

LAMPIRAN



Lampiran 1. Surat Observasi Awal

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 : 2894/UN48.10.1/LT/2023 Singaraja, 29 September 2023
Hal : Observasi awal

Yth. Kepala SD Negeri 1 Banjar Bali
di tempat

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

Nama : Dewi Puspita
NIM : 2011031018
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Arsip.
1. Kasubbag Akademik FIP
2. Arsip

Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melakukan Observasi Awal



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 BANJAR BALI



Alamat : Jln.Hasanudin No.2 Telp (0362) 24511 Kode Pos 81114 Singaraja Bali

SURAT KETERANGAN
Nomor: 423.1/125/Ket/2023

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Sekolah Dasar Negeri 1 Banjar Bali, menerangkan dengan sebenarnya, bahwa yang tercantum di bawah ini :

Nama : Dewi Puspita
NIM : 2011031018
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : S1 Pendidikan Sekolah Dasar

Memang benar nama tersebut di atas telah melaksanakan Pengumpulan Data di SD Negeri 1 Banjar Bali untuk melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Singaraja, 4 Oktober 2023
Kepala SD Negeri 1 Banjar Bali

Ni Made Sudarmi, S.Pd.SD
NIP 196607071988042004

Lampiran 3. Hasil Wawancara Bersama Guru Kelas IV SDN 1 Banjar Bali

HASIL WAWANCARA

Nama : Nyoman Lili Saraswati, S.Pd.

Asal Instansi : SD Negeri 1 Banjar Bali

Wali Kelas : IV

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa kurikulum yang digunakan di kelas IV?	Menggunakan kurikulum merdeka belajar
2	Bagaimana hasil belajar siswa di kelas IV?	Pada setiap mata pelajaran berbeda-beda, dimana siswa ada yang sudah menguasai dan belum menguasai. Pada mata pelajaran IPAS hasil belajar siswa cenderung belum tercapai dan masih terdapat beberapa siswa yang belum menguasai IPAS. Hal ini didapat dari nilai yang siswa peroleh dalam ulangan maupun nilai tugas.
3	Bagaimana gaya belajar siswa di kelas IV?	Beragam, namun lebih banyak dengan gaya belajar audio-visual karena sarana dan prasarana sekolah sudah cukup memadai.
4	Bagaimana respon siswa selama proses pembelajaran IPAS?	Siswa terkadang berasa cepat jenuh dan bosan apabila dalam pembelajaran hanya menggunakan buku pegangan atau dengan metode ceramah. Namun, jika menggunakan media pembelajaran seperti menayangkan video pembelajaran dan PPT siswa akan lebih senang.
5	Apa kendala yang sering dihadapi selama pembelajaran?	Dari segi praktek, penggunaan media dan bahan ajar IPAS yang masih minim, serta kemampuan siswa yang begitu beragam.
6	Apa saja media atau bahan ajar yang digunakan selama pembelajaran IPAS?	Buku pegangan siswa, PPT Slide dan video youtube.
7	Bagaimana metode pembelajaran yang diterapkan selama pembelajaran IPAS?	Ceramah, tanya jawab, penugasan, terkadang menggunakan LCD maupun praktek, dan melakukan ice breaking.

Lampiran 4. Surat-Surat



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 : 711/UN48.10.1/LT/2024 Singaraja, 12 Februari 2024
Hal : Ijin Penelitian Skripsi

Yth. Kepala SD Negeri 1 Banjar Bali
di tempat

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

Nama : Dewi Puspita
NIM : 2011031018
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : PGSD

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



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAMIRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 BANJAR BALI



Alamat : Jln. Hasanudin No. 2 Telp (0362) 24511 Kode Pos 81114 Singaraja Bali

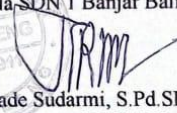
SURAT KETERANGAN
Nomor: 430.5/55/TU/2024

Yang bertandatangan di bawah ini Kepala SD N 1 Banjar Bali, menerangkan dengan sebenarnya.

Nama : Dewi Puspita
NIM : 2011031018
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : PGSD

Memang benar yang tersebut di atas adalah mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha Fakultas Ilmu Pendidikan telah melakukan Penelitian Skripsi di SDN 1 Banjar Bali.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 12 Februari 2024
Kepala SDN 1 Banjar Bali

Ni Made Sudarmi, S.Pd.SD
NIP 196607071988042004



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 : 559/UN48.10.6/LT/2024 Singaraja, 02 Februari 2024
Hal : Validasi Media Pembelajaran
Produk Penelitian

Yth. Bapak Dr. I Made Citra Wibawa, 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 Validasi Materi Pembelajaran Produk Penelitian di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun nama mahasiswa tersebut :

Nama : Dewi Puspita
NIM : 2011031018
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

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 Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
 - Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
 - Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 559/UN48.10.6/LT/2024 Singaraja, 02 Februari 2024
Hal : Validasi Media Pembelajaran
Produk Penelitian

Yth. Bapak Prof. Dr. I Made Tegeh, 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 Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun nama mahasiswa tersebut :

Nama : Dewi Puspita
NIM : 2011031018
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

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 Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 559/UN48.10.6/LT/2024 Singaraja, 02 Februari 2024
Hal : Validasi Media Pembelajaran
Produk Penelitian

Yth. Bapak Dewa Gede Agus Putra Prabawa, 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 Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian di instansi Bapak/Ibu pimpin.

Adapun nama mahasiswa tersebut :

Nama : Dewi Puspita
NIM : 2011031018
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

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 Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
 - Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
 - Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 559/UN48.10.6/LT/2024 Singaraja, 02 Februari 2024
Hal : Validasi Media Pembelajaran
Produk Penelitian

Yth. Bapak Prof. Dr. I Made Teguh, 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 Validasi Desain Pembelajaran Produk Penelitian di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun nama mahasiswa tersebut :

Nama : Dewi Puspita
NIM : 2011031018
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

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 Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 559/UN48.10.6/LT/2024 Singaraja, 02 Februari 2024
Hal : Validasi Media Pembelajaran
Produk Penelitian

Yth. Bapak Dewa Gede Agus Putra Prabawa, 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 Validasi Desain Pembelajaran Produk Penelitian di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun nama mahasiswa tersebut :

Nama : Dewi Puspita
NIM : 2011031018
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

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

Ketua Jurusan,



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

Lampiran 5. Instrumen Judges



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 : 5268/UN48.10.6/LT/2023 Singaraja, 12 Desember 2023
Hal : *Judges* Penelitian Mahasiswa

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

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai *judges*). Adapun nama mahasiswa tersebut :

Nama : Dewi Puspita
NIM : 2011031018
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar *Game* Edukasi Interaktif
"BATUMBUH" Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Materi
Bagian Tubuh Tumbuhan IPAS Kelas 4 SD

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 Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 5268/UN48.10.6/LT/2023 Singaraja, 12 Desember 2023
Hal : *Judges* Penelitian Mahasiswa

Yth. Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
di Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai *judges*). Adapun nama mahasiswa tersebut :

Nama : Dewi Puspita
NIM : 2011031018
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar *Game* Edukasi Interaktif
"BATUMBUH" Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Materi
Bagian Tubuh Tumbuhan IPAS Kelas 4 SD

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 6. Surat Keterangan Uji Judges

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI *JUDGES*

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP : 1884082820091220005
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu
Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dibawah ini:

Nama : Dewi Puspita
NIM : 2011031018
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Singaraja, 17 Desember 2023

Judges I,


Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP: 1884082820091220005



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI *JUDGES*

Yang bertanda tangan di bawah ini:

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

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dibawah ini:

Nama : Dewi Puspita
NIM : 2011031018
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Singaraja, 17 Desember 2023
Judges II,

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

Lampiran 7. Hasil Uji Instrumen Judges

LEMBAR PENILAIAN JUDGES 2 (INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI/ISI)

Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika ada masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat langsung mengisi kolom catatan pada lembar penilaian.

No Butir	Relevansi		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	√		
2.	√		
3.	√		
4.	√		
5.	√		
6.	√		
7.	√		
8.	√		
9.	√		
10.	√		
11.	√		

Singaraja, 17 Desember 2023
Dosen/Pakar



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

LEMBAR PENILAIAN JUDGES 2
(INSTRUMEN VALIDASI AHLI DESAIN)

Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika ada masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat langsung mengisi kolom catatan pada lembar penilaian.

No Butir	Relevansi		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		
10.	✓		

Singaraja, 17 Desember 2023
Dosen/Pakar



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

LEMBAR PENILAIAN JUDGES 2
(INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA)

Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika ada masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat langsung mengisi kolom catatan pada lembar penilaian.

No Butir	Relevansi		Catatan
	Relcvan	Tidak Relevan	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		
10.	✓		
11.	✓		
12.	✓		
13.	✓		
14.	✓		
15.	✓		
16.	✓		

Singaraja, 17 Desember 2023
Dosen/Pakar



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

LEMBAR PENILAIAN JUDGES 2
(INSTRUMEN VALIDASI RESPONS SISWA)

Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika ada masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat langsung mengisi kolom catatan pada lembar penilaian.

No Butir	Relevansi		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		Revisi kalimat
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		
10.	✓		
11.	✓		
12.	✓		
13.	✓		
14.	✓		
15.	✓		

Singaraja, 17 Desember 2023
Dosen/Pakar



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

LEMBAR PENILAIAN JUDGES 2
(INSTRUMEN VALIDASI AHLI PRAKTISI)

Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika ada masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat langsung mengisi kolom catatan pada lembar penilaian.

No Butir	Relevansi		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		
10.	✓		
11.	✓		
12.	✓		
13.	✓		
14.	✓		
15.	✓		

Singaraja, 17 Desember 2023
Dosen/Pakar



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

Lampiran 8. Perhitungan Validitas Isi Instrumen (Gregory)

- 1) Uji validitas isi instrumen (instrumen validitas materi) dilakukan bersama dua dosen pakar (*judges*). *Judges I* adalah Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd. dan *Judges II* adalah Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd. Penilaian kedua *judges* ditabulasikan sebagai berikut.

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian <i>Judges</i>	Kurang relevan	Sangat relevan
<i>Judges II</i>	Kurang relevan	-	-
	Sangat relevan	-	15

Berdasarkan tabulasi diatas, dapat dihitung validitas isi instrumen sebagai berikut.

$$V = \frac{15}{0+0+0+15}$$

$$V = \frac{15}{15}$$

$$V = 1.00$$

Dapat disimpulkan, validitas isi untuk instrumen validitas materi memperoleh skor 1.00 sehingga instrumen tersebut berada pada kategori **validitas isi sangat tinggi**.

- 2) Uji validitas isi instrumen (instrumen validitas media) dilakukan bersama dua dosen pakar (*judges*). *Judges I* adalah Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd. dan *Judges II* adalah Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd. Penilaian kedua *judges* ditabulasikan sebagai berikut.

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian <i>Judges</i>	Kurang relevan	Sangat relevan
<i>Judges II</i>	Kurang relevan	-	-
	Sangat relevan	-	16

Berdasarkan tabulasi diatas, dapat dihitung validitas isi instrumen sebagai berikut.

$$V = \frac{16}{0+0+0+16}$$

$$V = \frac{16}{16}$$

$$V = 1.00$$

Dapat disimpulkan, validitas isi untuk instrumen validitas media memperoleh skor 1.00 sehingga instrumen tersebut berada pada kategori **validitas isi sangat tinggi**.

- 3) Uji validitas isi instrumen (instrumen validitas desain) dilakukan bersama dua dosen pakar (*judges*). *Judges I* adalah Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd. dan *Judges II* adalah Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd. Penilaian kedua *judges* ditabulasikan sebagai berikut.

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian <i>Judges</i>	Kurang relevan	Sangat relevan
<i>Judges II</i>	Kurang relevan	-	-
	Sangat relevan	-	16

Berdasarkan tabulasi diatas, dapat dihitung validitas isi instrumen sebagai berikut.

$$V = \frac{16}{0+0+0+16}$$

$$V = \frac{16}{16}$$

$$V = 1.00$$

Dapat disimpulkan, validitas isi untuk instrumen validitas desain pembelajaran memperoleh skor 1.00 sehingga instrumen tersebut berada pada kategori **validitas isi sangat tinggi**.

- 4) Uji validitas isi instrumen (instrumen uji lapangan) dilakukan bersama dua dosen pakar (*judges*). *Judges I* adalah Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd. dan *Judges II* adalah Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd. Penilaian kedua *judges* ditabulasikan sebagai berikut.

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian <i>Judges</i>	Kurang relevan	Sangat relevan
<i>Judges II</i>	Kurang relevan	-	-
	Sangat relevan	-	15

Berdasarkan tabulasi diatas, dapat dihitung validitas isi instrumen sebagai berikut.

$$V = \frac{15}{0+0+0+15}$$

$$V = \frac{15}{15}$$

$$V = 1.00$$

Dapat disimpulkan, validitas isi untuk instrumen uji lapangan memperoleh skor 1.00 sehingga instrumen tersebut berada pada kategori **validitas isi sangat tinggi**.

- 5) Uji validitas isi instrumen (instrumen respon guru) dilakukan bersama dua dosen pakar (*judges*). *Judges I* adalah Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd. dan *Judges II* adalah Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd. Penilaian kedua *judges* ditabulasikan sebagai berikut.

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian <i>Judges</i>	Kurang relevan	Sangat relevan
<i>Judges II</i>	Kurang relevan	-	-
	Sangat relevan	-	15

Berdasarkan tabulasi diatas, dapat dihitung validitas isi instrumen sebagai berikut.

$$V = \frac{15}{0+0+0+15}$$

$$V = \frac{15}{15}$$

$$V = 1.00$$

Dapat disimpulkan, validitas isi untuk instrumen uji respon guru memperoleh skor 1.00 sehingga instrumen tersebut berada pada kategori **validitas isi sangat tinggi**.



Lampiran 9. Hasil Review Ahli Isi Pembelajaran



KUESIONER VALIDASI AHLI MATERI/ISI
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *GAME* EDUKASI INTERAKTIF “BATUMBUH”
BERBASIS PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA MATERI BAGIAN TUBUH
TUMBUHAN IPAS KELAS IV SD

Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar *Game* Edukasi Interaktif “BATUMBUH”
 Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan
 IPAS Kelas IV SD

Peneliti : Dewi Puspita

A. Tujuan :

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kepraktisan dari bahan ajar *game* edukasi interaktif “BATUMBUH” berbasis pendekatan kontekstual pada materi bagian tubuh tumbuhan IPAS kelas IV SD

B. Petunjuk :

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan saksama.
2. Dimohonkan kepada bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang akan dinilai pada lembar validasi dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang telah tersedia.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu:
 Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
 Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
 Skor 3 = Setuju (S)
 Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu dilakukan revisi, mohon kepada bapak/ibu menuliskan pada butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.
5. Mohon memberikan tanda tangan pada akhir angket/kuesioner.

C. Penilaian Ahli Materi/Isi :

Indikator Penilaian	No	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian			
			TS	KS	S	SS
Materi	1	Materi yang dimuat dalam <i>game</i> edukasi interaktif sesuai dengan ruang lingkup capaian pembelajaran.				✓

	2	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan capaian pembelajaran.				✓
	3	Materi yang dimuat sesuai dengan ruang lingkup pembelajaran IPAS.				✓
	4	Kejelasan dan kedalaman materi yang disajikan dalam bahan ajar <i>game</i> edukasi.			✓	
	5	Materi yang disajikan sesuai dengan pemahaman dan karakteristik siswa.				✓
	6	Materi yang disajikan bermakna dalam perkembangan siswa.				✓
	7	Penyajian materi memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri.				✓
	8	Penyampaian materi bagian tubuh tumbuhan disajikan dengan menarik.				✓
	9	Materi yang disajikan dalam <i>game</i> edukasi interaktif memberikan sumber lain untuk siswa belajar.				✓
Bahasa	10	Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan penggunaan kaidah Bahasa Indonesia.			✓	
	11	Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan perkembangan usia peserta didik.				✓
	12	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.				✓
Evaluasi	13	Evaluasi yang disajikan dalam bahan ajar <i>game</i> edukasi sesuai dengan kompetensi.				✓
	14	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi IPAS.				✓
	15	Soal atau kuis yang diberikan sudah sesuai dengan ruang lingkup IPAS.				✓

D. Komentor dan Saran Perbaikan

- Bahan ajar yang dirancang sudah bagus dan menarik.
- Saran \Rightarrow materi bisa diperdalam dan diperluas lagi.

E. Simpulan

Bahan ajar *game* edukasi interaktif “BATUMBUH” ini dinyatakan *) :

- ①) Layak digunakan tanpa ada revisi
- 2) Layak digunakan dengan revisi
- 3) Tidak layak digunakan

*) : *lingkari salah satu*

Singaraja, 05 Januari 2024
Dosen/Pakar



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

KUESIONER VALIDASI AHLI MATERI/ISI
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *GAME* EDUKASI INTERAKTIF “BATUMBUH”
BERBASIS PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA MATERI BAGIAN TUBUH
TUMBUHAN IPAS KELAS IV SD

Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar *Game* Edukasi Interaktif “BATUMBUH”
 Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan
 IPAS Kelas IV SD

Peneliti : Dewi Puspita

A. Tujuan :

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kepraktisan dari bahan ajar *game* edukasi interaktif “BATUMBUH” berbasis pendekatan kontekstual pada materi bagian tubuh tumbuhan IPAS kelas IV SD

B. Petunjuk :

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan saksama.
2. Dimohonkan kepada bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang akan dinilai pada lembar validasi dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu:
 Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
 Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
 Skor 3 = Setuju (S)
 Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu dilakukan revisi, mohon kepada bapak/ibu menuliskan pada butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.
5. Mohon memberikan tanda tangan pada akhir angket/kuesioner.

C. Penilaian Ahli Materi/Isi :

Indikator Penilaian	No	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian			
			TS	KS	S	SS
Materi	1	Materi yang dimuat dalam <i>game</i> edukasi interaktif sesuai dengan ruang lingkup capaian pembelajaran.				✓

	2	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan capaian pembelajaran.				✓
	3	Materi yang dimuat sesuai dengan ruang lingkup pembelajaran IPAS.				✓
	4	Kejelasan dan kedalaman materi yang disajikan dalam bahan ajar <i>game</i> edukasi.			✓	
	5	Materi yang disajikan sesuai dengan pemahaman dan karakteristik siswa.				✓
	6	Materi yang disajikan bermakna dalam perkembangan siswa.			✓	
	7	Penyajian materi memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri.				✓
	8	Penyampaian materi bagian tubuh tumbuhan disajikan dengan menarik.				✓
	9	Materi yang disajikan dalam <i>game</i> edukasi interaktif memberikan sumber lain untuk siswa belajar.				✓
Bahasa	10	Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan penggunaan kaidah Bahasa Indonesia.			✓	
	11	Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan perkembangan usia peserta didik.				✓
	12	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.				✓
Evaluasi	13	Evaluasi yang disajikan dalam bahan ajar <i>game</i> edukasi sesuai dengan kompetensi.			✓	
	14	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi IPAS.				✓
	15	Soal atau kuis yang diberikan sudah sesuai dengan ruang lingkup IPAS.				✓

D. Komentar dan Saran Perbaikan

Bahan ajar yang dikembangkan sangat bagus. Mudah dioperasikan. Selain itu tampilan juga menarik serta materi mudah dipahami.

Saran: Berikan QR Code untuk mendownload Apk Game.

E. Simpulan

Bahan ajar *game* edukasi interaktif “BATUMBUH” ini dinyatakan *) :

- 1) Layak digunakan tanpa ada revisi
- 2) Layak digunakan dengan revisi
- 3) Tidak layak digunakan

*) : *lingkari salah satu*

Singaraja, 06 Februari 2024
Dosen/Pakar



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

Lampiran 10. Review Ahli Desain Pembelajaran

KUESIONER VALIDASI AHLI DESAIN
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *GAME* EDUKASI INTERAKTIF “BATUMBUH”
BERBASIS PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA MATERI BAGIAN TUBUH
TUMBUHAN IPAS KELAS IV SD

Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar *Game* Edukasi Interaktif “BATUMBUH”
 Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan
 IPAS Kelas IV SD

Peneliti : Dewi Puspita

A. Tujuan :

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kepraktisan dari bahan ajar *game* edukasi interaktif “BATUMBUH” berbasis pendekatan kontekstual pada materi bagian tubuh tumbuhan IPAS kelas IV SD

B. Petunjuk :

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan seksama.
2. Dimohonkan kepada bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang akan dinilai pada lembar validasi dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu:
 Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
 Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
 Skor 3 = Setuju (S)
 Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu dilakukan revisi, mohon kepada bapak/ibu menuliskan pada butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.
5. Mohon memberikan tanda tangan pada akhir angket.

C. Penilaian Ahli Desain :

Indikator Penilaian	No	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian			
			TS	KS	S	SS
Tujuan	1	Tujuan pembelajaran tercantum dengan jelas dan mudah dipahami.				✓
	2	Kesesuaian antara tujuan pembelajaran dengan materi pembelajaran.				✓

Strategi	3	Penyampaian materi pada bahan ajar <i>game</i> edukasi interaktif "BATUMBUH" memberikan motivasi belajar siswa.				✓
	4	Penyajian materi pada bahan ajar <i>game</i> edukasi interaktif "BATUMBUH" sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD.				✓
	5	Pemberian latihan soal pada bahan ajar <i>game</i> edukasi interaktif "BATUMBUH" untuk menanamkan pemahaman konsep.				✓
Kemenarikan sampul	6	Desain sampul dibuat dengan menarik.				✓
	7	Huruf yang digunakan dalam sampul menarik dan mudah dibaca.		✓		
	8	Ilustrasi pada sampul menggambarkan isi <i>game</i> edukasi interaktif "BATUMBUH".				✓
	9	Warna judul <i>game</i> edukasi interaktif kontras dengan warna latar belakang.				✓
Komposisi atau tata letak tulisan	10	Ukuran huruf pada bahan ajar <i>game</i> edukasi interaktif proporsional dan dominan.				✓
Kesesuaian penempatan komponen	11	Penempatan judul, subjudul, ilustrasi, dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman.				✓
Kesesuaian huruf, spasi, dan tata letak tulisan	12	Font seperti ukuran dan warna huruf yang digunakan menarik.			✓	
	13	Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan.			✓	
	14	Spasi yang digunakan antar teks tidak berlebihan.				✓
Evaluasi	15	Kesesuaian soal latihan dan kuis dengan tujuan pembelajaran.				✓
	16	Evaluasi dapat memberikan umpan balik pada siswa dengan tepat.				✓

D. Komentar dan Saran Perbaikan

1. Kompetisi dan gaya pembelajaran gunakan penomoran
2. Cara kerja gunakan penomoran
3. Warna teks & latarnya lebih dikontraskan

E. Simpulan

Bahan ajar *game* edukasi interaktif "BATUMBUH" ini dinyatakan *) :

- ① Layak digunakan tanpa ada revisi
- 2) Layak digunakan dengan revisi
- 3) Tidak layak digunakan

*) : *lingkari salah satu*

Singaraja, 05 Januari 2024
Dosen/Pakar



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

KUESIONER VALIDASI AHLI DESAIN
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *GAME* EDUKASI INTERAKTIF “BATUMBUH”
BERBASIS PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA MATERI BAGIAN TUBUH
TUMBUHAN IPAS KELAS IV SD

Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar *Game* Edukasi Interaktif “BATUMBUH”
 Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan
 IPAS Kelas IV SD

Peneliti : Dewi Puspita

A. Tujuan :

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kepraktisan dari bahan ajar *game* edukasi interaktif “BATUMBUH” berbasis pendekatan kontekstual pada materi bagian tubuh tumbuhan IPAS kelas IV SD

B. Petunjuk :

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan seksama.
2. Dimohonkan kepada bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang akan dinilai pada lembar validasi dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang telah tersedia.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu:
 Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
 Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
 Skor 3 = Setuju (S)
 Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu dilakukan revisi, mohon kepada bapak/ibu menuliskan pada butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.
5. Mohon memberikan tanda tangan pada akhir angket.

C. Penilaian Ahli Desain :

Indikator Penilaian	No	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian			
			TS	KS	S	SS
Tujuan	1	Tujuan pembelajaran tercantum dengan jelas dan mudah dipahami.	✓			
	2	Kesesuaian antara tujuan pembelajaran dengan materi pembelajaran.	✓			

Strategi	3	Penyampaian materi pada bahan ajar <i>game</i> edukasi interaktif "BATUMBUH" memberikan motivasi belajar siswa.	✓			
	4	Penyajian materi pada bahan ajar <i>game</i> edukasi interaktif "BATUMBUH" sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD.		✓		
	5	Pemberian latihan soal pada bahan ajar <i>game</i> edukasi interaktif "BATUMBUH" untuk menanamkan pemahaman konsep.	✓			
Kemenarikan sampul	6	Desain sampul dibuat dengan menarik.		✓		
	7	Huruf yang digunakan dalam sampul menarik dan mudah dibaca.		✓		
	8	Ilustrasi pada sampul menggambarkan isi <i>game</i> edukasi interaktif "BATUMBUH".	✓			
	9	Warna judul <i>game</i> edukasi interaktif kontras dengan warna latar belakang.	✓			
Komposisi atau tata letak tulisan	10	Ukuran huruf pada bahan ajar <i>game</i> edukasi interaktif proporsional dan dominan.		✓		
Kesesuaian penempatan komponen	11	Penempatan judul, subjudul, ilustrasi, dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman.		✓		
Kesesuaian huruf, spasi, dan tata letak tulisan	12	Font seperti ukuran dan warna huruf yang digunakan menarik.		✓		
	13	Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan.		✓		
	14	Spasi yang digunakan antar teks tidak berlebihan.		✓		
Evaluasi	15	Kesesuaian soal latihan dan kuis dengan tujuan pembelajaran.	✓			
	16	Evaluasi dapat memberikan umpan balik pada siswa dengan tepat.	✓			

D. Komentar dan Saran Perbaikan

1. Perbaiki rumus tujuan no. 2 agar operasional
2. Tambahkan gambar pd kasus
3. Perbaiki tata letak
4. Tambahkan audio
5. ukuran dan jenis font agar mudah dibaca

E. Simpulan

Bahan ajar *game* edukasi interaktif “BATUMBUH” ini dinyatakan *):

- 1) Layak digunakan tanpa ada revisi
- ②) Layak digunakan dengan revisi
- 3) Tidak layak digunakan

*) : *lingkari salah satu*

Singaraja, 05 Februari 2024
Dosen/Pakar



Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 1989080820130501148

Lampiran 11. Review Ahli Media Pembelajaran

KUESIONER VALIDASI AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *GAME* EDUKASI INTERAKTIF "BATUMBUH" BERBASIS PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN IPAS KELAS IV SD

Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar *Game* Edukasi Interaktif "BATUMBUH"
Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan
IPAS Kelas IV SD

Peneliti : Dewi Puspita

A. Tujuan :

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kepraktisan dari bahan ajar *game* edukasi interaktif "BATUMBUH" berbasis pendekatan kontekstual pada materi bagian tubuh tumbuhan IPAS kelas IV SD

B. Petunjuk :

- Bacalah pernyataan di bawah ini dengan seksama.
- Dimohonkan kepada bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang akan dinilai pada lembar validasi dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia.
- Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu:
Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
Skor 3 = Setuju (S)
Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
- Apabila terdapat beberapa hal yang perlu dilakukan revisi, mohon kepada bapak/ibu menuliskan pada butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.
- Mohon memberikan tanda tangan pada akhir angket.

C. Penilaian Ahli Media :

Indikator Penilaian	No	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian			
			TS	KS	S	SS
Teks	1	Kejelasan dan keterbacaan teks pada bahan ajar <i>game</i> edukasi interaktif "BATUMBUH".			✓	
	2	Ketepatan pemilihan ukuran dalam penyajian teks.				✓

	3	Pemilihan jenis font teks dalam bahan ajar <i>game</i> edukasi interaktif sesuai serta dapat dibaca dengan mudah.			✓	
Gambar	4	Tampilan animasi, gambar visual, dan desain tipografi dalam bahan ajar <i>game</i> edukasi interaktif "BATUMBUH" menarik dan sudah sesuai.				✓
	5	Kejelasan animasi dan gambar visual pada bahan ajar <i>game</i> edukasi interaktif "BATUMBUH" sesuai dengan materi.				✓
	6	Penggunaan gambar dan animasi mendukung pemahaman materi.				✓
Video	7	Video yang dimuat dalam bahan ajar <i>game</i> edukasi interaktif "BATUMBUH" sudah sesuai dan jelas.				✓
	8	Penggunaan video mendukung pemahaman materi.				✓
Animasi	9	Animasi yang digunakan dalam bahan ajar <i>game</i> edukasi interaktif "BATUMBUH" jelas dan sesuai dengan materi.				✓
	10	Animasi yang digunakan sudah tepat dan menarik minat siswa dalam belajar.				✓
Audio	11	Audio berupa narasi dan <i>background</i> /musik jelas dan menarik.				✓
	12	Kesesuaian audio dengan penggunaan narasi.				✓
Warna	13	Pemilihan dan kombinasi warna dalam bahan ajar <i>game</i> edukasi interaktif "BATUMBUH" tepat dan serasi.			✓	
	14	Warna yang digunakan jelas dan menarik.			✓	
Teknis	15	Petunjuk penggunaan dan tombol navigasi <i>game</i> edukasi interaktif jelas dan mudah dipahami.				✓
	16	Pengoperasian <i>game</i> edukasi interaktif mudah dan lancar.				✓

D. Komentar dan Saran Perbaikan

1. Judul Game, maka harus ya lebih jelas
2. teks & latar beberapa foto belum kontras

E. Simpulan

Bahan ajar *game* edukasi interaktif "BATUMBUH" ini dinyatakan *) :

- 1) Layak digunakan tanpa ada revisi
- 2) Layak digunakan dengan revisi
- 3) Tidak layak digunakan

*) : *lingkari salah satu*

Singaraja, 05 Januari 2024
Dosen/Pakar



Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197612142009122002

KUESIONER VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *GAME* EDUKASI INTERAKTIF “BATUMBUH”
BERBASIS PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA MATERI BAGIAN TUBUH
TUMBUHAN IPAS KELAS IV SD

Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar *Game* Edukasi Interaktif “BATUMBUH”
 Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan
 IPAS Kelas IV SD

Peneliti : Dewi Puspita

A. Tujuan :

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kepraktisan dari bahan ajar *game* edukasi interaktif “BATUMBUH” berbasis pendekatan kontekstual pada materi bagian tubuh tumbuhan IPAS kelas IV SD

B. Petunjuk :

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan seksama.
2. Dimohonkan kepada bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang akan dinilai pada lembar validasi dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang telah tersedia.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu:
 Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
 Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
 Skor 3 = Setuju (S)
 Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu dilakukan revisi, mohon kepada bapak/ibu menuliskan pada butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.
5. Mohon memberikan tanda tangan pada akhir angket.

C. Penilaian Ahli Media :

Indikator Penilaian	No	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian			
			TS	KS	S	SS
Teks	1	Kejelasan dan keterbacaan teks pada bahan ajar <i>game</i> edukasi interaktif “BATUMBUH”.			√	
	2	Ketepatan pemilihan ukuran dalam penyajian teks.			√	

	3	Pemilihan jenis font/teks dalam bahan ajar <i>game</i> edukasi interaktif sesuai serta dapat dibaca dengan mudah.			✓	
Gambar	4	Tampilan animasi, gambar visual, dan desain tipografi dalam bahan ajar <i>game</i> edukasi interaktif "BATUMBUH" menarik dan sudah sesuai.			✓	
	5	Kejelasan animasi dan gambar visual pada bahan ajar <i>game</i> edukasi interaktif "BATUMBUH" sesuai dengan materi.			✓	
	6	Penggunaan gambar dan animasi mendukung pemahaman materi.			✓	
Video	7	Video yang dimuat dalam bahan ajar <i>game</i> edukasi interaktif "BATUMBUH" sudah sesuai dan jelas.			✓	
	8	Penggunaan video mendukung pemahaman materi.			✓	
Animasi	9	Animasi yang digunakan dalam bahan ajar <i>game</i> edukasi interaktif "BATUMBUH" jelas dan sesuai dengan materi.			✓	
	10	Animasi yang digunakan sudah tepat dan menarik minat siswa dalam belajar.			✓	
Audio	11	Audio berupa narasi dan <i>background</i> /musik jelas dan menarik.			✓	
	12	Kesesuaian audio dengan penggunaan narasi.			✓	
Warna	13	Pemilihan dan kombinasi warna dalam bahan ajar <i>game</i> edukasi interaktif "BATUMBUH" tepat dan serasi.				✓
	14	Warna yang digunakan jelas dan menarik.			✓	
Teknis	15	Petunjuk penggunaan dan tombol navigasi <i>game</i> edukasi interaktif jelas dan mudah dipahami.				✓
	16	Pengoperasian <i>game</i> edukasi interaktif mudah dan lancar.				✓

D. Komentor dan Saran Perbaikan

1. Buat agar media lebih mudah diakses
2. Tambahkan video

E. Simpulan

Bahan ajar *game* edukasi interaktif “BATUMBUH” ini dinyatakan *) :

- 1) Layak digunakan tanpa ada revisi
- ② Layak digunakan dengan revisi
- 3) Tidak layak digunakan

*) : *lingkari salah satu*

Singaraja, 05 Februari 2024
Dosen/Pakar



Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 1989080820130501148

Lampiran 12. Uji Lapangan (Respon Siswa)

ANGKET TANGGAPAN ATAU *REVIEW* SISWA
BAHAN AJAR *GAME* EDUKASI INTERAKTIF "BATUMBUH" BERBASIS
PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN IPAS
KELAS IV SD

A. Identitas

Nama : ASyifa Khaika Shaumy
 Kelas : IV
 No Absen : 2

B. Petunjuk :

1. Bacalah pernyataan dengan baik terlebih dahulu.
2. Berilah penilaian terhadap butir-butir yang akan dinilai pada lembar angket dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu:
 Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
 Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
 Skor 3 = Setuju (S)
 Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
4. Memberikan komentar di akhir komponen angket.

C. Penilaian :

No	Butir Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Materi yang disajikan dapat memotivasi dalam belajar.				✓
2	Materi dan contoh bagian tubuh tumbuhan dalam <i>game</i> edukasi interaktif mudah saya ingat dan pahami.				✓
3	Dengan adanya <i>game</i> edukasi interaktif membuat saya semakin aktif dalam belajar.			✓	
4	<i>Game</i> edukasi interaktif menarik dan mudah digunakan.			✓	
5	Materi pada <i>game</i> edukasi interaktif bermanfaat dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari.				✓
6	Evaluasi/latihan soal yang disajikan seimbang dengan materi pada <i>game</i> edukasi.				✓
7	Saya dapat menggunakan <i>game</i> edukasi interaktif dengan mandiri maupun dibimbing.				✓

8	Game edukasi interaktif dirancang dengan menarik.				✓
9	Saya dapat mengoperasikan/menggunakan game edukasi interaktif dengan mudah dan lancar				✓
10	Saya dapat memahami materi dengan baik melalui game edukasi interaktif.				✓
11	Teks yang digunakan jelas dan mudah dibaca.				✓
12	Adanya kesesuaian gambar dan animasi dengan keterangan yang terdapat dalam game edukasi interaktif.			✓	
13	Tampilan gambar, animasi, dan warna dalam game edukasi interaktif "BATUMBUH" jelas dan menarik.				✓
14	Animasi dan gambar yang digunakan dalam game edukasi interaktif "BATUMBUH" menarik dan sesuai dengan materi.				✓
15	Saya menyukai latihan soal/kuis yang ada dalam game edukasi karena sesuai dengan materi IPAS.			✓	

D. Komentar

Saya Suka belajar Menggunakan Game ini
 Aplikasinya cocok dengan Pelajaran IPAS

Singaraja, 15 Februari 2024
 Responden

(Asyifa Khaira Shaomy)

ANGKET TANGGAPAN ATAU *REVIEW* SISWA
BAHAN AJAR *GAME* EDUKASI INTERAKTIF "BATUMBUH" BERBASIS
PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN IPAS
KELAS IV SD

A. Identitas

Nama : Kadek Deandra Dharma putra
 Kelas : IV
 No Absen : 14

B. Petunjuk :

1. Bacalah pernyataan dengan baik terlebih dahulu
2. Berilah penilaian terhadap butir-butir yang akan dinilai pada lembar angket dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu.
 Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
 Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
 Skor 3 = Setuju (S)
 Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
4. Memberikan komentar di akhir komponen angket.

C. Penilaian :

No	Butir Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Materi yang disajikan dapat memotivasi dalam belajar.				✓
2	Materi dan contoh bagian tubuh tumbuhan dalam <i>game</i> edukasi interaktif mudah saya ingat dan pahami				✓
3	Dengan adanya <i>game</i> edukasi interaktif membuat saya semakin aktif dalam belajar.				✓
4	<i>Game</i> edukasi interaktif menarik dan mudah digunakan.			✓	
5	Materi pada <i>game</i> edukasi interaktif bermanfaat dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari.				✓
6	Evaluasi/latihan soal yang disajikan seimbang dengan materi pada <i>game</i> edukasi.				✓
7	Saya dapat menggunakan <i>game</i> edukasi interaktif dengan mandiri maupun dibimbing.				✓

8	Game edukasi interaktif dirancang dengan menarik			✓	
9	Saya dapat mengoperasikan menggunakan game edukasi interaktif dengan mudah dan lancar			✓	
10	Saya dapat memahami materi dengan baik melalui game edukasi interaktif				✓
11	Teks yang digunakan jelas dan mudah dibaca				✓
12	Adanya kesesuaian gambar dan animasi dengan keterangan yang terdapat dalam game edukasi interaktif				✓
13	Tampilan gambar, animasi, dan warna dalam game edukasi interaktif "BATUMBUH" jelas dan menarik				✓
14	Animasi dan gambar yang digunakan dalam game edukasi interaktif "BATUMBUH" menarik dan sesuai dengan materi				✓
15	Saya menyukai latihan soal/kuis yang ada dalam game edukasi karena sesuai dengan materi IPAS			✓	

D. Komentar

Saya senang belajar menggunakan game ini. Sangat
Bagus dipakai belajar

Singaraja, 15 Februari 2024
Responden

(Kadek Deandra Dharmasari)
Putra

Lampiran 13. Respon Guru

ANGKET TANGGAPAN ATAU *REVIEW* GURU
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *GAME* EDUKASI INTERAKTIF "BATUMBUH"
BERBASIS PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA MATERI BAGIAN TUBUH
TUMBUHAN IPAS KELAS IV SD

A. Identitas :
 Nama : Nyoman Lili Saraswati, S.Pd
 NIP : 199103022022212019
 Sekolah : SD Negeri 1 Banjar Bali

- B. Petunjuk :**
1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan seksama.
 2. Dimohonkan kepada bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang akan dinilai pada lembar angket dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia.
 3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu:
 Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
 Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
 Skor 3 = Setuju (S)
 Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
 4. Memberikan komentar di akhir komponen angket.
 5. Mohon memberikan tanda tangan pada akhir angket.

C. Penilaian :


No	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian			
		TS	KS	S	SS
1	Materi yang disajikan dapat memotivasi siswa dalam belajar.				✓
2	Penjelasan materi yang dimuat sangat memudahkan dalam membantu pemahaman.			✓	
3	<i>Game</i> edukasi interaktif memaparkan visual yang menarik.				✓
4	<i>Game</i> edukasi interaktif mampu menarik minat siswa dalam belajar.				✓
5	<i>Game</i> edukasi interaktif memaparkan visual yang menyenangkan.				✓
6	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.			✓	

7	Bahasa yang digunakan sederhana dan jelas			✓	
8	Adanya kesesuaian judul dan tujuan pembelajaran dengan materi pada <i>game</i> edukasi interaktif				✓
9	<i>Game</i> edukasi interaktif dirancang dengan menarik				✓
10	<i>Game</i> edukasi interaktif mudah digunakan secara mandiri maupun terbimbing.			✓	
11	Adanya kesesuaian gambar visual dan animasi dengan keterangan yang terdapat dalam <i>game</i> edukasi interaktif				✓
12	Materi dan contoh bagian tubuh tumbuhan disajikan dengan jelas, menarik, dan mudah diingat.			✓	
13	Tampilan gambar, animasi, tipografi, dan warna dalam <i>game</i> edukasi interaktif "BATUMBUH" jelas dan menarik.				✓
14	Animasi dan gambar yang digunakan dalam <i>game</i> edukasi interaktif "BATUMBUH" menarik dan sesuai dengan materi serta keadaan siswa.			✓	
15	Kesesuaian latihan soal/kuis dengan materi ajar IPAS.				✓

D. Komentar

Secara keseluruhan materi dan media pembelajaran yang sudah disajikan sudah sangat baik dan memotivasi siswa dalam belajar

Singaraja, 15 Februari 2024
Guru


(Nupman Lili Saraswati, SPd)
NIP. 199103022022212019

ANGKET TANGGAPAN ATAU *REVIEW* GURU
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *GAME* EDUKASI INTERAKTIF "BATUMBUH"
BERBASIS PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA MATERI BAGIAN TUBUH
TUMBUHAN IPAS KELAS IV SD

A. Identitas :
 Nama : Kelut Sri Kencana S.Pd
 NIP : 19860803 201212 2 001
 Sekolah : SD N 1 Banjar Bali

- B. Petunjuk :**
1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan seksama.
 2. Dimohonkan kepada bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang akan dinilai pada lembar angket dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang telah tersedia.
 3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu:
 Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
 Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
 Skor 3 = Setuju (S)
 Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
 4. Memberikan komentar di akhir komponen angket.
 5. Mohon memberikan tanda tangan pada akhir angket.

C. Penilaian :

No	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian			
		TS	KS	S	SS
1	Materi yang disajikan dapat memotivasi siswa dalam belajar.				✓
2	Penjelasan materi yang dimuat sangat memudahkan dalam membantu pemahaman.				✓
3	<i>Game</i> edukasi interaktif memaparkan visual yang menarik.				✓
4	<i>Game</i> edukasi interaktif mampu menarik minat siswa dalam belajar.				✓
5	<i>Game</i> edukasi interaktif memaparkan visual yang menyenangkan				✓
6	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.				✓

7	Bahasa yang digunakan sederhana dan jelas			✓	
8	Adanya kesesuaian judul dan tujuan pembelajaran dengan materi pada <i>game</i> edukasi interaktif.				✓
9	<i>Game</i> edukasi interaktif dirancang dengan menarik.				✓
10	<i>Game</i> edukasi interaktif mudah digunakan secara mandiri maupun terbimbing			✓	
11	Adanya kesesuaian gambar visual dan animasi dengan keterangan yang terdapat dalam <i>game</i> edukasi interaktif.				✓
12	Materi dan contoh bagian tubuh tumbuhan disajikan dengan jelas, menarik, dan mudah diingat.				✓
13	Tampilan gambar, animasi, tipografi, dan warna dalam <i>game</i> edukasi interaktif "BATUMBUH" jelas dan menarik.				✓
14	Animasi dan gambar yang digunakan dalam <i>game</i> edukasi interaktif "BATUMBUH" menarik dan sesuai dengan materi serta keadaan siswa.				✓
15	Kesesuaian latihan soal/kuis dengan materi ajar IPAS.				✓

D. Komentar

Game yang dibuat sangat bagus dan menarik, mudah diakses dan menyenangkan.

Singaraja, 15 Februari 2024
Guru

(Ketut Sri Kencana S.Pd.)
NIP. 19860803 201212 2 001

Lampiran 14. Surat Keterangan Uji Validitas Ahli Materi

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI VALIDITAS AHLI MATERI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

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

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dibawah ini:

Nama : Dewi Puspita
NIM : 2011031018
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Validitas Ahli Materi. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai mestinya.

Singaraja, 05 Januari 2024
Ahli

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI AHLI MATERI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198307262009121004
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu
Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dibawah ini:

Nama : Dewi Puspita
NIM : 2011031018
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Validitas Ahli Materi. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai mestinya.

Singaraja, 05 Februari 2024
Ahli,

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

Lampiran 15. Surat Keterangan Uji Validitas Ahli Desain Pembelajaran

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI VALIDITAS AHLI DESAIN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP : 197108152001121001
Jabatan : Dosen Prodi Teknologi Pendidikan, Jurusan
Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan,
Fakultas Ilmu Pendidikan..

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dibawah ini:

Nama : Dewi Puspita
NIM : 2011031018
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Validitas Ahli Desain. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai mestinya.

Singaraja, 05 Januari 2024
Ahli,

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI VALIDITAS AHLI DESAIN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
NIP : 1989080820130501148
Jabatan : Dosen Prodi Teknologi Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan Psikologi dan
Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dibawah ini:

Nama : Dewi Puspita
NIM : 2011031018
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Validitas Ahli Desain. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai mestinya.

Singaraja, 05 Februari 2024
Ahli,

Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 1989080820130501148

Lampiran 16. Surat Keterangan Uji Validitas Ahli Media Pembelajaran

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI VALIDITAS AHLI MEDIA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP : 197108152001121001
Jabatan : Dosen Prodi Teknologi Pendidikan, Jurusan
Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan,
Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dibawah ini:

Nama : Dewi Puspita
NIM : 2011031018
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Singaraja, 05 Januari 2024

Ahli,

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI VALIDITAS AHLI MEDIA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
NIP : 1989080820130501148
Jabatan : Dosen Prodi Teknologi Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan Psikologi dan
Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dibawah ini:

Nama : Dewi Puspita
NIM : 2011031018
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Singaraja, 05 Februari 2024
Ahli,

Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 1989080820130501148

Lampiran 17. Uji Lapangan

No Aspek	Skor																		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
2	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4
3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4
5	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4
6	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3
7	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4
8	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4
9	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4
11	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4
12	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3
13	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4
15	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
Jumlah	56	56	56	56	56	56	55	56	60	60	53	53	58	57	54	55	55	56	58
Skor Maksimal	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
Presentase	93,33%	93,33%	93,33%	93,33%	93,33%	93,33%	91,67%	93,33%	100%	100%	88,33%	88,33%	96,67%	95%	90%	91,67%	91,67%	93,33%	96,67%
Total Presentase = 93,5%																			
Kategori Keseluruhan = Sangat baik																			



Lampiran 18. Dokumentasi

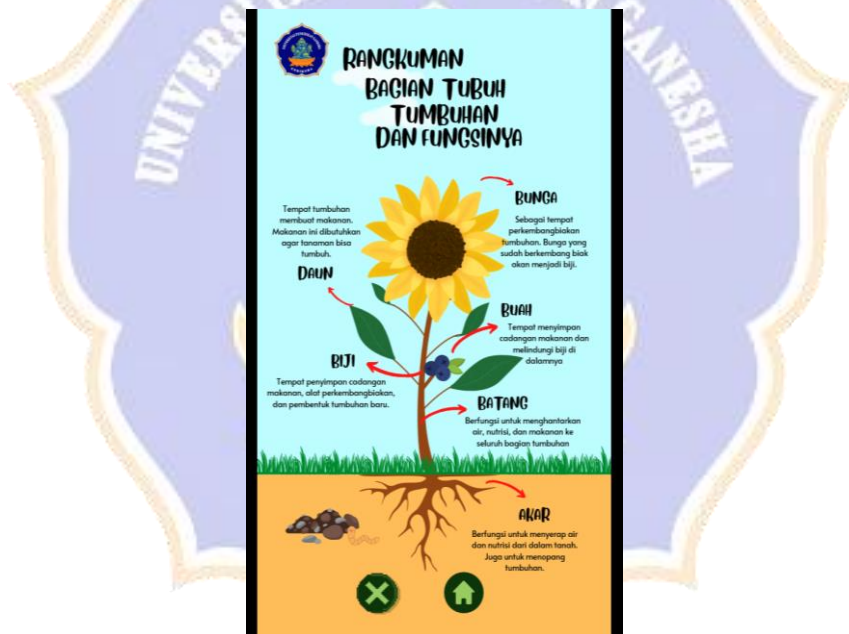
Wawancara Bersama Guru



Uji Coba Produk



Lampiran 19. Media Pembelajaran Game Edukasi Interaktif



RIWAYAT HIDUP



Dewi Puspita lahir di Seririt pada tanggal 14 Desember 2001. Penulis lahir dari pasangan Bapak Suyitno dan Ibu Arbaiyah. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Islam. Kini penulis beralamat di Banjar Dinas Purwa, Seririt, Kecamatan Seririt, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di MI MAYA Seririt pada tahun 2014. Kemudian penulis melanjutkan di MTs Negeri 2 Buleleng dan lulus pada tahun 2017. Pada tahun 2020 penulis lulus dari MAN Buleleng dan melanjutkan ke S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada semester akhir tahun 2024 penulis telah menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar *Game* Edukasi Interaktif “BATUMBUH” Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan IPAS Kelas IV SD”.



PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar *Game* Edukasi Interaktif “BATUMBUH” Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan IPAS Kelas IV SD” 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 dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 20 April 2024

Yang Membuat Pernyataan



Dewi Puspita

NIM. 2011031018