



LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Observasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 2478/UN48.10.1/LT/2023 Singaraja, 21 Agustus 2023
Hal : Observasi awal

Yth. Kepala SD 4 Negeri Bebetin
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 Diah Setiarini
NIM : 2011031251
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : PGSD

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



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

Arsip.
1. Kasubbag Akademik FIP
2. Arsip

Lampiran 2. Surat Izin 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 : 594/UN48.10.1/LT/2024 Singaraja, 7 Februari 2024
Hal : Ijin Penelitian

Yth. Kepala SDN 4 Bebetin

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 Diah Setiarini
NIM : 2011031251
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



- 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 3. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 4 BEBETIN
Alamat Banjar Dinas Kusia Desa Bebetin Kec. Sawan Kab. Buleleng



SURAT KETERANGAN
Nomor: 422.1 / 183 / II / TU / 2024

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SD Negeri 4 Bebetin

Nama : I Komang Muliantara, M.Pd.
NIP : 198811062010011005
Pangkat/ Gol. Ruang : Pembina IV/a
Tempat Tugas : SD Negeri 4 Bebetin

Dengan ini menerangkan yang tersebut di bawah ini :

Nama : Ni Putu Diah Setiarini
N I M : 2011031251
Semester : VIII
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja

Memang benar mahasiswa yang tersebut diatas telah melaksanakan **OBSERVASI** di SD Negeri 4 Bebetin pada Pebruari-Maret 2024

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan di mana mestinya.

Bebetin, 15 Maret 2024

SD NEGERI 4 BEBETIN
I Komang Muliantara, M.Pd.
NIP. 198811062010011005



Lampiran 4. Surat Permohonan Uji Judges



Nomor : 330/UN48.10.6/LL/2024
Lampiran : Instrumen Penilaian
Hal : *Judges* Penelitian Mahasiswa

Yth. Bapak Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
di Singaraja

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

Nama : Ni Putu Diah Setiarini
NIM : 2011031251
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Game Edukasi Membaca Permulaan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar.

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

Singaraja, 22 Januari 2024
Ketua Jurusan Pendidikan Dasar

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

Laman www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 330/UN48.10.6/LL/2024
Lampiran : Instrumen Penilaian
Hal : *Judges* Penelitian Mahasiswa

Yth. Ibu Ni Putu Kusuma Widiastuti, S.Pd., M.Pd.
di Singaraja

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

Nama : Ni Putu Diah Setiarini
NIM : 2011031251
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Game Edukasi Membaca Permulaan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar.

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

Singaraja, 22 Januari 2024
Ketua Jurusan Pendidikan Dasar

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

Laman www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 424/UN48.10.6/LL/2024
Hal : Validasi Media Pembelajaran
Produk Penelitian

Yth. Bapak Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.
di Singaraja

Dengan Hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan bapak untuk Validasi Media (sebagai *judges*) Produk Penelitian penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Ni Putu Diah Setiarini
NIM : 2011031251
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Game Edukasi Membaca Permulaan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar.

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

Singaraja, 30 Januari 2024
Ketua Jurusan Pendidikan Dasar

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

Laman www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 424/UN48.10.6/LL/2024
Hal : Validasi Media Pembelajaran
Produk Penelitian

Yth. Bapak Ardianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd.
di Singaraja

Dengan Hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan bapak untuk Validasi Media (sebagai *judges*) Produk Penelitian penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Ni Putu Diah Setiarini
NIM : 2011031251
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Game Edukasi Membaca Permulaan
Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas I
Sekolah Dasar.

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

Singaraja, 30 Januari 2024

Ketua Jurusan Pendidikan Dasar

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

Laman www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 424/UN48.10.6/LL/2024
Hal : Validasi Materi Media Pembelajaran
Produk Penelitian

Yth. Ibu Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd.
di Singaraja

Dengan Hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Ibu untuk Validasi Materi (sebagai *judges*) Produk Penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Ni Putu Diah Setiarini
NIM : 2011031251
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Game Edukasi Membaca Permulaan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar.

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

Singaraja, 30 Januari 2024

Ketua Jurusan Pendidikan Dasar

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

Laman www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 424/UN48.10.6/LL/2024
Hal : Validasi Materi Media Pembelajaran
Produk Penelitian

Yth. Ibu Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd.
di Singaraja

Dengan Hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Ibu untuk Validasi Materi (sebagai *judges*) Produk Penelitian penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Ni Putu Diah Setiarini
NIM : 2011031251
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Game Edukasi Membaca Permulaan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar.

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

Singaraja, 30 Januari 2024
Ketua Jurusan Pendidikan Dasar

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

Lampiran 5. Surat Keterangan Telah Melaksanakan 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

Yang bertanda tangan dibawah ini;

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

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Putu Diah Setiarini
Nim : 2011031251
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli/pakar instrumen penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 23 Januari 2024

Dosen/Pakar,

Prof. Dr. I Made Teguh, 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

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Ni Putu Kusuma Widiastuti.S.Pd.,M.Pd.
NIR : 2019.5.334
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah
Dasar, Jurusan Pendidikan, Fakultas
Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Putu Diah Setiarini
Nim : 2011031251
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli/pakar instrumen penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 23 Januari 2024

Dosen/Pakar,

Ni Putu Kusuma Widiastuti.S.Pd.,M.Pd.
NIR 2019.5.334



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

Yang bertanda tangan dibawah 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 di bawah ini:

Nama : Ni Putu Diah Setiarini

Nim : 2011031251

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Pendidikan Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli/pakar instrumen penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 30 Januari 2024

Dosen/Pakar,

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



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

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Ardianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd.

NIP : 198807082014041003

Jabatan : Dosen Prodi Teknologi Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan
Psikologi dan Bimbingan (IPPB), Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Putu Diah Setiarini

Nim : 2011031251

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Pendidikan Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli/pakar instrumen penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 30 Januari 2024

Dosen/Pakar,

Ardianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd.

NIP. 198807082014041003



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

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., Pd., M.Pd.

NIR : 2021.5.362

Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Putu Diah Setiarini

Nim : 2011031251

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Pendidikan Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli/pakar instrumen penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 30 Januari 2024

Dosen/Pakar,

Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd.

NIR 2021.5.362



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

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd.

NIP : 198912232015042002

Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Putu Diah Setiarini

Nim : 2011031251

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Pendidikan Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli/pakar instrumen penelitian. Demikian surat
keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 30 Januari 2024

Dosen/Pakar,

Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198912232015042002

Lampiran 6. Hasil Uji Judges Instrumen Oleh Ahli 1

LEMBAR UJI *JUDGES*
VALIDASI INSTRUMEN AHLI MATERI

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI MEMBACA PERMULAAN
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA KELAS
I SEKOLAH DASAR**

A. Petunjuk Pengisian

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

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A Aspek Kurikulum				
1	Kesesuaian materi dengan CP (capaian pembelajaran).	✓		
2	Kesesuaian IKTP (Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) dengan materi.	✓		
B Aspek Materi				
3	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa.	✓		
4	Kejelasan memberikan materi.	✓		
5	Kemudahan dalam memahami isi materi.	✓		
6	Kesesuaian <i>game</i> edukasi dengan materi bahasa Indonesia kelas i.	✓		
C Aspek Kebahasaan				
7	Kejelasan bahasa yang digunakan dalam <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	✓		

8	Bahasa disesuaikan dalam <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	✓		
9	Kemudahan dalam memahami ejaan yang benar.	✓		
D	Aspek Evaluasi			
10	Kesesuai evaluasi <i>game</i> edukasi membaca permulaan dengan evaluasi guru disekolah.	✓		<i>ditengapi di video</i>

Singaraja, 23 Januari 2024
Validator,



Ni Putu Kusuma Widiastuti.S.Pd.,M.Pd.
NIR 2019.5.334

**LEMBAR UJI JUDGES
VALIDASI INSTRUMEN AHLI MEDIA**

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI MEMBACA PERMULAAN
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA KELAS
I SEKOLAH DASAR**

A. Petunjuk Pengisian

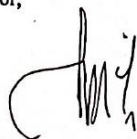
1. Bapak/ibu dapat memberikan tanda centang (√) pada setiap item instrument sesuai penilaian yang diberikan.
2. Bapak/ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrument.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A	Aspek Tampilan			
1	Tampilan layer pada media game edukasi membaca permulaan menarik.	√		
2	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa.	√		
3	Kesesuaian ukuran <i>font</i> dan penggunaan warna pada media <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	√		
4	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan dalam <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	√		
5	Kejelasan gambar pada media <i>game</i> .	√		
6	Kesesuaian gambar pada <i>game</i> edukasi membaca permulaan dengan materi.	√		
7	Kombinasi warna pada			

	game edukasi membaca permulaan sesuai dan menarik.	✓		
B	Aspek Kemanfaatan			
8	Penggunaan media <i>game</i> edukasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.	✓		
9	Penggunaan media <i>game</i> edukasi mempermudah siswa dalam memahami isi bacaan.	✓		
C	Aspek Pengoperasian			
10	Kemudahan dalam pengoperasian media <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	✓		

Singaraja, 23 Januari 2024
Validator,



Ni Putu Kusuma Widiastuti.S.Pd..M.Pd.
NIR 2019.5.334

LEMBAR UJI JUDGES
VALIDASI INSTRUMEN RESPON GURU

PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI MEMBACA PERMULAAN
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA KELAS
I SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

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

B. Lembar Validasi Instrumen Respon Guru

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A Aspek Materi				
1	Kesesuai materi dalam media <i>game</i> edukasi yang disajikan.	✓		
B Aspek Visualisasi				
2	Kejelasan teks bacaan pada media <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	✓		
3	Kejelasan tampilan gambar pada media <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	✓		
4	Keseuaian warna gambar pada media <i>game</i> edukasi membaca permulaan..	✓		
5	Tampilan <i>game</i> edukasi membaca permulaan.yang menarik .	✓		
C Aspek Kebahasaan				
6	Menggunakan bahasa yang jelas sesuai panduan EYD.	✓		
7	Menggunakan kata yang jelas sesuai panduan EYD.	✓		
8	Menggunaan ejaan yang jelas sesuai panduan EYD.	✓		

D	Aspek Pengoperasian			
9	Kemudahan dalam pengoperasian media <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	✓		
10	Kemudahan akses media <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	✓		

Singaraja, 23 Januari 2024
Validator,



Ni Putu Kusuma Widiastuti.S.Pd.,M.Pd.
NIR 2019.5.334

LEMBAR UJI JUDGES
VALIDASI INSTRUMEN RESPON SISWA

PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI MEMBACA PERMULAAN
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA KELAS
I SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

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

B. Lembar Validasi Instrumen Respon Siswa

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A	Aspek Visualisasi			
1	Tampilan <i>game</i> edukasi membaca permulaan yang menarik.	✓		
2	Kualitas gambar yang digunakan HD sehingga gambar yang ditampilkan jernih.		✓	
3	Kejelasan gambar pada media <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	✓		
B	Aspek Penyajian Materi			
4	Materi pada <i>game</i> edukasi mudah dibaca dengan jelas.	✓		
5	Kejelasan bentuk huruf <i>game</i> edukasi membaca permulaan..	✓		
6	Keseimbangan materi pada <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	✓		Perlu diperjelas
C	Aspek Kebahasaan			
7	Kualitas teks pada <i>game</i> edukasi membaca permulaan menggunakan bahasa indonesia.	✓		
8	Kejelasan teks yang digunakan dalam <i>game</i> edukasi.	✓		

D	Aspek Kemanfaatan			
9	Media <i>game</i> edukasi menjadikan siswa semangat dalam belajar membaca.	✓		
E	Aspek Evaluasi			
10	Kesesuai evaluasi <i>game</i> edukasi membaca permulaan dengan evaluasi guru disekolah.	✓		

Singaraja, 23 Januari 2024
Validator,



Ni Putu Kusuma Widiastuti.S.Pd.,M.Pd.
NIR 2019.5.334

LEMBAR UJI *JUDGES*
EFEKTIVITAS GAME EDUKASI

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI MEMBACA PERMULAAN
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA KELAS
I SEKOLAH DASAR**

A. Petunjuk Pengisian

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

B. Lembar Efektivitas Game Edukasi Membaca Permulaan

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Siswa belajar membaca atas keinginan sendiri.			
2	Siswa mempelajari materi yang ada pada <i>game</i> edukasi membaca permulaan sebelum diberikan pembelajaran membaca buku oleh guru di sekolah.	✓		
3	Siswa belajar membaca dengan target bisa membaca dengan lancar.		✓	
4	Dalam mempersiapkan diri untuk membaca buku yang lainnya, siswa terlebih dahulu melatih kemampuan membaca menggunakan <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	✓		
5	Siswa rajin belajar membaca semenjak adanya <i>game</i> edukasi membaca permulaan, karena ingin mendapatkan hasil belajar membaca yang memuaskan.	✓		
6	Siswa cemas jika disaat membaca lupa dengan	✓		

	bunyi huruf/angka.			
7	Siswa yakin dapat menguasai pelajaran membaca dengan adanya <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	✓		
8	Siswa berinisiatif membaca buku tanpa disuruh guru.	✓		
9	Siswa yakin dalam belajar sangat bermanfaat untuk masa depan.	✓		
10	Siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar membaca semenjak ada <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	✓		

Singaraja, 23 Januari 2024
Validator,



Ni Putu Kusuma Widiastuti.S.Pd.,M.Pd.
NIR 2019.5.334

Lampiran 7. Hasil Uji Judges Instrumen Oleh Ahli 2

V

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

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI MEMBACA PERMULAAN
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA KELAS
I SEKOLAH DASAR**

A. Petunjuk Pengisian

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

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A Aspek Kurikulum				
1	Kesesuaian materi dengan CP (capaian pembelajaran).	✓		
2	Kesesuaian IKTP (Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) dengan materi.	✓		
B Aspek Materi				
3	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa.	✓		
4	Kejelasan memberikan materi.	✓		
5	Kemudahan dalam memahami isi materi.	✓		
6	Kesesuaian <i>game</i> edukasi dengan materi bahasa Indonesia kelas i.	✓		
C Aspek Kebahasaan				
7	Kejelasan bahasa yang digunakan dalam <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	✓		

8	Bahasa disesuaikan dalam <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	✓		
9	Kemudahan dalam memahami ejaan yang benar.	✓		
D	Aspek Evaluasi			
10	Kesesuai evaluasi <i>game</i> edukasi membaca permulaan dengan evaluasi guru disekolah.	✓		

Singaraja, 23 Januari 2024
Validator,



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

LEMBAR UJI *JUDGES*
VALIDASI INSTRUMEN AHLI MEDIA

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI MEMBACA PERMULAAN
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA KELAS
I SEKOLAH DASAR**

A. Petunjuk Pengisian

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

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A	Aspek Tampilan			
1	Tampilan layer pada media game edukasi membaca permulaan menarik.	✓		
2	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa.	✓		
3	Kesesuaian ukuran <i>font</i> dan penggunaan warna pada media <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	✓		
4	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan dalam <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	✓		
5	Kejelasan gambar pada media <i>game</i> .	✓		
6	Kesesuaian gambar pada <i>game</i> edukasi membaca permulaan dengan materi.	✓		
7	Kombinasi warna pada	✓		

	game edukasi membaca permulaan sesuai dan menarik.			
B	Aspek Kemanfaatan			
8	Penggunaan media <i>game</i> edukasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.	✓		
9	Penggunaan media <i>game</i> edukasi mempermudah siswa dalam memahami isi bacaan.	✓		
C	Aspek Pengoperasian			
10	Kemudahan dalam pengoperasian media <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	✓		

Singaraja, 23 Januari 2024
Validator,

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

V

**LEMBAR UJI JUDGES
VALIDASI INSTRUMEN RESPON GURU**

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI MEMBACA PERMULAAN
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA KELAS
I SEKOLAH DASAR**

A. Petunjuk Pengisian

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

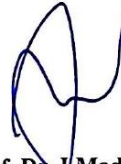
B. Lembar Validasi Instrumen Respon Guru

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A	Aspek Materi			
1	Kesesuai materi dalam media <i>game</i> edukasi yang disajikan.	✓		
B	Aspek Visualisasi			
2	Kejelasan teks bacaan pada media <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	✓		
3	Kejelasan tampilan gambar pada media <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	✓		
4	Keseuaian warna gambar pada media <i>game</i> edukasi membaca permulaan..	✓		
5	Tampilan <i>game</i> edukasi membaca permulaan.yang menarik .	✓		
C	Aspek Kebahasaan			
6	Menggunakan bahasa yang jelas sesuai panduan EYD.	✓		
7	Menggunakan kata yang jelas sesuai panduan EYD.	✓		
8	Menggunaan ejaan yang jelas sesuai panduan EYD.	✓		

D	Aspek Pengoperasian			
9	Kemudahan dalam pengoperasian media <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	✓		
10	Kemudahan akses media <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	✓		

Catatan : ubah keajaiban agar memudahkan siswa dg instrumen

Singaraja, 23 Januari 2024
Validator,



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

U

LEMBAR UJI *JUDGES*
VALIDASI INSTRUMEN RESPON SISWA

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI MEMBACA PERMULAAN
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA KELAS
I SEKOLAH DASAR**

A. Petunjuk Pengisian

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

B. Lembar Validasi Instrumen Respon Siswa

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A	Aspek Visualisasi			
1	Tampilan <i>game</i> edukasi membaca permulaan yang menarik.	✓		
2	Kualitas gambar yang digunakan HD sehingga gambar yang ditampilkan jernih.	✓		
3	Kejelasan gambar pada media <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	✓		
B	Aspek Penyajian Materi			
4	Materi pada <i>game</i> edukasi mudah dibaca dengan jelas.	✓		
5	Kejelasan bentuk huruf <i>game</i> edukasi membaca permulaan..	✓		
6	Keseimbangan materi pada <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	✓		
C	Aspek Kebahasaan			
7	Kualitas teks pada <i>game</i> edukasi membaca permulaan menggunakan bahasa indonesia.	✓		
8	Kejelasan teks yang digunakan dalam <i>game</i> edukasi.	✓		

D	Aspek Kemanfaatan			
9	Media <i>game</i> edukasi menjadikan siswa semangat dalam belajar membaca.	✓		
E	Aspek Evaluasi			
10	Kesesuai evaluasi <i>game</i> edukasi membaca permulaan dengan evaluasi guru disekolah.	✓		

Singaraja, 23 Januari 2024
Validator,



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

U

LEMBAR UJI *JUDGES*
EFEKTIVITAS GAME EDUKASI

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI MEMBACA PERMULAAN
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA KELAS
I SEKOLAH DASAR**

A. Petunjuk Pengisian

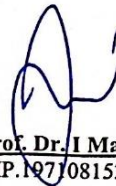
1. Bapak/ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrument sesuai penilaian yang diberikan.
2. Bapak/ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrument.

B. Lembar Efektivitas Game Edukasi Membaca Permulaan

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Siswa belajar membaca atas keinginan sendiri.	✓		
2	Siswa mempelajari materi yang ada pada <i>game</i> edukasi membaca permulaan sebelum diberikan pembelajaran membaca buku oleh guru di sekolah.	✓		
3	Siswa belajar membaca dengan target bisa membaca dengan lancar.	✓		
4	Dalam mempersiapkan diri untuk membaca buku yang lainnya, siswa terlebih dahulu melatih kemampuan membaca menggunakan <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	✓		
5	Siswa rajin belajar membaca semenjak adanya <i>game</i> edukasi membaca permulaan, karena ingin mendapatkan hasil belajar membaca yang memuaskan.	✓		
6	Siswa cemas jika disaat membaca lupa dengan	✓		

	bunyi huruf/angka.			
7	Siswa yakin dapat menguasai pelajaran membaca dengan adanya <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	✓		
8	Siswa berinisiatif membaca buku tanpa disuruh guru.	✓		
9	Siswa yakin dalam belajar sangat bermanfaat untuk masa depan.	✓		
10	Siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar membaca semenjak ada <i>game</i> edukasi membaca permulaann.	✓		

Singaraja, 23 Januari 2024
Validator,



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

Lampiran 8. Perhitungan Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas Instrumen Ahli Materi Pembelajaran

Uji validitas isi instrument ahli materi pembelajaran dilakukan bersama dua dosen pakar (judges). Judges I adalah Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd. dan judges II Ni Putu Kusuma Widiastuti, S.Pd., M.Pd. Penilaian para judges ditabulasikan sebagai berikut.

Ahli	Ahli II		
	Penilaian Ahli	Kurang Relevan	Sangat Relevan
Ahli I	Kurang Relevan	-	-
	Sangat Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10

Dari hasil tabulasi pada tabel 07. Kemudian dianalisis menggunakan rumus *Gregory* sebagai berikut.

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

$$V = \frac{10}{0 + 0 + 0 + 10}$$

$$V = 1,00$$

Perhitungan di atas memperoleh koefisien validitas isi instrument yaitu 1,00. Jika dikonversikan ke kriteria validitas isi, maka validitas isi instrument berada pada kategori sangat tinggi.

2. Uji Validitas Instrumen Ahli Media Pembelajaran

Uji validitas isi instrument ahli media pembelajaran dilakukan bersama dua dosen pakar (judges). Judges I adalah Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd. dan

judges II Ni Putu Kusuma Widiastuti, S.Pd., M.Pd. Penilaian para judges ditabulasikan sebagai berikut.

Ahli	Ahli II		
	Penilaian Ahli	Kurang Relevan	Sangat Relevan
Ahli I	Kurang Relevan	-	-
	Sangat Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10

Dari hasil tabulasi pada tabel 07. Kemudian dianalisis menggunakan rumus Gregory sebagai berikut.

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

$$V = \frac{10}{0 + 0 + 0 + 10}$$

$$V = 1,00$$

Perhitungan di atas memperoleh koefisien validitas isi instrument yaitu 1,00. Jika dikonversikan ke kriteria validitas isi, maka validitas isi instrument berada pada kategori sangat tinggi.

3. Uji Validitas Instrumen Respon Guru

Uji validitas isi instrument respon guru dilakukan bersama dua dosen pakar (judges). Judges I adalah Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd. dan judges II Ni Putu Kusuma Widiastuti, S.Pd., M.Pd. Penilaian para judges ditabulasikan sebagai berikut.

Ahli	Ahli II		
	Penilaian Ahli	Kurang Relevan	Sangat Relevan
Ahli I	Kurang Relevan	-	-

	Sangat Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
--	----------------	---	----------------------

Dari hasil tabulasi pada tabel 07. Kemudian dianalisis menggunakan rumus *Gregory* sebagai berikut.

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

$$V = \frac{10}{0 + 0 + 0 + 10}$$

$$V = 1,00$$

Perhitungan di atas memperoleh koefisien validitas isi instrument yaitu 1,00. Jika dikonversikan ke kriteria validitas isi, maka validitas isi instrument berada pada kategori sangat tinggi.

4. Uji Validitas Instrumen Respon Siswa

Uji validitas isi instrument respon siswa dilakukan bersama dua dosen pakar (judges). Judges I adalah Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd. dan judges II Ni Putu Kusuma Widiastuti, S.Pd., M.Pd. Penilaian para judges ditabulasikan sebagai berikut.

Ahli	Ahli II		
	Penilaian Ahli	Kurang Relevan	Sangat Relevan
Ahli I	Kurang Relevan	-	-
	Sangat Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10

Dari hasil tabulasi pada tabel 07. Kemudian dianalisis menggunakan rumus *Gregory* sebagai berikut.

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

$$V = \frac{10}{0 + 0 + 0 + 10}$$

$$V = 1,00$$

Perhitungan di atas memperoleh koefisien validitas isi instrument yaitu 1,00. Jika dikonversikan ke kriteria validitas isi, maka validitas isi instrument berada pada kategori sangat tinggi.

5. Uji Validitas Instrumen Motivasi Belajar Siswa

Uji validitas isi instrument Motivasi Belajar Siswa dilakukan bersama dua dosen pakar (judges). Judges I adalah Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd. dan judges II Ni Putu Kusuma Widiastuti, S.Pd., M.Pd. Penilaian para judges ditabulasikan sebagai berikut.

Ahli	Ahli II		
	Penilaian Ahli	Kurang Relevan	Sangat Relevan
Ahli I	Kurang Relevan	-	-
	Sangat Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10

Dari hasil tabulasi pada tabel 07. Kemudian dianalisis menggunakan rumus

Gregory sebagai berikut.

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

$$V = \frac{10}{0 + 0 + 0 + 10}$$

$$V = 1,00$$

Perhitungan di atas memperoleh koefisien validitas isi instrument yaitu 1,00. Jika dikonversikan ke kriteria validitas isi, maka validitas isi instrument berada pada kategori sangat tinggi.



Lampiran 9. Hasil Uji Ahli Materi Pembelajaran

V

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MEMBACA PERMULAAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR.

A. Petunjuk Pengisian

- Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Deskripsi skala yang digunakan dalam penilaian sebagai berikut
5 = Sangat Setuju (SS)
4 = Setuju (S)
3 = Cukup (C)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
- Mohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Instrumen Penilaian

No	Aspek/Pertanyaan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
A	Aspek Kurikulum					
1	Kesesuaian materi dengan CP (capaian pembelajaran).	√				
2	Kesesuaian IKTP (Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) dengan materi.	√				
B	Aspek Materi					
3	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa.	√				
4	Kejelasan memberikan materi.	√				
5	Kemudahan dalam memahami isi materi.	√				
6	Kesesuaian <i>game</i> edukasi dengan materi bahasa Indonesia kelas i.	√				
C	Aspek Kebahasaan					
7	Kejelasan bahasa yang digunakan dalam <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	√				
8	Bahasa disesuaikan dalam <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	√				
9	Kemudahan dalam memahami ejaan yang	√				

	benar.					
D	Aspek Evaluasi	✓				
10	Kesesuai evaluasi <i>game</i> edukasi membaca permulaan dengan evaluasi guru disekolah.	✓				

Catatan/Komentar/saran

Semoga media pembelajaran ini dapat diedukasikan dengan baik kepada siswa Sekolah Dasar

Singaraja, 1 Februari 2024

Penilai,



Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd.
NIR 2021.5.362

V

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MEMBACA PERMULAAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR.

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Deskripsi skala yang digunakan dalam penilaian sebagai berikut
 5 = Sangat Setuju (SS)
 4 = Setuju (S)
 3 = Cukup (C)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Instrumen Penilaian

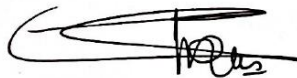
No	Aspek/Pertanyaan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
A Aspek Kurikulum						
1	Kesesuaian materi dengan CP (capaian pembelajaran).		√			
2	Kesesuaian IKTP (Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) dengan materi.	√				
B Aspek Materi						
3	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa.		√			
4	Kejelasan memberikan materi.	√				
5	Kemudahan dalam memahami isi materi.	√				
6	Kesesuaian <i>game</i> edukasi dengan materi bahasa Indonesia kelas i.	√				
C Aspek Kebahasaan						
7	Kejelasan bahasa yang digunakan dalam <i>game</i> edukasi membaca permulaan.		√			
8	Bahasa disesuaikan dalam <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	√				
9	Kemudahan dalam memahami ejaan yang	√				

	benar.					
D	Aspek Evaluasi					
10	Kesesuai evaluasi <i>game</i> edukasi membaca permulaan dengan evaluasi guru disekolah.		✓			

Catatan/Komentar/saran

- tambahkan petunjuk yang jelas
- hierarki / tingkat kesulitan soal
- tambahkan karakteristik siswa yang real pada bagian hasil analisis

Singaraja, 1 Februari 2024
Penilai,



Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198912232015042002

Lampiran 10. Hasil Uji Ahli Media Pembelajaran



LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MEMBACA PERMULAAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR.

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Deskripsi skala yang digunakan dalam penilaian sebagai berikut
 5 = Sangat Setuju (SS)
 4 = Setuju (S)
 3 = Cukup (C)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Instrumen Penilaian

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
A. Aspek Tampilan						
1	Tampilan layar pada media game edukasi membaca permulaan menarik.	✓				
2	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa.	✓				
3	Kesesuaian penggunaan warna pada media <i>game</i> edukasi membaca permulaan.		✓			
4	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan dalam <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	✓				
5	Kejelasan gambar pada media <i>game</i> .		✓			
6	Kesesuaian gambar pada <i>game</i> edukasi membaca permulaan dengan materi.	✓				
7	Kombinasi warna pada <i>game</i> edukasi membaca permulaan sesuai dan menarik.	✓				
B. Aspek Kemanfaatan						
8	Penggunaan media <i>game</i> edukasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.		✓			
9	Penggunaan media <i>game</i> edukasi mempermudah siswa dalam memahami isi bacaan.	✓				

C. Aspek Penngoprasian						
10	Kemudahan dalam pengoperasian media game edukasi membaca permulaan.	✓				

Catatan/Komentar/saran

- Media sudah bagus, saran: kembangkan lebih banyak melatih HOTS siswa.
- Back sound diperkecil → saat belajar angka siswa lebih jelas

Singaraja, 1 Februari 2024
Penilai,



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

V

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MEMBACA PERMULAAN UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR.

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Deskripsi skala yang digunakan dalam penilaian sebagai berikut
 5 = Sangat Setuju (SS)
 4 = Setuju (S)
 3 = Cukup (C)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Instrumen Penilaian

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
A. Aspek Tampilan						
1	Tampilan layar pada media game edukasi membaca permulaan menarik.	✓				
2	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa.	✓				
3	Kesesuaian penggunaan warna pada media <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	✓				
4	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan dalam <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	✓				
5	Kejelasan gambar pada media <i>game</i> .	✓				
6	Kesesuaian gambar pada <i>game</i> edukasi membaca permulaan dengan materi.	✓				
7	Kombinasi warna pada <i>game</i> edukasi membaca permulaan sesuai dan menarik.		✓			
B. Aspek Kemanfaatan						
8	Penggunaan media <i>game</i> edukasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.	✓				
9	Penggunaan media <i>game</i> edukasi mempermudah siswa dalam memahami isi bacaan.		✓			

C. Aspek Pengoperasian					
10	Kemudahan dalam pengoperasian media game edukasi membaca permulaan.	✓			

Catatan/Komentar/saran

- * Pada opening tambahkan gambar yg sesuai dengan konten, jangan hijau polos saja.
- A) tanda silang masih bermasalah
- * Pada tahap permainan tambahkan efek suara ejaan setiap pd setiap huruf / angka yg diketik dan pd saat ~~was~~ jawaban benar

Singaraja, 1 Februari 2024
Penilai,



Ardianus I Wawan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd.
NIP. 198807082014041003

Lampiran 11. Hasil Uji Respon Guru

LEMBAR RESPON GURU

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MEMBACA PERMULAAN UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR

Nama Guru : Ni Made Sri Yuniawati, S. Pd
 Jabatan : Guru Kelas
 Nama Sekolah : SMP N Belkethi

A. Petunjuk Pengisian

- Lembar respon guru ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi respon guru.
- Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Deskripsi skala yang digunakan dalam penilaian sebagai berikut
 5 = Sangat Setuju (SS)
 4 = Setuju (S)
 3 = Cukup (C)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
- Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran.

B. Instrumen Penilaian

No	Indikator Penilaian	Penilaian					Keterangan
		5	4	3	2	1	
A. Aspek Materi							
1	Kesesuai materi dalam media <i>game</i> edukasi yang disajikan.	✓					
B. Aspek Visualisasi							
2	Kejelasan teks bacaan pada media <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	✓					
3	Kejelasan tampilan gambar pada media <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	✓					
4	Kesesuaian warna gambar pada media <i>game</i> edukasi membaca permulaan..	✓					
5	Tampilan <i>game</i> edukasi membaca permulaan.yang menarik .	✓					

C. Aspek Kebahasaan						
6	Menggunakan bahasa yang jelas sesuai panduan EYD.	✓				
7	Menggunakan kata yang jelas sesuai panduan EYD.	✓				
8	Menggunakan ejaan yang jelas sesuai panduan EYD.	✓				
D. Aspek Pengoperasian						
9	Kemudahan dalam pengoperasian media <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	✓				
10	Kemudahan akses media <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	✓				

Catatan/Komentar/saran

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 12 Februari 2024
Responden.



Ni Made Sri Yuniawati, spd.
NIP. 198008 21 2022 21 2 002 .

LEMBAR RESPON GURU

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MEMBACA PERMULAAN UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR

Nama Guru : Ni Luh Yulka Kartika Sari, S.Pd

Jabatan : Guru kelas

Nama Sekolah : SD Negeri 4 Bebatu

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar respon guru ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi respon guru.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Deskripsi skala yang digunakan dalam penilaian sebagai berikut
5 = Sangat Setuju (SS)
4 = Setuju (S)
3 = Cukup (C)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
3. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran.

B. Instrumen Penilaian

No	Indikator Penilaian	Penilaian					Keterangan
		5	4	3	2	1	
A. Aspek Materi							
1	Kesesuaian materi dalam media <i>game</i> edukasi yang disajikan.	√					
B. Aspek Visualisasi							
2	Kejelasan teks bacaan pada media <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	√					
3	Kejelasan tampilan gambar pada media <i>game</i> edukasi membaca permulaan.		√				
4	Kesesuaian warna gambar pada media <i>game</i> edukasi membaca permulaan..	√					
5	Tampilan <i>game</i> edukasi membaca permulaan yang menarik .	√					

C. Aspek Kebahasaan						
6	Menggunakan bahasa yang jelas sesuai panduan EYD.		✓			
7	Menggunakan kata yang jelas sesuai panduan EYD.	✓				
8	Menggunakan ejaan yang jelas sesuai panduan EYD.	✓				
D. Aspek Pengoperasian						
9	Kemudahan dalam pengoperasian media <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	✓				
10	Kemudahan akses media <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	✓				

Catatan/Komentar/saran

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 12 Februari 2024
Responden.



NIP.

LEMBAR RESPON GURU
PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MEMBACA PERMULAAN UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR

Nama Guru : Made Suparmi, S.pd. SD
 Jabatan : Guru Kelas
 Nama Sekolah : SD N 4 Bebetin

A. Petunjuk Pengisian

- Lembar respon guru ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi respon guru.
- Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Deskripsi skala yang digunakan dalam penilaian sebagai berikut
 5 = Sangat Setuju (SS)
 4 = Setuju (S)
 3 = Cukup (C)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
- Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran.

B. Instrumen Penilaian

No	Indikator Penilaian	Penilaian					Keterangan
		5	4	3	2	1	
A. Aspek Materi							
1	Kesesuaian materi dalam media <i>game</i> edukasi yang disajikan.	✓					
B. Aspek Visualisasi							
2	Kejelasan teks bacaan pada media <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	✓					
3	Kejelasan tampilan gambar pada media <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	✓					
4	Kesesuaian warna gambar pada media <i>game</i> edukasi membaca permulaan..	✓					
5	Tampilan <i>game</i> edukasi membaca permulaan yang menarik.	✓					

C. Aspek Kebahasaan						
6	Menggunakan bahasa yang jelas sesuai panduan EYD.	✓				
7	Menggunakan kata yang jelas sesuai panduan EYD.	✓				
8	Menggunakan ejaan yang jelas sesuai panduan EYD.	✓				
D. Aspek Pengoperasian						
9	Kemudahan dalam pengoperasian media <i>game</i> edukasi membaca permulaan.					
10	Kemudahan akses media <i>game</i> edukasi membaca permulaan.		✓			

Catatan/Komentar/saran

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 12 Februari 2024
Responden.



NIP. 19650406 1992032 009

Lampiran 12. Hasil Uji Respon Siswa

LEMBAR RESPON SISWA

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MEMBACA PERMULAAN UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR

Nama Siswa : *Ni dwi putnama Sari*

No. Urut :

Kelas : *1*

Nama Sekolah : *SD 4 Bebetih*

A. Petunjuk Pengisian

1. Instrumen ini ditunjukkan kepada siswa untuk mendapatkan informasi mengenai kepraktisan media yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
2. Pemberian tanda centang (✓) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Deskripsi skala yang digunakan dalam penilaian sebagai berikut
5 = Sangat Setuju (SS)
4 = Setuju (S)
3 = Cukup (C)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
3. Mohon kesediaannya untuk mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran.

B. Instrumen Penilaian

No	Indikator Penilaian	Penilaian					Keterangan
		5	4	3	2	1	
A. Aspek Visualisasi							
1	Tampilan <i>game</i> edukasi membaca permulaan yang menarik.	✓					
2	Kualitas gambar yang digunakan HD (hemodialis) atau gambar terlihat jelas, sehingga gambar yang ditampilkan jernih.	✓					
3	Kejelasan gambar pada media <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	✓					
B. Aspek Penyajian Materi							
4	Materi pada <i>game</i> edukasi mudah dibaca dengan jelas.	✓					
5	Kejelasan bentuk huruf <i>game</i> edukasi membaca	✓					

	permulaan..						
6	Keseimbangan materi pada <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	√					
C. Aspek Kebahasaan							
7	Kualitas teks pada <i>game</i> edukasi membaca permulaan menggunakan bahasa indonesia.		√				
8	Kejelasan teks yang digunakan dalam <i>game</i> edukasi.	√					
D. Aspek Kemanfaatan							
9	Media <i>game</i> edukasi menjadikan siswa semangat dalam belajar membaca.	√					
E. Aspek Evaluasi							
10	Kesesuaian evaluasi <i>game</i> edukasi membaca permulaan dengan evaluasi guru disekolah.	√					

Catatan/Komentar/saran

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 12 Februari 2024
Responden.

LEMBAR RESPON SISWA

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MEMBACA PERMULAAN UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR

Nama Siswa : n. Ketut + isma wisayanti

No. Urut :

Kelas : 1

Nama Sekolah : SDN 4 Bebetin

A. Petunjuk Pengisian

1. Instrumen ini ditunjukkan kepada siswa untuk mendapatkan informasi mengenai kepraktisan media yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
2. Pemberian tanda centang (√) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Deskripsi skala yang digunakan dalam penilaian sebagai berikut
5 = Sangat Setuju (SS)
4 = Setuju (S)
3 = Cukup (C)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
3. Mohon kesediaannya untuk mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran.

B. Instrumen Penilaian

No	Indikator Penilaian	Penilaian					Keterangan
		5	4	3	2	1	
A. Aspek Visualisasi							
1	Tampilan <i>game</i> edukasi membaca permulaan yang menarik.	√					
2	Kualitas gambar yang digunakan HD (hemodialis) atau gambar terlihat jelas, sehingga gambar yang ditampilkan jernih.		√				
3	Kejelasan gambar pada media <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	√					
B. Aspek Penyajian Materi							
4	Materi pada <i>game</i> edukasi mudah dibaca dengan jelas.	√					
5	Kejelasan bentuk huruf <i>game</i> edukasi membaca	√					

	permulaan..						
6	Keseimbangan materi pada <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	✓					
C. Aspek Kebahasaan							
7	Kualitas teks pada <i>game</i> edukasi membaca permulaan menggunakan bahasa indonesia.	✓					
8	Kejelasan teks yang digunakan dalam <i>game</i> edukasi.	✓					
D. Aspek Kemanfaatan							
9	Media <i>game</i> edukasi menjadikan siswa semangat dalam belajar membaca.	✓					
E. Aspek Evaluasi							
10	Kesesuaian evaluasi <i>game</i> edukasi membaca permulaan dengan evaluasi guru disekolah.	✓					

Catatan/Komentar/saran

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 12 Februari 2024
Responden.

LEMBAR RESPON SISWA

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MEMBACA PERMULAAN UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR

Nama Siswa : igodo bokasihati
 No. Urut : 3
 Kelas : 1
 Nama Sekolah : Sd Mejeri 4 Bebetin

A. Petunjuk Pengisian

1. Instrumen ini ditunjukkan kepada siswa untuk mendapatkan informasi mengenai kepraktisan media yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
2. Pemberian tanda centang (√) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Deskripsi skala yang digunakan dalam penilaian sebagai berikut
 5 = Sangat Setuju (SS)
 4 = Setuju (S)
 3 = Cukup (C)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
3. Mohon kesediaannya untuk mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran.

B. Instrumen Penilaian

No	Indikator Penilaian	Penilaian					Keterangan
		5	4	3	2	1	
A. Aspek Visualisasi							
1	Tampilan <i>game</i> edukasi membaca permulaan yang menarik.	√					
2	Kualitas gambar yang digunakan HD (hemodialis) atau gambar terlihat jelas, sehingga gambar yang ditampilkan jernih.	√					
3	Kejelasan gambar pada media <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	√					
B. Aspek Penyajian Materi							
4	Materi pada <i>game</i> edukasi mudah dibaca dengan jelas.	√					
5	Kejelasan bentuk huruf <i>game</i> edukasi membaca	√					

	permulaan..						
6	Keseimbangan materi pada <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	✓					
C. Aspek Kebahasaan							
7	Kualitas teks pada <i>game</i> edukasi membaca permulaan menggunakan bahasa indonesia.	✓					
8	Kejelasan teks yang digunakan dalam <i>game</i> edukasi.	✓					
D. Aspek Kemanfaatan							
9	Media <i>game</i> edukasi menjadikan siswa semangat dalam belajar membaca.	✓					
E. Aspek Evaluasi							
10	Kesesuaian evaluasi <i>game</i> edukasi membaca permulaan dengan evaluasi guru disekolah.	✓					

Catatan/Komentar/saran

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 12 Februari 2024
Responden.

LEMBAR RESPON SISWA

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MEMBACA PERMULAAN UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR**

Nama Siswa : Ni Kaden Viera Yunita

No. Urut :

Kelas : 1

Nama Sekolah : SD 4 Bebetin

A. Petunjuk Pengisian

1. Instrumen ini ditunjukkan kepada siswa untuk mendapatkan informasi mengenai kepraktisan media yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
2. Pemberian tanda centang (√) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Deskripsi skala yang digunakan dalam penilaian sebagai berikut
5 = Sangat Setuju (SS)
4 = Setuju (S)
3 = Cukup (C)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
3. Mohon kesediaannya untuk mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran.

B. Instrumen Penilaian

No	Indikator Penilaian	Penilaian					Keterangan
		5	4	3	2	1	
A. Aspek Visualisasi							
1	Tampilan <i>game</i> edukasi membaca permulaan yang menarik.	√					
2	Kualitas gambar yang digunakan HD (hemodialis) atau gambar terlihat jelas, sehingga gambar yang ditampilkan jernih.	√	√				
3	Kejelasan gambar pada media <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	√					
B. Aspek Penyajian Materi							
4	Materi pada <i>game</i> edukasi mudah dibaca dengan jelas.	√					
5	Kejelasan bentuk huruf <i>game</i> edukasi membaca	√					

	permulaan..						
6	Keseimbangan materi pada <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	✓					
C. Aspek Kebahasaan							
7	Kualitas teks pada <i>game</i> edukasi membaca permulaan menggunakan bahasa indonesia.	✓					
8	Kejelasan teks yang digunakan dalam <i>game</i> edukasi.	✓					
D. Aspek Kemanfaatan							
9	Media <i>game</i> edukasi menjadikan siswa semangat dalam belajar membaca.	✓					
E. Aspek Evaluasi							
10	Kesesuaian evaluasi <i>game</i> edukasi membaca permulaan dengan evaluasi guru disekolah.	✓					

Catatan/Komentar/saran

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 12 Februari 2024
Responden.

LEMBAR RESPON SISWA

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MEMBACA PERMULAAN UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR**

Nama Siswa : *Komang Weda Hranu*
 No. Urut :
 Kelas : *1*
 Nama Sekolah : *SD Negeri 4 Bebetin*

A. Petunjuk Pengisian

1. Instrumen ini ditunjukkan kepada siswa untuk mendapatkan informasi mengenai kepraktisan media yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
2. Pemberian tanda centang (✓) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Deskripsi skala yang digunakan dalam penilaian sebagai berikut
 5 = Sangat Setuju (SS)
 4 = Setuju (S)
 3 = Cukup (C)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
3. Mohon kesediaannya untuk mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran.

B. Instrumen Penilaian

No	Indikator Penilaian	Penilaian					Keterangan
		5	4	3	2	1	
A. Aspek Visualisasi							
1	Tampilan <i>game</i> edukasi membaca permulaan yang menarik.	✓					
2	Kualitas gambar yang digunakan HD (hemodialis) atau gambar terlihat jelas, sehingga gambar yang ditampilkan jernih.		✓				
3	Kejelasan gambar pada media <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	✓	✓				
B. Aspek Penyajian Materi							
4	Materi pada <i>game</i> edukasi mudah dibaca dengan jelas.	✓	✓				
5	Kejelasan bentuk huruf <i>game</i> edukasi membaca	✓					

	permulaan..						
6	Keseimbangan materi pada <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	✓					
C. Aspek Kebahasaan							
7	Kualitas teks pada <i>game</i> edukasi membaca permulaan menggunakan bahasa indonesia.	✓					
8	Kejelasan teks yang digunakan dalam <i>game</i> edukasi.	✓					
D. Aspek Kemanfaatan							
9	Media <i>game</i> edukasi menjadikan siswa semangat dalam belajar membaca.	✓					
E. Aspek Evaluasi							
10	Kesesuaian evaluasi <i>game</i> edukasi membaca permulaan dengan evaluasi guru disekolah.	✓					

Catatan/Komentar/saran

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 12 Februari 2024
Responden.

LEMBAR RESPON SISWA

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MEMBACA PERMULAAN UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR

Nama Siswa : ni Luh Fanni Febrianti

No. Urut :

Kelas : 1

Nama Sekolah: Sd 4 bebetin

A. Petunjuk Pengisian

1. Instrumen ini ditunjukkan kepada siswa untuk mendapatkan informasi mengenai kepraktisan media yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
2. Pemberian tanda centang (✓) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Deskripsi skala yang digunakan dalam penilaian sebagai berikut
5 = Sangat Setuju (SS)
4 = Setuju (S)
3 = Cukup (C)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
3. Mohon kesediaannya untuk mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran.

B. Instrumen Penilaian

No	Indikator Penilaian	Penilaian					Keterangan
		5	4	3	2	1	
A. Aspek Visualisasi							
1	Tampilan <i>game</i> edukasi membaca permulaan yang menarik.	✓	✓				
2	Kualitas gambar yang digunakan HD (hemodialis) atau gambar terlihat jelas, sehingga gambar yang ditampilkan jernih.	✓	✓				
3	Kejelasan gambar pada media <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	✓					
B. Aspek Penyajian Materi							
4	Materi pada <i>game</i> edukasi mudah dibaca dengan jelas.	✓					
5	Kejelasan bentuk huruf <i>game</i> edukasi membaca	✓					

	permulaan..						
6	Keseimbangan materi pada <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	✓					
C. Aspek Kebahasaan							
7	Kualitas teks pada <i>game</i> edukasi membaca permulaan menggunakan bahasa indonesia.		✓				
8	Kejelasan teks yang digunakan dalam <i>game</i> edukasi.	✓					
D. Aspek Kemanfaatan							
9	Media <i>game</i> edukasi menjadikan siswa semangat dalam belajar membaca.	✓					
E. Aspek Evaluasi							
10	Kesesuaian evaluasi <i>game</i> edukasi membaca permulaan dengan evaluasi guru disekolah.	✓					

Catatan/Komentar/saran

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 12 Februari 2024
Responden.

LEMBAR RESPON SISWA
PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MEMBACA PERMULAAN UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR

Nama Siswa : *iketke dion himawan*

No. Urut :

Kelas : *1*

Nama Sekolah : *SD Negeri A bebetin*

A. Petunjuk Pengisian

1. Instrumen ini ditunjukkan kepada siswa untuk mendapatkan informasi mengenai kepraktisan media yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
2. Pemberian tanda centang (✓) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Deskripsi skala yang digunakan dalam penilaian sebagai berikut
 5 = Sangat Setuju (SS)
 4 = Setuju (S)
 3 = Cukup (C)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
3. Mohon kesediaannya untuk mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran.

B. Instrumen Penilaian

No	Indikator Penilaian	Penilaian					Keterangan
		5	4	3	2	1	
A. Aspek Visualisasi							
1	Tampilan <i>game</i> edukasi membaca permulaan yang menarik.	✓					
2	Kualitas gambar yang digunakan HD (hemodialis) atau gambar terlihat jelas, sehingga gambar yang ditampilkan jernih.		✓				
3	Kejelasan gambar pada media <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	✓					
B. Aspek Penyajian Materi							
4	Materi pada <i>game</i> edukasi mudah dibaca dengan jelas.	✓					
5	Kejelasan bentuk huruf <i>game</i> edukasi membaca	✓					

	permulaan..						
6	Keseimbangan materi pada <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	✓					
C. Aspek Kebahasaan							
7	Kualitas teks pada <i>game</i> edukasi membaca permulaan menggunakan bahasa indonesia.	✓					
8	Kejelasan teks yang digunakan dalam <i>game</i> edukasi.	✓					
D. Aspek Kemanfaatan							
9	Media <i>game</i> edukasi menjadikan siswa semangat dalam belajar membaca.	✓					
E. Aspek Evaluasi							
10	Kesesuaian evaluasi <i>game</i> edukasi membaca permulaan dengan evaluasi guru disekolah.	✓					

Catatan/Komentar/saran

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 12 Februari 2024
Responden.

LEMBAR RESPON SISWA

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MEMBACA PERMULAAN UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR

Nama Siswa : *Nitda*

No. Urut :

Kelas : *1*

Nama Sekolah : *SDN 4 bebetin*

A. Petunjuk Pengisian

- Instrumen ini ditunjukkan kepada siswa untuk mendapatkan informasi mengenai kepraktisan media yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
- Pemberian tanda centang (✓) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Deskripsi skala yang digunakan dalam penilaian sebagai berikut
5 = Sangat Setuju (SS)
4 = Setuju (S)
3 = Cukup (C)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
- Mohon kesediaannya untuk mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran.

B. Instrumen Penilaian

No	Indikator Penilaian	Penilaian					Keterangan
		5	4	3	2	1	
A. Aspek Visualisasi							
1	Tampilan <i>game</i> edukasi membaca permulaan yang menarik.	✓					
2	Kualitas gambar yang digunakan HD (hemodialis) atau gambar terlihat jelas, sehingga gambar yang ditampilkan jernih.		✓				
3	Kejelasan gambar pada media <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	✓					
B. Aspek Penyajian Materi							
4	Materi pada <i>game</i> edukasi mudah dibaca dengan jelas.	✓					
5	Kejelasan bentuk huruf <i>game</i> edukasi membaca	✓					

	permulaan..						
6	Keseimbangan materi pada <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	✓					
C. Aspek Kebahasaan							
7	Kualitas teks pada <i>game</i> edukasi membaca permulaan menggunakan bahasa indonesia.	✓					
8	Kejelasan teks yang digunakan dalam <i>game</i> edukasi.	✓					
D. Aspek Kemanfaatan							
9	Media <i>game</i> edukasi menjadikan siswa semangat dalam belajar membaca.	✓					
E. Aspek Evaluasi							
10	Kesesuaian evaluasi <i>game</i> edukasi membaca permulaan dengan evaluasi guru disekolah.	✓					

Catatan/Komentar/saran

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 12 Februari 2024
Responden.

LEMBAR RESPON SISWA

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MEMBACA PERMULAAN UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR

Nama Siswa : kadek Deswita aryani

No. Urut :

Kelas : I

Nama Sekolah : SDN 4 Bebetin

A. Petunjuk Pengisian

- Instrumen ini ditunjukkan kepada siswa untuk mendapatkan informasi mengenai kepraktisan media yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
- Pemberian tanda centang (✓) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Deskripsi skala yang digunakan dalam penilaian sebagai berikut
5 = Sangat Setuju (SS)
4 = Setuju (S)
3 = Cukup (C)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
- Mohon kesediaannya untuk mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran.

B. Instrumen Penilaian

No	Indikator Penilaian	Penilaian					Keterangan
		5	4	3	2	1	
A. Aspek Visualisasi							
1	Tampilan <i>game</i> edukasi membaca permulaan yang menarik.	✓					
2	Kualitas gambar yang digunakan HD (hemodialis) atau gambar terlihat jelas, sehingga gambar yang ditampilkan jernih.		✓				
3	Kejelasan gambar pada media <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	✓					
B. Aspek Penyajian Materi							
4	Materi pada <i>game</i> edukasi mudah dibaca dengan jelas.	✓					
5	Kejelasan bentuk huruf <i>game</i> edukasi membaca	✓					

	permulaan..						
6	Keseimbangan materi pada <i>game</i> edukasi membaca permulaan.	✓					
C. Aspek Kebahasaan							
7	Kualitas teks pada <i>game</i> edukasi membaca permulaan menggunakan bahasa indonesia.	✓					
8	Kejelasan teks yang digunakan dalam <i>game</i> edukasi.	✓					
D. Aspek Kemanfaatan							
9	Media <i>game</i> edukasi menjadikan siswa semangat dalam belajar membaca.	✓					
E. Aspek Evaluasi							
10	Kesesuaian evaluasi <i>game</i> edukasi membaca permulaan dengan evaluasi guru disekolah.	✓					

Catatan/Komentar/saran

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 12 Februari 2024
Responden.

Lampiran 13. Data Pretest Efektivitas *Game* Edukasi

No Urut	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Jumlah
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	2	2	2	2	1	1	1	2	3	3	19
3	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	14
4	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	12
5	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	14
6	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	16
7	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	12
8	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	12
9	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	13
10	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	13
11	2	2	2	3	1	1	2	1	1	1	16
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
13	1	1	2	1	2	2	1	1	2	1	14
14	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	14
15	2	2	1	1	2	2	1	1	2	1	15
16	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	14
17	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	14
18	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	16
19	1	2	1	1	1	2	1	2	3	1	15
20	1	2	2	1	2	3	2	2	1	2	18
21	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
22	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	14
23	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	11
24	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	14



Lampiran 14. Data Posttest Efektivitas *Game* Edukasi

No Urut	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Jumlah
1	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	48
2	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	44
3	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	48
4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	44
5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	46
6	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	45
7	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	46
8	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	49
9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	49
10	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	47
11	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	47
12	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	44
13	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	45
14	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	48
15	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	46
16	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	46
17	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	48
18	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	47
19	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	44
20	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	46
21	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	47
22	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	45
23	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	46
24	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	47



Lampiran 15. Hasil Uji Efektivitas Media *Game* Edukasi Membaca Permulaan Terhadap Motivasi Belajar Siswa

1. Uji Normalitas Sebaran Data

<i>Case Processing Summary</i>							
Pretest- Posttest	Kelompok	Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
	1.00	24	100.0%	0	0.0%	24	100.0%
	2.00	24	100.0%	0	0.0%	24	100.0%

<i>Descriptives</i>					
	Kelompok		Statistic	Std. Error	
Pretest- Posttest	1.00	<i>Mean</i>	13.7917	.46227	
		<i>95% Confidence Interval for Mean</i>	<i>Lower Bound</i>	12.8354	
			<i>Upper Bound</i>	14.7479	
		<i>5% Trimmed Mean</i>	13.7222		
		<i>Median</i>	14.0000		
		<i>Variance</i>	5.129		
		<i>Std. Deviation</i>	2.26465		
		<i>Minimum</i>	10.00		
		<i>Maximum</i>	19.00		
		<i>Range</i>	9.00		
		<i>Interquartile Range</i>	3.00		
		<i>Skewness</i>	.331	.472	
		<i>Kurtosis</i>	.197	.918	
			2.00	<i>Mean</i>	46.3333
<i>95% Confidence Interval for Mean</i>	<i>Lower Bound</i>			45.6784	
	<i>Upper Bound</i>			46.9883	
<i>5% Trimmed Mean</i>	46.3148				
<i>Median</i>	46.0000				
<i>Variance</i>	2.406				
<i>Std. Deviation</i>	1.55106				
<i>Minimum</i>	44.00				
<i>Maximum</i>	49.00				
<i>Range</i>	5.00				
<i>Interquartile Range</i>	2.75				
<i>Skewness</i>	-.003			.472	
<i>Kurtosis</i>	-.888			.918	

Tests of Normality							
Pretest- Posttest	Kelompok	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
		<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
	1.00	.172	24	.065	.953	24	.318
2.00	.127	24	.200*	.933	24	.116	

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

2. Uji Homogenitas Varians

Test of Homogeneity of Variance					
		<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Pretest- Posttest	<i>Based on Mean</i>	1.321	1	46	.256
	<i>Based on Median</i>	1.020	1	46	.318
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	1.020	1	37.926	.319
	<i>Based on trimmed mean</i>	1.476	1	46	.231

3. Uji Hipotesisi (Uji-t)

Paired Samples Statistics					
		<i>Mean</i>	<i>N</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>
Pair 1	<i>Pretest</i>	13.7917	24	2.26465	.46227
	<i>Posttest</i>	46.3333	24	1.55106	.31661

Paired Samples Correlations				
		<i>N</i>	<i>Correlation</i>	<i>Sig.</i>
Pair 1	<i>Pretest & Posttest</i>	24	-.215	.314

Paired Samples Test									
		Paired Differences					<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2- tailed)</i>
		<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>				
					<i>Lower</i>	<i>Upper</i>			
Pair 1	<i>Pretest - Posttest</i>	-32.54167	3.00694	.61379	-33.81138	-31.27195	53.018	23	.000

Lampiran 16. Dokumentasi Penelitian

Kegiatan	Dokumentasi
Observasi awal dan wawancara ke SD Negeri 4 Bebetin diwakilkan oleh guru wali kelas I.	
Penyerahan surat penelitian kepada Kepala Sekolah SD Negeri 4 Bebetin	
Pelaksanaan Uji Instrumen Validitas, <i>Preetest</i> dan <i>Posttest</i>	



Lampiran 17. Jadwal dan Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Bulan											
		Agu	Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	
1	Pengajuan Judul	■											
2	Studi Awal												
3	Penyusunan Proposal	■											
4	Bimbingan Proposal		■	■									
5	Seminar Proposal		■	■									
6	Perbaikan Proposal				■								
7	Merancang Media					■							
8	Mengembangkan Media					■							
9	Penyusunan dan Analisis Instrumen Penelitian						■						
10	Pengumpulan Data							■	■				
11	Analisis Data							■	■	■			
12	Penyusunan Skripsi							■	■	■	■	■	
13	Ujian Skripsi								■	■			
14	Laporan Selesai/Perbaikan								■	■			■



RIWAYAT HIDUP



Ni Putu Diah Setiarini lahir di Gilimanuk pada tanggal 27 Desember 2001. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak I Wayan Sudyasa dan Ibu Ni Nengah Sudarmiasih. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Pada saat ini penulis beralamat di Br.

Niti Dharma, Kelurahan Gilimanuk, Kecamatan Melaya, Kabupaten Jembrana, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 3 Gilimanuk dan lulus pada tahun 2014. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 4 Melaya dan lulus pada tahun 2017. Pada tahun 2020, penulis lulus dari SMA Negeri 1 Melaya dengan jurusan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam(MIPA). Kemudian penulis melanjutkan ke strata 1 Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha pada tahun 2020. Pada semester akhir 2024 Penulis telah menyelesaikan Skripsi dengan judul “Pengembangan Game Edukasi Membaca Permulaan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar”. Selanjutnya pada tahun 2020 sampai dengan penulisan Skripsi ini, penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa aktif Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha.