

Lampiran 01. Surat Pengantar Observasi



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

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

Nomor : 080 /427/UN.48.10.6/KM/2023

Lamp : -

Hal : Permohonan ijin untuk observasi

Yth. Kepala TK Negeri Pembina Denpasar
di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka memenuhi syarat-syarat perkuliahan mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, dimohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu difasilitasi untuk melakukan observasi guna mencari data/informasi yang diperlukan. Adapun data mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : Ni Putu Ayu Satyadewi
NIM : 2011061025
Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Pendidikan Dasar
Semester : VI (Enam)

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 28 Maret 2023
Ketua,



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

Lampiran 02. Surat Ijin Penelitian



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

Nomor : 5327/UN48.10.1/LT/2023 Singaraja, 3 Januari 2024
Hal : Ijin Penelitian

Yth. Kepala TK Negeri Pembina Denpasar
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 Bapak/Ibu pimpin. Adapun nama mahasiswa tersebut :

Nama : Ni Putu Ayu Satyadewi
NIM : 2011061025
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

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

An. Dekan
Wakil Dekan I,



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



- 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 03. Keterangan Telah Melakukan Pengumpulan Data



PEMERINTAH KOTA DENPASAR
 DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA
 KECAMATAN DENPASAR UTARA
TK. NEGERI PEMBINA DENPASAR
 Alamat : JL.Daha, Lumintang Denpasar Utara.Telp.(0361) 428724
 E-mail.tknegeripembinadenpasar@gmail.com



SURAT KETERANGAN
Nomor : 03/TKN/I/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala TK Negeri Pembina Denpasar.

Nama : Ni Wayan Budiasih, S.Pd., M.Pd.

NIP : 197006212000122004

Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha yang namanya dibawah ini:

Nama : Ni Putu Ayu Satyadewi

NIM : 2011061025

Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan : Pendidikan Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Pengembangan Media *Game Education* Berbasis *Powerpoint*

Interaktif pada Tema Binatang Sub Tema Serangga untuk

Menstimulasi Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B di TK Negeri

Pembina Denpasar

Memang benar telah melakukan pengumpulan data dan penelitian untuk skripsi di TK Negeri Pembina Denpasar.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 3 Januari 2024

Kepala TK Negeri Pembina Denpasar

Official stamp of the Government of Denpasar, TK Negeri Pembina, Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Denpasar. The stamp is circular with the text 'PEMERINTAH KOTA DENPASAR' around the perimeter and 'TKN.P TAMAN KANAK-KANAK NEGERI PEMBINA DENPASAR' in the center. A handwritten signature is written over the stamp.

Ni Wayan Budiasih, S.Pd., M.Pd.

NIP. 197006212000122004

Lampiran 04. Surat Validasi Ahli Rancang Bangun



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

Nomor : 4672/UN48.10.6/LT/2023 Singaraja, 13 November 2023
Hal : Validasi Rancang Bangun Produk Penelitian

Yth. Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
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 yang diperlukan guna validasi rancang bangun produk hasil penelitiannya. Adapun nama mahasiswa tersebut :

Nama : Ni Putu Ayu Satyadewi
NIM : 2011061025
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : Pengembangan Media *Game Education* Berbasis *PowerPoint* Interkatif Pada Tema Binatang Sub Tema Serangga untuk Menstimulasi Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Denpasar

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

Ketua Jurusan,




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 Elektornik 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 05. Surat Validasi Ahli Isi Pembelajaran



**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

Nomor : 4960/UN48.10.6/LT/2023 Singaraja, 30 November 2023
Hal : Validasi Isi Produk Penelitian


Yth. Luh Ayu Tirtayani, S.Psi., M.Psi., Psikolog
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 yang diperlukan guna validasi isi produk hasil penelitiannya. Adapun nama mahasiswa tersebut :


Nama : Ni Putu Ayu Satyadewi
NIM : 2011061025
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : Pengembangan Media *Game Education* Berbasis *PowerPoint* Interkatif Pada Tema Binatang Sub Tema Serangga untuk Menstimulasi Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Denpasar

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

Ketua Jurusan,



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 06. Surat Validasi Desain Ahli Desain Instruksional



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

Nomor : 5325/UN48.10.6/LT/2023 Singaraja, 15 Desember 2023
Hal : Validasi Desain Instruksional Produk Penelitian

Yth. Drs. Made Putra M.Pd.
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 yang diperlukan guna validasi desain instruksional produk hasil penelitiannya. Adapun nama mahasiswa tersebut :

Nama : Ni Putu Ayu Satyadewi
NIM : 2011061025
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : Pengembangan Media *Game Education* Berbasis *PowerPoint* Interkatif Pada Tema Binatang Sub Tema Serangga untuk Menstimulasi Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Denpasar

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

Ketua Jurusan,



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 07. Surat Validasi Ahli Media Pembelajaran



**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

Nomor : 5326/UN48.10.6/LT/2023 Singaraja, 15 Desember 2023
Hal : Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian


Yth. Drs. Made Putra M.Pd.
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 yang diperlukan guna validasi media pembelajaran produk hasil penelitiannya. Adapun nama mahasiswa tersebut :


Nama : Ni Putu Ayu Satyadewi
NIM : 2011061025
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : Pengembangan Media *Game Education* Berbasis *PowerPoint* Interkatif Pada Tema Binatang Sub Tema Serangga untuk Menstimulasi Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Denpasar

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

Ketua Jurusan,



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 Elektornik 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

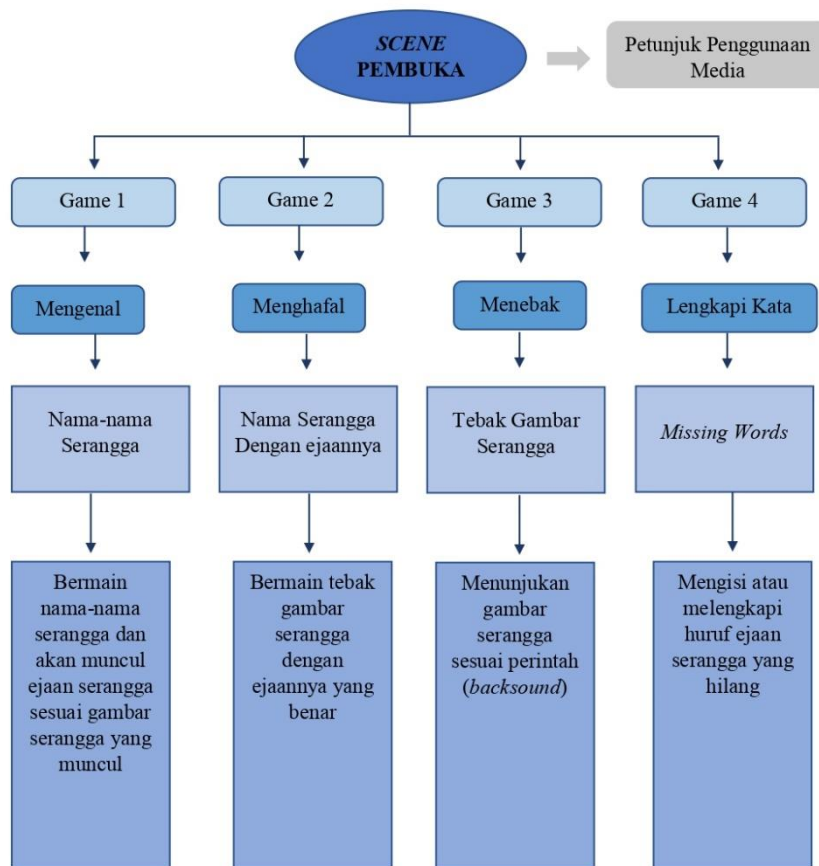
Lampiran 08. Hasil Wawancara dengan Guru

Nama Sekolah : TK Negeri Pembina Denpasar
 Nama Guru : Ida Ayu Cintiya Nurina, S.Pd. AUD
 Kelompok : B

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, apakah Ibu dan para Guru disini sudah menggunakan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran?	Media pembelajaran yang dominan digunakan saat proses mengajar berupa media gambar dan buku lembar kerja anak yang sudah berisikan tema-tema pada setiap semester. Anak-anak hanya perlu mengisi buku tersebut saat pembelajaran.
2	Apakah semua guru kelompok B mempunyai laptop untuk menunjang proses pembelajaran?	Iya sudah, guru kelompok B di TK ini sudah semua memiliki laptop dan setiap hari membawa laptop, tetapi belum tahu cara memanfaatkan laptop untuk proses pembelajaran.
3	Apakah media pembelajaran yang digunakan sudah cukup untuk mendukung proses belajar mengajar?	Media pembelajaran yang digunakan masih belum cukup untuk mendukung kegiatan belajar mengajar karena tentunya kurang menarik perhatian anak-anak dan anak-anak cepat merasa bosan saat proses pembelajaran.
4	Bagaimana hasil belajar anak pada saat ini? Khususnya pada kemampuan bahasa anak	Hasil belajar anak dalam proses belajar mengajar cukup baik, akan tetapi ada beberapa anak yang hasil belajarnya menurun. Hal ini kemungkinan disebabkan sulitnya memahami materi dan kurang adanya media yang memadai untuk memudahkan penyampaian materi. Khususnya pada kemampuan mengenal kosakata yang minim, anak-anak terlihat kebingungan ketika saya meminta untuk mengeja suatu kata dan melengkapi kalimat yang hilang.
5	Terkait kurangnya media yang dapat membantu meningkatkan motivasi belajar anak, apakah saya boleh membantu ibu dengan mengembangkan media pembelajaran berupa <i>game education</i> bantuan <i>powerpoint</i> tema serangga bu?	Tentu saja boleh, itu sangat membantu anak dalam proses belajar. Anak sangat senang menggunakan media yang menarik karena anak akan senang belajar jika menggunakan media yang unik dan tidak monoton yang belum pernah mereka gunakan. Jadi minat anak dalam belajar akan bertambah jika menggunakan media pembelajaran khususnya media pembelajaran yang menarik.

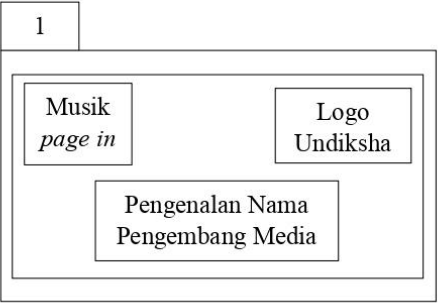

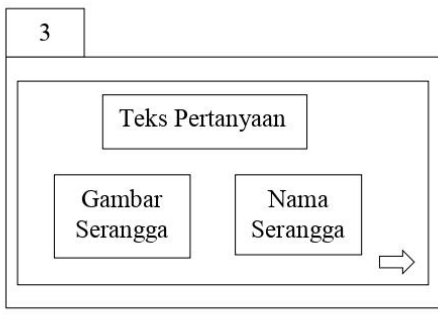
Lampiran 09. *Flowchart*

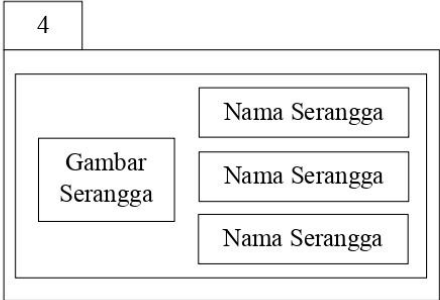
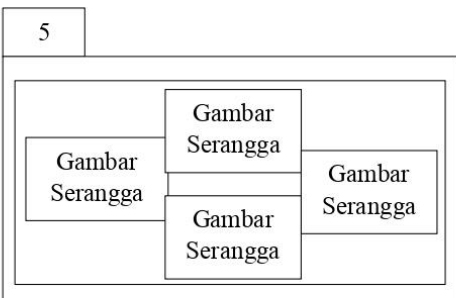
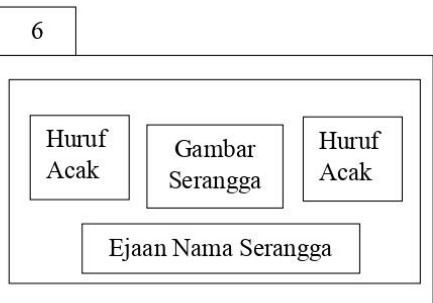
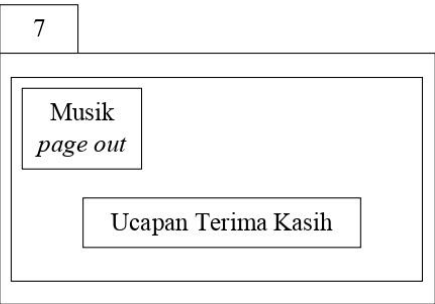
**FLOWCHART GAME EDUCATION
BERBASIS PPT INTERAKTIF
“Tema Binatang Sub Tema Serangga”
Oleh: Ni Putu Ayu Satyadewi**



Lampiran 10. Storyboard

STOYBOARD GAME EDUCATION
BERBASIS PPT INTERAKTIF
“Tema Binatang Sub Tema Serangga”
Oleh: Ni Putu Ayu Satyadewi

No	Visual	Keterangan
1.		<p>Bagian ini merupakan sampul awal yang berisi logo Undiksha dan nama pengembang media. Ilustrasi atau gambar menjadi <i>background</i> slide ppt.</p>
2.		<p>Bagian ini merupakan awal permainan yang berisi menu mulai dan judul permainan. Selain itu, bagian ini juga diisi ilustrasi alam sebagai <i>background</i> dan suara pada latar.</p>
3.		<p>Bagian ini langsung menuju pada permainan yang pertama, yaitu bermain tebak gambar serangga dengan ejaan huruf nama-nama serangga. Permainan ini akan ditampilkan dalam 7 slide. Pada bagian ini akan memakai 7 macam-macam serangga, seperti gambar capung, kupu-kupu, lebah, belalang, semut, nyamuk, dan lalat.</p>

4.		<p>Bagian ini merupakan permainan yang kedua. Permainan ini yaitu tentang menebak tulisan nama serangga dengan gambar serangga yang muncul. Jika menjawab dengan benar, akan muncul suara ceklist untuk jawaban yang benar, begitupun sebaliknya.</p>
5.		<p>Bagian ini merupakan permainan yang ketiga. Permainan ini yaitu tentang menebak gambar serangga sesuai dengan perintah yang ada. Perintah tersebut akan berupa suara yang akan dimasukkan ke dalam slide.</p>
6.		<p>Bagian ini merupakan permainan yang terakhir. Permainan ini berisi permainan <i>missing word</i> atau mengisi huruf yang hilang.</p>
7.		<p>Bagian ini merupakan <i>slide</i> terakhir yang berisi ucapan terima kasih dan terdapat musik <i>page out</i> yang akan diputar.</p>

Lampiran 11. Modul Ajar dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

MODUL AJAR KELOMPOK B
TK NEGERI PEMBINA DENPASAR
TEMA BINATANG SUB TEMA SERANGGA

A. INFORMASI UMUM

Nama	Sayu Mas Setyawati,S.Pd	Jenjang/Kelas	TK/TK B
Asal Sekolah	TK Negeri Pembina Denpasar	Mata Pelajaran	-
Alokasi Waktu	1-6 pertemuan 1.050 menit/minggu	Jumlah Siswa	15 anak
Model Pembelajaran	Tatap Muka / Area		
Fase	Fondasi		
Topik/Sub Topik	Binatang / Serangga		
Tujuan Kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> • Anak menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan. • Anak dapat berkreasi dan berimajinasi tentang binatang serangga. • Anak menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi dan eksplorasi serangga. • Anak menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis dan logis. • Anak menunjukkan rasa ingin tahu melalui eksperimen. • Anak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. • Anak terlihat antusias bekerjasama menyelesaikan kegiatan. • Anak mampu menyebutkan macam-macam serangga. • Anak dapat mengenali huruf-huruf yang dilihatnya dengan tepat. • Anak dapat merangkai kata serangga, seperti capung, kupu-kupu, lebah, belalang, semut, nyamuk, lalat dengan tepat. 		
Kata Kunci	Binatang, Nama-nama Serangga		
Deskripsi Umum Kegiatan	<p>Pada kegiatan ini anak diajak untuk dapat mengetahui macam-macam serangga yang ada disekitar anak.</p> <p>Kegiatan diawali dengan menggali pengetahuan awal anak-anak tentang serangga, mengetahui macam-macam serangga yang berbahaya bagi manusia.</p> <p>Pada kegiatan ini anak diajak untuk mengenal berbagai macam</p>		

	<p>serangga yang ada di lingkungan sekitar sebagai bentuk rasa cinta terhadap alam ciptaan Tuhan</p> <p>Kegiatan yang dilakukan meliputi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tanya jawab tentang macam-macam binatang - Tanya jawab tentang nama-nama serangga - Memecahkan masalah sederhana melalui media <i>game education</i> yang sudah disiapkan - Berkarya membuat berbagai hasil karya melalui berbagai media yang ada di sekitar
Alat dan Bahan	Kertas, alat tulis, media mewarnai (cat/krayon/pensil warna), laptop, proyektor, papan tulis
Sarana Prasarana	Ruangan kelas, halaman sekolah, kebun sekolah

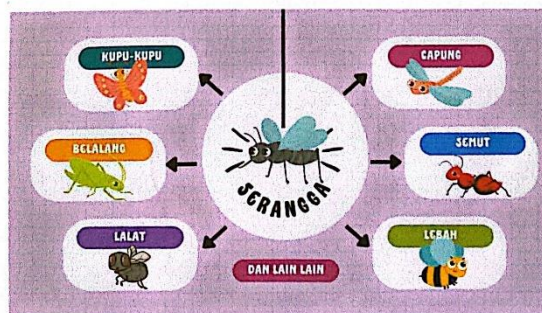
B. KOMPONEN INTI

1. Bercerita/Berdiskusi gambar

Sumber	<p>Contoh sumber:</p> <p>Buku/gambar/video tentang Serangga</p> <p>Media pembelajaran <i>game education</i> dari Powerpoint</p> <p>Video tentang nama-nama serangga :</p> <p>https://youtu.be/B43VEVpeYEM?si=tqJP5gvBuO-7L-Hj</p>
--------	--

2. Membuat Peta Konsep :

Setelah menentukan tema yang akan dikenalkan pada anak, guru membuat peta konsep sebagai dasar dalam pemilihan topik-topik yang akan dibahas. Berikut contoh peta konsep tentang serangga :



3. Curah Ide Kegiatan :

Berisi variasi kegiatan yang dapat dikembangkan dari peta konsep, misalnya :

- a. Alternatif kegiatan awal yang dapat memantik ide atau imajinasi anak seperti:
 - Guru bersama anak berkeliling di kebun sekolah
 - Membaca buku cerita yang berkaitan dengan serangga
 - Menonton film atau video terkait dengan serangga
- b. Alternatif kegiatan bermain menggunakan *powerpoint*
 - Mengenalkan berbagai macam serangga dengan ejaan hurufnya
 - Mengenal ejaan yang benar untuk macam-macam kata serangga
 - Berkarya membuat berbagai hasil karya melalui berbagai media yang ada di sekitar

Dari peta konsep yang telah dibuat, guru dapat merumuskan berbagai variasi kegiatan yang dapat dilakukan oleh anak. Ragam kegiatan disesuaikan dengan pendekatan dan model pembelajaran yang digunakan di sekolah masing-masing. Kemudian guru dapat menggunakan seluruh atau sebagian kegiatan sesuai dengan minat dan kebutuhan anak. Berikut rencana pelaksanaan pembelajaran:

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
TK NEGERI PEMBINA DENPASAR
TAHUN PELAJARAN 2023/2024

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun
Topik/Sub Topik : Binatang/Serangga
Semester/Minggu : I/15
Hari/Tanggal : Senin, 11 Desember 2023
Alokasi Waktu : 1.050 Menit/Minggu

Tujuan Kegiatan:

1. Anak menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan.
2. Anak dapat berkreasi dan berimajinasi tentang binatang serangga.
3. Anak menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi dan eksplorasi serangga.
4. Anak menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis dan logis.
5. Anak menunjukkan rasa ingin tahu melalui eksperimen.
6. Anak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.
7. Anak terlihat antusias bekerjasama menyelesaikan kegiatan.
8. Anak mampu menyebutkan macam-macam serangga.
9. Anak dapat mengenali huruf-huruf yang dilihatnya dengan tepat.
10. Anak dapat merangkai kata serangga, seperti capung, kupu-kupu, lebah, belalang, semut, nyamuk, lalat dengan tepat.

Sumber/Alat Bahan:

- Kertas
- Alat tulis (pensil, penghapus, spidol, penggerot)
- Media mewarnai (cat/krayon/pensil warna)
- *Game education*
- Video pembelajaran
- Laptop
- LCD dan proyektor

Kegiatan:

A. Pembuka (±30 menit)

1. Penerapan SOP pembukaan (penyambutan, salam, berbaris, bernyanyi lagu wajib, gerak dan lagu, gerakan fisik motorik kasar, masuk kelas, mengingatkan kembali “janji kelas/kesepakatan kelas”)
2. Berdiskusi membahas tentang topik serangga
Panduan pertanyaan pematik:

- Apa saja yang anak-anak tahu tentang serangga?
- Mengapa kita harus mengetahui nama-nama serangga?
- Bagaimana caranya membedakan serangga dengan binatang lainnya?

Murid diajak membaca cerita tentang serangga

Pertanyaan pematik:

- Apa saja nama-nama serangga yang anak-anak diketahui?
- Bagaimana ejaan kata serangga?

B. Inti (±60 menit)

Pertanyaan pematik:

- Apa saja yang anak-anak ketahui tentang serangga?
- Apa saja nama-nama serangga yang anak-anak diketahui?
- Bagaimana ejaan kata serangga?
- Apa saja serangga yang sudah kita mainkan dari *game education* tersebut?

Guru meminta murid untuk:

1. Menyebutkan nama-nama serangga yang diketahui anak
2. Melakukan percakapan tentang topik serangga dan mengkomunikasikan serangga yang berbahaya dan tidak berbahaya
3. Menonton video pembelajaran tentang serangga serta melakukan tanya jawab antara guru dan murid
4. Setelah itu melalui pemahaman yang sudah didapatkannya, guru mengajak anak bermain melalui media *game education* yang ada pada *powerpoint* secara bergantian atau berkelompok
5. Murid menceritakan pengalamannya setelah melakukan kegiatan

Recalling:

1. Merapikan peralatan bermain yang dipakai saat kegiatan
2. Mencertiakan kegiatan bermain yang dilaksanakan
3. Penguatan pengetahuan yang didapat anak
4. Bila ada perilaku yang kurang tepat didiskusikan bersama

C. Istirahat (±45 menit)

Penerapan SOP Istirahat di halaman TK (cuci tangan, berdoa, makan dan minum, serta bermain)

D. Penutup (±35 menit)

Penerapan SOP Penutup

1. Menanyakan perasaan hari ini dalam kegiatan main yang telah dilakukan
2. Menguatkan konsep yang telah dibangun dengan pengetahuan yang direncanakan
3. Memberikan apresiasi atas perilaku positif yang telah dilakukan oleh murid
4. Merefleksikan kegiatan hari ini dengan panduan pertanyaan:

Contoh pertanyaan refleksi anak:

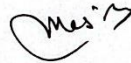
- Apa yang kamu sukai dari kegiatan hari ini?
- Mengapa kamu harus mengetahui tentang serangga?

5. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari dengan kesepakatan awal
6. Penerapan SOP Penutup (bernyanyi dan bertepuk tangan “tepuk pulang”, berdoa, mengucapkan salam, berpamitan)
7. Refleksi guru

Asesmen

1. Catatan Anekdote
2. Hasil Karya
3. Ceklist
4. Foto Berseri

Guru Kelompok B2



Sayu Mas Setyawati, S.Pd
NIP. 196404221987032015

Mahasiswa



Ni Putu Ayu Satyadewi
NIM. 2011061025

Mengetahui,
Kepala TK Negeri Pembina Denpasar



Ni Wayan Budiasih, S.Pd., M.Pd
NIP. 197006212000122004

Rencana Penilaian

Penilaian Ceklist

Topik :

Semester:

No	Elemen	Tujuan Pembelajaran	Nama Anak
1			

Dokumentasi (Foto Berseri)

Nama anak:	Kelompok:	Hari/tanggal:
Foto Kegiatan	Deskripsi	
Perilaku yang muncul		

Asesmen Hasil Karya

Nama Anak :
 Kelompok :
 Hari/tgl :
 Topik :

Karya Peserta Didik

(Foto Hasil Karya)

Deskripsi	Perilaku yang teramati

Refleksi Guru

Tindak Lanjut

1. Guru menyiapkan rancangan kegiatan main berikutnya berupa: membuat invitasi, menyiapkan bahan dan alat untuk membuat karya sesuai imajinasi anak, alat pendukung yang akan digunakan secara mandiri serta perlengkapan dalam kegiatan mereka.
2. Guru menginformasikan kepada orangtua tentang rencana kegiatan peserta didik.
3. Guru melibatkan peserta didik dan orangtua untuk menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan.

Lampiran 12. Hasil Kuesioner Ahli Rancang Bangun

**ANGKET PENILAIAN MEDIA *GAME EDUCATION* BERBASIS *POWERPOINT*
INTERAKTIF PADA TEMA BINATANG SUB TEMA SERANGGA UNTUK
MENSTIMULASI KEMAMPUAN BAHASA ANAK KELOMPOK B DI TK
NEGERI PEMBINA DENPASAR UNTUK AHLI RANCANG BANGUN**

Peneliti : Ni Putu Ayu Satyadewi
 Pembimbing : Dr. Didith Pramunditya Ambara, S.Psi., M.A
 Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For.
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
 Nama Validator : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Media *Game Education* Berbasis *Powerpoint* Interaktif pada Tema Binatang Sub Tema Serangga Serangga untuk Menstimulasi Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Denpasar”, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap rancang bangun media *game education* berbasis *powerpoint* tema serangga sub tema serangga ini.

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai rancang bangun media *game education* berbasis *powerpoint* yang dikembangkan untuk mengetahui kelayakan *game education* tersebut pada tema binatang sub tema serangga.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terimakasih

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Penilaian Produk Oleh Ahli Rancang Bangun

No.	Aspek	Indikator	Skala 4			
			SS	S	TS	STS
1	Model Pengembangan yang digunakan	a. Kesesuaian model pengembangan yang digunakan dengan karakteristik produk yang dihasilkan	✓			
		b. Ketepatan alasan pemilihan model pengembangan	✓			
2	Tahapan-tahapan Pengembangan	a. Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan dengan model pengembangan yang digunakan		✓		
		b. Ketepatan penggambaran tahapan-tahapan pengembangan		✓		
3	Kejelasan, Kepraktisan, dan Keruntutan	a. Kejelasan tahapan-tahapan pengembangan berdasarkan model pengembangan yang digunakan	✓			
		b. Tingkat kepraktisan proses pengembangan yang dilaksanakan		✓		
		c. Keruntutan langkah-langkah pengembangan	✓			
4	Evaluasi Sumatif	a. Ketepatan rancangan evaluasi sesuai model yang digunakan	✓			
		b. Kejelasan instrumen evaluasi yang dikembangkan	✓			
		c. Validitas dan reliabilitas instrumen evaluasi yang digunakan		✓		
		d. Ketepatan subjek coba yang dilibatkan	✓			
Jumlah			28	12		
Total			40			

C. Catatan/Komentar/Saran

1. *Bagan alir direvisi* *tanah garis putus-putus*
2. *story board*

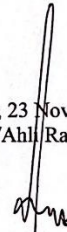
D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ② Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu).

Denpasar, 23 November 2023
Validator/Ahl Rancang Bangun,



Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
NIP 19591231 198403 1 010

Lampiran 13. Hasil Kuesioner Ahli Isi Pembelajaran

ANGKET PENILAIAN MEDIA *GAME EDUCATION* BERBASIS *POWERPOINT* INTERAKTIF PADA TEMA BINATANG SUB TEMA SERANGGA UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN BAHASA ANAK KELOMPOK B DI TK NEGERI PEMBINA DENPASAR UNTUK AHLI ISI PEMBELAJARAN

Peneliti : Ni Putu Ayu Satyadewi
 Pembimbing : Dr. Didith Pramunditya Ambara, S.Psi., M.A
 Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For.
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
 Nama Validator : Luh Ayu Tirtayani, S.Psi., M.Psi., Psikolog

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Media *Game Education* Berbasis *Powerpoint* Interaktif pada Tema Binatang Sub Tema Serangga Serangga untuk Menstimulasi Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Denpasar”, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap isi/materi media *game education* berbasis *powerpoint* tema serangga sub tema serangga ini.

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media *game education* berbasis *powerpoint* yang dikembangkan untuk mengetahui kelayakan *game education* tersebut pada tema binatang sub tema serangga.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Penilaian Produk Oleh Ahli Isi Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	Skala 4			
			SS	S	TS	STS
1	Kurikulum	a. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	√			
		b. Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	√			
		c. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	√			
2	Materi	a. Ketepatan materi	√			
		b. Kedalaman materi	√			
		c. Kelengkapan materi	√			
		d. Kemenarikan materi	√			
		e. Kesesuaian materi dengan karakteristik anak	√			
		f. Materi didukung dengan media yang tepat		√		
		g. Materi mudah dipahami	√			
		h. Konsep yang disajikan dapat dilogikakan dengan jelas		√		
3	Kebahasaan	a. Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten	√			
		b. Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik anak	√			
4	Evaluasi	a. Kejelasan target hasil belajar	√			
		b. Materi yang disampaikan membantu mengingat kemampuan dan pengetahuan sebelumnya	√			
Jumlah			52	6		
Total			58			

C. Catatan/Komentar/Saran

Materi yang dibahas dalam media telah sesuai dengan kompetensi dasar pengetahuan yang distimulasi pada anak usia dini. Namun demikian, konten gambar yang dimuat pada media perlu disesuaikan bentuknya agar menyerupai hewan aslinya. Contoh: pada gambar nyamuk dan lalat. Penampilan gambar yang sesuai aslinya (kontekstual) akan memudahkan anak usia dini dalam memahami konten pembelajaran yang disampaikan oleh media ini.

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu).

Denpasar, 29 November 2023
Validator/Ahli Isi Pembelajaran,



Luh Ayu Tirtayani, S.Psi., M.Psi., Psikolog
NIP 19820623 201212 2 002

Lampiran 14. Hasil Kuesioner Ahli Desain Instruksional

**ANGKET PENILAIAN MEDIA *GAME EDUCATION* BERBASIS *POWERPOINT*
INTERAKTIF PADA TEMA BINATANG SUB TEMA SERANGGA UNTUK
MENSTIMULASI KEMAMPUAN BAHASA ANAK KELOMPOK B DI TK
NEGERI PEMBINA DENPASAR UNTUK AHLI DESAIN PEMBELAJARAN**

Peneliti : Ni Putu Ayu Satyadewi
Pembimbing : Dr. Didith Pramunditya Ambara, S.Psi., M.A
Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For.
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator : Drs. Made Putra M.Pd.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Media *Game Education* Berbasis *Powerpoint* Interaktif pada Tema Binatang Sub Tema Serangga Serangga untuk Menstimulasi Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Denpasar”, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media *game education* berbasis *powerpoint* tema serangga sub tema serangga ini.

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media *game education* berbasis *powerpoint* yang dikembangkan untuk mengetahui kelayakan *game education* tersebut pada tema binatang sub tema serangga.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Penilaian Produk Oleh Ahli Desain Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	Skala 4			
			SS	S	TS	STS
1	Tujuan	a. Tujuan pembelajaran yang jelas	✓			
		b. Konsistensi antara tujuan, materi dan evaluasi	✓			
2	Strategi	a. Kegiatan pembelajaran yang bisa memotivasi	✓			
		b. Memberikan kesempatan anak untuk belajar mandiri	✓			
		c. Penyampaian materi yang menarik	✓			
		d. Penyampaian materi yang sistematis	✓			
3	Evaluasi	a. Kejelasan tujuan pembelajaran		✓		
		b. Evaluasi kegiatan yang sudah dilaksanakan		✓		
Jumlah			24	6		
Total			30			

C. Catatan/Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

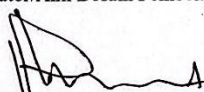
D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu).

Denpasar, 15 Desember 2023
Validator/Ahli Desain Pembelajaran,



Drs. I Made Putra M.Pd.
NIP 195612311985011002

Lampiran 15. Hasil Kuesioner Ahli Media Pembelajaran

ANGKET PENILAIAN MEDIA *GAME EDUCATION* BERBASIS *POWERPOINT* INTERAKTIF PADA TEMA BINATANG SUB TEMA SERANGGA UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN BAHASA ANAK KELOMPOK B DI TK NEGERI PEMBINA DENPASAR UNTUK AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Peneliti : Ni Putu Ayu Satyadewi
 Pembimbing : Dr. Didith Pramunditya Ambara, S.Psi., M.A
 Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For.
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
 Nama Validator : Drs. Made Putra M.Pd.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Media *Game Education* Berbasis *Powerpoint* Interaktif pada Tema Binatang Sub Tema Serangga Serangga untuk Menstimulasi Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Denpasar”, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media *game education* berbasis *powerpoint* tema serangga sub tema serangga ini.

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media *game education* berbasis *powerpoint* yang dikembangkan untuk mengetahui kelayakan *game education* tersebut pada tema binatang sub tema serangga.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Penilaian Produk Oleh Ahli Media Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	Skala 4			
			SS	S	TS	STS
1	Desain Pesan	a. Kualitas tampilan baik	✓			
		b. Tampilan layar serasi dan seimbang	✓			
		c. Ketepatan penggunaan jenis huruf	✓			
		d. Ketepatan penggunaan ukuran huruf	✓			
		e. Ketepatan penggunaan spasi tulisan	✓			
		f. Ketepatan penggunaan <i>sound effect</i>	✓	≠		
		g. Penggunaan gambar untuk pendukung pembelajaran		✓		
		h. Penggunaan audio yang mendukung pemahaman materi		✓		
2	Pengoprasian	a. Kemudahan menggunakan media		✓		
		b. Media dapat membangkitkan motivasi anak	✓			
		c. Media dapat digunakan secara berulang	✓			
3	Ketepatan, Teknik, Kejelasan	a. Konsistensi dengan tema	✓			
		b. Keakuratan materi	✓			
		c. Media dapat membantu anak dalam proses belajar	✓			
		d. Media dapat membantu anak memahami materi	✓			
Jumlah			48	9		
Total			57			

C. Catatan/Komentar/Saran

- animasi pada latar agar di'alkan supaya tidak mengganggu konsentrasi anak pada fokus utama
- Tambahkan petunjuk penggunaan media U.I. Kembangkan

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ② Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu).

Denpasar, 15 Desember 2023
Validator/Ahli Media Pembelajaran,



Drs. Made Putra M.Pd.
NIP 195612311985011002

Lampiran 16. Surat Pernyataan Ahli Rancang Bangun

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.

NIP : 19591231 198403 1 010

Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan menilai rancang bangun *game education* pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *Game Education* Berbasis *Powerpoint* Interaktif pada Tema Binatang Sub Tema Serangga Serangga untuk Menstimulasi Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Denpasar" yang disusun oleh:

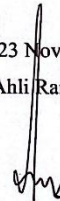
Nama : Ni Putu Ayu Satyadewi

NIM : 2011061025

Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

Denpasar, 23 November 2023
Validator/Ahli Rancang Bangun,



Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
NIP 19591231 198403 1 010

Lampiran 17. Surat Pernyataan Ahli Isi Pembelajaran

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Luh Ayu Tirtayani, S.Psi., M.Psi., Psikolog

NIP : 19820623 201212 2 002

Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan menilai isi pembelajaran *game education* pada skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Game Education* Berbasis *Powerpoint* Interaktif pada Tema Binatang Sub Tema Serangga Serangga untuk Menstimulasi Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Denpasar” yang disusun oleh:

Nama : Ni Putu Ayu Satyadewi

NIM : 2011061025

Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

Denpasar, 29 November 2023

Validator/Ahli Isi Pembelajaran,



Luh Ayu Tirtayani, S.Psi., M.Psi., Psikolog

NIP 19820623 201212 2 002

Lampiran 18. Surat Pernyataan Ahli Desain Instruksional

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Drs. Made Putra M.Pd.

NIP : 195612311985011002

Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan menilai desain instruksional *game education* pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *Game Education* Berbasis *Powerpoint* Interaktif pada Tema Binatang Sub Tema Serangga Serangga untuk Menstimulasi Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Denpasar" yang disusun oleh:

Nama : Ni Putu Ayu Satyadewi

NIM : 2011061025

Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

Denpasar, 15 Desember 2023

Validator/Ahli Desain Instruksional,



Drs. Made Putra M.Pd.

NIP 195612311985011002

Lampiran 19. Surat Pernyataan Ahli Media Pembelajaran

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Drs. Made Putra M.Pd.

NIP : 195612311985011002

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai media pembelajaran *game education* pada skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Game Education* Berbasis *Powerpoint* Interaktif pada Tema Binatang Sub Tema Serangga Serangga untuk Menstimulasi Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Denpasar” yang disusun oleh:

Nama : Ni Putu Ayu Satyadewi

NIM : 2011061025

Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

Denpasar, 15 Desember 2023

Validator/Ahli Media Pembelajaran,



Drs. Made Putra M.Pd.

NIP 195612311985011002

Lampiran 20. Daftar Hadir Subjek Uji Coba Perorangan

**DAFTAR HADIR SUBJEK
UJI COBA PERORANGAN**

Penelitian : Pengembangan Media *Game Education* Berbasis *Powerpoint* Interaktif pada Tema Binatang Sub Tema Serangga untuk Menstimulasi Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Denpasar

No.	Nama Anak	Kehadiran (✓)
1.	Ni Putu Tisya Vishaka Daneswari	✓
2.	I Kadek Danesta Wistarayana	✓
3.	Ni Putu Gladys Nathasya Tiani	✓

Denpasar, 3 Januari 2024
Guru Kelompok B2,



Sayu Mas Setyawati, S.Pd
NIP. 19640422 198703 2 015

Lampiran 21. Hasil Kuesioner Uji Coba Perorangan

**ANGKET PENILAIAN MEDIA *GAME EDUCATION* BERBASIS *POWERPOINT*
INTERAKTIF PADA TEMA BINATANG SUB TEMA SERANGGA UNTUK
MENSTIMULASI KEMAMPUAN BAHASA ANAK KELOMPOK B DI TK NEGERI
PEMBINA DENPASAR UJI COBA PERORANGAN**

A. Identitas

Nama : *Tisya*
No Absen : *2*
Kelas : *B2*

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh anak atau dibantu oleh guru.
2. Sebelum mengisi instrument dibawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Sebelum mengisi evaluasi, baca dan pahami setiap pertanyaan dengan seksama.
4. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian siswa.
5. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan sebagai berikut.
SS = Sangat Setuju
S = Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju
6. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen silahkan tulis pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Hasil Uji Coba Perorangan

No.	Aspek	Indikator	Skala 4			
			SS	S	TS	STS
1.	Desain Pesan	1. Desain produk	✓			
		2. Keterbacaan teks	✓			
		3. Kejelasan pada gambar	✓			
		4. Kejelasan pada suara	✓			
2.	Materi	1. Ketepatan isi materi	✓			
		2. Kemudahan memahami materi	✓			

		3. Manfaat media pembelajaran	✓			
3.	Pengoprasian	1. Kemudahan pengoprasian	✓			
		2. Diberikan petunjuk penggunaan		✓		
4.	Motivasi	1. Media dapat membantu anak dalam proses belajar	✓			
Jumlah			36	3		
Total			39			

D. Komentar dan Saran

Sangat menarik, gambarnya bagus

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Denpasar, 3 Januari 2024

Guru Kelompok B2,

Mes

Sayu Mas Setyawati, S.Pd

NIP. 19640422 198703 2 015

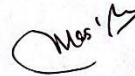
Lampiran 22. Daftar Hadir Subjek Uji Coba Kelompok Kecil

**DAFTAR HADIR SUBJEK
UJI COBA KELOMPOK KECIL**

Penelitian : Pengembangan Media *Game Education* Berbasis *Powerpoint* Interaktif pada Tema Binatang Sub Tema Serangga untuk Menstimulasi Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Denpasar

No.	Nama Anak	Kehadiran (✓)
1.	I Made Dava Bastian Perbawa	✓
2.	Ni Putu Tisya Vishaka Daneswari	✓
3.	Putu Kieran Naisha Purnama	✓
4.	Ida Ayu Dyara Ranyasari	✓
5.	I Kadek Danesta Wistarayana	✓
6.	Ni Putu Kirana Sifa Bela	✓
7.	I Putu Shadeva Nadhi Mahendra	✓
8.	I Putu Davanka Abhimana Putra Tanaya	✓
9.	Ni Putu Gladys Nathasya Tiani	✓

Denpasar, 3 Januari 2024
Guru Kelompok B2,



Sayu Mas Setyawati, S.Pd
NIP. 19640422 198703 2 015

Lampiran 23. Hasil Kuesioner Uji Coba Kelompok Kecil

**ANGKET PENILAIAN MEDIA *GAME EDUCATION* BERBASIS *POWERPOINT*
INTERAKTIF PADA TEMA BINATANG SUB TEMA SERANGGA UNTUK
MENSTIMULASI KEMAMPUAN BAHASA ANAK KELOMPOK B DI TK NEGERI
PEMBINA DENPASAR UJI COBA KELOMPOK KECIL**

A. Identitas

Nama : Kirana
No Absen : 9
Kelas : B2

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh anak atau dibantu oleh guru.
2. Sebelum mengisi instrument dibawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Sebelum mengisi evaluasi, baca dan pahami setiap pertanyaan dengan seksama.
4. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian siswa.
5. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan sebagai berikut.
SS = Sangat Setuju
S = Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju
6. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen silahkan tulis pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Hasil Uji Coba Perorangan

No.	Aspek	Indikator	Skala 4			
			SS	S	TS	STS
1.	Desain Pesan	1. Desain produk		✓		
		2. Keterbacaan teks		✓		
		3. Kejelasan pada gambar	✓			
		4. Kejelasan pada suara	✓			
2.	Materi	1. Ketepatan isi materi		✓		
		2. Kemudahan memahami materi	✓			

		3. Manfaat media pembelajaran	✓			
3.	Pengoprasian	1. Kemudahan pengoprasian	✓			
		2. Diberikan petunjuk penggunaan	✓			
4.	Motivasi	1. Media dapat membantu anak dalam proses belajar	✓			
Jumlah			32	6		
Total			38			

D. Komentar dan Saran

Gambar bagus

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Denpasar, 3 Januari 2024

Guru Kelompok B2,



Sayu Mas Setyawati, S.Pd

NIP. 19640422 198703 2 015

Lampiran 24. Surat Keterangan Telah Melakukan Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sayu Mas Setyawati, S.Pd

NIP : 19640422 198703 2 015

Jabatan: Guru Kelompok B2

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dibawah ini

Nama : Ni Putu Ayu Satyadewi


NIM : 2011061025

Podi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Memang benar telah melakukan uji coba perorangan dan kelompok kecil. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 3 Januari 2024

Guru Kelompok B2,



Sayu Mas Setyawati, S.Pd

NIP. 19640422 198703 2 015

Lampiran 25. Lembar Angket Observasi *Pre-Nontest* dan *Post-Nontest***LEMBAR ANGKET OBSERVASI *PRE-NONTEST* DAN *POST-NONTEST***

Nama : Kelompok :
 Anak : Semester :
 Usia : Semester :

No.	Aspek Perkembangan	Indikator	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Kemampuan Bahasa	Mengerti dan melaksanakan perintah orang lain				
2.		Menjawab dengan kalimat lengkap				
3.		Menyebutkan nama macam-macam serangga				
4.		Menemukanali huruf-huruf yang dilihatnya dengan tepat				
5.		Merangkai kata macam-macam serangga (Lebah, Lalat, Belalang, Kupu-kupu, Semut)				
		Jumlah				
		Total				

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

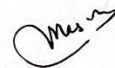
BSB : Berkembang Sangat Baik

Lampiran 26. Daftar Hadir Subjek *Pre-Nontest***DAFTAR HADIR SUBJEK*****PRE-NONTEST***

Penelitian : Pengembangan Media *Game Education* Berbasis *Powerpoint* Interaktif pada Tema Binatang Sub Tema Serangga untuk Menstimulasi Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Denpasar

No.	Nama Anak	Kehadiran (✓)
1.	I Made Dava Bastian Perbawa	✓
2.	Ni Putu Tisya Vishaka Daneswari	✓
3.	Ni Komang Ayu Kirana Maheswari	✓
4.	Putu Kieran Naisha Purnama	✓
5.	Ketut Jaya Rangga Maha Suputra	✓
6.	Billion Akkaya Santana Pras Thio	✓
7.	Ida Ayu Dyara Ranyasari	✓
8.	I Kadek Danesta Wistarayana	✓
9.	Ni Putu Kirana Sifa Bela	✓
10.	I Putu Shadeva Nadhi Mahendra	✓
11.	Ni Nyoman Shayna Aurelia Putri	✓
12.	I Putu Gede Putra Yaksha	✓
13.	I Putu Davanka Abhimana Putra Tanaya	✓
14.	I Made Narendra Vitra Sutra	✓
15.	Ni Putu Gladys Nathasya Tiani	✓

Denpasar, 4 Januari 2024
Guru Kelompok B2,



Sayu Mas Setyawati, S.Pd
NIP. 19640422 198703 2 015

Lampiran 27. Hasil Kuesioner Uji Coba Instrumen *Pre-Nontest*

**ANGKET PENILAIAN OBSERVASI PERKEMBANGAN KEMAMPUAN BAHASA
ANAK KELOMPOK B MELALUI MEDIA *GAME EDUCATION* BERBASIS
POWERPOINT INTERAKTIF TEMA BINATANG SUB TEMA SERANGGA
(*PRE-NONTEST*)**

Nama Anak : Davanka..... Kelompok : B2.....
Usia : 6 tahun..... Semester : II.....

No.	Aspek Perkembangan	Indikator	BB	MB	BSH	BSB
1.	Kemampuan Bahasa	Mengerti dan melaksanakan perintah orang lain	✓			
2.		Menjawab dengan kalimat lengkap		✓		
3.		Menyebutkan nama macam-macam serangga		✓		
4.		Menemukanali huruf-huruf yang dilihatnya dengan tepat	✓			
5.		Merangkai kata macam-macam serangga (Lebah, Lalat, Belalang, Kupu-kupu, Semut)	✓			
Jumlah			3	4		
Total			7			

Denpasar, 4 Januari 2024

Guru Kelompok B2,



Sayu Mas Setyawati, S.Pd

NIP. 19640422 198703 2 015


Lampiran 28. Daftar Hadir Subjek *Post-Non-test*

DAFTAR HADIR SUBJEK
POST-NONTEST

Penelitian : Pengembangan Media *Game Education* Berbasis *Powerpoint* Interaktif pada Tema Binatang Sub Tema Serangga untuk Menstimulasi Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Denpasar

No.	Nama Anak	Kehadiran (✓)
1.	I Made Dava Bastian Perbawa	✓
2.	Ni Putu Tisya Vishaka Daneswari	✓
3.	Ni Komang Ayu Kirana Maheswari	✓
4.	Putu Kieran Naisha Purnama	✓
5.	Ketut Jaya Rangga Maha Suputra	✓
6.	Billion Akkaya Santana Pras Thio	✓
7.	Ida Ayu Dyara Ranyasari	✓
8.	I Kadek Danesta Wistarayana	✓
9.	Ni Putu Kirana Sifa Bela	✓
10.	I Putu Shadeva Nadhi Mahendra	✓
11.	Ni Nyoman Shayna Aurelia Putri	✓
12.	I Putu Gede Putra Yaksha	✓
13.	I Putu Davanka Abhimana Putra Tanaya	✓
14.	I Made Narendra Vitra Sutra	✓
15.	Ni Putu Gladys Nathasya Tiani	✓

Denpasar, 8 Januari 2024
Guru Kelompok B2,



Sayu Mas Setyawati, S.Pd
NIP. 19640422 198703 2 015

Lampiran 29. Hasil Kuesioner Uji Coba Instrumen *Post-Non-test*

**ANGKET PENILAIAN OBSERVAZI PERKEMBANGAN KEMAMPUAN BAHASA
ANAK KELOMPOK B MELALUI MEDIA *GAME EDUCATION* BERBASIS
POWERPOINT INTERAKTIF TEMA BINATANG SUB TEMA SERANGGA
(*POST-NONTEST*)**

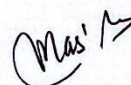
Nama Anak : Danesta.....
Usia : 6 tahun.....

Kelompok : B2.....
Semester : I.....

No.	Aspek Perkembangan	Indikator	BB	MB	BSH	BSB
1.	Kemampuan Bahasa	Mengerti dan melaksanakan perintah orang lain				✓
2.		Menjawab dengan kalimat lengkap			✓	
3.		Menyebutkan nama macam-macam serangga			✓	
4.		Menemukanali huruf-huruf yang dilihatnya dengan tepat				✓
5.		Merangkai kata macam-macam serangga (Lebah, Lalat, Belalang, Kupu-kupu, Semut)				✓
Jumlah					6	12
Total			18			

Denpasar, 8 Januari 2024

Guru Kelompok B2,



Sayu Mas Setyawati, S.Pd

NIP. 19640422 198703 2 015

Lampiran 30. Surat Keterangan Telah Melakukan Uji Coba Instrumen (*Pre-nontest* dan *Post-nontest*)

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sayu Mas Setyawati, S.Pd

NIP : 19640422 198703 2 015

Jabatan: Guru Kelompok B2

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dibawah ini

Nama : Ni Putu Ayu Satyadewi

NIM : 2011061025

Podi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Memang benar telah melakukan uji instrumen *pre-nontest* dan *post-nontest*. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 8 Januari 2024

Guru Kelompok B2,

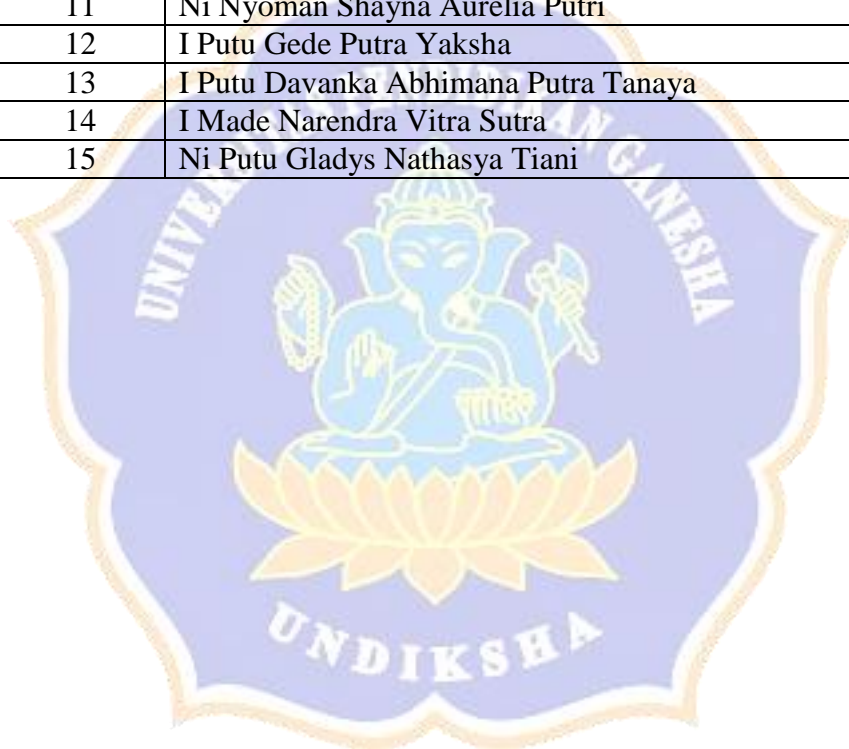


Sayu Mas Setyawati, S.Pd

NIP. 19640422 198703 2 015

Lampiran 31. Daftar Absen Anak Kelompok B2

No. Absen	Nama Anak
1	I Made Dava Bastian Perbawa
2	Ni Putu Tisya Vishaka Daneswari
3	Ni Komang Ayu Kirana Maheswari
4	Putu Kieran Naisha Purnama
5	Ketut Jaya Rangga Maha Suputra
6	Billion Akkaya Santana Pras Thio
7	Ida Ayu Dyara Ranyasari
8	I Kadek Danesta Wistarayana
9	Ni Putu Kirana Sifa Bela
10	I Putu Shadeva Nadhi Mahendra
11	Ni Nyoman Shayna Aurelia Putri
12	I Putu Gede Putra Yaksha
13	I Putu Davanka Abhimana Putra Tanaya
14	I Made Narendra Vitra Sutra
15	Ni Putu Gladys Nathasya Tiani



Lampiran 32. Nilai *Pre-Nontest* dan *Post-Nontest* Anak

No. Absen	<i>Pre-Nontest</i> (Xi)	<i>Post-Nontest</i> (Yi)
1	90	100
2	85	100
3	55	90
4	90	100
5	50	85
6	55	90
7	75	95
8	75	90
9	80	95
10	30	60
11	40	85
12	50	80
13	35	55
14	45	80
15	40	75



Lampiran 33. Tabel Distribusi t

df=(n -k)	$\alpha = 0.05$ $\alpha = 0.025$	$\alpha = 0.025$
1	6,314	12,706
2	2,920	4,303
3	2,353	3,182
4	2,132	2,776
5	2,015	2,571
6	1,943	2,447
7	1,895	2,365
8	1,860	2,306
9	1,833	2,262
10	1,812	2,228
11	1,796	2,201
12	1,782	2,179
13	1,771	2,160
14	1,761	2,145
15	1,753	2,131
16	1,746	2,120
17	1,740	2,110
18	1,734	2,101
19	1,729	2,093
20	1,725	2,086
21	1,721	2,080
22	1,717	2,074
23	1,714	2,069
24	1,711	2,064
25	1,708	2,060
26	1,706	2,056
27	1,703	2,052
28	1,701	2,048
29	1,699	2,045
30	1,697	2,042

Lampiran 34. Dokumentasi Penelitian



Gambar 1
TK Negeri Pembina Denpasar



Gambar 2
Penyerahan Surat Observasi



Gambar 3
Pelaksanaan Observasi di Kelompok B



Gambar 4
Pengumpulan Data



Gambar 5
Uji Coba Perorangan



Gambar 6
Uji Coba Kelompok Kecil



Gambar 7
Pelaksanaan *Pre-nontest*



Gambar 8
Pelaksanaan *Post-nontest*



Gambar 9
Foto Bersama

RIWAYAT HIDUP



Ni Putu Ayu Satyadewi lahir di Denpasar pada tanggal 20 September 2002. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak I Made Adi Wijaya, S.E. dan Ibu Ni Made Rai Rusmaladewi, S.E. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Kini penulis beralamat di Jalan Mertasari No.149, Banjar Pengubengan Kauh, Kelurahan Kerobokan Kelod, Kecamatan Kuta Utara, Kabupaten Badung, Provinsi Bali. Nomor telepon penulis yaitu 087761654467.

Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD No. 3 Kerobokan Kelod dan lulus pada tahun 2014. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Kuta Utara dan lulus pada tahun 2017. Pada tahun 2020 penulis lulus dari SMA Negeri 2 Mengwi dengan jurusan MIPA. Selanjutnya, mulai tahun 2020 sampai dengan penulisan skripsi ini, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Program S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, jurusan Pendidikan Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada tahun 2024 penulis telah menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Pengembangan Media *Game Education* Berbasis *Powerpoint* Interaktif pada Tema Binatang Sub Tema Serangga untuk Menstimulasi Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Denpasar”.

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Media *Game Education* Berbasis *Powerpoint* Interaktif pada Tema Binatang Sub Tema Serangga untuk Menstimulasi Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Denpasar” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dan karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Denpasar, 22 Januari 2024

Yang membuat pernyataan,



Ni Putu Ayu Satyadewi

NIM. 2011061025