

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

Nomor : 4828/UN48.10.6/LT/2023  
Lampiran : Uji Media  
Hal : *Judges* Penelitian Mahasiswa

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

di Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Ibu untuk dapat memeriksa (sebagai *judges*) validitas media dalam penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Ni Kadek Riski Febriani  
NIM : 2011031232  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Game Edukasi Berorientasi Model  
*Make a Match* Dengan Menggunakan *Articulate Storyline 3*  
Pada Materi Mengubah Bentuk Energi Untuk Siswa Kelas  
IV SD Gugus VIII Kecamatan Abang Karangasem

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

Singaraja, 21 November 2023

Ketua Jurusan Pendidikan Dasar



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



Balai  
Sertifikasi  
Elektronik

Caratan :

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





KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET  
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

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

Nomor : 4828/UN48.10.6/LT/2023

Lampiran : Uji Isi / Materi

Hal : *Judges* Penelitian Mahasiswa

Yth. Ibu Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.

di Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Ibu untuk dapat memeriksa (sebagai *judges*) isi / materi dalam penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Ni Kadek Riski Febriani

NIM : 2011031232

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Pendidikan Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Pengembangan Media Game Edukasi Berorientasi Model *Make a Match* Dengan Menggunakan *Articulate Storyline 3* Pada Materi Mengubah Bentuk Energi Untuk Siswa Kelas IV SD Gugus VIII Kecamatan Abang Karangasem

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

Singaraja, 21 November 2023

Ketua Jurusan Pendidikan Dasar



Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198408202012121004



Batai  
Sertifikasi  
Elektronik

Catatan :

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





KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET  
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

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

Nomor : 4828/UN48.10.6/LT/2023  
Lampiran : Uji Media  
Hal : *Judges* Penelitian Mahasiswa

Yth. Bapak I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.

di Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak untuk dapat memeriksa (sebagai *judges*) validitas media dalam penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Ni Kadek Riski Febriani  
NIM : 2011031232  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Game Edukasi Berorientasi Model  
*Make a Match* Dengan Menggunakan *Articulate Storyline 3*  
Pada Materi Mengubah Bentuk Energi Untuk Siswa Kelas  
IV SD Gugus VIII Kecamatan Abang Karangasem

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

Singaraja, 21 November 2023

Ketua Jurusan Pendidikan Dasar



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



Balai  
Sertifikasi  
Elektronik

Catatan :

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

## Lampiran 4. Surat Pernyataan Uji Produk



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116  
Laman [www.fip.undiksha.ac.id](http://www.fip.undiksha.ac.id)

### SURAT KETERANGAN UJI

#### JUDGES

Yang bertanda tangan dibawah ini;

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

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Kadek Riski Febriani  
NIM : 2011031232  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Singaraja, 08 Desember 2023  
Ahli,

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116  
Laman [www.fip.undiksha.ac.id](http://www.fip.undiksha.ac.id)

**SURAT KETERANGAN UJI**  
*JUDGES*

Yang bertanda tangan dibawah ini;

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

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Kadek Riski Febriani  
NIM : 2011031232  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli Media. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 08 Desember 2023  
Ahli,

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116  
Laman [www.fip.undiksha.ac.id](http://www.fip.undiksha.ac.id)

**SURAT KETERANGAN UJI**

**JUDGES**

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.  
NIP : 197612142009122002  
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,  
Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Kadek Riski Febriani  
NIM : 2011031232  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Singaraja, 12 Desember 2023  
Ahli,

Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 197612142009122002





KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116  
Laman [www.fip.undiksha.ac.id](http://www.fip.undiksha.ac.id)

**SURAT KETERANGAN UJI**

**JUDGES**

Yang bertanda tangan dibawah ini;


Nama : I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.  
NIPPPK : 198905282023211018  
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,  
Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Kadek Riski Febriani  
NIM : 2011031232  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli Media. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 08 Desember 2023  
Ahli,

  
I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.  
NIPPPK 198905282023211018



## Lampiran 5. Surat Pengantar Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET  
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

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

Nomor : 5453/UN48.10.1/LT/2023

Singaraja, 29 Desember 2023

Hal : Ijin Penelitian

Yth. Kepala SD Gugus VIII Kecamatan Abang Karangasem

ditempat

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

Nama : Ni Kadek Riski Febriani

NIM : 2011031232

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Pendidikan Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

a.n Dekan FIP

Wakil Dekan I FIP,



Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons.

NIP. 198208162008121002



Balai  
Sertifikasi  
Elektronik

Catatan :

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

### Lampiran 6. Hasil Analisis Kebutuhan

No	Pertanyaan	Ya	Tidak	Catatan
(1)	(2)	(3)	(4)	(4)
1.	Apakah dalam pembelajaran peserta didik sudah aktif?		√	Dalam proses pembelajaran siswa tidak aktif dan cenderung diam dan bengong.
2.	Apakah dalam pembelajaran perangkat yang digunakan sudah bervariasi?		√	Perangkat pembelajaran yang disediakan oleh guru-guru di SD Negeri 5 Bunutan berupa RPP, modul ajar, silabus, dan instrumen evaluasi pembelajaran. Guru-guru di SD Negeri 5 Bunutan masih kurang dalam perancangan dan pengimplementasian media pembelajaran dalam proses pembelajarannya.
3.	Apakah guru menggunakan buku lain selain buku pegangan yang didapat di sekolah tersebut?		√	Guru-guru di SD Negeri 5 Bunutan dominan hanya menggunakan buku pegangan dalam proses pembelajaran.
4.	Apakah semua guru sudah menggunakan media pembelajaran?		√	Guru-guru di SD Negeri 5 Bunutan masih kurang dalam penggunaan media pembelajaran, masih banyak guru yang monoton pada buku pegangan saja tanpa menggunakan media

No	Pertanyaan	Ya	Tidak	Catatan
				pembelajaran saar proses pembelajaran. Selain itu, sebagaian guru di SD Negeri 5 Bunutan kurang dalam penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.
5.	Apakah ada perangkat pembelajaran lain yang digunakan disekolah yang berbasis <i>game</i> edukasi?		√	Di SD Negeri 5 Bunutan tidak ada penerapan perangkat pembelajaran yang berbasis <i>game</i> edukasi khususnya sebagai media pembelajaran.
6.	Apakah pendekatan yang digunakan semua guru saat ini berpusat pada peserta didik?		√	Pendekatan yang digunakan oleh guru-guru di SD Negeri 5 Bunutan sebagaian masih menggunakan pendekatan yang berpusat pada guru, salah satunya adalah proses pembelajaran di kelas IV, guru yang lebih banyak aktif di dalam proses pembelajaran, siswa hanya mendengarkan apa yang guru sampaikan sampai akhir.

## Lampiran 7. Hasil Uji Validitas Isi Instrumen

### LEMBAR UJI JUDGES VALIDASI INSTRUMEN AHLI MATERI

PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* EDUKASI BERORIENTASI MODEL  
*MAKE A MATCH* DENGAN MENGGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE*  
3 PADA MATERI MENGUBAH BENTUK ENERGI UNTUK SISWA  
KELAS IV SD GUGUS VIII KECAMATAN ABANG KARANGASEM

#### A. Petunjuk Pengisian

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

#### B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Relevan	Tidak Relevan
1.	Kurikulum	1. Kesesuaian materi yang disajikan dengan capaian pembelajaran (CP)	✓	
		2. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran (TP)	✓	
		3. Kesesuaian materi dengan indicator ketercapaian tujuan pembelajaran (IKTP)	✓	
2.	Tata Bahasa	4. Kesesuaian penggunaan bahasa dengan perkembangan peserta didik	✓	
		5. Kesesuaian penggunaan bahasa dengan ejaan yang berlaku	✓	
3.	Materi	6. Materi yang disajikan dalam media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> meningkatkan	✓	

No	Aspek	Indikator	Relevan	Tidak Relevan
		pemahaman konsep peserta didik		
		7. Materi yang disajikan dalam media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> memuat konsep-konsep penting yang perlu diketahui peserta didik	✓	
		8. Kesesuaian materi yang disajikan dalam media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> dengan cakupan materi pembelajaran mengubah bentuk energi di kelas IV	✓	
		9. Materi yang disajikan dalam media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> mudah dipahami peserta didik	✓	
		10. Kemerarikan penyajian materi dalam media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i>	✓	

Komentar guna perbaikan instrumen

*Perbaiki tata tulis dan penggunaan bahasa*

Singaraja, 08 Desember 2023  
Ahli,

*[Signature]*  
Dr. Basilius Redan Werang, S.S., S.Sos., JCL  
NIP. 196606142003121002



**LEMBAR UJI JUDGES  
VALIDASI INSTRUMEN AHLI MEDIA**

**PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* EDUKASI BERORIENTASI MODEL  
*MAKE A MATCH* DENGAN MENGGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE*  
3 PADA MATERI MENGUBAH BENTUK ENERGI UNTUK SISWA  
KELAS IV SD GUGUS VIII KECAMATAN ABANG KARANGASEM**

**A. Petunjuk Pengisian**

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

**B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media Pembelajaran**

No	Aspek	Indikator	Relevan	Tidak Relevan
1.	Tampilan/Desain	1. Kemenarikan tampilan atau design media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i>	✓	
		2. Penggunaan ukuran huruf dan jenis huruf	✓	
		3. Keserasian komposisi dan kombinasi warna	✓	
		4. Kemenarikan gambar yang disajikan	✓	
		5. Kesesuaian tata letak gambar dan teks	✓	
2.	Kelayakan	6. Kesesuaian media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> dengan tujuan pembelajaran (TP)	✓	

No	Aspek	Indikator	Relevan	Tidak Relevan
		7. Kesesuaian isi media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> dengan karakteristik peserta didik	✓	
		8. Ketepatan materi yang disajikan	✓	
3.	Musik	9. Musik latar pada media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> tidak mengganggu konsentrasi	✓	
		10. Kesesuaian musik latar dengan karakteristik siswa SD	✓	

Komentar guna perbaikan instrumen

Perbaiki pernyataan pada no.2

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

Singaraja, 08 Desember 2023  
 Ahli,

  
 Dr. Basilius Redan Werang, S.S., S.Sos., JCL  
 NIP. 196606142003121002

**LEMBAR UJI JUDGES**  
**VALIDASI INSTRUMEN RESPON GURU**

**PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* EDUKASI BERORIENTASI MODEL  
*MAKE A MATCH* DENGAN MENGGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE*  
3 PADA MATERI MENGUBAH BENTUK ENERGI UNTUK SISWA  
KELAS IV SD GUGUS VIII KECAMATAN ABANG KARANGASEM**

**A. Petunjuk Pengisian**

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

**B. Lembar Validasi Instrumen Respon Guru**

No	Aspek	Indikator	Relevan	Tidak Relevan
1.	Materi	1. Kelengkapan penyampaian informasi	✓	
		2. Kesesuaian materi yang disajikan dengan capaian pembelajaran (CP)	✓	
		3. Kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran (TP)	✓	
		4. Kesesuaian materi yang disajikan dengan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran (IKTP)	✓	
		5. Kesesuaian materi yang disajikan dalam media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> dengan cakupan materi pembelajaran	<del>✓</del>	

No	Aspek	Indikator	Relevan	Tidak Relevan
		mengubah bentuk energi di kelas IV		
2.	Kebahasaan	6. Kesesuaian penggunaan bahasa dengan perkembangan peserta didik	✓	
		7. Kesesuaian penggunaan bahasa dengan ejaan yang berlaku	✓	
3.	Penyajian	8. Materi yang disajikan pada media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> runtut dan sistematis	✓	
		9. Penyajian materi yang menarik minat peserta didik	✓	
4.	Desain atau Tampilan	10. Kejelasan penyajian teks	✓	
		11. Kemerarikan gambar yang disajikan	✓	
		12. Keselarasan kombinasi warna dalam media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i>	✓	
5.	Aspek Pengoperasian	13. Mudah dalam pengoperasian media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i>	✓	
		14. Lancar dalam pengoperasian media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i>		

Komentar guna perbaikan instrumen

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 08 Desember 2023  
Ahli,

  
Dr. Basihus Redan Werang, S.S., S.Sos., JCL  
NIP. 196606142003121002





**LEMBAR UJI JUDGES  
VALIDASI INSTRUMEN RESPON SISWA**

**PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* EDUKASI BERORIENTASI MODEL  
*MAKE A MATCH* DENGAN MENGGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE*  
3 PADA MATERI MENGUBAH BENTUK ENERGI UNTUK SISWA  
KELAS IV SD GUGUS VIII KECAMATAN ABANG KARANGASEM**

**A. Petunjuk Pengisian**

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

**B. Lembar Validasi Instrumen Respon Siswa**

No	Aspek	Indikator	Relevan	Tidak Relevan
1.	Tampilan	1. Kemerarikan tampilan <del>atau</del> <del>design</del> media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i>	✓	
		2. Kesesuaian penggunaan ukuran dan jenis huruf <del>atau</del> <del>font</del>	✓	
		3. Penggunaan dan pemilihan gambar yang menarik	✓	
		4. Keselarasan kombinasi warna dalam media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i>	✓	
2.	Materi	5. Materi pada <i>game</i> dapat dibaca dengan jelas	✓	
		6. Penyajian materi dapat meningkatkan motivasi siswa	✓	

No	Aspek	Indikator	Relevan	Tidak Relevan
		7. Penyajian materi dalam media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> mudah dipahami	✓	
		8. Media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> menarik untuk digunakan	✓	
3.	Pengoperasian	9. Media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> mudah untuk digunakan	✓	

Komentar guna perbaikan instrumen

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 08 Desember 2023  
Ahli,

  
Dr. Basilius Redan Werang, S.S., S.Sos., JCL  
NIP. 196606142003121002

**LEMBAR UJI JUDGES**  
**VALIDASI INSTRUMEN AHLI MATERI**

**PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* EDUKASI BERORIENTASI MODEL  
*MAKE A MATCH* DENGAN MENGGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE*  
3 PADA MATERI MENGUBAH BENTUK ENERGI UNTUK SISWA  
KELAS IV SD GUGUS VIII KECAMATAN ABANG KARANGASEM**

**A. Petunjuk Pengisian**

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

**B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi**

No	Aspek	Indikator	Relevan	Tidak Relevan
1.	Kurikulum	1. Kesesuaian materi yang disajikan dengan capaian pembelajaran (CP)	✓	
		2. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran (TP)	✓	
		3. Kesesuaian materi dengan indicator ketercapaian tujuan pembelajaran (IKTP)	✓	
2.	Tata Bahasa	4. Kesesuaian penggunaan bahasa dengan perkembangan peserta didik	✓	
		5. Kesesuaian penggunaan bahasa dengan ejaan yang berlaku	✓	
3.	Materi	6. Materi yang disajikan dalam media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> meningkatkan	✓	

No	Aspek	Indikator	Relevan	Tidak Relevan
		pemahaman konsep peserta didik		
		7. Materi yang disajikan dalam media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> memuat konsep-konsep penting yang perlu diketahui peserta didik	✓	
		8. Kesesuaian materi yang disajikan dalam media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> dengan cakupan materi pembelajaran mengubah bentuk energi di kelas IV	✓	
		9. Materi yang disajikan dalam media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> mudah dipahami peserta didik	✓	
		10. Kemenarikan penyajian materi dalam media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i>	✓	

Komentar guna perbaikan instrumen

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 05 Desember 2023

Ahli,



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

**LEMBAR UJI JUDGES**  
**VALIDASI INSTRUMEN AHLI MEDIA**

**PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* EDUKASI BERORIENTASI MODEL  
*MAKE A MATCH* DENGAN MENGGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE*  
3 PADA MATERI MENGUBAH BENTUK ENERGI UNTUK SISWA  
KELAS IV SD GUGUS VIII KECAMATAN ABANG KARANGASEM**

**A. Petunjuk Pengisian**

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

**B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media Pembelajaran**

No	Aspek	Indikator	Relevan	Tidak Relevan
1.	Tampilan/Desain	1. Kemenarikan tampilan atau design media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i>	✓	
		2. Penggunaan ukuran huruf dan jenis huruf	✓	
		3. Keserasian komposisi dan kombinasi warna	✓	
		4. Kemenarikan gambar yang disajikan	✓	
		5. Kesesuaian tata letak gambar dan teks	✓	
2.	Kelayakan	6. Kesesuaian media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> dengan tujuan pembelajaran (TP)	✓	



No	Aspek	Indikator	Relevan	Tidak Relevan
		7. Kesesuaian isi media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> dengan karakteristik peserta didik	✓	
		8. Ketepatan materi yang disajikan	✓	
3.	Musik	9. Musik latar pada media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> tidak mengganggu konsentrasi	✓	
		10. Kesesuaian musik latar dengan karakteristik siswa SD	✓	

**Komentar guna perbaikan instrumen**

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 05 Desember 2023  
Ahli,

  
Dr. I Gusti Ayu Jini Agustiana, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198403282009122005

**LEMBAR UJI JUDGES**  
**VALIDASI INSTRUMEN RESPON GURU**

**PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* EDUKASI BERORIENTASI MODEL  
*MAKE A MATCH* DENGAN MENGGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE*  
3 PADA MATERI MENGUBAH BENTUK ENERGI UNTUK SISWA  
KELAS IV SD GUGUS VIII KECAMATAN ABANG KARANGASEM**

**A. Petunjuk Pengisian**

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

**B. Lembar Validasi Instrumen Respon Guru**

No	Aspek	Indikator	Relevan	Tidak Relevan
1.	Materi	1. Kelengkapan penyampaian informasi	✓	
		2. Kesesuaian materi yang disajikan dengan capaian pembelajaran (CP)	✓	
		3. Kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran (TP)	✓	
		4. Kesesuaian materi yang disajikan dengan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran (IKTP)	✓	
		5. Kesesuaian materi yang disajikan dalam media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> dengan cakupan materi pembelajaran	✓	

No	Aspek	Indikator	Relevan	Tidak Relevan
		mengubah bentuk energi di kelas IV		
2.	Kebahasaan	6. Kesesuaian penggunaan bahasa dengan perkembangan peserta didik	✓	
		7. Kesesuaian penggunaan bahasa dengan ejaan yang berlaku	✓	
3.	Penyajian	8. Materi yang disajikan pada media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> runtut dan sistematis	✓	
		9. Penyajian materi yang menarik minat peserta didik	✓	
4.	Desain atau Tampilan	10. Kejelasan penyajian teks	✓	
		11. Kemerarikan gambar yang disajikan	✓	
		12. Keselarasan kombinasi warna dalam media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i>	✓	
5.	Aspek Pengoperasian	13. Mudah dalam pengoperasian media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i>	✓	
		14. Lancar dalam pengoperasian meda <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i>	✓	

Komentar guna perbaikan instrumen

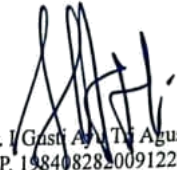
.....

.....

.....

.....

Singaraja, 05 Desember 2023  
Ahli,

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



**LEMBAR UJI JUDGES**  
**VALIDASI INSTRUMEN RESPON SISWA**

**PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* EDUKASI BERORIENTASI MODEL  
*MAKE A MATCH* DENGAN MENGGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE*  
3 PADA MATERI MENGUBAH BENTUK ENERGI UNTUK SISWA  
KELAS IV SD GUGUS VIII KECAMATAN ABANG KARANGASEM**

**A. Petunjuk Pengisian**

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

**B. Lembar Validasi Instrumen Respon Siswa**

No	Aspek	Indikator	Relevan	Tidak Relevan
1.	Tampilan	1. Kemenarikan tampilan atau design media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i>	✓	
		2. Kesesuaian penggunaan ukuran dan jenis huruf atau <i>font</i>	✓	
		3. Penggunaan dan pemilihan gambar yang menarik	✓	
		4. Keselarasan kombinasi warna dalam media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i>	✓	
2.	Materi	5. Materi pada <i>game</i> dapat dibaca dengan jelas	✓	
		6. Penyajian materi dapat meningkatkan motivasi siswa	✓	



No	Aspek	Indikator	Relevan	Tidak Relevan
		7. Penyajian materi dalam media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> mudah dipahami	✓	
		8. Media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> menarik untuk digunakan	✓	
3.	Pengoperasian	9. Media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> mudah untuk digunakan	✓	

Komentar guna perbaikan instrumen

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 05 Desember 2023  
Ahli,

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

## Lampiran 8. Hasil Uji Validitas Ahli Isi

**LEMBAR PENILAIAN AHLI ISI**  
**PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* EDUKASI BERORIENTASI MODEL**  
***MAKE A MATCH* DENGAN MENGGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE***  
**3 PADA MATERI MENGUBAH BENTUK ENERGI UNTUK SISWA**  
**KELAS IV SD GUGUS VIII KECAMATAN ABANG KARANGASEM**

Judul Penelitian : "Pengembangan Media *Game* Edukasi Berorientasi Model *Make a Match* Dengan Menggunakan *Articulate Storyline* 3 Pada Materi Mengubah Bentuk Energi Untuk Siswa Kelas IV SD Gugus VIII Kecamatan Abang Karangasem"

Peneliti : Ni Kadek Riski Febriani

### A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi salah satu jawaban yang paling sesuai dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sudah disediakan. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan:

- 4 = Sangat Setuju (SS)
- 3 = Setuju (S)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

### B. Lembar Penilaian Ahli Isi

No	Indikator Penilaian	Predikat Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
<b>Aspek Kurikulum</b>					
1	Kesesuaian materi yang disajikan dengan capaian pembelajaran (CP)				✓
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran (TP)				✓

No	Indikator Penilaian	Predikat Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
<b>Tata Bahasa</b>					
3	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan perkembangan peserta didik				✓
4	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan kaidah kebahasaan			✓	
<b>Materi</b>					
5	Materi yang disajikan dalam media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> meningkatkan pemahaman konsep peserta didik			✓	
6	Materi yang disajikan dalam media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> memuat konsep-konsep penting yang perlu diketahui peserta didik				✓
7	Materi yang disajikan dalam media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> mudah dipahami peserta didik				✓
8	Kemenarikan penyajian materi dalam media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i>				✓

Komentar / Saran :

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 12 Desember 2023  
Judges,



Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 197612142009122002

**LEMBAR PENILAIAN AHLI ISI**  
**PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* EDUKASI BERORIENTASI MODEL**  
***MAKE A MATCH* DENGAN MENGGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE***  
**3 PADA MATERI MENGUBAH BENTUK ENERGI UNTUK SISWA**  
**KELAS IV SD GUGUS VIII KECAMATAN ABANG KARANGASEM**

Judul Penelitian : "Pengembangan Media *Game* Edukasi Berorientasi Model *Make a Match* Dengan Menggunakan *Articulate Storyline* 3 Pada Materi Mengubah Bentuk Energi Untuk Siswa Kelas IV SD Gugus VIII Kecamatan Abang Karangasem"

Peneliti : Ni Kadek Riski Febriani

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi salah satu jawaban yang paling sesuai dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sudah disediakan. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan:

- 4 = Sangat Setuju (SS)
- 3 = Setuju (S)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

**B. Lembar Penilaian Ahli Isi**


No	Indikator Penilaian	Predikat Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
<b>Aspek Kurikulum</b>					
1	Kesesuaian materi yang disajikan dengan capaian pembelajaran (CP)				✓
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran (TP)			✓	

No	Indikator Penilaian	Predikat Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
<b>Tata Bahasa</b>					
3	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan perkembangan peserta didik				✓
4	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan kaidah kebahasaan				✓
<b>Materi</b>					
5	Materi yang disajikan dalam media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> meningkatkan pemahaman konsep peserta didik				✓
6	Materi yang disajikan dalam media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> memuat konsep-konsep penting yang perlu diketahui peserta didik			✓	
7	Materi yang disajikan dalam media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> mudah dipahami peserta didik				✓
8	Kemenarikan penyajian materi dalam media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i>				✓

Komentar / Saran :

Cp mengidentifikasi (cy) tujuan pembelajaran tidak kelengkapan EKO dari Cp. Ganti memahami Cc.) dengan menganalisis.....

Singaraja, 08 Desember 2023  
Judges,

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



## Lampiran 9. Hasil Uji Validitas Ahli Media

**LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA**  
**PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* EDUKASI BERORIENTASI MODEL**  
***MAKE A MATCH* DENGAN MENGGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE***  
**3 PADA MATERI MENGUBAH BENTUK ENERGI UNTUK SISWA**  
**KELAS IV SD GUGUS VIII KECAMATAN ABANG KARANGASEM**

Judul Penelitian : "Pengembangan Media *Game* Edukasi Berorientasi Model *Make a Match* Dengan Menggunakan *Articulate Storyline* 3 Pada Materi Mengubah Bentuk Energi Untuk Siswa Kelas IV SD Gugus VIII Kecamatan Abang Karangasem"

Peneliti : Ni Kadek Riski Febriani

### A. Petunjuk Pengerjaan

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi salah satu jawaban yang paling sesuai dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sudah disediakan. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan:

- 4 = Sangat Setuju (SS)
- 3 = Setuju (S)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

### B. Lembar Penilaian Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Predikat Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
<b>Aspek Tampilan</b>					
1	Kemenarikan tampilan media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i>				✓
2	Penggunaan ukuran huruf dan jenis huruf mudah dibaca				✓

No	Indikator Penilaian	Predikat Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
3	Keserasian komposisi dan kombinasi warna				✓
4	Kemenarikan gambar yang disajikan				✓
5	Kesesuaian tata letak gambar dan teks				✓
<b>Kelayakan</b>					
6	Kesesuaian media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> dengan tujuan pembelajaran (TP)				✓
7	Kesesuaian isi media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> dengan karakteristik peserta didik				✓
8	Ketepatan materi yang disajikan			✓	
<b>Musik</b>					
9	Musik latar pada media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> tidak mengganggu konsentrasi				✓
10	Kesesuaian musik latar dengan karakteristik siswa SD				✓

**Komentar / Saran**

Pada materi jangan hanya uraian saja perlu  
 dikembangkan dengan gambar = pada contoh #  
 transfer materi perubaha materi

Singaraja, 08 Desember 2023

Judges,



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

**LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA**  
**PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI BERORIENTASI MODEL**  
**MAKE A MATCH DENGAN MENGGUNAKAN ARTICULATE STORYLINE**  
**3 PADA MATERI MENGUBAH BENTUK ENERGI UNTUK SISWA**  
**KELAS IV SD GUGUS VIII KECAMATAN ABANG KARANGASEM**

Judul Penelitian : "Pengembangan Media *Game* Edukasi Berorientasi Model *Make a Match* Dengan Menggunakan *Articulate Storyline 3* Pada Materi Mengubah Bentuk Energi Untuk Siswa Kelas IV SD Gugus VIII Kecamatan Abang Karangasem"

Peneliti : Ni Kadek Riski Febriani

**A. Petunjuk Pengerjaan**

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi salah satu jawaban yang paling sesuai dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sudah disediakan. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan:

- 4 = Sangat Setuju (SS)
- 3 = Setuju (S)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

**B. Lembar Penilaian Ahli Media**

No	Indikator Penilaian	Predikat Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
<b>Aspek Tampilan</b>					
1	Kemenarikan tampilan media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i>				✓
2	Penggunaan ukuran huruf dan jenis huruf mudah dibaca		✓		

No	Indikator Penilaian	Predikat Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
3	Keserasian komposisi dan kombinasi warna			✓	
4	Kemenarikan gambar yang disajikan				✓
5	Kesesuaian tata letak gambar dan teks				✓
<b>Kelayakan</b>					
6	Kesesuaian media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> dengan tujuan pembelajaran (TP)			✓	
7	Kesesuaian isi media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> dengan karakteristik peserta didik				✓
8	Ketepatan materi yang disajikan			✓	
<b>Musik</b>					
5	Musik latar pada media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> tidak mengganggu konsentrasi			✓	
6	Kesesuaian musik latar dengan karakteristik siswa SD				✓

**Komentar / Saran**

Media yang sudah dibuat sudah baik. revisi uluran font dan musik di kembalikan.

Singaraja, 08 Desember 2023  
Judges,



I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.  
NIPPPK 198905282023211018

## Lampiran 10. Hasil Penarikan *Respons* Guru

**LEMBAR *RESPONS* PRAKTIKI**  
**PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* EDUKASI BERORIENTASI MODEL**  
***MAKE A MATCH* DENGAN MENGGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE***  
**3 PADA MATERI MENGUBAH BENTUK ENERGI UNTUK SISWA**  
**KELAS IV SD GUGUS VIII KECAMATAN ABANG KARANGASEM**

Nama Guru : J. Khotul Mariase S.Pd.  
 Jabatan : Guru kelas IV  
 Nama Sekolah : SDN S. Bunulan

### A. Petunjuk Pengisian

- Lembar *respons* guru ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi respon guru.
- Bapak/Ibu dapat domohon untuk menilai media pembelajaran dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sudah disediakan. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan:

4 = Sangat Setuju (SS)

3 = Setuju (S)

2 = Tidak Setuju (TS)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

- Komentar dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

### B. Lembar Penilaian

No	Indikator Penilaian	Predikat Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
<b>Aspek Materi</b>					
1	Kelengkapan penyampaian informasi				✓
2	Kesesuaian materi yang disajikan dengan capaian pembelajaran (CP)				✓



No	Indikator Penilaian	Predikat Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
3	Kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran (TP)				✓
<b>Kebahasaan</b>					
4	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan perkembangan peserta didik				✓
5	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan kaidah kebahasaan			✓	
<b>Penyajian</b>					
6	Materi yang disajikan pada media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> runtut dan sistematis				✓
7	Penyajian materi menarik minat peserta didik			✓	
<b>Tampilan</b>					
8	Kejelasan penyajian teks				✓
9	Kemenarikan gambar yang disajikan				✓
10	Keselarasn kombinasi warna dalam media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i>				✓
<b>Aspek Pengoperasian</b>					
11	Media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> mudah digunakan				✓
12	Kelancaran pengoperasian meda <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i>				✓

**Komentar / Saran :**

Media yang digunakan sangat menarik sangat cocok digunakan pada mode make a match

Karangasem, 08 Januari 2024  
Judges 1,



I Ketut Mariasa, S.Pd  
NIP. 199007192015031003



**LEMBAR RESPONS PRAKTISI**  
**PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI BERORIENTASI MODEL**  
**MAKE A MATCH DENGAN MENGGUNAKAN ARTICULATE STORYLINE**  
**3 PADA MATERI MENGUBAH BENTUK ENERGI UNTUK SISWA**  
**KELAS IV SD GUGUS VIII KECAMATAN ABANG KARANGASEM**

Nama Guru : I Made Sulcadnyasa Spd.  
 Jabatan : Guru Kelas IV  
 Nama Sekolah : SDN Negeri 7 Banjaran

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Lembar *respons* guru ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi respon guru.
2. Bapak/Ibu dapat domohon untuk menilai media pembelajaran dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sudah disediakan. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan:

- 4 = Sangat Setuju (SS)
- 3 = Setuju (S)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

3. Komentar dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

**B. Lembar Penilaian**

No	Indikator Penilaian	Predikat Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
<b>Aspek Materi</b>					
1	Kelengkapan penyampaian informasi				✓
2	Kesesuaian materi yang disajikan dengan capaian pembelajaran (CP)				✓

No	Indikator Penilaian	Predikat Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
3	Kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran (TP)				✓
<b>Kebahasaan</b>					
4	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan perkembangan peserta didik				✓
5	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan kaidah kebahasaan				✓
<b>Penyajian</b>					
6	Materi yang disajikan pada media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> runtut dan sistematis				✓
7	Penyajian materi menarik minat peserta didik				✓
<b>Tampilan</b>					
8	Kejelasan penyajian teks				✓
9	Kemenarikan gambar yang disajikan				✓
10	Keselarasan kombinasi warna dalam media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i>				✓
<b>Aspek Pengoperasian</b>					
11	Media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> mudah digunakan				✓
12	Kelancaran pengoperasian meda <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i>				✓

Komentar / Saran :

media yang dikembangkan cukup baik

**LEMBAR RESPONS PRAKTISI**  
**PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI BERORIENTASI MODEL**  
**MAKE A MATCH DENGAN MENGGUNAKAN ARTICULATE STORYLINE**  
**3 PADA MATERI MENGUBAH BENTUK ENERGI UNTUK SISWA**  
**KELAS IV SD GUGUS VIII KECAMATAN ABANG KARANGASEM**

Nama Guru : I. Wayan Mudiana Astawa, S.Pd.  
 Jabatan : Guru Kelas 4  
 Nama Sekolah : SDN 3 Bunutan

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Lembar *respons* guru ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi respon guru.
2. Bapak/Ibu dapat domohon untuk menilai media pembelajaran dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sudah disediakan. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan:

- 4 = Sangat Setuju (SS)
  - 3 = Setuju (S)
  - 2 = Tidak Setuju (TS)
  - 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
3. Komentar dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

**B. Lembar Penilaian**

No	Indikator Penilaian	Predikat Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
<b>Aspek Materi</b>					
1	Kelengkapan penyampaian informasi				✓
2	Kesesuaian materi yang disajikan dengan capaian pembelajaran (CP)				✓



No	Indikator Penilaian	Predikat Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
3	Kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran (TP)				✓
<b>Kebahasaan</b>					
4	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan perkembangan peserta didik				✓
5	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan kaidah kebahasaan			✓	
<b>Penyajian</b>					
6	Materi yang disajikan pada media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> runtut dan sistematis				✓
7	Penyajian materi menarik minat peserta didik				✓
<b>Tampilan</b>					
8	Kejelasan penyajian teks				✓
9	Kemenarikan gambar yang disajikan				✓
10	Keselarasan kombinasi warna dalam media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i>			✓	
<b>Aspek Pengoperasian</b>					
11	Media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> mudah digunakan				✓
12	Kelancaran pengoperasian media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i>				✓

**Komentar / Saran :**

Komunikasi dalam pembelajaran  
sudah Baik

## Lampiran 11. Hasil Penarikan *Respons* Siswa

**LEMBAR RESPONS SISWA**  
**PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* EDUKASI BERORIENTASI MODEL**  
***MAKE A MATCH* DENGAN MENGGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE***  
**3 PADA MATERI MENGUBAH BENTUK ENERGI UNTUK SISWA**  
**KELAS IV SD GUGUS VIII KECAMATAN ABANG KARANGASEM**

Nama Siswa : *Peta Juliani Trisna Dewi*  
 No Urut : *01*  
 Kelas : *IV*  
 Sekolah : *SD N 5 Bunutan*

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Lembar *respons* siswa ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
2. Penilaian media pembelajaran dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sudah disediakan. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan:

4 = Sangat Setuju (SS)

3 = Setuju (S)

2 = Tidak Setuju (TS)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

3. Komentar dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

**B. Lembar Penilaian**

No	Indikator Penilaian	Predikat Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
<b>Aspek Tampilan</b>					
1	Kemenarikan tampilan media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i>			✓	

No	Indikator Penilaian	Predikat Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
2	Kesesuaian penggunaan ukuran dan jenis huruf yang mudah dibaca				✓
3	Kemenarikan penggunaan gambar pada media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i>				✓
4	Keselarasn kombinasi warna dalam media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i>				✓
<b>Materi</b>					
5	Materi pada <i>game</i> dapat dibaca dengan jelas				✓
6	Penyajian materi dalam media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> mudah dipahami				✓
7	Media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> menarik untuk digunakan				✓
<b>Pengoperasian</b>					
8	Media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> mudah untuk digunakan				✓

**Komentar / Saran :**

media sangat menyenangkan

.....

.....

.....

**LEMBAR RESPONS SISWA**  
**PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI BERORIENTASI MODEL**  
**MAKE A MATCH DENGAN MENGGUNAKAN ARTICULATE STORYLINE**  
**3 PADA MATERI MENGUBAH BENTUK ENERGI UNTUK SISWA**  
**KELAS IV SD GUGUS VIII KECAMATAN ABANG KARANGASEM**

Nama Siswa : niketutrisaputri handayani  
 No Urut : 02  
 Kelas : IV  
 Sekolah : SD U 5 Buhutan

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Lembar *respons* siswa ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
2. Penilaian media pembelajaran dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sudah disediakan. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan:

4 = Sangat Setuju (SS)

3 = Setuju (S)

2 = Tidak Setuju (TS)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

3. Komentar dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

**B. Lembar Penilaian**

No	Indikator Penilaian	Predikat Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
<b>Aspek Tampilan</b>					
1	Kemenarikan tampilan media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i>				✓

No	Indikator Penilaian	Predikat Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
2	Kesesuaian penggunaan ukuran dan jenis huruf yang mudah dibaca				✓
3	Kemenarikan penggunaan gambar pada media Game Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i>				✓
4	Keselarasn kombinasi warna dalam media Game Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i>				✓
<b>Materi</b>					
5	Materi pada <i>game</i> dapat dibaca dengan jelas				✓
6	Penyajian materi dalam media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> mudah dipahami				✓
7	Media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> menarik untuk digunakan				✓
<b>Pengoperasian</b>					
8	Media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> mudah untuk digunakan				✓

Komentar / Saran :

sangat menarik

.....

.....

.....



**LEMBAR RESPONS SISWA**  
**PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI BERORIENTASI MODEL**  
**MAKE A MATCH DENGAN MENGGUNAKAN ARTICULATE STORYLINE**  
**3 PADA MATERI MENGUBAH BENTUK ENERGI UNTUK SISWA**  
**KELAS IV SD GUGUS VIII KECAMATAN ABANG KARANGASEM**

Nama Siswa *Hanna Kefli Arsyah Sifa*.....  
 No Urut *04*.....  
 Kelas *IV*.....  
 Sekolah *SD N 5 Buhutan*.....

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Lembar *respons* siswa ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
2. Penilaian media pembelajaran dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sudah disediakan. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan:

- 4 = Sangat Setuju (SS)
- 3 = Setuju (S)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

3. Komentar dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

**B. Lembar Penilaian**

No	Indikator Penilaian	Predikat Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
<b>Aspek Tampilan</b>					
1	Kemenarikan tampilan media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i>				✓

No	Indikator Penilaian	Predikat Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
2	Kesesuaian penggunaan ukuran dan jenis huruf yang mudah dibaca			✓	
3	Kemenarikan penggunaan gambar pada media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i>				✓
4	Keselarasn kombinasi warna dalam media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i>				✓
<b>Materi</b>					
5	Materi pada <i>game</i> dapat dibaca dengan jelas				✓
6	Penyajian materi dalam media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> mudah dipahami				✓
7	Media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> menarik untuk digunakan			✓	
<b>Pengoperasian</b>					
8	Media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> mudah untuk digunakan				✓

**Komentar / Saran :**

.....

.....

.....

.....

**LEMBAR RESPONS SISWA**  
**PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* EDUKASI BERORIENTASI MODEL**  
***MAKE A MATCH* DENGAN MENGGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE***  
**3 PADA MATERI MENGUBAH BENTUK ENERGI UNTUK SISWA**  
**KELAS IV SD GUGUS VIII KECAMATAN ABANG KARANGASEM**

Nama Siswa : *Santifa.devi*.....  
 No Urut : *05*.....  
 Kelas : *IV*.....  
 Sekolah : *SD.N.5.Bunut*.....

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Lembar *respons* siswa ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
2. Penilaian media pembelajaran dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sudah disediakan. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan:

- 4 = Sangat Setuju (SS)
- 3 = Setuju (S)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

3. Komentar dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

**B. Lembar Penilaian**

No	Indikator Penilaian	Predikat Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
<b>Aspek Tampilan</b>					
1	Kemenarikan tampilan media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i>			✓	

No	Indikator Penilaian	Predikat Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
2	Kesesuaian penggunaan ukuran dan jenis huruf yang mudah dibaca			✓	
3	Kemenarikan penggunaan gambar pada media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i>				✓
4	Keselarasn kombinasi warna dalam media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i>				✓
<b>Materi</b>					
5	Materi pada <i>game</i> dapat dibaca dengan jelas				✓
6	Penyajian materi dalam media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> mudah dipahami				✓
7	Media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> menarik untuk digunakan				✓
<b>Pengoperasian</b>					
8	Media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> mudah untuk digunakan				✓

**Komentar / Saran :**

.....

.....

.....

.....

**LEMBAR RESPONS SISWA**  
**PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI BERORIENTASI MODEL**  
**MAKE A MATCH DENGAN MENGGUNAKAN ARTICULATE STORYLINE**  
**3 PADA MATERI MENGUBAH BENTUK ENERGI UNTUK SISWA**  
**KELAS IV SD GUGUS VIII KECAMATAN ABANG KARANGASEM**

Nama Siswa : *ri. kadek ayu yuliantari*  
 No Urut : *08*  
 Kelas : *IV*  
 Sekolah : *SD N B. Bunutan*

**A. Petunjuk Pengisian**

- Lembar *respons* siswa ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
- Penilaian media pembelajaran dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sudah disediakan. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan:

- 4 = Sangat Setuju (SS)
  - 3 = Setuju (S)
  - 2 = Tidak Setuju (TS)
  - 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
- Komentar dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

**B. Lembar Penilaian**

No	Indikator Penilaian	Predikat Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
<b>Aspek Tampilan</b>					
1	Kemenerikan tampilan media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i>				✓



No	Indikator Penilaian	Predikat Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
2	Kesesuaian penggunaan ukuran dan jenis huruf yang mudah dibaca				✓
3	Kemudahan penggunaan gambar pada media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i>				✓
4	Keselarasan kombinasi warna dalam media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i>				✓
<b>Materi</b>					
5	Materi pada <i>game</i> dapat dibaca dengan jelas			✓	
6	Penyajian materi dalam media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> mudah dipahami				✓
7	Media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> menarik untuk digunakan				✓
<b>Pengoperasian</b>					
8	Media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> mudah untuk digunakan			✓	

Komentar / Saran :

.....

.....

.....

.....

**LEMBAR RESPONS SISWA**  
**PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI BERORIENTASI MODEL**  
**MAKE A MATCH DENGAN MENGGUNAKAN ARTICULATE STORYLINE**  
**3 PADA MATERI MENGUBAH BENTUK ENERGI UNTUK SISWA**  
**KELAS IV SD GUGUS VIII KECAMATAN ABANG KARANGASEM**

Nama Siswa : *Nikadek septiari*  
 No Urut : *10*  
 Kelas : *IV*  
 Sekolah : *SD N 6 Bunutan*

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Lembar *respons* siswa ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
2. Penilaian media pembelajaran dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sudah disediakan. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan:

- 4 = Sangat Setuju (SS)
- 3 = Setuju (S)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

3. Komentar dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

**B. Lembar Penilaian**

No	Indikator Penilaian	Predikat Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
<b>Aspek Tampilan</b>					
1	Kemenerarikan tampilan media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i>				✓

No	Indikator Penilaian	Predikat Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
2	Kesesuaian penggunaan ukuran dan jenis huruf yang mudah dibaca				✓
3	Kemenarikan penggunaan gambar pada media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i>				✓
4	Keselarasn kombinasi warna dalam media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i>			✓	
<b>Materi</b>					
5	Materi pada <i>game</i> dapat dibaca dengan jelas				✓
6	Penyajian materi dalam media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> mudah dipahami				✓
7	Media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> menarik untuk digunakan				✓
<b>Pengoperasian</b>					
8	Media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> mudah untuk digunakan				✓

Komentar / Saran :

.....

.....

.....

.....

**LEMBAR RESPONS SISWA**  
**PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* EDUKASI BERORIENTASI MODEL**  
***MAKE A MATCH* DENGAN MENGGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE***  
**3 PADA MATERI MENGUBAH BENTUK ENERGI UNTUK SISWA**  
**KELAS IV SD GUGUS VIII KECAMATAN ABANG KARANGASEM**

Nama Siswa : *J. M. de Pahanu Wihata*  
 No Urut : *11*  
 Kelas : *IV*  
 Sekolah : *S.P.N.S. Buhutan*

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Lembar *respons* siswa ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
2. Penilaian media pembelajaran dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sudah disediakan. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.  
 Keterangan:  
 4 = Sangat Setuju (SS)  
 3 = Setuju (S)  
 2 = Tidak Setuju (TS)  
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
3. Komentar dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

**B. Lembar Penilaian**

No	Indikator Penilaian	Predikat Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
<b>Aspek Tampilan</b>					
1	Kemenarikan tampilan media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i>				✓

No	Indikator Penilaian	Predikat Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
2	Kesesuaian penggunaan ukuran dan jenis huruf yang mudah dibaca				✓
3	Kemenarikan penggunaan gambar pada media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i>				✓
4	Keselarasn kombinasi warna dalam media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i>			✓	
<b>Materi</b>					
5	Materi pada <i>game</i> dapat dibaca dengan jelas			✓	
6	Penyajian materi dalam media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> mudah dipahami				✓
7	Media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> menarik untuk digunakan			✓	
<b>Pengoperasian</b>					
8	Media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> mudah untuk digunakan				✓

**Komentar / Saran :**

.....

.....

.....

.....



**LEMBAR RESPONS SISWA**  
**PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI BERORIENTASI MODEL**  
**MAKE A MATCH DENGAN MENGGUNAKAN ARTICULATE STORYLINE**  
**3 PADA MATERI MENGUBAH BENTUK ENERGI UNTUK SISWA**  
**KELAS IV SD GUGUS VIII KECAMATAN ABANG KARANGASEM**

Nama Siswa IRYAN APRI SURYANA.....  
 No Urut 12.....  
 Kelas 4.....  
 Sekolah SDN BUNUTAN.....

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Lembar *respons* siswa ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
2. Penilaian media pembelajaran dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sudah disediakan. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan:

4 = Sangat Setuju (SS)

3 = Setuju (S)

2 = Tidak Setuju (TS)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

3. Komentar dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

**B. Lembar Penilaian**

No	Indikator Penilaian	Predikat Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
<b>Aspek Tampilan</b>					
1	Kemenarikan tampilan media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i>				✓

No	Indikator Penilaian	Predikat Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
2	Kesesuaian penggunaan ukuran dan jenis huruf yang mudah dibaca				✓
3	Kemenarikan penggunaan gambar pada media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i>				✓
4	Keselarasn kombinasi warna dalam media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i>				✓
<b>Materi</b>					
5	Materi pada <i>game</i> dapat dibaca dengan jelas				✓
6	Penyajian materi dalam media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> mudah dipahami			✓	
7	Media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> menarik untuk digunakan				✓
<b>Pengoperasian</b>					
8	Media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> mudah untuk digunakan			✓	

**Komentar / Saran :**

.....

.....

.....

.....

**LEMBAR RESPONS SISWA**  
**PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI BERORIENTASI MODEL**  
**MAKE A MATCH DENGAN MENGGUNAKAN ARTICULATE STORYLINE**  
**3 PADA MATERI MENGUBAH BENTUK ENERGI UNTUK SISWA**  
**KELAS IV SD GUGUS VIII KECAMATAN ABANG KARANGASEM**

Nama Siswa Harik. So. Nisa. Eko. Wibawa. Seno  
 No Urut 13  
 Kelas IV  
 Sekolah SD M. Buntak

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Lembar *respons* siswa ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
2. Penilaian media pembelajaran dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sudah disediakan. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan:

4 = Sangat Setuju (SS)

3 = Setuju (S)

2 = Tidak Setuju (TS)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

3. Komentar dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

**B. Lembar Penilaian**

No	Indikator Penilaian	Predikat Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
<b>Aspek Tampilan</b>					
1	Kemenarikan tampilan media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i>				✓

No	Indikator Penilaian	Predikat Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
2	Kesesuaian penggunaan ukuran dan jenis huruf yang mudah dibaca				✓
3	Kemenaikan penggunaan gambar pada media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i>				✓
4	Keselarasan kombinasi warna dalam media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i>				✓
<b>Materi</b>					
5	Materi pada <i>game</i> dapat dibaca dengan jelas			✓	
6	Penyajian materi dalam media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> mudah dipahami			✓	
7	Media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> menarik untuk digunakan			✓	
<b>Pengoperasian</b>					
8	Media <i>Game</i> Edukasi berorientasi model <i>Make a Match</i> mudah untuk digunakan				✓

Komentar / Saran :

.....

.....

.....

.....

## Lampiran 12. Hasil Perhitungan Uji Validitas Instrumen

### Uji Instrumen Ahli Isi

Butir	Skor		Tabulasi
	Ahli I	Ahli II	
Butir 1	4	4	D
Butir 2	4	4	D
Butir 3	4	4	D
Butir 4	4	4	D
Butir 5	4	4	D
Butir 6	4	4	D
Butir 7	4	4	D
Butir 8	4	4	D
Butir 9	4	4	D

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian <i>Judges</i>	Kurang Relevan	Sangat Relevan
<i>Judges II</i>	Kurang Relevan	0	0
	Sangat Relevan	0	9
Hasil		1,00	
Kualifikasi		Sangat Tinggi	

Uji Validitas Isi Instrumen:

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

$$V = \frac{9}{0 + 0 + 0 + 9} = 1,00$$



Uji Instrumen Ahli Media

Butir	Skor		Tabulasi
	Ahli I	Ahli II	
Butir 1	4	4	D
Butir 2	4	4	D
Butir 3	4	4	D
Butir 4	4	4	D
Butir 5	4	4	D
Butir 6	4	4	D
Butir 7	4	4	D
Butir 8	4	4	D
Butir 9	4	4	D
Butir 10	4	4	d

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian <i>Judges</i>	Kurang Relevan	Sangat Relevan
<i>Judges II</i>	Kurang Relevan	0	0
	Sangat Relevan	0	10
Hasil		1,00	
Kualifikasi		Sangat Tinggi	

Uji Validitas Isi Instrumen:

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

$$V = \frac{10}{0 + 0 + 0 + 10} = 1,00$$

Uji Instrumen *Respons* Guru

Butir	Skor		Tabulasi
	Ahli I	Ahli II	
Butir 1	4	4	D
Butir 2	4	4	D
Butir 3	4	4	D
Butir 4	4	4	D
Butir 5	4	4	D
Butir 6	4	4	D
Butir 7	4	4	D
Butir 8	4	4	D
Butir 9	4	4	D
Butir 10	4	4	D
Butir 11	4	4	D
Butir 12	4	4	D

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian <i>Judges</i>	Kurang Relevan	Sangat Relevan
<i>Judges II</i>	Kurang Relevan	0	0
	Sangat Relevan	0	12
Hasil		1,00	
Kualifikasi		Sangat Tinggi	

Uji Validitas Isi Instrumen:

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

$$V = \frac{12}{0 + 0 + 0 + 12} = 1,00$$

Uji Instrumen *Respons* Siswa

Butir	Skor		Tabulasi
	Ahli I	Ahli II	
Butir 1	4	4	D
Butir 2	4	4	D
Butir 3	4	4	D
Butir 4	4	4	D
Butir 5	4	4	D
Butir 6	4	4	D
Butir 7	4	4	D
Butir 8	4	4	D

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian <i>Judges</i>	Kurang Relevan	Sangat Relevan
<i>Judges II</i>	Kurang Relevan	0	0
	Sangat Relevan	0	8
Hasil		1,00	
Kualifikasi		Sangat Tinggi	

Uji Validitas Isi Instrumen:

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

$$V = \frac{8}{0 + 0 + 0 + 8} = 1,00$$

### Lampiran 13. Hasil Perhitungan Uji Validitas Isi

#### Hasil Perhitungan Uji Validitas Ahli Isi Media

Butir	Ahli		S1	S2	$\Sigma s$	n(c-1)	V	Ket
	Ahli I	Ahli II						
1	4	4	3	3	6	6	1,0	Sangat Valid
2	3	4	2	3	5	6	0,8	Sangat Valid
3	4	4	3	3	6	6	1,0	Sangat Valid
4	4	3	3	2	5	6	0,8	Sangat Valid
5	4	3	3	2	5	6	0,8	Sangat Valid
6	3	4	2	3	5	6	0,8	Sangat Valid
7	4	4	3	3	6	6	1,0	Sangat Valid
8	4	4	3	3	6	6	1,0	Sangat Valid

Butir	Ahli 1	Ahli 2	s1	s2	$\Sigma s$	V	Kualifikasi Validitas
1-8	30	30	22	22	44	0,9	Sangat Valid



Hasil Perhitungan Uji Validitas Ahli Media

Butir	Ahli		S1	S2	Σs	n(c-1)	V	Ket
	Ahli I	Ahli II						
1	4	4	3	3	6	6	1,0	Sangat Valid
2	3	4	2	3	5	6	0,8	Sangat Valid
3	3	4	2	3	5	6	0,8	Sangat Valid
4	4	4	3	3	6	6	1,0	Sangat Valid
5	4	4	3	3	6	6	1,0	Sangat Valid
6	3	4	2	3	5	6	0,8	Sangat Valid
7	4	4	3	3	6	6	1,0	Sangat Valid
8	3	3	2	2	4	6	0,6	Valid
9	3	4	2	3	5	6	0,8	Sangat Valid
10	4	4	3	3	6	6	1,0	Sangat Valid

Butir	Ahli 1	Ahli 2	s1	s2	Σs	V	Kualifikasi Validitas
1-10	35	39	25	29	54	0,8	Sangat Valid





### Lampiran 14. Hasil Analisis Respons Guru

Butir Angket	Responden		
	1	2	3
1	4	4	4
2	4	4	4
3	4	4	4
4	4	4	4
5	3	4	3
6	4	4	4
7	3	4	4
8	4	4	4
9	4	4	4
10	4	4	3
11	4	4	4
12	4	4	4
<b>Jumlah Keseluruhan Skor</b>	46	48	46
<b>Skor Maksimal</b>	48		
<b>Persentase Skor (%)</b>	95,8%	100%	95,8%
<b>Total Persentase Skor (%)</b>	291,6%		

$$\text{Persentase} = \frac{\Sigma R \text{ (Jumlah keseluruhan skor jawaban yang diberikan)}}{\text{Total skor maksimal atau ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Responden 1} = \frac{46}{48} \times 100\% = 95,8\%$$

$$\text{Persentase Responden 2} = \frac{48}{48} \times 100\% = 100\%$$

$$\text{Persentase Responden 3} = \frac{46}{48} \times 100\% = 95,8\%$$

$$\text{Persentase} = F : N$$

$$\text{Persentase} = 291,6\% : 3 = 97,2\%$$

Lampiran 15. Hasil Analisis *Respons* Siswa

Butir Angket	Responden								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	3	4	4	3	4	4	4	4	4
2	4	4	3	3	4	4	4	4	4
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	3	3	4	4
5	4	4	4	4	3	4	3	4	3
6	4	4	4	4	4	4	4	3	3
7	4	4	3	4	4	4	3	4	3
8	4	4	4	4	3	4	4	3	4
<b>Jumlah Keseluruhan Skor</b>	<b>31</b>	<b>32</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>31</b>	<b>29</b>	<b>30</b>	<b>29</b>
<b>Skor Maksimal</b>	<b>32</b>								
<b>Persentase Skor (%)</b>	<b>96,8 %</b>	<b>100 %</b>	<b>93,7 %</b>	<b>93,7 %</b>	<b>93,7 %</b>	<b>96,8 %</b>	<b>90,6 %</b>	<b>93,7 %</b>	<b>90,6 %</b>
<b>Total Persentase Skor (%)</b>	<b>849,6%</b>								

$$\text{Persentase} = \frac{\Sigma R (\text{Jumlah keseluruhan skor jawaban yang diberikan})}{\text{Total skor maksimal atau ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Responden 1} = \frac{31}{32} \times 100\% = 96,8\%$$

$$\text{Persentase Responden 2} = \frac{32}{32} \times 100\% = 100\%$$

$$\text{Persentase Responden 3} = \frac{30}{32} \times 100\% = 93,7\%$$

$$\text{Persentase Responden 4} = \frac{30}{32} \times 100\% = 93,7\%$$

$$\text{Persentase Responden 5} = \frac{30}{32} \times 100\% = 93,7\%$$

$$\text{Persentase Responden 6} = \frac{31}{32} \times 100\% = 96,8\%$$

$$\text{Persentase Responden 7} = \frac{29}{32} \times 100\% = 90,6\%$$

$$\text{Persentase Responden 8} = \frac{30}{32} \times 100\% = 93,7\%$$

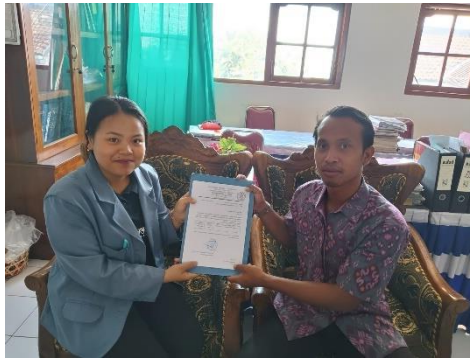
$$\text{Persentase Responden } 9 = \frac{29}{32} \times 100\% = 90,6\%$$

$$\text{Persentase} = F : N$$

$$\text{Persentase} = 849,6\% : 9 = 94,4\%$$



## Lampiran 16. Dokumentasi Penelitian



Penyerahan surat permohonan izin observasi dan pengumpulan data



Melaksanakan wawancara dan observasi pembelajaran dengan guru kelas IV



Penerapan media



Penarikan *respons* siswa



Penarikan *respons* guru

