

Lampiran 1. Surat Izin Observasi

 **KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Alamat: Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja-Bali Telp. (0362) 31372, Kode Pos. 81116
Website: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 2494/UN.48101/DT/2023
Hal : Pengumpulan Data

Singaraja, 21 Agustus 2023

Yth Kepala SD Negeri 1 Pupuan
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 mahasiswa tersebut:

Nama : Ni Nyoman Elma Triana Gayatri
NIM : 2011031278
Dosen Pembimbing 1 : Drs. I Made Suarjana, M.Pd
Dosen Pembimbing 2 : Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd.
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas kesediaan dan kerjasama Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

An, Dekan
Wakil Dekan I,



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

CS Digital dengan Certificate

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
	Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Laman : https://fip.undiksha.ac.id Surel : fip@undiksha.ac.id
<hr/>	
Nomor : 2268/UN48.10.1/LT/2024 Lampiran : - Hal : Ijin Penelitian	Singaraja, 23 April 2024
Yth. Kepala Kepala Sekolah SD Negeri 1 Pupuan 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 Nyoman Elma Triana Gayatri NIM : 2011031278 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.	
a.n. Dekan Wakil Dekan I 	
Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons. NIP. 198208162008121002	
	

Lampiran 3. Surat Keterangan Uji Instrumen

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN	
	Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Laman : https://fip.undiksha.ac.id Surel : fip@undiksha.ac.id	
Nomor	: 2277/UN48.10.6/LT/2024	Singaraja, 23 April 2024
Lampiran	: -	
Hal	: Surat Pengantar Uji Judges	
<p>Yth. Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd. di tempat</p> <p>Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Ibu untuk dapat memeriksa instrument (sebagai judges) penelitian mahasiswa berikut.</p> <p>Nama : Ni Nyoman Elma Triana Gayatri NIM : 2011031278 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SD Negeri 1 Pupuan</p> <p>Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.</p>		
- Ketua Jurusan  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 : <https://fip.undiksha.ac.id> Surel : fip@undiksha.ac.id

Nomor : 2277/UN48.10.6/LT/2024 Singaraja, 23 April 2024
Lampiran : -
Hal : Surat Pengantar Uji Judges

Yth.
Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Ibu untuk dapat memeriksa instrument (sebagai judges) penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Ni Nyoman Elma Triana Gayatri
NIM : 2011031278
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SD Negeri 1 Pupuan

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

Ketua Jurusan



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



<http://fip.undiksha.ac.id>



Fakultas Ilmu Pendidikan



fipundiksha



FIP Undiksha



0877 8811 6905

Lampiran 4. Surat Keterangan Uji Media

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN	
	Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Laman : https://fip.undiksha.ac.id Surel : fip@undiksha.ac.id	
<hr/>		
Nomor	: 2610/UN48.10.6/LT/2024	Singaraja, 25 April 2024
Lampiran	: -	
Hal	: Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian	
<p>Yth. Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd. di tempat</p>		
<p>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:</p>		
Nama	: Ni Nyoman Elma Triana Gayatri	
NIM	: 2011031278	
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SD Negeri 1 Pupuan	
<p>Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.</p>		
<p>-</p> <p>Ketua Jurusan</p> 		
<p>Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. NIP. 198408202012121004</p>		
<hr/>		
		



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

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman : <https://fip.undiksha.ac.id> Surel : fip@undiksha.ac.id

Nomor : 2610/UN48.10.6/LT/2024 Singaraja, 25 April 2024
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian

Yth.
Kadek Yudiana, 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 : Ni Nyoman Elma Triana Gayatri
NIM : 2011031278
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SD Negeri 1 Pupuan

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

-
Ketua Jurusan



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

 <http://fip.undiksha.ac.id>  Fakultas Ilmu Pendidikan  fipundiksha  FIP Undiksha  0877 8811 6905

Lampiran 5. Hasil Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah seluruh peserta didik sudah bisa membaca?	Belum, ada beberapa yang belum bisa membaca
2	Bagaimana cara bapak/ibu mengajarkan membaca kepada siswa	Menggunakan kartu dan gambar yang dibuat sendiri, menggunakan buku lancar memebaca
3	Saat mengajar, apakah bapak/ibu menggunakan media pembelajaran yang menarik?	Ya, tetapi masih sederhana seperti buku lancar dan cepat membaca yang berisi gambar gambar.
4	Apakah siswa merasa antusias saat bapak/ibu menggunakan media pembelajaran tersebut?	Awalnya tentu peserta didik antusias namun karena media buku lancar dan cepat membaca yang digunakan sangat sederhana, jadi siswa mudah merasa bosan.
5	Apakah bapak/ibu sudah memanfaatkan teknologi pada kegiatan pembelajaran?	Sekolah sudah memiliki LCD proyektor dan speaker namun saya sendiri belum pernah menggunakannya
6	Apakah bapak/ibu setuju apabila dikembangkan sebuah media pembelajaran interaktif membaca?	Sangat setuju karena dapat menambah referensi saya untuk mengajar siswa membaca. Selain itu tampilan yang menarik dan interaktif yang akan menarik minat belajar siswa sehingga mampu mengembangkan kemampuan membaca siswa.

Lampiran 6. Instrumen Validitas Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi
Untuk Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SD Negeri 1 Pupuan****Petunjuk :**

- 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= Setju (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 instrument

No	Indikator Penilaian	Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
Tampilan (visualisasi, tipografi, audio, penyajian)							
1	Keserasian warna, dan gambar pada aplikasi belajar						
2	Keserasian pemilihan huruf dan ukuran						
3	Kesesuaian tata letak/ <i>layout</i> komponen						
4	Kemenarikan desain aplikasi						
5	Ketepatan dan kejelasan suara, video dan musik						
6	Ketepatan pemilihan jenis teks dan ukuran teks						
Materi							
7	Kesesuaian materi dengan kurikulum						
8	Kesesuaian materi dengan tujuan belajar						

9	Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik						
Bahasa							
10	Ketepatan informasi yang disampaikan dalam aplikasi belajar						
11	Kemudahan bahasa yang digunakan untuk dipahami						
12	Ketepatan penggunaan bahasa dengan kognitif siswa						
Kepraktisan							
13	Kemudahan akses aplikasi belajar						
14	Kemudahan fungsi fitur fitur pada aplikasi belajar						
Efek bagi strategi Pembelajaran							
15	Dampak media dalam menciptakan partisipasi belajar peserta didik						
16	Dampak media dalam mendorong rasa senang membaca peserta didik						
17	Dampak media dalam mendorong penambahan frekuensi membaca peserta didik						
Jumlah							17

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan media pembelajaran dari media interaktif yang dikembangkan adalah

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan

Catatan/ Komentar/Saran :

.....

.....



Lampiran 7. Instrumen Respon Praktisi/Guru

LEMBAR VALIDASI PRAKTISI/GURU**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi
Untuk Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SD Negeri 1 Pupuan****Petunjuk :**

- Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (\checkmark) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Deskripsi skala yang digunakan dalam penilaian sebagai berikut
5= Sangat Setuju (SS)
4= Setju (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 instrument

No	Indikator Penilaian	Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
Tampilan (visualisasi, tipografi, audio, penyajian)							
1	Keserasian warna, dan gambar pada aplikasi belajar						
2	Keserasian pemilihan huruf dan ukuran						
3	Kesesuaian tata letak/ <i>layout</i> komponen						
4	Kemenarikan desain aplikasi						
5	Ketepatan dan kejelasan suara, video dan musik						
6	Ketepatan pemilihan jenis teks dan ukuran teks						
Materi							
7	Kesesuaian materi dengan kurikulum						
8	Kesesuaian materi dengan tujuan belajar						

9	Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik						
Bahasa							
10	Ketepatan informasi yang disampaikan dalam aplikasi belajar						
11	Kemudahan bahasa yang digunakan untuk dipahami						
12	Ketepatan penggunaan bahasa dengan kognitif siswa						
Kepraktisan							
13	Kemudahan akses aplikasi belajar						
14	Kemudahan fungsi fitur fitur pada aplikasi belajar						
Efek bagi strategi Pembelajaran							
15	Dampak media dalam menciptakan partisipasi belajar peserta didik						
16	Dampak media dalam mendorong rasa senang membaca peserta didik						
17	Dampak media dalam mendorong penambahan frekuensi membaca peserta didik						
Jumlah							17

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan media pembelajaran dari media interaktif yang dikembangkan adalah

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan

Catatan/ Komentar/Saran :

.....

.....



Lampiran 8. Instrumen Respon Siswa

INSTRUMEN VALIDASI RESPON SISWA**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi
Untuk Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SD Negeri 1 Pupuan****Petunjuk :**

- 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= Setju (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 instrument

No	Indikator Penilaian	Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
Materi							
1	Kemudahan memahami materi						
2	Kejelasan materi yang ditampilkan						
Tampilan							
3	Keserasian warna dalam media pembelajaran						
4	Kemenarikan fitur interaktif disajikan dalam media pembelajaran						
Kepraktisan							
5	Kemudahan penggunaan aplikasi belajar						

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan media pembelajaran dari media interaktif yang dikembangkan adalah

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan

Catatan/ Komentar/Saran :



Lampiran 9. Hasil Uji Validitas Instrumen

FORMAT VALIDASI AHLI MEDIA DAN PRAKTISI

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SD Negeri 1 Pupuan

Petunjuk

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

No	Indikator Penilaian	Penilaian		Keterangan / Masukan
		Relevan	Tidak Relevan	
Tampilan (visualisasi, tipografi, audio, penyajian)				
1	Keserasian warna, dan gambar pada aplikasi belajar	✓		
2	Keserasian pemilihan huruf dan ukuran	✓		
3	Kesesuaian tata letak/ <i>layout</i> komponen	✓		
4	Kemenarikan desain aplikasi	✓		
5	Ketepatan dan kejelasan suara, video dan musik	✓		
6	Ketepatan pemilihan jenis teks dan ukuran teks	✓		
Materi				
7	Keseuaian materi dengan kurikulum	✓		
8	Kesesuaian materi dengan tujuan belajar	✓		
9	Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik	✓		
Bahasa				
10	Ketepatan informasi yang disampaikan dalam aplikasi belajar	✓		
11	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓		Perbaiki redaksi

12	Ketepatan penggunaan bahasa dengan kognitif siswa	✓		
Kepraktisan				
13	Kemudahan akses aplikasi belajar	✓		
14	Kemudahan fungsi fitur fitur pada aplikasi belajar	✓		
Efek bagi strategi Pembelajaran				
15	Dampak media dalam menciptakan partisipasi belajar peserta didik	✓		
16	Dampak media dalam mendorong rasa senang membaca peserta didik	✓		
17	Dampak media dalam mendorong penambahan frekuensi membaca peserta didik	✓		
Jumlah				17

Singaraja, 23 April 2024

Pakar I



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

NIP. 198912232015042002

FORMAT VALIDASI AHLI MEDIA DAN PRAKTISI

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SD Negeri 1 Pupuan

Petunjuk

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

No	Indikator Penilaian	Penilaian		Keterangan / Masukan
		Relevan	Tidak Relevan	
Tampilan (visualisasi, tipografi, audio, penyajian)				
1	Keserasian warna, tulisan, dan gambar pada aplikasi belajar	✓		
2	Keserasian pemilihan huruf dan ukuran	✓		
3	Kesesuaian tata letak/layout komponen	✓		
4	Kemenarikan desain aplikasi	✓		
5	Ketepatan dan kejelasan suara, video dan music	✓		
6	Ketepatan pemilihan jenis teks dan ukuran teks	✓		
Materi				
7	Kejelasan materi belajar	✓		
8	Kelengkapan materi belajar	✓		
9	Kesesuaian materi dengan tujuan belajar	✓		
Bahasa				
10	Kejelasan bahasa dalam media	✓		
11	Kemudahan memahami Bahasa	✓		
12	Struktur kalimat yang efektif	✓		
13	Ketepatan penggunaan bahasa dengan kognitif siswa	✓		

Kepraktisan				
14	Aplikasi belajar mudah digunakan	✓		
15	Kemudahan fungsi tombol navigasi	✓		
Efek bagi strategi Pembelajaran				
16	Kemampuan menciptakan partisipasi belajar	✓		
17	Kemampuan mendorong rasa senang membaca	✓		
18	Kemampuan mendorong penambahan frekuensi membaca	✓		
Jumlah				18

Singaraja, 23 April 2024

Pakar II



Kadek Yudiana, S.Pd.,M.Pd.

NIP. 198605212015041001

FORMAT VALIDASI RESPON SISWA

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SD Negeri 1 Pupun

Petunjuk

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

No	Indikator Penilaian	Penilaian		Keterangan / Masukan
		Relevan	Tidak Relevan	
Materi				
1	Kemudahan memahami materi	✓		
2	Kejelasan materi yang ditampilkan	✓		
Tampilan				
3	Keserasian warna dalam media pembelajaran	✓		
4	Kemenarikan fitur interaktif disajikan dalam media pembelajaran	✓		
Kepraktisan				
5	Kemudahan penggunaan aplikasi belajar	✓		

Singaraja, 23 April 2024

Pakar I



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

NIP. 198912232015042002

FORMAT VALIDASI RESPON SISWA

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SD Negeri 1 Pupuan

Petunjuk

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

No	Indikator Penilaian	Penilaian		Keterangan / Masukan
		Relevan	Tidak Relevan	
Kebahasaan				
1	Kemudahan memahami Bahasa yang digunakan	√		
2	Kejelasan Bahasa yang digunakan	√		
Isi				
3	Kejelasan Bahasa yang digunakan	√		
Tampilan				
4	Kesesuaian gambar, audio, dan video dengan materi	√		
5	Keserasian warna dalam media pembelajaran	√		
6	Kemenarikan fitur interaktif disajikan dalam media pembelajaran	√		
Kepraktisan				
7	Kemudahan penggunaan aplikasi belajar	√		

Singaraja, 23 April 2024

Pakar II



Kadek Yudiana, S.Pd.,M.Pd.

NIP. 198605212015041001

Lampiran 10. Hasil Pehitungan Uji Validitas Instrumen

Uji validitas isi instrumen dilakukan bersama dua dosen pakar (judges). Judges I Ibu Dr Gusti Ayu Putu Sukma Trisna,S.Pd., M.Pd dan Judges II adalah Bapak Kadek Yudiana,S.Pd., M.Pd. Penilaian kedua judges ditabulasikan sebagai berikut

1. Instrumen validitas ahli media

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Kurang relevan	Sangat relevan
Judges II	Kurang relevan	-	-
	Sangat relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17

Berdasarkan data tabulasi di atas, maka dapat dihitung isi instrumen sebagai berikut

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

$$V = \frac{17}{A+B+C+17}$$

$$V = \frac{17}{17}$$

$$V = 1.00$$

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

2. Instrumen validitas respon praktisi/guru

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

			11,12,13,14,15,16,17
--	--	--	----------------------

Berdasarkan data tabulasi di atas, maka dapat dihitung isi instrumen sebagai berikut

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

$$V = \frac{17}{A+B+C+17}$$

$$V = \frac{17}{17}$$

$$V = 1.00$$

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

3. Instrumen validitas respon praktisi/guru

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Kurang relevan	Sangat relevan
Judges II	Kurang relevan	-	-
	Sangat relevan	-	1,2,3,4,5,

Berdasarkan data tabulasi di atas, maka dapat dihitung isi instrumen sebagai berikut

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

$$V = \frac{5}{A+B+C+5}$$

$$V = \frac{5}{5}$$

$$V = 1.00$$

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

Lampiran 11. Hasil Uji Validitas Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA DAN PRAKTISI

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SD Negeri 1 Pupuan

Petunjuk :

- 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 = Setju (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 instrument

No	Indikator Penilaian	Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
Tampilan (visualisasi, tipografi, audio, penyajian)							
1	Keserasian warna, dan gambar pada aplikasi belajar					√	
2	Keserasian pemilihan huruf dan ukuran					√	
3	Kesesuaian tata letak/layout komponen				√		
4	Kemenarikan desain aplikasi					√	
5	Ketepatan dan kejelasan suara, video dan musik					√	
6	Ketepatan pemilihan jenis teks dan ukuran teks				√		
Materi							
7	Kesesuaian materi dengan kurikulum				√		
8	Kesesuaian materi dengan tujuan belajar					√	
9	Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik					√	
Bahasa							

10	Ketepatan informasi yang disampaikan dalam aplikasi belajar					✓		
11	Kemudahan bahasa yang digunakan untuk dipahami					✓		
12	Ketepatan penggunaan bahasa dengan kognitif siswa					✓		
Kepraktisan								
13	Kemudahan akses aplikasi belajar					✓		
14	Kemudahan fungsi fitur fitur pada aplikasi belajar					✓		
Efek bagi strategi Pmbelajaran								
15	Dampak media dalam menciptakan partisipasi belajar peserta didik					✓		
16	Dampak media dalam mendorong rasa senang membaca peserta didik					✓		
17	Dampak media dalam mendorong penambahan frekuensi membaca peserta didik					✓		
Jumlah								17

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Tbu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan media pembelajaran dari media interaktif yang dikembangkan adalah

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan

Catatan/ Komentor/Saran :

.....

.....

Singaraja, 08 Mei 2024

Dosen Ahli



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

NIP. 198912232015042002

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA DAN PRAKTISI

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SD Negeri 1 Pupuan

Petunjuk :

- 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 = Setju (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 instrument

No	Indikator Penilaian	Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
Tampilan (visualisasi, tipografi, audio, penyajian)							
1	Keserasian warna, dan gambar pada aplikasi belajar					√	
2	Keserasian pemilihan huruf dan ukuran					√	
3	Kesesuaian tata letak/layout komponen					√	
4	Kemenarikan desain aplikasi					√	
5	Ketepatan dan kejelasan suara, video dan musik					√	
6	Ketepatan pemilihan jenis teks dan ukuran teks				√		
Materi							
7	Kesesuaian materi dengan kurikulum					√	
8	Kesesuaian materi dengan tujuan belajar					√	
9	Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik					√	
Bahasa							

10	Ketepatan informasi yang disampaikan dalam aplikasi belajar					✓		
11	Kemudahan bahasa yang digunakan untuk dipahami					✓		
12	Ketepatan penggunaan bahasa dengan kognitif siswa					✓		
Kepraktisan								
13	Kemudahan akses aplikasi belajar					✓		
14	Kemudahan fungsi fitur fitur pada aplikasi belajar					✓		
Efek bagi strategi Pembelajaran								
15	Dampak media dalam menciptakan partisipasi belajar peserta didik					✓		
16	Dampak media dalam mendorong rasa senang membaca peserta didik					✓		
17	Dampak media dalam mendorong penambahan frekuensi membaca peserta didik					✓		
Jumlah								17

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan media pembelajaran dari media interaktif yang dikembangkan adalah

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan

Catatan/ Komentor/Saran :

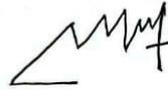
.....

.....

.....
.....

Singaraja, 08 Mei 2024

Dosen Ahli



Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198605212015041001

Lampiran 12. Hasil Pehitungan Uji Validitas Ahli Media

Butir	Skor		S	S	$\sum s$	n(c-1)	V	Keterangan
	Skor Ahli 1	Skor Ahli 2						
1	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Tinggi
2	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Tinggi
3	4	5	3	4	7	8	0,875	Sangat Tinggi
4	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Tinggi
5	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Tinggi
6	4	4	3	3	6	8	0,75	Sangat Tinggi
7	4	5	3	4	7	8	0,875	Sangat Tinggi
8	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Tinggi
9	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Tinggi
10	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Tinggi
11	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Tinggi
12	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Tinggi
13	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Tinggi
14	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Tinggi
15	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Tinggi
16	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Tinggi
17	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Tinggi
Total	82	84	65	67	132	136	0,97	

Berdasarkan hasil perhitungan validitas menurut ahli media menggunakan rumus Aiken, V terlihat bahwa seluruh aspek penilaian yang berkaitan dengan media pembelajaran mendapatkan skor dari rentang 0,875 -1 dengan kategori sangat valid. Hal ini berarti media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat validitas sangat tinggi berdasarkan penilaian ahli media.

Lampiran 13. Hasil Respon Praktisi/Guru

LEMBAR VALIDASI AHLI DAN PRAKTISI**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SD Negeri 1 Pupan****Petunjuk :**

- 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 instrument

No	Indikator Penilaian	Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
Tampilan (visualisasi, tipografi, audio, penyajian)							
1	Keserasian warna, dan gambar pada aplikasi belajar					√	
2	Keserasian pemilihan huruf dan ukuran					√	
3	Kesesuaian tata letak/layout komponen				√		
4	Kemenarikan desain aplikasi					√	
5	Ketepatan dan kejelasan suara, video dan musik					√	
6	Ketepatan pemilihan jenis teks dan ukuran teks				√		
Materi							
7	Kesesuaian materi dengan kurikulum					√	
8	Kesesuaian materi dengan tujuan belajar					√	
9	Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik					√	
Bahasa							

10	Ketepatan informasi yang disampaikan dalam aplikasi belajar					✓		
11	Kemudahan bahasa yang digunakan untuk dipahami					✓		
12	Ketepatan penggunaan bahasa dengan kognitif siswa				✓			
Kepraktisan								
13	Kemudahan akses aplikasi belajar					✓		
14	Kemudahan fungsi fitur fitur pada aplikasi belajar					✓		
Efek bagi strategi Pembelajaran								
15	Dampak media dalam menciptakan partisipasi belajar peserta didik					✓		
16	Dampak media dalam mendorong rasa senang membaca peserta didik					✓		
17	Dampak media dalam mendorong penambahan frekuensi membaca peserta didik					✓		
Jumlah								17

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan media pembelajaran dari media interaktif yang dikembangkan adalah

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan

Catatan/ Komentor/Saran :

.....

.....

.....
.....
Singaraja, 08 Mei 2024

Penilai



(Ni Ketut Redam S.P.d.)
Tlp. 196606292006042006.

LEMBAR VALIDASI AHLI DAN PRAKTISI

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SD Negeri 1 Pupuan

Petunjuk :

- 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 instrument

No	Indikator Penilaian	Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
Tampilan (visualisasi, tipografi, audio, penyajian)							
1	Keserasian warna, dan gambar pada aplikasi belajar					√	
2	Keserasian pemilihan huruf dan ukuran					√	
3	Kesesuaian tata letak/layout komponen					√	
4	Kemenarikan desain aplikasi					√	
5	Ketepatan dan kejelasan suara, video dan musik				√		
6	Ketepatan pemilihan jenis teks dan ukuran teks					√	
Materi							
7	Kesesuaian materi dengan kurikulum					√	
8	Kesesuaian materi dengan tujuan belajar					√	
9	Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik					√	
Bahasa							

10	Ketepatan informasi yang disampaikan dalam aplikasi belajar				✓	
11	Kemudahan bahasa yang digunakan untuk dipahami					✓
12	Ketepatan penggunaan bahasa dengan kognitif siswa					✓
Kepraktisan						
13	Kemudahan akses aplikasi belajar					✓
14	Kemudahan fungsi fitur fitur pada aplikasi belajar					✓
Efek bagi strategi Pembelajaran						
15	Dampak media dalam menciptakan partisipasi belajar peserta didik					✓
16	Dampak media dalam mendorong rasa senang membaca peserta didik					✓
17	Dampak media dalam mendorong penambahan frekuensi membaca peserta didik					✓
Jumlah						17

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan media pembelajaran dari media interaktif yang dikembangkan adalah

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan

Catatan/ Komentor/Saran :

.....

.....

Singaraja, 08 Mei 2024

Penilai



(Ketut Sutariasih, S.Pd)

Lampiran 14. Hasil Respon Siswa

LEMBAR PENILAIAN RESPON SISWA

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SD Negeri 1 Pupuan

Nama : *i kadeh wita yasa*

No. Absen : *2*

Kelas : *1*

Sekolah : *sd negeri 1 pupuan*

Petunjuk :

- 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 = Setju (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 instrument

No	Indikator Penilaian	Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
Materi							
1	Kemudahan memahami materi					✓	
2	Kejelasan materi yang ditampilkan					✓	
Tampilan							
3	Keserasian warna dalam media pembelajaran					✓	
4	Kemenarikan fitur interaktif disajikan dalam media pembelajaran					✓	
Kepraktisan							

5	Kemudahan penggunaan aplikasi belajar					✓	
---	---------------------------------------	--	--	--	--	---	--

Komentar :

.....

.....

.....

Singaraja, 08 Mei 2024

Responden A *keudek arta yasa*

()

LEMBAR PENILAIAN RESPON SISWA

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SD Negeri 1 Pupuan

Nama : *Sariyana*
 No. Absen : 13
 Kelas : 1
 Sekolah : *SD*

Petunjuk :

- 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 instrument

No	Indikator Penilaian	Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
Materi							
1	Kemudahan memahami materi				√		
2	Kejelasan materi yang ditampilkan				√		
Tampilan							
3	Keserasian warna dalam media pembelajaran				√		
4	Kemenarikan fitur interaktif disajikan dalam media pembelajaran				√		
Kepraktisan							

5	Kemudahan penggunaan aplikasi belajar					✓	
---	---------------------------------------	--	--	--	--	---	--

Komentar :

.....

.....

.....

Singaraja, 08 Mei 2024

Responden

()

LEMBAR PENILAIAN RESPON SISWA

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SD Negeri 1 Pupan

Nama : Febi
 No. Absen : 15
 Kelas : 1
 Sekolah : Pupan

Petunjuk :

- 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 = Setju (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 instrument

No	Indikator Penilaian	Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
Materi							
1	Kemudahan memahami materi					√	
2	Kejelasan materi yang ditampilkan					√	
Tampilan							
3	Keserasian warna dalam media pembelajaran				√		
4	Kemenarikan fitur interaktif disajikan dalam media pembelajaran					√	
Kepraktisan							

Lampiran 15. Hasil Perhitungan Uji Kepraktisan

Pengumpulan data ini dilakukan dengan menggunakan kuesioner dan diolah dengan mencari persentase dari masing-masing subjek. Persentase tersebut dihitung dengan menggunakan rumus berikut ini.

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Selanjutnya untuk menghitung presentase keseluruhan subjek digunakan rumus

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

1. Respon Praktisi/ Guru

Nomor Pernyataan	Praktisi	
	1	2
1	5	5
2	5	5
3	4	5
4	5	5
5	5	4
6	4	5
7	5	5
8	5	5
9	5	5
10	5	4
11	5	5
12	4	5
13	5	5
14	5	5
15	5	5
16	5	5
17	5	5
Jumlah keseluruhan skor jawaban responden	82	83
Skor maksimal	85	
Persentase skor (%)	96	97
Total persentase skor (%)	193	

Selanjutnya menghitung persentase keseluruhan subjek sebagai berikut

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

$$= 193 \% : 2$$

$$= 96,5 \%$$

Hasil respon guru mendapat persentase 96,5%. Kemudian hasil tersebut dikonversikan dengan tabel konversi PAP tingkat pencapaian skala empat. Berdasarkan tabel konversi PAP pencapaian skala empat, persentase yang diperoleh 96,5% berada pada rentangan 90-100% dengan predikat sangat baik.

2. Respon Siswa

No	Pernyataan	Responden								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	Kemudahan memahami materi	5	4	5	5	5	5	5	5	5
2	Kejelasan materi yang ditampilkan	5	4	5	5	5	5	5	5	5
3	Keserasian warna dalam media pembelajaran	5	5	4	5	5	4	4	5	5
4	Kemenarikan fitur interaktif disajikan dalam media pembelajaran	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	Kemudahan penggunaan aplikasi belajar	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Jumlah keseluruhan skor jawaban responden		25	23	24	25	25	24	24	25	25
Skor maksimal		25								
Persentase skor (%)		100	92	96	100	100	96	96	100	100
Total persentase skor (%)		880								

Selanjutnya menghitung persentase keseluruhan subjek sebagai berikut

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

$$= 880 \% : 9$$

$$= 97,7 \%$$

Kemudian hasil tersebut dikonversikan dengan tabel konversi PAP tingkat pencapaian skala empat. Berdasarkan tabel konversi PAP pencapaian skala empat, persentase yang diperoleh 97,7% berada pada rentangan 90-100% dengan predikat sangat baik.



Lampiran 16. Link Media Pembelajaran Edukasi

<https://elmagayatri.github.io/Game-Membaca-Interaktif/>



Lampiran 17. Dokumentasi Kegiatan



RIWAYAT HIDUP



Ni Nyoman Elma Triana Gayatri, lahir di Denpasar pada tanggal 24 April 2002. Penulis lahir dari pasangan suami istri Alm. Bapak I Gede Made Suratsen dan Ibu Ni Wayan Suwiti. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Penulis beralamat di Banjar Pupuan, Desa Pupuan, Kecamatan Pupuan, Kabupaten Tabanan, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 1 Pupuan dan lulus pada tahun 2014, kemudian melanjutkan di SMP Negeri 1 Pupuan dan lulus pada tahun 2017. Kemudian melanjutkan di SMA Negeri 1 Pupuan dan lulus pada tahun 2020. Kemudian melanjutkan ke S1 Jurusan Pendidikan Dasar, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha sampai dengan penulis menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SD Negeri 1 Pupuan”. Selanjutnya mulai tahun 2020 sampai penulisan skripsi ini, penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa Program S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha.

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul ” Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SD Negeri 1 Pupuan” 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 risiko/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, 26 Maret 2025

Yang membuat pernyataan



Ni Nyoman Elma Triana Gayatri

NIM. 2011031278