

Lampiran 01 : Surat Ijin Observasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja, Bali 81116 Telepon (0362) 32558 Laman www.pasca.unpdiganesha.ac.id

Singaraja, 21 Agustus 2023

Nomor : 3272/UN48.14/KM/2022
Hal : Mohon Ijin Observasi Data
Yth : Kepala SD Negeri 4 Karangasem
di : Anlatapura

Dengan hormat, dalam rangka pengumpulan data untuk Penelitian Proposal Tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat menerima dan mengizinkan mahasiswa kami sebagai berikut :

Nama : Ni Made Milayani Suarningsih
NIM : 2229041005
Semester : III (Tiga)
Program Studi : Pendidikan Dasar (S2)
Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Bermuatan Kearifan Lokal Gending Rare Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 SD.

untuk mendapatkan data/informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam melakukan penelitian.

Atas perhatian, perkenaan dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Menyetujui,

Pembimbing I,

Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198504022009121009

Pembimbing II,

Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd.
NIP. 196702211993031002



Mengetahui,
Direktur,

Prof. Dr. Ida Bagus Putu Armyana, M.Si.
NIP. 195812311986011005

Lampiran 02 : Surat Ijin Pengambilan Data



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Cakrawala Nomor 11 Singaraja, Bali 80116 Telepon: (0362) 32458 Lamun www.upi.edu/ptpg

Singaraja, 17 Oktober 2023

Nomor : 4521/UN48.14/KM/2023
Hal : Mohon Ijin Pengambilan data
Yth : Kepala SD Negeri 4 Karang asem
di : Amilapura.....

Dengan hormat, dalam rangka pengumpulan data untuk Penelitian Tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat menerima dan mengizinkan mahasiswa kami sebagai berikut:


Nama : Ni Made Milayani Suarningsih
NIM : 2229041005
Semester : III (Tiga)
Program Studi : Pendidikan Dasar (S2)
Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Bermuatan Kearifan Lokal Gending Rare Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 SD.

untuk mendapatkan data/informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam melakukan penelitian.

Atas perhatian, berkenaan dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Menyetujui,

Pembimbing I,


Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. NIP. 198504022009121009

Pembimbing II,


Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd.
NIP. 196702211993031002



Mengetahui,
Dekan,
Prof. Dr. Ida Bagus Putu Ariyana, M.Si.
NIP. 195812311986011005

Lampiran 03 : Surat Keterangan Penelitian



පළාත් පාලන සමාජ සේවා කොටස
P E M E R I N T A H K A B U P A T E N K A R A N G A S E M
ශ්‍රී ලංකාවේ පළාත් පාලන සමාජ සේවා කොටස
D E N A S P E N D I D I K A N K E P E M U D A A N D A N O L A H R A G A
පළාත් පාලන සමාජ සේවා කොටස
S A T U A N P E N D I D I K A N
ශ්‍රී ලංකාවේ පළාත් පාලන සමාජ සේවා කොටස
S E K O L A H P A S A R N E G E R I 4 K A R A N G A S E M
පළාත් පාලන සමාජ සේවා කොටස
Alamat : Jalan Ngurah Rai - Anclapera, Kode POS : 80111
Email : k.kemendikdasmen@karangasem.go.id



SURAT KETERANGAN

Nomor : 045.2/17/SDN 4 KRS/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ni Made Milayani Suarningsih, S.Pd.SD
NIP : 198602172009022007
Pangkat/Gol : Penata Tk I / IILD
Jabatan : Kepala Sekolah
Tempat Tugas : SD Negeri 4 Karangasem

Menerangkan bahwa :

Nama : Ni Made Milayani Suarningsih
NIM : 2229041005
Program Studi : S2 Pendidikan Dasar
Semester : III

Memang benar mahasiswa tersebut di atas telah melakukan penelitian di SD Negeri 4 Karangasem dengan judul proposal "Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis *Android* Bermuatan Kearifan Lokal *Gending Rare* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 SD"

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

Karangasem, 03 November 2023
Kepala SD Negeri 4 Karangasem



Ni Made Milayani Suarningsih, S.Pd.SD
NIP. 198602172009022007

Lampiran 04 : Surat Pengantar Judges



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja, Bali 81116 Telepon 081999446444 Laman www.pasca.unidiksha.ac.id

Nomor : 4211/UN48.14.6 /KM/2023
Lamp : 1 (satu) gabung
Perihal : **Pengantar Judges**

Kepada

Yth. : 1. **Prof.Dr. Ni Ketut Suarni, M.S., Kons.**
2. **Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.**

Di - Tempat

Dengan hormat,berkenan dengan persiapan penyusunan Tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrument (sebagai Judges) penelitian mahasiswa kami sebagai berikut :

Nama : Ni Made Milayani Suarningsih
NIM/Semester : 2229041005 /III
Program Studi : Pendidikan Dasar (S2)
Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Bermuatan Kearifan Lokal Gending Rare Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 SD

Demikianlah kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terimakasih.

Singaraja, 2 Oktober 2023
Koordinator Program Studi
Pendidikan Dasar


Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198504022009121009

Lampiran 05 : Instrumen Penelitian

LEMBAR KUESIONER UJI VALIDASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Nama Peneliti : Ni Made Milayani Suarningsih

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Android* Bermuatan Kearifan Lokal *Gending Rare* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 SD

Petunjuk:

- Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai.
- Arti dari setiap skala penilaian adalah sebagai berikut.

SB : Sangat Baik

B : Baik

CB : Cukup Baik

KB : Kurang Baik

SKB : Sangat Kurang Baik

Instrumen Validasi

No	Aspek/Indikator	Penilaian					Catatan (Tanggapan, Masukan, Kritikan)
		5	4	3	2	1	
		SB	B	CB	KB	SKB	
A.	Teks						
1	Porsi teks pada screen sesuai						
2	Perataan paragraf teks sesuai						
3	Tipe, ukuran, style dan warna sesuai						
4	Keterbacaan teks jelas						
B.	Grafik						
5	Gambar, grafik, simbol, ikon sesuai atau tepat dengan materi						
6	Ukuran gambar, grafik, simbol ikon telah sesuai						

No	Aspek/Indikator	Penilaian					Catatan (Tanggapan, Masukan, Kritikan)
		5	4	3	2	1	
		SB	B	CB	KB	SKB	
7	Setiap gambar, grafik, simbol ikon kualitasnya baik						
8	Setiap gambar, grafik, simbol ikon mempermudah pemahaman materi						
9	Setiap gambar, grafik, simbol ikon mampu memotivasi						
C	Animasi						
10	Unsur animasi sesuai dengan materi						
11	Animasi mempermudah pemahaman materi						
12	Kualitas animasi baik						
D	Audio						
13	Ketepatan audio dengan materi						
14	Setiap music dan <i>sound effect</i> mempermudah pemahaman materi						
15	Penggunaan musik dan <i>sound effect</i> sesuai						
16	Setiap musik dan <i>sound effect</i> kualitasnya baik						
E	Pengemasan						
17	Kemenarikan cover aplikasi dengan isi media						
18	Kesesuaian cover aplikasi dengan isi media						
F	Aksesibilitas						
19	Kemudahan akses/penggunaan						
20	Kelancaran link interaktif						

Saran-saran:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Validator.



**LEMBAR KUESIONER UJI VALIDASI AHLI MATERI
PEMBELAJARAN IPA SD**

Nama Peneliti : Ni Made Milayani Suarningsih

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis
Android Bermuatan Kearifan Lokal *Gending Rare* Pada Mata
Pelajaran IPA Kelas 5 SD

Petunjuk:

1. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sesuai.
2. Arti dari setiap skala penilaian adalah sebagai berikut.

SB : Sangat Baik

B : Baik

CB : Cukup Baik

KB : Kurang Baik

SKB : Sangat Kurang Baik

Instrumen Validasi

No	Aspek/Indikator	Penilaian					Catatan (Tanggapan, Masukan, Kritikan)
		5	4	3	2	1	
		SB	B	CB	KB	SKB	
A.	Struktur Materi						
1	Kejelasan kompetensi dasar						
2	Kejelasan Indikator						
3	Kejelasan Tujuan						
B.	Isi Materi						
4	Kejelasan penyajian materi						
5	Penggunaan ilustrasi/ccontoh yang relevan						
6	Kesesuaian gambar dan animasi dengan materi						

No	Aspek/Indikator	Penilaian					Catatan (Tanggapan, Masukan, Kritikan)
		5	4	3	2	1	
		SB	B	CB	KB	SKB	
7	Kesesuaian audio dengan materi						
8	Kelengkapan penyajian materi						
C	Bahasa						
9	Penggunaan kalimat yang jelas dan tepat						
10	Kesesuaian intonasi kata/kalimat dengan perkembangan peserta didik						
D	Evaluasi						
11	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal						
12	Kesesuaian soal dengan materi						

Saran-saran:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Validator

.....

LEMBAR KUESIONER KEPRAKTISAN UNTUK PRAKTISI

Nama Peneliti : Ni Made Milayani Suarningsih

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Android* Bermuatan Kearifan Lokal *Gending Rare* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 SD

Petunjuk:

- Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai.
- Arti dari setiap skala penilaian adalah sebagai berikut.

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

CS : Cukup Setuju

KS : Kurang Setuju

SKS : Sangat Kurang Setuju

Instrumen

No	Aspek/Indikator	Penilaian					Catatan (Tanggapan, Masukan, Kritikan)
		5	4	3	2	1	
		SS	S	CS	KS	SKS	
A.	Daya Tarik						
1	Tampilan multimedia bagus dan menarik						
2	Jenis, ukuran, font, dan warna teks sudah tepat						
3	Penggunaan animasi dan gambar sudah relevan						
4	<i>Game</i> membuat siswa semangat belajar						
B.	Penggunaan						
5	<i>Game</i> mudah diinstal pada <i>smartphone</i>						
6	<i>Game</i> dapat digunakan untuk menyampaikan materi						

No	Aspek/Indikator	Penilaian					Catatan (Tanggapan, Masukan, Kritikan)
		5	4	3	2	1	
		SS	S	CS	KS	SKS	
7	Game mudah digunakan dalam belajar oleh siswa						
C	Isi Materi						
8	Materi pada <i>game</i> sesuai kompetensi dasar						
9	Materi pada <i>game</i> sesuai indikator						
10	Materi pada <i>game</i> sudah disajikan secara runtut						
D	Bahasa						
11	Penggunaan bahasa pada <i>game</i> sudah jelas dan tepat						
12	Penggunaan kata/kalimat sudah sesuai dengan perkembangan siswa						
E	Evaluasi						
13	Petunjuk pengerjaan soal sudah jelas						
14	Soal sudah sesuai dengan materi						

Guru,

.....

LEMBAR KUESIONER RESPON SISWA

Nama :

Kelas :

Nama Sekolah :

Petunjuk:

1. Isilah identitas dengan lengkap.
2. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sesuai.

Instrumen Validasi

No	Aspek/Indikator	Respon		Catatan (Tanggapan, Masukan, Kritikan)
		Ya	Tidak	
		1	0	
A.	Daya Tarik			
1	Apakah tampilan <i>game</i> menarik dan bagus?			
2	Apakah jenis, ukuran, font, dan warna teks pada <i>game</i> jelas dan menarik?			
3	Apakah animasi dan gambar pada <i>game</i> jelas dan menarik?			
4	Apakah <i>game</i> ini membuat semangat untuk belajar?			
B.	Penggunaan			
5	Apakah <i>game</i> ini mudah diinstal di <i>smartphone</i> ?			
6	Apakah <i>game</i> mudah digunakan untuk belajar?			
7	Apakah <i>game</i> ini membantu memahami materi?			
C	Bahasa			
8	Apakah bahasa yang digunakan dalam <i>game</i> jelas dan mudah dipahami?			

No	Aspek/Indikator	Respon		Catatan (Tanggapan, Masukan, Kritikan)
		Ya	Tidak	
		1	0	
D	Evaluasi			
9	Apakah petunjuk pengerjaan soal pada <i>game</i> sudah jelas?			
10	Apakah soal pada <i>game</i> sudah sesuai dengan materi?			



TES HASIL BELAJAR

Mata Pelajaran : IPA

Kelas/Semester : V (Lima)/1

Waktu : 60 Menit

Petunjuk:

1. Tulislah identitas dengan lengkap pada lembar jawaban yang tersedia!
2. Jika ada yang kurang kelas, tanyakan kepada guru!
3. Kerjakan soal di bawah ini dengan sungguh-sungguh sesuai dengan kemampuan kalian!
4. Tidak diperkenankan bekerja sama dalam menjawab soal!


Pilihlah salah satu jawaban a,b,c,atau d yang dianggap benar!

1. Pada sebuah rantai makanan sumber energi dimulai dari...
 - a. **Produsen**
 - b. Pengurai
 - c. Konsumen I
 - d. Konsumen II
2. Semua makhluk hidup memerlukan lingkungan tertentu untuk bisa bertahan dan memenuhi kebutuhannya. Lingkungan yang berupa benda mati dinamakan...
 - a. Biotik
 - b. Biosfer
 - c. **Abiotik**
 - d. Atmosfer
3. Makhluk hidup yang bertugas menguraikan senyawa organik menjadi nutrisi yang tersimpan didalam tanah disebut ...
 - a. Predator
 - b. Produsen
 - c. Konsumen
 - d. **Dekomposer**
4. Hutan dan Sungai termasuk kedalam jenis ekosistem...
 - a. **Alami**

- b. Buatan
 - c. Pedalaman
 - d. Dataran
5. Dalam rantai makanan suatu mahluk hidup bisa disebut konsumen karena...
- a. Bisa menghasilkan makanan sendiri dalam jumlah banyak
 - b. Berada dipuncak rantai makanan yang ditempatinya
 - c. Bisa mengatur rantai makanan agar tetap seimbang
 - d. Berperan memakan mahluk hidup lain namun tidak bisa menghasilkan makanan sendiri.**
6. Manakah dari gambar dibawah ini yang termasuk konsumen tingkat I...



- a.
 - b.
 - c.
 - d.
7. Peristiwa dibawah ini yang dapat merubah keseimbangan ekosistem secara tiba-tiba adalah...
- a. Terjadinya hujan
 - b. Terjadinya siang dan malam
 - c. Terjadinya pergantian musim
 - d. Terjadinya gunung meletus dan gempa bumi**
8. Energi matahari → Fitoplakton → Ikan kecil → Ikan besar → Manusia → Pengurai.
 Pada rantai makanan diatas ikan kecil masuk kedalam
- a. Produsen
 - b. Decomposer
 - c. Konsumen I**
 - d. Konsumen II
9. Kegiatan manusia dibawah ini yang dapat mengganggu keseimbangan ekosistem adalah...
- a. Menangkap ikan dilaut dengan jarring
 - b. Menanami sawah dengan palawija
 - c. Membangun jembatan diatas sungai besar

- d. Melakukan pembakaran hutan untuk membuka lahan**
10. Usaha yang dapat kita lakukan untuk memelihara ekosistem dialam seperti...
- Tidak berburu hewan yang ada di hutan**
 - Membuang sampah kesungai
 - Menangkap ikan dengan bahan peledak
 - Menangkap burung hantu dan elang yang ada disawah
11. Seorang ilmuwan melakukan penelitian komponen suatu ekosistem dan menemukan beberapa ekor ulat, belalang, tikus, kucing, dan jamur. Komponen biotik yang belum ditemukan adalah ...
- Produsen**
 - Konsumen
 - Pengurai
 - Dekomposer
12. Perhatikan rantai makanan berikut!
(X) -> tikus -> (Y) -> pengurai
Organisme yang menduduki huruf X dan Y berturut-turut adalah
- tikus dan kucing
 - padi dan kucing**
 - ulat dan elang
 - ular dan tikus
13. Perhatikan gambar dibawah ini!
- 
- Konsumen puncak pada rantai makanan diatas adalah...
- Padi
 - Jamur
 - Kucing**
 - Tikus
14. Perhatikan rantai makanan dibawah ini!
- padi -> tikus -> kucing -> pengurai
 - kucing-> tikus -> padi-> pengurai
 - padi -> tikus -> belalang-> pengurai
 - belalang -> tikus -> kucing -> pengurai

Urutan rantai makanan yang benar ditunjukkan oleh nomor...

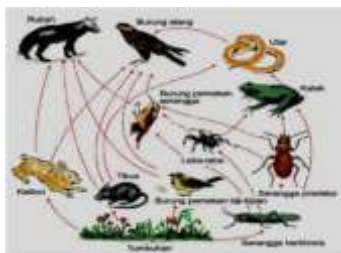
- a. 1
- b. 2
- c. 3
- d. 4

15. Perhatikan gambar dibawah ini!



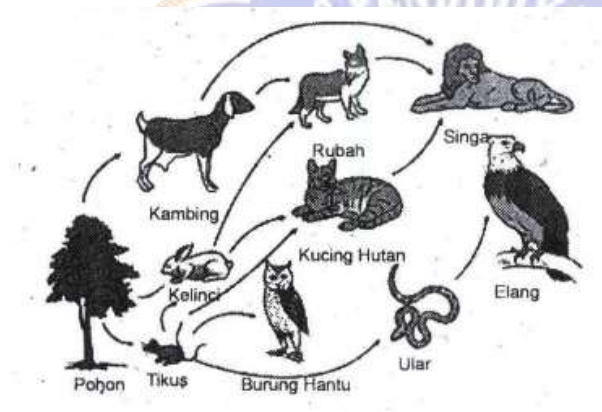
Kegiatan perburuan ikan kecil hingga populasinya menurun drastis berakibat pada tidak seimbangnya rantai makanan. Dampak dari penurunan populasi ikan kecil adalah

- a. Fitoplakton akan punah
 - b. Ikan besar akan berkembang dengan cepat
 - c. **Fitoplakton akan berkembang dengan cepat**
 - d. Bakteri pengurai akan punah
16. Perhatikan gambar jaring-jaring makanan berikut !



Apa yang terjadi pada komponen penyusun ekosistem tersebut jika populasi tikus menurun akibat petani melakukan pembasmian...

- a. Populasi tumbuhan dan rubah meningkat
 - b. Populasi tumbuhan dan burung elang meningkat
 - c. Populasi tumbuhan meningkat dan kelinci menurun**
 - d. Populasi burung pemakan biji-bijian meningkat dan laba-laba menurun
17. Rantai makanan yang terjadi pada ekosistem laut adalah ...
- a. Padi -> tikus -> kucing -> pengurai
 - b. Fitoplankton -> ikan kecil -> ikan besar -> pengurai**
 - c. Rumput -> zebra -> singa -> pengurai
 - d. Tumbuhan -> serangga -> katak-> ulat
18. Perhatikan gambar rantai makanan dibawah ini!



Organisme yang dapat berperan sebagai konsumen tingkat II adalah...

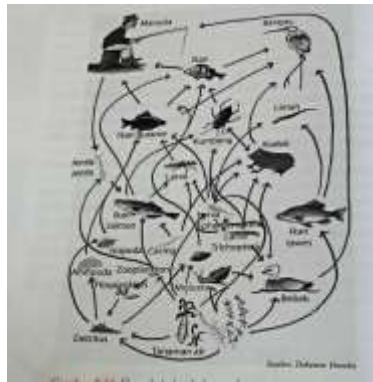
- a. Kambing, kelinci dan tikus
 - b. Kucing, singa dan burung hantu
 - c. Kelinci, tikus dan ular
 - d. Kucing, rubah dan burung hantu**
19. Perhatikan rantai makanan berikut!



Organisme yang berperan sebagai konsumen tingkat I adalah ...

- a. Zooplankton
- b. Ikan besar
- c. Ikan kecil**
- d. Paus bergigi

20. Perhatikan gambar dibawah ini!



Konsumen puncak pada jaring-jaring makanan diatas adalah...

- a. Manusia**
- b. Bebek
- c. Ikan salmon
- d. Cacing



Lampiran 06 : Hasil Validasi Instrumen Penelitian

LEMBAR PENILAIAN JUDGES KUISIONER UJI VALIDASI TES HASIL BELAJAR

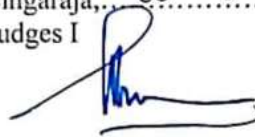
Petunjuk

1. Mohon memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai.
2. Mohon ditulis pada kolom saran/komentar apabila ada catatan.

Nomor Butir	Respon Judges			Saran/Komentar
	Relevan (R)	Kurang Relevan (KR)	Tidak Relevan (TR)	
1	✓			
2	✓			
3	✓			
4	✓			
5	✓			
6	✓			
7	✓			
8	✓			
9	✓			
10	✓			
11	✓			
12	✓			
13	✓			
14	✓			
15	✓			
16	✓			
17	✓			

18	✓			
19	✓			
20	✓			

Singaraja, 30 - 9 - 2023
Judges I



Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S., Kons.
Nip. 195703031983032001



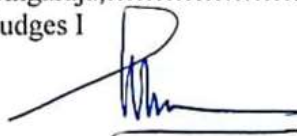
LEMBAR PENILAIAN JUDGES
KUISIONER UJI VALIDASI AHLI MATERI PEMBELAJARAN

Petunjuk:

3. Mohon memberikan tanda *cheklist* (✓) pada kolom yang sesuai.
4. Mohon ditulis pada kolom saran/komentar apabila ada catatan.

Nomor Butir	Respon Judges			Saran/Komentar
	Relevan (R)	Kurang Relevan (KR)	Tidak Relevan (TR)	
1	✓			
2	✓			
3	✓			
4	✓			
5	✓			
6	✓			
7	✓			
8	✓			
9	✓			
10	✓			
11	✓			
12	✓			

Singaraja, 30 - 9 - 2023
 Judges I



Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S., Kons.
 Nip. 195703031983032001

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
KUISIONER UJI VALIDASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

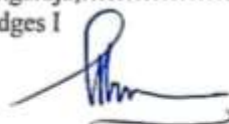
Petunjuk:

5. Mohon memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai.
6. Mohon ditulis pada kolom saran/komentar apabila ada catatan.

Nomor Butir	Respon Judges			Saran/Komentar
	Relevan (R)	Kurang Relevan (KR)	Tidak Relevan (TR)	
1	✓			
2	✓			
3	✓			
4	✓			
5	✓			
6	✓			
7	✓			
8	✓			
9	✓			
10	✓			
11	✓			
12	✓			
13	✓			
14	✓			
15	✓			
16	✓			
17	✓			

18	✓			
19	✓			
20	✓			

Singaraja, 30 - 9 - 2023
Judges I



Prof. Dr. Ni Ketut Suami, M.S., Kons.
Nip. 195703031983032001



LEMBAR PENILAIAN JUDGES
KUISIONER UJI VALIDASI PRAKTIKI

Petunjuk

7. Mohon memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai.
8. Mohon ditulis pada kolom saran/komentar apabila ada catatan.

Nomor Butir	Respon Judges			Saran/Komentar
	Relevan (R)	Kurang Relevan (KR)	Tidak Relevan (TR)	
1	✓			
2	✓			
3	✓			
4	✓			
5	✓			
6	✓			
7	✓			
8	✓			
9	✓			
10	✓			
11	✓			
12	✓			
13	✓			
14	✓			

Singaraja, ... 20 - 9 - 2023

Judges I



Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S., Kons.

Nip. 195703031983032001

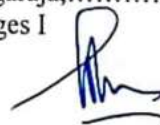
LEMBAR PENILAIAN JUDGES
KUISIONER UJI VALIDASI SISWA

Petunjuk

9. Mohon memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai.
10. Mohon ditulis pada kolom saran/komentar apabila ada catatan.

Nomor Butir	Respon Judges			Saran/Komentar
	Relevan (R)	Kurang Relevan (KR)	Tidak Relevan (TR)	
1	✓			
2	✓			
3	✓			
4	✓			
5	✓			
6	✓			
7	✓			
8	✓			
9	✓			
10	✓			

Singaraja, 30 - 9 - 2023
Judges I



Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S., Kons.
Nip. 195703031983032001

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
KUISIIONER UJI VALIDASI TES HASIL BELAJAR

Petunjuk

1. Mohon memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai.
2. Mohon ditulis pada kolom saran/komentar apabila ada catatan.

Nomor Butir	Respon Judges			Saran/Komentar
	Relevan (R)	Kurang Relevan (KR)	Tidak Relevan (TR)	
1	√			
2	√			
3	√			
4	√			
5	√			
6	√			
7	√			
8	√			
9	√			
10	√			
11	√			
12	√			
13	√			
14	√			
15	√			
16	√			
17	√			

Nomor Butir	Respon Judges			Saran/Komentar
	Relevan (R)	Kurang Relevan (KR)	Tidak Relevan (TR)	
18	√			
19	√			
20	√			

Singaraja, 30 September 2023
Judges II



Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.
NIP 198307262009121004



LEMBAR PENILAIAN JUDGES
KUISIONER UJI VALIDASI AHLI MATERI PEMBELAJARAN

Petunjuk:

1. Mohon memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai.
2. Mohon ditulis pada kolom saran/komentar apabila ada catatan.

Nomor Butir	Respon Judges			Saran/Komentar
	Relevan (R)	Kurang Relevan (KR)	Tidak Relevan (TR)	
1	√			
2	√			
3	√			
4	√			
5	√			
6	√			
7	√			
8	√			
9	√			
10	√			
11	√			
12	√			

Singaraja, 30 September 2023
Judges II



Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.
NIP 198307262009121004

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
KUISIONER UJI VALIDASI PRAKTISI**

Petunjuk

1. Mohon memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai.
2. Mohon ditulis pada kolom saran/komentar apabila ada catatan.

Nomor Butir	Respon Judges			Saran/Komentar
	Relevan (R)	Kurang Relevan (KR)	Tidak Relevan (TR)	
1	√			
2	√			
3	√			
4	√			
5	√			
6	√			
7	√			
8	√			
9	√			
10	√			
11	√			
12	√			
13	√			
14	√			

Singaraja, 30 September 2023
Judges II



Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.
NIP 198307262009121004

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
KUISIONER UJI VALIDASI SISWA**

Petunjuk

1. Mohon memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai.
2. Mohon ditulis pada kolom saran/komentar apabila ada catatan.

Nomor Butir	Respon Judges			Saran/Komentar
	Relevan (R)	Kurang Relevan (KR)	Tidak Relevan (TR)	
1	√			
2	√			
3	√			
4	√			
5	√			
6	√			
7	√			
8	√			
9	√			
10	√			

Singaraja, 30 September 2023
Judges II



Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.
NIP 198307262009121004

Lampiran 07: Hasil Uji Validitas Tes Uji Coba Efektivitas

RESPONDEN	NOMOR BUTIR SOAL																				Jlh
	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
S001	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	7
S002	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	17
S003	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	16
S004	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	5
S005	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
S006	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	16
S007	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	15
S008	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	5
S009	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
S010	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	11
S011	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	11
S012	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	17
S013	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	19
S014	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	17
S015	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	16
S016	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	18
S017	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	17
S018	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	9
S019	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	9
S020	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	15
S021	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	12
S022	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
S023	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
S024	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	18
S025	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
S026	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	17
S027	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
S028	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	10
S029	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	11
S030	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	18
S031	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	11
S032	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	7
S033	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	10
S034	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	9
S035	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	9
S036	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	5
S037	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	9
S038	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	7
S039	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	11

	Sig. (2-tailed)	.042	.019	.368	.075	.570	.155	.404	.008	.633	.082	.043	.274	.842	.040
	N	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54
Soal18	Pearson Correlation	.284*	.223	.043	.058	.137	.082	.082	.082	.249	.114	.082	.089	.197	.270*
	Sig. (2-tailed)	.038	.105	.756	.675	.323	.556	.556	.556	.069	.412	.556	.522	.153	.049
	N	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54
Soal19	Pearson Correlation	.050	.201	.091	.287*	.158	.259	.521**	.346*	.196	.531**	-.003	.072	.322*	.231
	Sig. (2-tailed)	.718	.146	.514	.035	.255	.059	.000	.010	.156	.000	.981	.605	.018	.093
	N	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54
Soal20	Pearson Correlation	.295*	.426**	.146	.145	-.027	.141	.141	-.024	.020	.236	.223	.328*	.295*	.017
	Sig. (2-tailed)	.030	.001	.293	.297	.846	.310	.310	.861	.886	.086	.105	.016	.030	.900
	N	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54
XTotal	Pearson Correlation	.356*	.604**	.465**	.535**	.150	.586**	.406**	.474**	.486**	.639**	.500**	.338*	.534**	.538**
	Sig. (2-tailed)	.008	.000	.000	.000	.280	.000	.002	.000	.000	.000	.000	.013	.000	.000
	N	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54

Correlations

		Soal15	Soal16	Soal17	Soal18	Soal19	Soal20	XTotal
Soal1	Pearson Correlation	.269*	.231	.277*	.284*	.050	.295*	.356**
	Sig. (2-tailed)	.050	.093	.042	.038	.718	.030	.008
	N	54	54	54	54	54	54	54
Soal2	Pearson Correlation	.231	.393**	.317*	.223	.201	.426**	.604**
	Sig. (2-tailed)	.093	.003	.019	.105	.146	.001	.000
	N	54	54	54	54	54	54	54
Soal3	Pearson Correlation	.331*	.242	.125	.043	.091	.146	.465**
	Sig. (2-tailed)	.014	.078	.368	.756	.514	.293	.000
	N	54	54	54	54	54	54	54
Soal4	Pearson Correlation	.421**	.326*	.244	.058	.287*	.145	.535**

	Sig. (2-tailed)	.002	.016	.075	.675	.035	.297	.000
	N	54	54	54	54	54	54	54
Soal5	Pearson Correlation	.081	.077	-.079	.137	.158	-.027	.150
	Sig. (2-tailed)	.562	.582	.570	.323	.255	.846	.280
	N	54	54	54	54	54	54	54
Soal6	Pearson Correlation	.523**	.458**	.196	.082	.259	.141	.586**
	Sig. (2-tailed)	.000	.001	.155	.556	.059	.310	.000
	N	54	54	54	54	54	54	54
Soal7	Pearson Correlation	.359**	.271*	.116	.082	.521**	.141	.406**
	Sig. (2-tailed)	.008	.047	.404	.556	.000	.310	.002
	N	54	54	54	54	54	54	54
Soal8	Pearson Correlation	.441**	.178	.357**	.082	.346*	-.024	.474**
	Sig. (2-tailed)	.001	.198	.008	.556	.010	.861	.000
	N	54	54	54	54	54	54	54
Soal9	Pearson Correlation	.436**	.262	-.066	.249	.196	.020	.486**
	Sig. (2-tailed)	.001	.055	.633	.069	.156	.886	.000
	N	54	54	54	54	54	54	54
Soal10	Pearson Correlation	.487**	.324*	.239	.114	.531**	.236	.639**
	Sig. (2-tailed)	.000	.017	.082	.412	.000	.086	.000
	N	54	54	54	54	54	54	54
Soal11	Pearson Correlation	.359**	.178	.276*	.082	-.003	.223	.500**
	Sig. (2-tailed)	.008	.198	.043	.556	.981	.105	.000
	N	54	54	54	54	54	54	54
Soal12	Pearson Correlation	.095	.253	.152	.089	.072	.328*	.338*
	Sig. (2-tailed)	.494	.065	.274	.522	.605	.016	.013
	N	54	54	54	54	54	54	54
Soal13	Pearson Correlation	.523**	.521**	.028	.197	.322*	.295*	.534**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.842	.153	.018	.030	.000
	N	54	54	54	54	54	54	54
Soal14	Pearson Correlation	.377**	.439**	.280*	.270*	.231	.017	.538**
	Sig. (2-tailed)	.005	.001	.040	.049	.093	.900	.000
	N	54	54	54	54	54	54	54
Soal15	Pearson Correlation	1	.528**	.357**	.190	.481**	.332*	.784**
	Sig. (2-tailed)		.000	.008	.169	.000	.014	.000
	N	54	54	54	54	54	54	54
Soal16	Pearson Correlation	.528**	1	.368**	.233	.488**	.375**	.707**
	Sig. (2-tailed)	.000		.006	.089	.000	.005	.000
	N	54	54	54	54	54	54	54
Soal17	Pearson Correlation	.357**	.368**	1	.035	.236	.472**	.499**

	Sig. (2-tailed)	.008	.006		.803	.086	.000	.000
	N	54	54	54	54	54	54	54
Soal18	Pearson Correlation	.190	.233	.035	1	.308*	.083	.381**
	Sig. (2-tailed)	.169	.089	.803		.023	.549	.005
	N	54	54	54	54	54	54	54
Soal19	Pearson Correlation	.481**	.488**	.236	.308*	1	.258	.595**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.086	.023		.059	.000
	N	54	54	54	54	54	54	54
Soal20	Pearson Correlation	.332*	.375**	.472**	.083	.258	1	.484**
	Sig. (2-tailed)	.014	.005	.000	.549	.059		.000
	N	54	54	54	54	54	54	54
XTotal	Pearson Correlation	.784**	.707**	.499**	.381**	.595**	.484**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.005	.000	.000	
	N	54	54	54	54	54	54	54

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 08: Hasil Reliabilitas Tes Uji Coba Efektivitas Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	54	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	54	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.852	19

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal1	11.52	20.292	.267	.852
Soal2	11.54	19.197	.538	.841
Soal3	11.80	19.712	.363	.849
Soal4	11.65	19.364	.452	.845

Soal6	11.56	19.195	.528	.841
Soal7	11.56	19.987	.328	.850
Soal8	11.56	19.799	.375	.848
Soal9	11.78	19.535	.403	.847
Soal10	11.46	19.272	.579	.840
Soal11	11.56	19.535	.441	.845
Soal12	11.39	20.619	.256	.852
Soal13	11.52	19.537	.461	.844
Soal14	11.63	19.370	.455	.845
Soal15	11.63	18.238	.738	.831
Soal16	11.48	18.934	.656	.837
Soal17	11.69	19.465	.422	.846
Soal18	11.89	20.138	.280	.852
Soal19	11.54	19.272	.518	.842
Soal20	11.61	19.601	.404	.847

Lampiran 09 : Hasil Daya Beda Tes Uji Coba Efektivitas

Item Statistics			
	Mean	Std. Deviation	N
Soal1	.72	.452	54
Soal2	.70	.461	54
Soal3	.44	.502	54
Soal4	.59	.496	54
Soal5	.89	.317	54
Soal6	.69	.469	54
Soal7	.69	.469	54
Soal8	.69	.469	54
Soal9	.46	.503	54
Soal10	.78	.420	54
Soal11	.69	.469	54
Soal12	.85	.359	54
Soal13	.72	.452	54
Soal14	.61	.492	54
Soal15	.61	.492	54
Soal16	.76	.432	54
Soal17	.56	.502	54
Soal18	.35	.482	54
Soal19	.70	.461	54
Soal20	.63	.487	54



Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal1	12.41	20.623	.268	.848
Soal2	12.43	19.532	.536	.837
Soal3	12.69	19.993	.375	.844
Soal4	12.54	19.687	.453	.840
Soal5	12.24	21.582	.083	.852
Soal6	12.44	19.572	.515	.838
Soal7	12.44	20.365	.317	.846
Soal8	12.44	20.063	.391	.843
Soal9	12.67	19.887	.398	.843
Soal10	12.35	19.591	.581	.835
Soal11	12.44	19.950	.420	.842
Soal12	12.28	20.921	.267	.847
Soal13	12.41	19.869	.460	.840
Soal14	12.52	19.688	.457	.840
Soal15	12.52	18.556	.738	.827
Soal16	12.37	19.256	.656	.832
Soal17	12.57	19.834	.412	.842
Soal18	12.78	20.440	.288	.848
Soal19	12.43	19.570	.526	.837
Soal20	12.50	19.953	.399	.843

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
13.13	21.926	4.683	20

Lampiran 10 : Hasil Tingkat Kesukaran Tes Uji Coba Efektivitas

Statistics

		Soal1	Soal2	Soal3	Soal4	Soal5	Soal6	Soal7
N	Valid	54	54	54	54	54	54	54
	Missing	0	0	0	0	0	0	0
Mean		.72	.70	.44	.59	.89	.69	.69

Statistics

		Soal8	Soal9	Soal10	Soal11	Soal12	Soal13	Soal14
N	Valid	54	54	54	54	54	54	54
	Missing	0	0	0	0	0	0	0
Mean		.69	.46	.78	.69	.85	.72	.61

Statistics

		Soal15	Soal16	Soal17	Soal18	Soal19	Soal20
N	Valid	54	54	54	54	54	54
	Missing	0	0	0	0	0	0
Mean		.61	.76	.56	.35	.70	.63

Frequency Table

Soal1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	15	27.8	27.8	27.8
	1	39	72.2	72.2	100.0
Total		54	100.0	100.0	

Soal2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	16	29.6	29.6	29.6
	1	38	70.4	70.4	100.0

Total	54	100.0	100.0
-------	----	-------	-------

Soal3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	30	55.6	55.6	55.6
	1	24	44.4	44.4	100.0
	Total	54	100.0	100.0	

Soal4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	22	40.7	40.7	40.7
	1	32	59.3	59.3	100.0
	Total	54	100.0	100.0	

Soal5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	6	11.1	11.1	11.1
	1	48	88.9	88.9	100.0
	Total	54	100.0	100.0	

Soal6

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	17	31.5	31.5	31.5
	1	37	68.5	68.5	100.0
	Total	54	100.0	100.0	

Soal7

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	17	31.5	31.5	31.5
	1	37	68.5	68.5	100.0
	Total	54	100.0	100.0	

Soal8

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	17	31.5	31.5	31.5
	1	37	68.5	68.5	100.0
	Total	54	100.0	100.0	

Soal9

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
--	--	-----------	---------	---------------	--------------------

Valid	0	29	53.7	53.7	53.7
	1	25	46.3	46.3	100.0
	Total	54	100.0	100.0	

Soal10

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	12	22.2	22.2	22.2
	1	42	77.8	77.8	100.0
	Total	54	100.0	100.0	

Soal11

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	17	31.5	31.5	31.5
	1	37	68.5	68.5	100.0
	Total	54	100.0	100.0	

Soal12

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	8	14.8	14.8	14.8
	1	46	85.2	85.2	100.0
	Total	54	100.0	100.0	

Soal13

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	15	27.8	27.8	27.8
	1	39	72.2	72.2	100.0
	Total	54	100.0	100.0	

Soal14

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	21	38.9	38.9	38.9
	1	33	61.1	61.1	100.0
	Total	54	100.0	100.0	

Soal15

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	21	38.9	38.9	38.9

	1	33	61.1	61.1	100.0
	Total	54	100.0	100.0	

Soal16

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	13	24.1	24.1	24.1
	1	41	75.9	75.9	100.0
	Total	54	100.0	100.0	

Soal17

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	24	44.4	44.4	44.4
	1	30	55.6	55.6	100.0
	Total	54	100.0	100.0	

Soal18

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	35	64.8	64.8	64.8
	1	19	35.2	35.2	100.0
	Total	54	100.0	100.0	

Soal19

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	16	29.6	29.6	29.6
	1	38	70.4	70.4	100.0
	Total	54	100.0	100.0	

Soal20

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	20	37.0	37.0	37.0
	1	34	63.0	63.0	100.0
	Total	54	100.0	100.0	

Lampiran 11 : Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran

LEMBAR INSTRUMEN UJI VALIDASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Nama Peneliti : Ni Made Milayani Suarningsih

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis
Android Bermuatan Kearifan Lokal Gending Rare Pada Mata
Pelajaran IPA Kelas 5 SD

Petunjuk:

1. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sesuai.
2. Arti dari setiap skala penilaian adalah sebagai berikut.

Skor 5 : Sangat Baik

Skor 4 : Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 2 : Kurang Baik

Skor 1 : Sangat Kurang Baik

Instrumen Validasi

No	Aspek/Indikator	Penilaian					Komentar
		5	4	3	2	1	
A. Teks							
1	Porsi teks pada screen sesuai	√					
2	Perataan paragraf teks sesuai	√					
3	Tipe, ukuran, style dan warna sesuai	√					
4	Keterbacaan teks jelas	√					
B. Grafik							
5	Gambar, grafik, simbol, ikon sesuai atau tepat dengan materi	√					
6	Ukuran gambar, grafik, simbol ikon telah sesuai		√				
7	Setiap gambar, grafik, simbol ikon kualitasnya baik		√				
8	Setiap gambar, grafik, simbol ikon mempermudah pemahaman materi	√					

No	Aspek/Indikator	Penilaian					Komentar
		5	4	3	2	1	
9	Setiap gambar, grafik, simbol ikon mampu memotivasi	√					
C	Animasi						
10	Unsur animasi sesuai dengan materi		√				
11	Animasi mempermudah pemahaman materi	√					
12	Kualitas animasi baik		√				
D	Audio						
13	Ketepatan audio dengan materi	√					
14	Setiap music dan <i>sound effect</i> mempermudah pemahaman materi		√				
15	Penggunaan musik dan <i>sound effect</i> sesuai	√					
16	Setiap musik dan <i>sound effect</i> kualitasnya baik	√					
E	Pengemasan						
17	Kemenarikan cover aplikasi dengan isi media	√					
18	Kesesuaian cover aplikasi dengan isi media	√					
F	Aksesibilitas						
19	Kemudahan akses/penggunaan	√					
20	Kelancaran link interaktif	√					

Saran-saran:

1. Secara umum game sangat baik.
2. Sebaiknya ada petunjuk umum media sebelum materi (Letakkan di kiri materi).

Hasil Penilaian Validitas Ahli Media :

	Dapat digunakan tanpa revisi
√	Dapat digunakan dengan revisi
	Belum dapat digunakan

Singaraja, 29 Oktober 2023
Ahli Instrumen Media Pembelajaran

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

LEMBAR INSTRUMEN UJI VALIDASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Nama Peneliti : Ni Made Milayani Suarningsih

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Android* Bermuatan Kearifan Lokal Gending Rare Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 SD

Petunjuk:

- Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai.
- Arti dari setiap skala penilaian adalah sebagai berikut.

Skor 5 : Sangat Baik

Skor 4 : Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 2 : Kurang Baik

Skor 1 : Sangat Kurang Baik

Instrumen Validasi

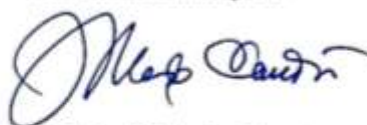
No	Aspek/Indikator	Penilaian					Komentar
		5	4	3	2	1	
A.	Teks						
1	Porsi teks pada screen sesuai	✓					
2	Perataan paragraf teks sesuai		✓				
3	Tipe, ukuran, style dan warna sesuai		✓				
4	Keterbacaan teks jelas	✓					
B.	Grafik						
5	Gambar, grafik, simbol, ikon sesuai atau tepat dengan materi		✓				
6	Ukuran gambar, grafik, simbol ikon telah sesuai		✓				
7	Setiap gambar, grafik, simbol ikon kualitasnya baik		✓				
8	Setiap gambar, grafik, simbol ikon mempermudah pemahaman materi		✓				
9	Setiap gambar, grafik, simbol ikon mampu memotivasi		✓				
C.	Animasi						
10	Unsur animasi sesuai dengan materi		✓				
11	Animasi mempermudah pemahaman materi		✓				
12	Kualitas animasi baik		✓				
D.	Audio						
13	Ketepatan audio dengan materi		✓				
14	Setiap music dan <i>sound effect</i> mempermudah pemahaman materi	✓					

No	Aspek/Indikator	Penilaian					Komentar
		5	4	3	2	1	
15	Penggunaan musik dan <i>sound effect</i> sesuai	√					
16	Setiap musik dan <i>sound effect</i> kualitasnya baik		√				
E. Pengemasan							
17	Kemenarikan cover aplikasi dengan isi media	√					
18	Kesesuaian cover aplikasi dengan isi media	√					
F. Aksesibilitas							
19	Kemudahan akses/penggunaan	√					
20	Kelancaran link interaktif		√				

Saran-saran: -

Hasil Penilaian Validitas Ahli Media: Media sudah bisa diujicoba lebih lanjut.

Singaraja, 14 November 2023
Ahli Media Pembelajaran



Prof. Dr. I Made Candiasa, M.I.Kom.
NIP. 196012311986011004



**REKAPITULASI PERHITUNGAN
VALIDASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN**

ASPEK/INDIKATOR	AHLI MEDIA	
	AHLI MEDIA 01	AHLI MEDIA 02
TEKS		
1	5	5
2	5	4
3	5	4
4	5	5
GRAFIK		
5	5	4
6	4	4
7	4	4
8	5	4
9	5	4
ANIMASI		
10	4	4
11	5	4
12	4	4
AUDIO		
13	5	4
14	4	5
15	5	5
16	5	4
PENGEMASAN		
17	5	5
18	5	5
AKSESIBILITAS		
19	5	5
20	5	4
TOTAL SKOR	95	87

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal Ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Ahli Media 01} = 95/100 \times 100\% = 95,00\%$$

$$\text{Presentase Ahli Media 02} = 87/100 \times 100\% = 87,00\%$$

Persentase Tingkat Pencapaian

$$F : N = (95,00\% + 87,00\%) / 2 = 91,00\%$$

Lampiran 12 : Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran IPA SD

LEMBAR INSTRUMEN UJI VALIDASI AHLI MATERI PEMBELAJARAN IPA SD

Nama Peneliti : Ni Made Milayani Suarningsih

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Android* Bermuatan Kearifan Lokal Gending Rare Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 SD

Petunjuk:

- Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sesuai.
- Arti dari setiap skala penilaian adalah sebagai berikut.

Skor 5 : Sangat Baik

Skor 4 : Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 2 : Kurang Baik

Skor 1 : Sangat Kurang Baik

Instrumen Validasi

No	Aspek/Indikator	Penilaian					Komentar
		5	4	3	2	1	
A. Struktur Materi							
1	Kejelasan kompetensi dasar	√					
2	Kejelasan Indikator	√					
3	Kejelasan Tujuan		√				
B. Isi Materi							
4	Kejelasan penyajian materi	√					
5	Penggunaan ilustrasi/contoh yang relevan		√				
6	Kesesuaian gambar dan animasi dengan materi	√					
7	Kesesuaian audio dengan materi	√					
8	Kelengkapan penyajian materi	√					
C. Bahasa							
9	Penggunaan kalimat yang jelas dan tepat		√				

No	Aspek/Indikator	Penilaian					Komentar
		5	4	3	2	1	
10	Kesesuaian intonasi kata/kalimat dengan perkembangan peserta didik	√					
D	Evaluasi						
11	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal	√					
12	Kesesuaian soal dengan materi	√					

Saran-saran:

Media sudah bagus dan siap untuk digunakan, jika memungkinkan ukuran huruf diperbesar (font size) utamanya pada evaluasi. Link untuk mengases APK.exe dibuatkan QR code dan disertakan pada Tesis, sehingga memudahkan khalayak untuk mengasesnya.

Hasil Penilaian Validitas Ahli Materi :

√	Dapat digunakan tanpa revisi
	Dapat digunakan dengan revisi
	Belum dapat digunakan

Singaraja, 29 Oktober 2023

Ahli Media,

Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.

NIP 198307262009121004



**LEMBAR INSTRUMEN UJI VALIDASI AHLI MATERI
PEMBELAJARAN IPA SD**

Nama Peneliti : Ni Made Milayani Suarningsih

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis
Android Bermuatan Kearifan Lokal Gending Rare Pada Mata
Pelajaran IPA Kelas 5 SD

Petunjuk:

1. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sesuai.
2. Arti dari setiap skala penilaian adalah sebagai berikut.

Skor 5 : Sangat Baik
Skor 4 : Baik
Skor 3 : Cukup Baik
Skor 2 : Kurang Baik
Skor 1 : Sangat Kurang Baik

Instrumen Validasi

No	Aspek/Indikator	Penilaian					Komentar
		5	4	3	2	1	
A. Struktur Materi							
1	Kejelasan kompetensi dasar	√					Sudah jelas
2	Kejelasan Indikator	√					Sudah jelas
3	Kejelasan Tujuan	√					Sudah jelas
B. Isi Materi							
4	Kejelasan penyajian materi	√					Sudah pas
5	Penggunaan ilustrasi/ccontoh yang relevan		√				Gunakan gambar yang bagus pada rantai makanan pada karena kurang jelas itu antara ayam atau anak burung
6	Kesesuaian gambar dan animasi dengan materi	√					Sudah pas

No	Aspek/Indikator	Penilaian					Komentar
		5	4	3	2	1	
7	Kesesuaian audio dengan materi	√					Sudah pas
8	Kelengkapan penyajian materi	√					Sudah lengkap
C Bahasa							
9	Penggunaan kalimat yang jelas dan tepat	√					Sudah pas
10	Kesesuaian intonasi kata/kalimat dengan perkembangan peserta didik		√				Sudah pas
D Evaluasi							
11	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal		√				Petunjuk soal kurang jelas karena tulisan kecil pada soal quiznya
12	Kesesuaian soal dengan materi		√				Kurang jelas karena tulisan kecil pada soal quiznya

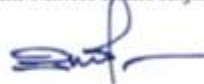
Saran-saran:

Untuk Tulisan pada *quiz* tolong di besarkan fontnya karena terlihat kecil di *smartphone* dan tidak bisa di zoom. Pada gambar rantai makanan gunakan yang lebih bagus karena kurang jelas itu antara ayam atau anak burung

Hasil Penilaian Validitas Ahli Materi :

	Dapat digunakan tanpa revisi
√	Dapat digunakan dengan revisi
	Belum dapat digunakan

Singaraja, 29 Oktober 2023
Ahli Materi Pembelajaran



Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198504022009121009

**REKAPITULASI VALIDASI
AHLI MATERI PEMBELAJARAN**

ASPEK/INDIKATOR	AHLI MATERI	
	AHLI MATERI 01	AHLI MATERI 02
STRUKTUR MATERI		
1	5	5
2	5	5
3	4	5
ISI MATERI		
4	5	5
5	4	4
6	5	5
7	5	5
8	5	5
BAHASA		
9	4	5
10	5	4
EVALUASI		
11	5	4
12	5	4
TOTAL SKOR	57	56

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal Ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Ahli Isi/Konten 01} = 57/60 \times 100\% = 95,00\%$$

$$\text{Persentase Ahli Isi/Konten 02} = 56/60 \times 100\% = 93,33\%$$

Persentase Tingkat Pencapaian

$$F : N = (95,00\% + 93,33\%) / 2 = 94,16\%$$

Lampiran 13 : Hasil Uji Kepraktisan oleh Praktisi

LEMBAR KUESIONER KEPRAKTISAN UNTUK PRAKTIKI

Nama Peneliti : Ni Made Milayani Suarningsih

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis
Android Bermuatan Kearifan Lokal *Gending Rare* Pada Mata
Pelajaran IPA Kelas 5 SD

Petunjuk:

- Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai.
- Arti dari setiap skala penilaian adalah sebagai berikut.

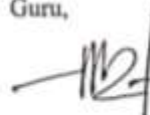
SS : Sangat Setuju
S : Setuju
CS : Cukup Setuju
KS : Kurang Setuju
SKS : Sangat Kurang Setuju

Instrumen

No	Aspek/Indikator	Penilaian					Catatan (Tanggapan, Masukan, Kritikan)
		5	4	3	2	1	
		SS	S	CS	KS	SKS	
A.	Daya Tarik						
1	Tampilan multimedia bagus dan menarik	✓					
2	Jenis, ukuran, font, dan warna teks sudah tepat	✓					
3	Penggunaan animasi dan gambar sudah relevan	✓					
4	<i>Game</i> membuat siswa semangat belajar	✓					
B.	Penggunaan						
5	<i>Game</i> mudah diinstal pada <i>smartphone</i>	✓					
6	<i>Game</i> dapat digunakan untuk menyampaikan materi	✓					
7	<i>Game</i> mudah digunakan dalam belajar oleh siswa	✓					

No	Aspek/Indikator	Penilaian					Catatan (Tanggapan, Masukan, Kritikan)
		5	4	3	2	1	
		SS	S	CS	KS	SKS	
C	Isi Materi						
8	Materi pada <i>game</i> sesuai kompetensi dasar	✓					
9	Materi pada <i>game</i> sesuai indikator	✓					
10	Materi pada <i>game</i> sudah disajikan secara runtut	✓					
D	Bahasa						
11	Penggunaan bahasa pada <i>game</i> sudah jelas dan tepat	✓					
12	Penggunaan kata/kalimat sudah sesuai dengan perkembangan siswa	✓					
E	Evaluasi						
13	Petunjuk pengerjaan soal sudah jelas	✓					
14	Soal sudah sesuai dengan materi	✓					

Guru,



NI NYOMAN WAHYU MEITRIANI, S. Pd



LEMBAR KUESIONER KEPRAKTISAN UNTUK PRAKTISI

Nama Peneliti : Ni Made Milayani Suarningsih

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis
Android Bermuatan Kearifan Lokal *Gending Rare* Pada Mata
Pelajaran IPA Kelas 5 SD

Petunjuk:

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai.
2. Arti dari setiap skala penilaian adalah sebagai berikut.

- SS : Sangat Setuju
S : Setuju
CS : Cukup Setuju
KS : Kurang Setuju
SKS : Sangat Kurang Setuju

Instrumen

No	Aspek/Indikator	Penilaian					Catatan (Tanggapan, Masukan, Kritikan)
		5	4	3	2	1	
		SS	S	CS	KS	SKS	
A.	Daya Tarik						
1	Tampilan multimedia bagus dan menarik	✓					
2	Jenis, ukuran, font, dan warna teks sudah tepat	✓					
3	Penggunaan animasi dan gambar sudah relevan	✓					
4	<i>Game</i> membuat siswa semangat belajar	✓					
B.	Penggunaan						
5	<i>Game</i> mudah diinstal pada <i>smartphone</i>	✓					
6	<i>Game</i> dapat digunakan untuk menyampaikan materi	✓					
7	<i>Game</i> mudah digunakan dalam belajar oleh siswa	✓					

No	Aspek/Indikator	Penilaian					Catatan (Tanggapan, Masukan, Kritikan)
		5	4	3	2	1	
		SS	S	CS	KS	SKS	
C	Isi Materi						
8	Materi pada <i>game</i> sesuai kompetensi dasar	✓					
9	Materi pada <i>game</i> sesuai indikator	✓					
10	Materi pada <i>game</i> sudah disajikan secara runtut	✓					
D	Bahasa						
11	Penggunaan bahasa pada <i>game</i> sudah jelas dan tepat	✓					
12	Penggunaan kata/kalimat sudah sesuai dengan perkembangan siswa	✓					
E	Evaluasi						
13	Petunjuk pengerjaan soal sudah jelas	✓					
14	Soal sudah sesuai dengan materi	✓					

Guru,



I Putu Wijaksana



LEMBAR KUESIONER KEPRAKTISAN UNTUK PRAKTISI

Nama Peneliti : Ni Made Milayani Suarningsih

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis
Android Bermuatan Kearifan Lokal *Gending Rare* Pada Mata
Pelajaran IPA Kelas 5 SD

Petunjuk:

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai.
2. Arti dari setiap skala penilaian adalah sebagai berikut.

SS : Sangat Setuju
S : Setuju
CS : Cukup Setuju
KS : Kurang Setuju
SKS : Sangat Kurang Setuju

Instrumen

No	Aspek/Indikator	Penilaian					Catatan (Tanggapan, Masukan, Kritikan)
		5	4	3	2	1	
		SS	S	CS	KS	SKS	
A.	Daya Tarik						
1	Tampilan multimedia bagus dan menarik	✓					
2	Jenis, ukuran, font, dan warna teks sudah tepat		✓				
3	Penggunaan animasi dan gambar sudah relevan		✓				
4	<i>Game</i> membuat siswa semangat belajar	✓					
B.	Penggunaan						
5	<i>Game</i> mudah diinstal pada <i>smartphone</i>		✓				
6	<i>Game</i> dapat digunakan untuk menyampaikan materi	✓					
7	<i>Game</i> mudah digunakan dalam belajar oleh siswa		✓				

No	Aspek/Indikator	Penilaian					Catatan (Tanggapan, Masukan, Kritikan)
		5	4	3	2	1	
		SS	S	CS	KS	SKS	
C	Isi Materi						
8	Materi pada <i>game</i> sesuai kompetensi dasar	✓					
9	Materi pada <i>game</i> sesuai indikator	✓					
10	Materi pada <i>game</i> sudah disajikan secara runtut	✓					
D	Bahasa						
11	Penggunaan bahasa pada <i>game</i> sudah jelas dan tepat	✓					
12	Penggunaan kata/kalimat sudah sesuai dengan perkembangan siswa	✓					
E	Evaluasi						
13	Petunjuk pengerjaan soal sudah jelas	✓					
14	Soal sudah sesuai dengan materi	✓					

Guru,

Ni Made Rai Saraswati, S.Pd.
NIP 19850215 200902 2 011



**REKAPITULASI VALIDASI
KEPRAKTISAN PRAKTISI (GURU)**

ASPEK/INDIKATOR	PRAKTISI (GURU)		
	PRAKTISI (GURU) 01	PRAKTISI (GURU) 02	PRAKTISI (GURU) 03
DAYA TARIK			
1	5	5	5
2	5	5	4
3	5	5	4
4	5	5	5
PENGGUNAAN			
5	5	5	4
6	5	5	5
7	5	5	4
ISI MATERI			
8	5	5	5
9	5	5	5
10	5	5	5
BAHASA			
11	5	5	5
12	5	5	5
EVALUASI			
13	5	5	4
14	5	5	5
TOTAL SKOR	70	70	65

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal Ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Praktisi 01} = 70/70 \times 100\% = 100\%$$

$$\text{Persentase Praktisi 02} = 70/70 \times 100\% = 100\%$$

$$\text{Persentase Praktisi 03} = 65/70 \times 100\% = 92,86\%$$

Persentase Tingkat Pencapaian

$$F : N = (100\% + 100\% + 92,86\%) / 3 = 97,62\%$$

Lampiran 14 : Hasil Respon Siswa

LEMBAR KUESIONER RESPON SISWA

Nama : Tilva Gus. Safia Pratama
 Kelas : 2.CY.2.....
 Nama Sekolah : SDN.A. KARANGASEM

Petunjuk:

1. Isilah identitas dengan lengkap.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai.

Instrumen Validasi

No	Aspek/Indikator	Respon		Catatan (Tanggapan, Masukan, Kritik)
		Ya	Tidak	
		1	0	
A.	Daya Tarik			
1	Apakah tampilan <i>game</i> menarik dan bagus?	✓		
2	Apakah jenis, ukuran, font, dan warna teks pada <i>game</i> jelas dan menarik?	✓		
3	Apakah animasi dan gambar pada <i>game</i> jelas dan menarik?	✓		
4	Apakah <i>game</i> ini membuat semangat untuk belajar?	✓		
B.	Penggunaan			
5	Apakah <i>game</i> ini mudah diinstal di <i>smartphone</i> ?	✓		
6	Apakah <i>game</i> mudah digunakan untuk belajar?	✓		
7	Apakah <i>game</i> ini membantu memahami materi?	✓		
C.	Bahasa			
8	Apakah bahasa yang digunakan dalam <i>game</i> jelas dan mudah dipahami?	✓		
D.	Evaluasi			

No	Aspek/Indikator	Respon		Catatan (Tanggapan, Masukan, Kritikan)
		Ya	Tidak	
		1	0	
9	Apakah petunjuk pengerjaan soal pada <i>game</i> sudah jelas?	✓		
10	Apakah soal pada <i>game</i> sudah sesuai dengan materi?	✓		



LEMBAR KUESIONER RESPON SISWA

Nama : J. Kadek.. Agus.. Maridwan
 Kelas : V.....
 Nama Sekolah : SDN. A. Katangsam

Petunjuk:

1. Isilah identitas dengan lengkap.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai.

Instrumen Validasi

No	Aspek/Indikator	Respon		Catatan (Tanggapan, Masukan, Kritik)
		Ya	Tidak	
		1	0	
A.	Daya Tarik			
1	Apakah tampilan <i>game</i> menarik dan bagus?	✓		
2	Apakah jenis, ukuran, font, dan warna teks pada <i>game</i> jelas dan menarik?	✓		
3	Apakah animasi dan gambar pada <i>game</i> jelas dan menarik?	✓		
4	Apakah <i>game</i> ini membuat semangat untuk belajar?	✓		
B.	Penggunaan			
5	Apakah <i>game</i> ini mudah diinstal di <i>smartphone</i> ?	✓		
6	Apakah <i>game</i> mudah digunakan untuk belajar?	✓		
7	Apakah <i>game</i> ini membantu memahami materi?	✓		
C.	Bahasa			
8	Apakah bahasa yang digunakan dalam <i>game</i> jelas dan mudah dipahami?	✓		
D.	Evaluasi			

No	Aspek/Indikator	Respon		Catatan (Tanggapan, Masukan, Kritikan)
		Ya	Tidak	
		1	0	
9	Apakah petunjuk pengerjaan soal pada <i>game</i> sudah jelas?	✓		
10	Apakah soal pada <i>game</i> sudah sesuai dengan materi?	✓		



LEMBAR KUESIONER RESPON SISWA

Nama : Ni Ladek Ari Pratiwi
 Kelas : V (lima)
 Nama Sekolah : SDN 4 Katangasem

Petunjuk:

1. Isilah identitas dengan lengkap.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai.

Instrumen Validasi

No	Aspek/Indikator	Respon		Catatan (Tanggapan, Masukan, Kritik)
		Ya	Tidak	
		1	0	
A.	Daya Tarik			
1	Apakah tampilan <i>game</i> menarik dan bagus?	✓		
2	Apakah jenis, ukuran, font, dan warna teks pada <i>game</i> jelas dan menarik?	✓		
3	Apakah animasi dan gambar pada <i>game</i> jelas dan menarik?	✓		
4	Apakah <i>game</i> ini membuat semangat untuk belajar?	✓		
B.	Penggunaan			
5	Apakah <i>game</i> ini mudah diinstal di <i>smartphone</i> ?	✓		
6	Apakah <i>game</i> mudah digunakan untuk belajar?	✓		
7	Apakah <i>game</i> ini membantu memahami materi?	✓		
C.	Bahasa			
8	Apakah bahasa yang digunakan dalam <i>game</i> jelas dan mudah dipahami?	✓		
D.	Evaluasi			

No	Aspek/Indikator	Respon		Catatan (Tanggapan, Masukan, Kritikan)
		Ya	Tidak	
		1	0	
9	Apakah petunjuk pengerjaan soal pada <i>game</i> sudah jelas?	✓		
10	Apakah soal pada <i>game</i> sudah sesuai dengan materi?	✓		



LEMBAR KUESIONER RESPON SISWA

Nama : Ni Luh Aura Evita Maharani
 Kelas : V.....
 Nama Sekolah : SDN 4 Karangasem

Petunjuk:

1. Isilah identitas dengan lengkap.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai.

Instrumen Validasi

No	Aspek/Indikator	Respon		Catatan (Tanggapan, Masukan, Kritik)
		Ya	Tidak	
		1	0	
A.	Daya Tarik			
1	Apakah tampilan <i>game</i> menarik dan bagus?	✓		
2	Apakah jenis, ukuran, font, dan warna teks pada <i>game</i> jelas dan menarik?	✓		
3	Apakah animasi dan gambar pada <i>game</i> jelas dan menarik?	✓		
4	Apakah <i>game</i> ini membuat semangat untuk belajar?	✓		
B.	Penggunaan			
5	Apakah <i>game</i> ini mudah diinstal di <i>smartphone</i> ?	✓		
6	Apakah <i>game</i> mudah digunakan untuk belajar?	✓		
7	Apakah <i>game</i> ini membantu memahami materi?	✓		
C.	Bahasa			
8	Apakah bahasa yang digunakan dalam <i>game</i> jelas dan mudah dipahami?	✓		
D.	Evaluasi			

No	Aspek/Indikator	Respon		Catatan (Tanggapan, Masukan, Kritik)
		Ya	Tidak	
		1	0	
9	Apakah petunjuk pengerjaan soal pada <i>game</i> sudah jelas?		✓	
10	Apakah soal pada <i>game</i> sudah sesuai dengan materi?	✓		



LEMBAR KUESIONER RESPON SISWA

Nama : Ni. Karang Lila Kumala
 Kelas : V. (5).....
 Nama Sekolah : SDN. 4 Karangasem

Petunjuk:

1. Isilah identitas dengan lengkap.
2. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sesuai.

Instrumen Validasi

No	Aspek/Indikator	Respon		Catatan (Tanggapan, Masukan, Kritik)
		Ya	Tidak	
		1	0	
A.	Daya Tarik			
1	Apakah tampilan <i>game</i> menarik dan bagus?	√		
2	Apakah jenis, ukuran, font, dan warna teks pada <i>game</i> jelas dan menarik?	√		
3	Apakah animasi dan gambar pada <i>game</i> jelas dan menarik?	√		
4	Apakah <i>game</i> ini membuat semangat untuk belajar?	√		
B.	Penggunaan			
5	Apakah <i>game</i> ini mudah diinstal di <i>smartphone</i> ?	√		
6	Apakah <i>game</i> mudah digunakan untuk belajar?	√		
7	Apakah <i>game</i> ini membantu memahami materi?	√		
C.	Bahasa			
8	Apakah bahasa yang digunakan dalam <i>game</i> jelas dan mudah dipahami?	√		
D.	Evaluasi			

No	Aspek/Indikator	Respon		Catatan (Tanggapan, Masukan, Kritikan)
		Ya	Tidak	
		1	0	
9	Apakah petunjuk pengerjaan soal pada <i>game</i> sudah jelas?	✓		
10	Apakah soal pada <i>game</i> sudah sesuai dengan materi?	✓		



LEMBAR KUESIONER RESPON SISWA

Nama : Ni. Kadek Tisna Nala Suari
 Kelas : (v). 5
 Nama Sekolah : SD. Negri 4 Karangasem

Petunjuk:

1. Isilah identitas dengan lengkap.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai.

Instrumen Validasi

No	Aspek/Indikator	Respon		Catatan (Tanggapan, Masukan, Kritik)
		Ya	Tidak	
		1	0	
A.	Daya Tarik			
1	Apakah tampilan <i>game</i> menarik dan bagus?	✓		
2	Apakah jenis, ukuran, font, dan warna teks pada <i>game</i> jelas dan menarik?	✓		
3	Apakah animasi dan gambar pada <i>game</i> jelas dan menarik?	✓		
4	Apakah <i>game</i> ini membuat semangat untuk belajar?	✓		
B.	Penggunaan			
5	Apakah <i>game</i> ini mudah diinstal di <i>smartphone</i> ?	✓		
6	Apakah <i>game</i> mudah digunakan untuk belajar?	✓		
7	Apakah <i>game</i> ini membantu memahami materi?	✓		
C.	Bahasa			
8	Apakah bahasa yang digunakan dalam <i>game</i> jelas dan mudah dipahami?	✓		
D.	Evaluasi			

No	Aspek/Indikator	Respon		Catatan (Tanggapan, Masukan, Kritik)
		Ya	Tidak	
		1	0	
9	Apakah petunjuk pengerjaan soal pada <i>game</i> sudah jelas?	✓		
10	Apakah soal pada <i>game</i> sudah sesuai dengan materi?		✓	

REKAPITULASI RESPON SISWA

ASPEK/INDIKATOR	SISWA					
	1	2	3	4	5	6
DAYA TARIK						
1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1	1
PENGGUNAAN						
5	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1
BAHASA						
8	1	1	1	1	1	1
EVALUASI						
9	1	1	1	0	1	1
10	1	1	1	1	1	0
TOTAL SKOR	10	10	10	9	10	9

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal Ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Siswa 01} = 10/10 \times 100\% = 100\%$$

$$\text{Presentase Siswa 02} = 10/10 \times 100\% = 100\%$$

$$\text{Presentase Siswa 03} = 10/10 \times 100\% = 100\%$$

$$\text{Presentase Siswa 04} = 9/10 \times 100\% = 90\%$$

$$\text{Presentase Siswa 05} = 10/10 \times 100\% = 100\%$$

$$\text{Presentase Siswa 06} = 9/10 \times 100\% = 90\%$$

Persentase Tingkat Pencapaian

$$F : N = (100\% + 100\% + 100\% + 90\% + 100\% + 90\%) / 6 = 96,67\%$$

Lampiran 15 : Hasil Uji Efektivitas

No	Kode Siswa	Efektifitas	
		Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	S001	53	79
2	S002	84	100
3	S003	63	84
4	S004	63	95
5	S005	58	84
6	S006	63	84
7	S007	68	84
8	S008	53	79
9	S009	47	63
10	S010	47	68
11	S011	68	89
12	S012	63	89
13	S013	42	74
14	S014	53	79
15	S015	63	79
16	S016	26	53
17	S017	63	89
18	S018	68	89
19	S019	37	58
20	S020	79	95
21	S021	63	84
22	S022	68	84
23	S023	58	74
24	S024	74	89
25	S025	68	95



Lampiran 16 : Hasil Uji Prasyarat Analisis

1. Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-tes	.201	25	.010	.948	25	.228
Post-tes	.182	25	.032	.926	25	.071

a. Lilliefors Significance Correction

2. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene		
		Statistic	df1	df2
Nilai Pretes dan Posttes	Based on Mean	.217	1	48
	Based on Median	.110	1	48
	Based on Median and with adjusted df	.110	1	47.049
	Based on trimmed mean	.219	1	48

Test of Homogeneity of Variance

		Sig.
Nilai Pretes dan Posttes	Based on Mean	.644
	Based on Median	.741
	Based on Median and with adjusted df	.741
	Based on trimmed mean	.642

3. Hasil Uji Hipotesis (Uji-t Sampel Berkorelasi)

2) Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Post-tes	81.60	25	11.608	2.322
	Pre-tes	59.68	25	12.935	2.587

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
--	--	---	-------------	------

Pair 1	Post-tes & Pre-tes	25	.915	.000
--------	--------------------	----	------	------

Paired Samples Test

		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower
Pair 1	Post-tes - Pre-tes	21.920	5.220	1.044	19.765

Paired Samples Test

		Paired Differences	t	df	Sig. (2-tailed)
		95% Confidence Interval of the Difference			
		Upper			
Pair 1	Post-tes - Pre-tes	24.075	20.998	24	.000



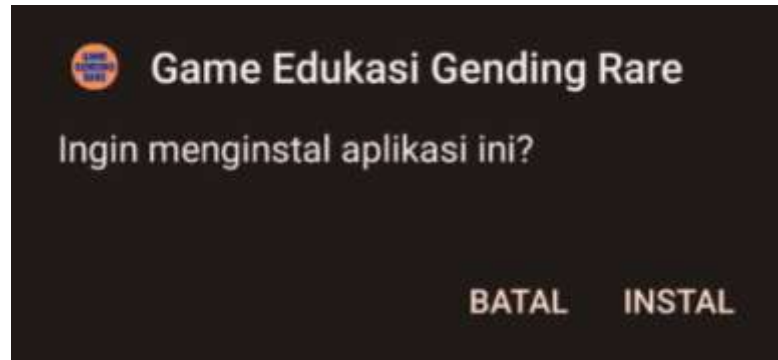
Lampiran 17 : Hasil Revisi Rancangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berdasarkan Masukan dari Ahli Media Pembelajaran dan Ahli Materi Pembelajaran IPA SD

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
	 <ul style="list-style-type: none"> • Judul dituliskan secara lebih jelas agar dapat menggambarkan isi materi
	 <ul style="list-style-type: none"> • Pada menu quis diganti dengan evaluasi. Didalamnya terdapat 10 soal pilihan ganda untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.
	 <ul style="list-style-type: none"> • Pada menu materi pembelajaran ditambahkan petunjuk materi pada bagian bawah untuk memudahkan siswa mengakses materi pembelajaran.

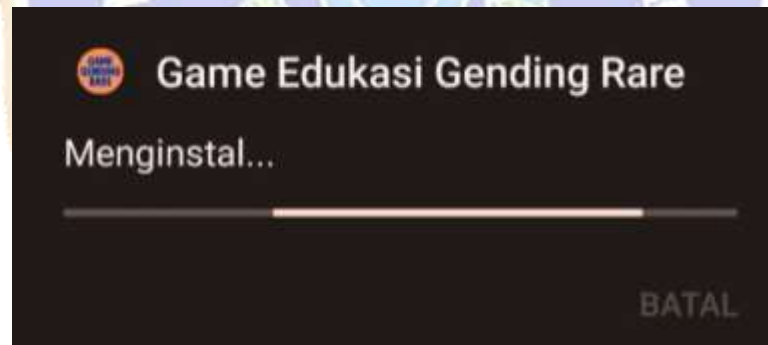
Lampiran 18 : Panduan Pembuatan *Game Edukasi Gending rare*

PANDUAN PENGGUNAAN APLIKASI GAME GENDING RARE

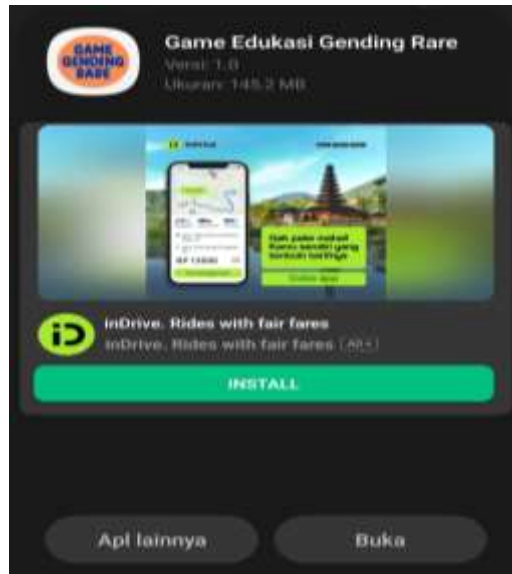
Aplikasi yang sudah dibuat terlebih dahulu diinstal dalam handphone android. Cara menginstal aplikasi ini sangat mudah yaitu membuka file dengan format apk kemudian klik instal.



Tunggu beberapa menit, game edukasi gending rare sedang proses penginstalan di hp android.



Setelah aplikasi ter-install dalam hp android, maka akan muncul tampilan notifikasi bahwa aplikasi game gending rare sudah terinstal dan bisa digunakan. Selanjutnya klik "Buka" untuk memulai menggunakan aplikasi game gending rare



Dalam aplikasi Game Gending rare terdapat enam menu yaitu KD/KI, Game Edukasi, Materi, Profil, Quiz, dan Petunjuk.



Selanjutnya pada KD/KI ditampilkan Kompetensi dasar dan Indikator dalam aplikasi game edukasi gending rare ini.



Pada menu materi, di tampilkan tiga pilihan materi yaitu Materi Ekosistem, Materi Rantai Makanan, dan Video pembelajaran yang berkaitan dengan gending rare





Pada menu game edukasi terdapat game menyusun kata berkaitan dengan materi ekosistem dan rantai makanan. Siswa menyelesaikan game tersebut untuk bisa lanjut ke quiz evaluasi dengan jumlah 10 soal pilihan ganda.





Selanjutnya menu Profil. Pada menu ini ditampilkan profil pengembang dan judul tesis yang dikembangkan.



Lampiran 19 : Dokumentasi Penelitian



Dokumentasi 01. Meminta ijin penelitian



Dokumentasi 02. Uji Pretes dan Posttes





Dokumentasi 03. Validasi Kepraktisan oleh Praktisi (Guru)



Dokumentasi 04. Penggunaan Media Pembelajaran *Game* Edukasi

Lampiran 20: Riwayat Hidup

RIWAYAT HIDUP



Ni Made Milayani Suarningsih lahir di Denpasar, pada tanggal 17 Pebruari 1986. Penulis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara pasangan I Nyoman Siti dan Ni Nyoman Kawi. Penulis menyelesaikan pendidikan sekolah dasar di SD Negeri 5 Bugbug pada tahun 1998, pendidikan sekolah menengah pertama di SMP N 1 Manggis pada tahun 2001, pendidikan sekolah menengah atas di SMA N 2 Amlapura pada tahun 2004, dan D2 pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA) pada tahun 2006. Penulis melanjutkan pendidikan S1 di Universitas Terbuka (UT) pada tahun 2010. Kemudian diangkat menjadi guru PNS di SD Negeri 2 Tenganan pada tahun 2009 dan diangkat sebagai kepala sekolah di SD Negeri 4 Karangasem pada tahun 2023. Penulis kembali melanjutkan studi dengan mengambil Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana (S2) di Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA) pada tahun 2022 dan lulus pada tahun 2024.