

LAMPIRAN



Lampiran 1 Surat Observasi Awal

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, 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	: 9595/UN48.10.6/LT/2025	Singaraja, 30 Juni 2025
Lampiran	: -	
Hal	: Observasi Awal	
Yth. Kepala Sekolah SD Negeri 1 Padangbulia 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 yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.		
Nama	: Putu Mahadipta	
NIM	: 2111031112	
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
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 2 Surat Ijin Penelitian

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, 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	: 9581/UN48.10.1/LT/2025	Singaraja, 30 Juni 2025
Lampiran	: -	
Hal	: Ijin Penelitian (Skripsi)	
Yth. Kepala Sekolah SD Negeri 1 Padangbulia 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 yang Bapak/Tbu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.		
Nama	: Putu Mahadipta	
NIM	: 2111031112	
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		
 http://fip.undiksha.ac.id  Fakultas Ilmu Pendidikan  fipundiksha  FIP Undiksha  0877 881 6905		

Lampiran 3 Surat Pengantar Uji *Judges*

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, 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	: 9601/UN48.10.6/LT/2025	Singaraja, 30 Juni 2025
Lampiran	: -	
Hal	: Surat Pengantar Uji Judges	
Yth. Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd., I Gede Wahyu Suwela Antara, M.Pd di tempat		
Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrument (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.		
Nama	: Putu Mahadipta	
NIM	: 2111031112	
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
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 Balasan


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

SURAT KETERANGAN UJI *JUDGES* I

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, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini;

Nama : Putu Mahadipta
 NIM : 2111031112
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji *Judges* Instrumen atau Uji Ahli Instrumen Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 25 Juni 2025
 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 UJI *JUDGES* II

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : I Gede Wahyu Suwela Antara, M.Pd.
NIP : 199809152024061001
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan
Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Putu Mahadipta
NIM : 2111031112
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji *Judges* Instrumen atau Uji Ahli Instrumen
Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat
digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 26 Juni 2025

Dosen/Pakar,

I Gede Wahyu Suwela Antara, M.Pd.
NIP. 199809152024061001

Lampiran 5 Hasil Uji Judges Instrumen Penelitian

Penguji I

LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA

Validator : Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd
 Nama : Putu Mahadipta
 NIM : 2111031112

Petunjuk

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Dimohonkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masukan atau saran.

Penilaian

No Pernyataan	Relevansi		Catatan
	Relevan	Kurang Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		

Catatan

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan media pembelajaran *game* edukasi yang dikembangkan adalah:

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

*): Lingkari salah satu

Singaraja, 25 Juni 2025



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

LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI

Validator : Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd
 Nama : Putu Mahadipta
 NIM : 2111031112

Petunjuk

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Dimohonkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masukan atau saran.

Penilaian

No Pernyataan	Relevansi		Catatan
	Relevan	Kurang Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		

Catatan

.....

.....

.....

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan media pembelajaran *game* edukasi yang dikembangkan adalah:

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

**) : Lingkari salah satu*

Singaraja, 25 Juni 2025



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

LEMBAR PENILAIAN

VALIDITAS INSTRUMEN KEPRAKTISAN GURU

Validator : Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.

Nama : Putu Mahadipta

NIM : 2111031112

Petunjuk

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrument sesuai penilaian yang diberikan
2. Dimohonkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masukan atau saran

Penilaian

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

Catatan

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan media pembelajaran *game* edukasi yang dikembangkan adalah:

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

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 25 Juni 2025



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

LEMBAR PENILAIAN
VALIDITAS KEPRAKTISAN SISWA

Validator : Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd
 Nama : Putu Mahadipta
 NIM : 2111031112

Petunjuk

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Dimohonkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masukan atau saran.

Penilaian

No Pernyataan	Relevansi		Catatan
	Relevan	Kurang Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		

Catatan

.....

.....

.....

.....

.....

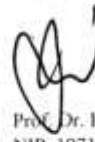
Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan media pembelajaran *game* edukasi yang dikembangkan adalah:

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

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 25 Juni 2025



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

LEMBAR PENILAIAN
EFEKTIVITAS MINAT BELAJAR

Validator : Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd
 Nama : Putu Mahadipta
 NIM : 2111031112

Petunjuk

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Dimohonkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masukan atau saran.

Penilaian

No Pernyataan	Relevansi		Catatan
	Relevan	Kurang Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		

17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		

Catatan

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan media pembelajaran *game* edukasi yang dikembangkan adalah:

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

*j: Lingkari salah satu

Singaraja, 25 Juni 2025



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

Penguji II

LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA

Validator : I Gede Wahyu Suwela Antara, M.Pd
 Nama : Putu Mahadipta
 NIM : 2111031112

Petunjuk

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Dimohonkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masukan atau saran.

Penilaian

No Pernyataan	Relevansi		Catatan
	Relevan	Kurang Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		

Catatan

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan media pembelajaran *game* edukasi yang dikembangkan adalah:

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

**) : Lingkari salah satu*

Singaraja, 26 Juni 2025



I Gede Wahyu Suwela Antara, M.Pd

NIP. 199809152024061001

LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI

Validator : I Gede Wahyu Suwela Antara, M.Pd
 Nama : Putu Mahadipta
 NIM : 2111031112

Petunjuk

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Dimohonkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masukan atau saran.

Penilaian

No Pernyataan	Relevansi		Catatan
	Relevan	Kurang Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		

Catatan

.....

.....

.....

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan media pembelajaran *game* edukasi yang dikembangkan adalah:

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

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 26 Juni 2025



I Gede Wahyu Suweta Antara, M.Pd
NIP. 199809152024061001

LEMBAR PENILAIAN

VALIDITAS INSTRUMEN KEPRAKTIKAN GURU

Validator : I Gede Wahyu Suwela Antara, M.Pd.

Nama : Putu Mahadipta

NIM : 2111031112

Petunjuk

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrument sesuai penilaian yang diberikan
2. Dimohonkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masukan atau saran

Penilaian

No Pernyataan	Relevansi		Catatan
	Relevan	Kurang Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		

Catatan

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan media pembelajaran *game* edukasi yang dikembangkan adalah:

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

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja, 26 Juni 2025



I Gede Wahyu Suwela Antara, M.Pd
NIP. 199809152024061001

LEMBAR PENILAIAN
VALIDITAS KEPRAKTISAN SISWA

Validator : I Gede Wahyu Suwela Antara, M.Pd
 Nama : Putu Mahadipita
 NIM : 2111031112

Petunjuk

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Dimohonkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masukan atau saran.

Penilaian

No Pernyataan	Relevansi		Catatan
	Relevan	Kurang Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		

Catatan
 sudah baik

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan media pembelajaran *game* edukasi yang dikembangkan adalah:

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

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja, 26 Juni 2025



I Gede Wahyu Suwela Antara, M.Pd
NIP. 199809152024061001

LEMBAR PENILAIAN EFEKTIVITAS MINAT BELAJAR

Validator : I Gede Wahyu Suwela Antara, M.Pd
 Nama : Putu Mahadipta
 NIM : 2111031112

Petunjuk

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Dimohonkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masukan atau saran.

Penilaian

No Pernyataan	Relevansi		Catatan
	Relevan	Kurang Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		

15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		

Catatan

Dalam definisi operasional perlu dijelaskan dimensi-dimensi setiap variabel (berserta sumbernya)

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan media pembelajaran *game* edukasi yang dikembangkan adalah:

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

*): Lingkari salah satu

Singaraja, 26 Juni 2025

I Gede Wahyu Suwela Antara

I Gede Wahyu Suwela Antara, M.Pd

NIP. 199809152024061001

Lampiran 6 Instrumen Uji Ahli Media

LEMBAR PENILAIAN UJI AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI MENGGUNAKAN ANDROID

BERBANTUAN *ADOBE FLASH* UNTUK MENINGKATKAN MINAT

BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 1 PADANGBULIA

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media *game* edukasi menggunakan android berbantuan *adobe flash* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas v SD negeri 1 padangbulia. Penilaian ini dilakukan oleh ahli dibidang media pembelajaran

B. Petunjuk

Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (P) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan produk

C. Penilaian

No	Aspek Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
Teks						
1	Kesesuain jenis dan ukuran teks pada <i>game</i> .					
2	Kesesuaian warna teks agar mudah dibaca.					
Gambar						
3	Ketepatan pemilihan gambar dengan materi dalam <i>game</i> edukasi.					
4	Kemenarikan desain media <i>game</i> edukasi.					
5	Ketepatan animasi pendukung penjelasan materi dalam <i>game</i> edukasi.					
6	Kesesuaian penempatan animasi pada media <i>android</i> .					
Petunjuk Penggunaan						
7	Kesesuaian petunjuk penggunaan pada media <i>android</i> agar mudah dipahami.					
Layout						
8	Ketepatan pemilihan <i>background</i> dengan materi.					
9	Ketepatan proporsi <i>layout</i> .					
Pengoperasian Media						
10	Kesesuain dengan pengguna media.					
11	Dapat digunakan secara mandiri dan terbimbing.					
Keinteraktifan						
12	Media memberikan siswa berinteraksi dalam bentuk <i>quiz</i> .					
13	Fitur interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.					

D. Catatan

.....

.....

.....

.....

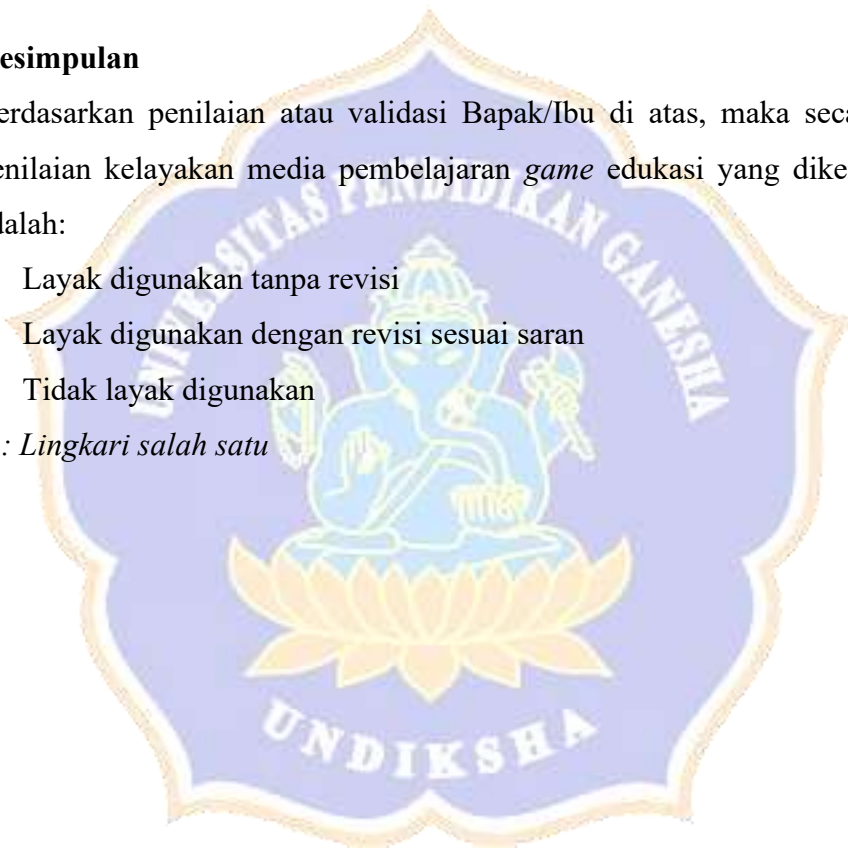
.....

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan media pembelajaran *game* edukasi yang dikembangkan adalah:

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

*) : *Lingkari salah satu*



Lampiran 7 Instrumen Uji Ahli Materi

LEMBAR PENILAIAN UJI AHLI MATERI
GAME EDUKASI MENGGUNAKAN ANDROID BERBANTUAN *ADOBE*
***FLASH* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SD**
NEGERI 1 PADANGBULIA

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media *game* edukasi menggunakan android berbantuan *adobe flash* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas v SD negeri 1 padangbulia dari segi materi yang termuat dalam media. Penilaian ini dilakukan oleh ahli dibidang meteri pembelajaran.

B. Petunjuk

Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (P) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan produk

C. Penilaian

No	Aspek Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
Relevansi						
1	Kesesuaian materi yang di sajikan dalam game edukasi.					
2	Kesesuaian konsep materi pembelajaran dengan media yang digunakan.					
3	Kesesuaian setiap bagian media dengan materi yang disajikan.					
4	Kesesuaian konsep materi pembelajaran dengan media yang digunakan.					
5	Ketepatan alokasi waktu yang diberikan dengan bobot materi pembelajaran.					
Konsistensi						
6	Konsistensi materi dengan pokok bahasan.					
7	Konsistensi antara pokok bahasan dengan sub pokok bahasan.					
Kecukupan						
8	Materi pembelajaran tersusun dengan sistematis.					
9	Kejelasan uraian pembahasan setiap materi.					
10	Kesesuaian materi pembelajaran dengan karakteristik peserta didik.					
Pemahaman						
11	Isi media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pecahan					

D. Catatan

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan media pembelajaran *game* edukasi yang dikembangkan adalah:

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

*) : *Lingkari salah satu*



Lampiran 8 Uji Praktisi

LEMBAR PENILAIAN UJI PRAKTISI
GAME EDUKASI MENGGUNAKAN ANDROID BERBANTUAN *ADOBE*
***FLASH* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SD**
NEGERI 1 PADANGBULIA

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media *Game* Edukasi menggunakan *Android* berbantuan *Adobe Flash* untuk meningkatkan minat belajar.

B. Petunjuk

Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (P) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan produk

C. Penilaian

No	Aspek Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
Isi Materi						
1	Kesesuaian materi dengan pembelajaran yang digunakan.					
2	Kesesuain materi dengan pembelajaran pecahan					
Penyajian						
3	Kejelasan <i>game</i> edukasi					
4	Materi pada <i>game</i> edukasi disajikan secara sistematis					
Kebahasaan						
5	Bahasa yang digunakan pada <i>game</i> edukasi sudah jelas dan mudah dipahami					
Tampilan						
6	Kemenarikan tampilan <i>game</i> edukasi					
7	Kualitas objek dalam <i>game</i> edukasi					
Kejelasan Teks dan Gambar						
8	Penyajian materi pada penggunaan <i>teks</i> disampaikan dengan jelas					
9	Penggunaan gambar yang jelas atau tidak buram pada penyajian materi					
Motivasi						
10	Isi <i>game</i> edukasi secara keseluruhan dapat memotivasi siswa					

D. Catatan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan media pembelajaran *game* edukasi yang dikembangkan adalah:

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

*) : *Lingkari salah satu*



Lampiran 9 Instrumen Uji Respon Siswa

LEMBAR PENILAIAN UJI PRAKTISI
GAME EDUKASI MENGGUNAKAN ANDROID BERBANTUAN ADOBE
FLASH UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SD
NEGERI 1 PADANGBULIA

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media *Game* Edukasi menggunakan *Android* berbantuan *Adobe Flash* untuk meningkatkan minat belajar.

B. Petunjuk

Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (P) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 5 = Sangat Baik
- 4 = Baik
- 3 = Cukup
- 2 = Kurang
- 1 = Sangat Kurang

Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan produk

C. Penilaian

No	Aspek Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
A	Media Pembelajaran					
1	Media pembelajaran membantu saya belajar lebih cepat dan efisien.					
2	Saya tidak mengalami kesulitan saat menggunakan media pembelajaran digital.					
3	Media pembelajaran yang digunakan menarik dan membuat saya lebih semangat belajar.					
4	Desain visual media pembelajaran memudahkan saya untuk fokus dan memahami pelajaran pecahan.					
B	Materi					
5	Media pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan dan membantu saya memahami topik lebih baik.					
6	Penjelasan materi menggunakan kata-kata yang sederhana dan jelas.					
7	Alur penjelasan dalam teks pembahasan runtut dan mudah diikuti.					
C	Manfaat					
8	Saya merasa semangat mengikuti pembelajaran ketika menggunakan media pembelajaran.					
9	Media pembelajaran membantu meningkatkan minat saya terhadap mata pelajaran.					
10	Media pembelajaran membuat saya ingin belajar lebih lanjut di luar jam pelajaran.					

D. Catatan

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan media pembelajaran *game* edukasi yang dikembangkan adalah:

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

*) : *Lingkari salah satu*



Lampiran 10 Instrumen Uji Efektivitas

LEMBAR PENILAIAN EFEKTIVITAS
MINAT BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN *GAME* EDUKASI
MENGGUNAKAN ANDROID BERBANTUAN *ADOBE FLASH*

PETUNJUK

1. Bacalah pernyataan di bawah dengan seksama.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan:

- | | |
|-------------------|-------------------------|
| 5 : Sangat Setuju | 2 : Tidak Setuju |
| 4 : Setuju | 1 : Sangat Tidak Setuju |
| 3 : Ragu-ragu | |

3. Jawaban terhadap angket tidak akan mempengaruhi nilai atau hal yang lain yang dapat merugikan anda.
4. Jika terjadi perubahan jawaban dari satu ke jawaban yang lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dibubuhkan tanda sama dengan (=).

No	Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian				
		5	4	3	2	1
A	Perasaan Senang					
1	Saya merasa senang belajar materi pecahan karena menantang.					

2	Saya memahami bahwa pecahan berguna dalam kehidupan sehari-hari, misalnya saat membagi makanan atau uang.					
3	Saya merasa kesulitan memahami konsep pecahan karena terlihat rumit.					
4	Saya merasa senang saat mempelajari materi pecahan.					
5	Saya merasa tidak pernah terpaksa saat belajar pecahan.					
6	Guru matematika saya menjelaskan materi dengan jelas dan mudah dipahami.					
7	Saya merasa bosan karena guru matematika mengajar dengan cara yang monoton.					
B	Keterlibatan Siswa					
8	Saya aktif bertanya kepada guru ketika tidak memahami materi pecahan.					
9	Saya berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok saat membahas pecahan.					
10	Saya jarang bertanya meskipun tidak paham materi pecahan.					
11	Saya mengulang materi pecahan yang diajarkan guru agar lebih paham.					
12	Saya hanya belajar pecahan jika ada PR atau ulangan.					
C	Ketertarikan Siswa					
13	Saya selalu berusaha menyelesaikan tugas tepat waktu.					
14	Saya mengerjakan tugas dengan serius dan hasil sebaik mungkin.					
15	Saya sering menunda-nunda mengerjakan tugas sampai mendekati batas waktu.					
16	Saya ingin tahu lebih banyak tentang cara kerja pecahan dalam kehidupan sehari-hari.					
17	Saya tidak tertarik mengetahui lebih banyak tentang materi pecahan.					
D	Perhatian Siswa					

18	Saya memperhatikan penjelasan guru dengan baik saat pelajaran berlangsung.					
19	Saya mencatat hal-hal penting yang disampaikan guru selama pelajaran.					
20	Saya bermain dengan alat tulis atau benda lain saat pelajaran berlangsung					



Lampiran 11 Analisis Uji Instrumen

a. Ahli Media

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian <i>Judges</i>	Kurang Relevan	Sangat Relevan
<i>Judges II</i>	Kurang relevan		
	Sangat Relevan		1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13

$$V = \frac{13}{0+0+0+13}$$

$$V = 1$$

Kategori: Sangat Tinggi

b. Ahli Materi

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian <i>Judges</i>	Kurang Relevan	Sangat Relevan
<i>Judges II</i>	Kurang relevan		
	Sangat Relevan		1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11

$$V = \frac{11}{0+0+0+11}$$

$$V = 1$$

Kategori: Sangat Tinggi

c. Praktisi

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian <i>Judges</i>	Kurang Relevan	Sangat Relevan
<i>Judges II</i>	Kurang relevan		
	Sangat Relevan		1,2,3,4,5,6,7,8,9,10

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

$$V = 1$$

Kategori: Sangat Tinggi

d. Respon Siswa

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian <i>Judges</i>	Kurang Relevan	Sangat Relevan
<i>Judges II</i>	Kurang relevan		
	Sangat Relevan		1,2,3,4,5,6,7,8,9,10

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

$$V = 1$$

Kategori: Sangat Tinggi

e. Efektivitas

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian <i>Judges</i>	Kurang Relevan	Sangat Relevan
<i>Judges II</i>	Kurang relevan		
	Sangat Relevan		1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15 ,16,17,18,19,20

$$V = \frac{20}{0+0+0+20}$$

$$V = 1$$

Kategori: Sangat Tinggi

Lampiran 12 Uji Validitas Butir Soal

No	PERNYATAAN																				Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	5	5	4	4	5	5	4	4	5	2	4	2	4	5	4	4	3	4	4	1	78
2	5	5	3	5	5	5	3	5	4	2	5	3	5	5	5	5	4	5	5	1	85
3	5	5	3	5	5	4	4	4	4	2	4	2	3	4	5	5	2	5	4	1	76
4	5	5	3	4	5	5	3	5	5	5	5	2	5	5	5	5	2	5	5	3	87
5	5	5	2	5	5	5	4	5	5	4	5	3	5	4	5	5	3	5	4	2	86
6	5	5	2	4	5	5	3	5	4	3	4	3	5	5	5	5	2	5	5	2	82
7	5	5	4	5	4	5	2	4	5	3	5	4	5	5	5	5	2	5	5	2	85
8	5	5	2	5	5	5	3	5	5	5	5	3	5	5	4	5	3	4	5	4	88
9	5	5	3	5	4	5	3	5	5	3	5	4	5	4	4	5	2	5	5	3	85
10	5	5	4	5	5	5	4	5	5	3	5	3	5	5	4	5	4	5	5	2	89
11	5	5	3	5	5	5	3	5	5	3	5	3	5	5	4	4	5	2	5	3	85
12	5	5	2	5	5	5	3	3	5	3	5	4	5	5	5	5	3	5	5	2	85
13	5	5	4	5	5	5	2	5	5	3	5	3	5	5	4	5	3	5	4	2	85
14	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	3	5	5	3	91
15	5	5	4	5	5	5	3	5	5	3	5	2	5	5	5	5	2	5	5	2	86
16	5	4	2	4	4	4	3	4	4	3	5	3	4	4	2	5	2	3	4	1	70
17	4	5	2	5	5	4	3	3	5	4	4	2	5	5	2	5	2	5	4	2	76
18	5	4	3	5	4	5	2	5	4	4	5	3	4	4	3	5	3	5	4	2	79
19	5	5	2	4	5	4	3	5	4	2	4	2	4	4	4	5	2	4	5	2	75
20	5	4	2	5	4	5	3	4	5	3	5	4	4	5	5	5	2	5	4	2	81
21	5	5	3	5	4	4	2	5	4	3	4	2	5	5	4	5	3	5	5	2	80
22	4	5	2	4	5	5	3	5	5	3	5	2	3	4	5	5	2	5	5	3	80
23	5	5	1	5	5	5	2	5	5	3	4	2	5	5	5	5	3	4	4	2	80
24	3	5	2	5	4	4	1	4	4	3	4	3	5	4	4	3	2	4	5	3	72
25	5	5	2	4	5	5	2	5	5	4	5	3	4	5	4	5	3	5	5	4	85
26	5	4	3	4	5	3	3	5	4	3	5	4	4	5	4	5	3	4	5	2	80
27	4	5	3	4	4	5	2	5	4	3	4	3	5	4	5	4	2	5	4	3	78
28	5	4	3	4	4	3	3	4	5	3	4	3	5	4	3	4	2	5	5	2	75
29	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	3	5	5	3	89
30	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	3	5	5	3	89
r hitung	0.445	0.424	0.400	0.406	0.458	0.488	0.411	0.451	0.578	0.502	0.443	0.407	0.441	0.418	0.394	0.486	0.485	0.531	0.419	0.435	
r tabel	0.388	0.388	0.388	0.388	0.388	0.388	0.388	0.388	0.388	0.388	0.388	0.388	0.388	0.388	0.388	0.388	0.388	0.388	0.388	0.388	

Lampiran 13 Uji Reliabilitas



Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.773	20

Lampiran 14 Analisis Kelayakan Media

a. Ahli Media

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian <i>Judges</i>	Kurang Relevan	Sangat Relevan
<i>Judges II</i>	Kurang relevan		
	Sangat Relevan		1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13

$$V = \frac{13}{0+0+0+13}$$

$$V = 1$$

Kategori: Sangat Tinggi

b. Ahli Materi

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian <i>Judges</i>	Kurang Relevan	Sangat Relevan
<i>Judges II</i>	Kurang relevan		
	Sangat Relevan		1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11

$$V = \frac{11}{0+0+0+11}$$

$$V = 1$$

Kategori: Sangat Tinggi

Lampiran 15 Analisis Kepraktisan

a. Respon Siswa

Respon Siswa												
No	Pernyataan										Total	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	46	92%
2	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	47	94%
3	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	48	96%
4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	47	94%
5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	46	92%
6	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	45	90%
7	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	47	94%
8	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	46	92%
9	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	46	92%
10	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	46	92%
11	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	48	96%
12	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	46	92%
13	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	46	92%
14	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	46	92%
15	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	45	90%
16	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	47	94%
17	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	47	94%
18	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	46	92%
19	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	45	90%
20	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	44	88%
21	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	45	90%
22	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	45	90%
23	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	44	88%
24	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	44	88%
25	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	46	92%
26	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	46	92%
27	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	47	94%
28	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	44	88%
Rata-Rata Total												92%

Kategori: Sangat Baik

b. Respon Guru/Praktisi

Respon Guru												
No	Pernyataan										Total	Rata-Rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	47	94%
2	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	48	96%
Rata-Rata Total												95%

Kategori: Sangat Baik



Lampiran 16 Hasil Uji Media



Nomor : 9602/UN48.10.6/LT/2025 Singaraja, 30 Juni 2025
 Lampiran : -
 Hal : Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian

Yth.
 Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.,
 I Gede Wahyu Suwela Antara, M.Pd.,
 Kadek Yudianta, 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 yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Putu Mahadipta
 NIM : 2111031112
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Ketua Jurusan



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

a. Ahli I

LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MENGGUNAKAN ANDROID BERBANTUAN
ADOBE FLASH UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SD
NEGERI 1 PADANGBULIA

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media *game* edukasi menggunakan android berbantuan *adobe flash* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas v SD negeri 1 padangbulia. Penilaian ini dilakukan oleh ahli dibidang media pembelajaran

B. Petunjuk

Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 5 = Sangat Baik
- 4 = Baik
- 3 = Cukup
- 2 = Kurang
- 1 = Sangat Kurang

Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan produk

C. Penilaian

No	Aspek Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
Teks						
1	Kesesuaian jenis dan ukuran teks pada <i>game</i> .		✓			
2	Kesesuaian warna teks agar mudah dibaca.	✓				
Gambar						
3	Ketepatan pemilihan gambar dengan materi dalam <i>game</i> edukasi.		✓			
4	Kemenarikan desain media <i>game</i> edukasi.	✓				
5	Ketepatan animasi pendukung penjelasan materi dalam <i>game</i> edukasi.		✓			
6	Kesesuaian penempatan animasi pada media <i>android</i> .		✓			
Petunjuk Penggunaan						
7	Kesesuaian petunjuk penggunaan pada media <i>android</i> agar mudah dipahami.		✓			
Layout						
8	Ketepatan pemilihan <i>background</i> dengan materi.	✓				
9	Ketepatan proporsi <i>layout</i> .	✓				
Pengoperasian Media						
10	Kesesuaian dengan pengguna media.	✓				
11	Dapat digunakan secara mandiri dan terbimbing.	✓				
Keinteraktifan						
12	Media memberikan siswa berinteraksi dalam bentuk <i>quiz</i> .	✓				
13	Fitur interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.	✓				

D. Catatan

1. Gunakan huruf yang polos seperti: Arial, Times, Helvetica, dll
2. Sediakan petunjuk penggunaan media.
3. Untuk menggambarkan pelajaran secara visual perlu gambar
4. Game lebih ada, silakan tambahkan

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan media pembelajaran *game* edukasi yang dikembangkan adalah:

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

*) Lingkari salah satu

Singaraja, 1 Juli 2025

Validator

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

b. Ahli II

LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MENGGUNAKAN ANDROID BERBANTUAN
ADOBE FLASH UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SD
NEGERI 1 PADANGBULIA

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media *game* edukasi menggunakan android berbantuan *adobe flash* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas v SD negeri 1 padangbulia. Penilaian ini dilakukan oleh ahli dibidang media pembelajaran

B. Petunjuk

Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 5 = Sangat Baik
- 4 = Baik
- 3 = Cukup
- 2 = Kurang
- 1 = Sangat Kurang

Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan produk

C. Penilaian

No	Aspek Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
Teks						
1	Kesesuaian jenis dan ukuran teks pada <i>game</i> .		✓			
2	Kesesuaian warna teks agar mudah dibaca.	✓				
Gambar						
3	Ketepatan pemilihan gambar dengan materi dalam <i>game</i> edukasi.			✓		
4	Kemenarikan desain media <i>game</i> edukasi.		✓			
5	Ketepatan animasi pendukung penjelasan materi dalam <i>game</i> edukasi.			✓		
6	Kesesuaian penempatan animasi pada media <i>android</i> .			✓		
Petunjuk Penggunaan						
7	Kesesuaian petunjuk penggunaan pada media <i>android</i> agar mudah dipahami.		✓			
Layout						
8	Ketepatan pemilihan <i>background</i> dengan materi.	✓				
9	Ketepatan proporsi <i>layout</i> .	✓				
Pengoperasian Media						
10	Kesesuaian dengan pengguna media.	✓				
11	Dapat digunakan secara mandiri dan terbimbing.	✓				
Keinteraktifan						
12	Media memberikan siswa berinteraksi dalam bentuk <i>quiz</i> .	✓				
13	Fitur interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.	✓				

D. Catatan

- pemilihan jenis font disesuaikan agar menarik siswa SD
- perlu diperbanyak gambar ilustrasi ttg pecahan
- tambahkan petunjuk penggunaan yang lebih rinci.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan media pembelajaran *game* edukasi yang dikembangkan adalah:

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

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 1 Juli 2025
Validator



I Gede Wahyu Suwela Antara, M.Pd.
NIP. 199809152024061001

Lampiran 17 Hasil Uji Ahli Materi

a. Ahli I

LEMBAR PENILAIAN UJI AHLI MATERI
GAME EDUKASI MENGGUNAKAN ANDROID BERBANTUAN *ADOBE FLASH*
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 1
PADANGBULIA

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media *game* edukasi menggunakan android berbantuan *adobe flash* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas v SD negeri 1 padangbulia dari segi materi yang termuat dalam media. Penilaian ini dilakukan oleh ahli dibidang materi pembelajaran.

B. Petunjuk

Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 5 = Sangat Baik
- 4 = Baik
- 3 = Cukup
- 2 = Kurang
- 1 = Sangat Kurang

Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan produk

C. Penilaian

No	Aspek Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
Relevansi						
1	Kesesuaian materi yang di sajikan dalam game edukasi.		✓			
2	Kesesuaian konsep materi pembelajaran dengan media yang digunakan.		✓			
3	Kesesuaian setiap bagian media dengan materi yang disajikan.		✓			
4	Kesesuaian konsep materi pembelajaran dengan media yang digunakan.		✓			
5	Ketepatan alokasi waktu yang diberikan dengan bobot materi pembelajaran.		✓			
Konsistensi						
6	Konsistensi materi dengan pokok bahasan.		✓			
7	Konsistensi antara pokok bahasan dengan sub pokok bahasan.		✓			
Kecukupan						
8	Materi pembelajaran tersusun dengan sistematis.		✓			
9	Kejelasan uraian pembahasan setiap materi.		✓			
10	Kesesuaian materi pembelajaran dengan karakteristik peserta didik.	✓				
Pemahaman						
11	Isi media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pecahan	✓				

D. Catatan

1. Tambahkan sasaran & nama pengembang pada 'home'.
2. Soal minimal 5 & beri petunjuk, beri nomor soal.
3. Cara menjumlahkan pecahan berpenyebut sama perlu direvisi.
4. Cara mencari KPK perlu dijelaskan.
5. Tambahkan tujuan pembelajaran di awal.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan media pembelajaran *game* edukasi yang dikembangkan adalah:

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

**): Lingkari salah satu*

Singaraja, 1 Juli 2025

Validator



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

b. Ahli II

LEMBAR PENILAIAN UJI AHLI MATERI
GAME EDUKASI MENGGUNAKAN ANDROID BERBANTUAN ADOBE FLASH
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 1
PADANGBULIA

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media *game* edukasi menggunakan android berbantuan *adobe flash* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas v SD negeri 1 padangbulia dari segi materi yang termuat dalam media. Penilaian ini dilakukan oleh ahli dibidang materi pembelajaran.

B. Petunjuk

Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 5 = Sangat Baik
- 4 = Baik
- 3 = Cukup
- 2 = Kurang
- 1 = Sangat Kurang

Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan produk

C. Penilaian

No	Aspek Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
Relevansi						
1	Kesesuaian materi yang di sajikan dalam game edukasi.		✓			
2	Kesesuaian konsep materi pembelajaran dengan media yang digunakan.		✓			
3	Kesesuaian setiap bagian media dengan materi yang disajikan.		✓			
4	Kesesuaian konsep materi pembelajaran dengan media yang digunakan.		✓			
5	Ketepatan alokasi waktu yang diberikan dengan bobot materi pembelajaran.			✓		
Konsistensi						
6	Konsistensi materi dengan pokok bahasan.		✓			
7	Konsistensi antara pokok bahasan dengan sub pokok bahasan.		✓			
Kecukupan						
8	Materi pembelajaran tersusun dengan sistematis.		✓			
9	Kejelasan uraian pembahasan setiap materi.			✓		
10	Kesesuaian materi pembelajaran dengan karakteristik peserta didik.	✓				
Pemahaman						
11	Isi media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pecahan		✓			

D. Catatan

Penjelasan materi sebaiknya dipendalam (tidak hanya 1/2 kalimat saja), buat penjelasan yang lebih detail dan komprehensif.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan media pembelajaran *game* edukasi yang dikembangkan adalah:

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

*): Lingkari salah satu

Singaraja, 1 Juli 2025
Validator



I Gede Wahyu Suwaja Antara, M.Pd.
NIP. 199809152024061001

Lampiran 18 Hasil Uji Praktisi

LEMBAR PENILAIAN
INSTRUMEN KEPRAKTISAN GURU
PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI MENGGUNAKAN ANDROID BERBANTUAN
***ADOBE FLASH* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SD**
NEGERI I PADANGBULIA

Petunjuk

Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 5 = Sangat Baik
- 4 = Baik
- 3 = Cukup
- 2 = Kurang
- 1 = Sangat Kurang

Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan produk.

No	Aspek Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
A. Isi Materi						
1	Kesesuaian materi dengan pembelajaran yang digunakan.	✓				
2	Kesesuaian materi dengan pembelajaran pecahan	✓				
B. Penyajian						
3	Kejelasan game edukasi.	✓				
4	Materi pada game edukasi disajikan secara sistematis.		✓			
C. Kebahasaan						
5	Bahasa yang digunakan pada game edukasi sudah jelas dan mudah dipahami.	✓				
D. Tampilan						
6	Kemenarikan tampilan game edukasi.		✓			
7	Kualitas objek 2D dalam game edukasi		✓			
E. Kejelasan Teks dan Gambar						
8	Penyajian materi pada penggunaan teks disampaikan dengan jelas	✓				
9	Penggunaan gambar jelas atau tidak buram pada penyajian materi		✓			
F. Motivasi						
10	Isi media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa.	✓				

LEMBAR PENILAIAN
INSTRUMEN KEPRAKTISAN GURU
PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI MENGGUNAKAN ANDROID BERBANTUAN
***ADOBE FLASH* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SD**
NEGERI 1 PADANGBULIA

Petunjuk

Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 5 = Sangat Baik
- 4 = Baik
- 3 = Cukup
- 2 = Kurang
- 1 = Sangat Kurang

Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan produk.

No	Aspek Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
A. Isi Materi						
1	Kesesuaian materi dengan pembelajaran yang digunakan.		✓			
2	Kesesuaian materi dengan pembelajaran pecahan	✓				
B. Penyajian						
3	Kejelasan game edukasi.	✓				
4	Materi pada game edukasi disajikan secara sistematis.	✓				
C. Kebahasaan						
5	Bahasa yang digunakan pada game edukasi sudah jelas dan mudah dipahami.	✓				
D. Tampilan						
6	Kemenarikan tampilan game edukasi.		✓			
7	Kualitas objek 2D dalam game edukasi		✓			
E. Kejelasan Teks dan Gambar						
8	Penyajian materi pada penggunaan teks disampaikan dengan jelas	✓				
9	Penggunaan gambar jelas atau tidak buram pada penyajian materi		✓			
F. Motivasi						
10	Isi media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa.	✓				

Lampiran 19 Dokumentasi Penelitian











RIWAYAT HIDUP



Putu Mahadipta lahir di Pegadungan pada tanggal 12 Juli 2003. Penulis lahir dari pasang suami istri Bapak Made Romada dan Ibu Luh Putu Opika. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Kini penulis beralamat di Banjar Dinas Pegadungan, Desa Pegadungan, Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan Pendidikan Dasar di SD Negeri 1 Pegadungan pada tahun 2015. Kemudian penulis melanjutkan di SMP Negeri 5 Singaraja dan lulus pada tahun 2018. Pada tahun 2021 penulis lulus dari SMA 3 Singaraja, Peminatan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Kemudian, pada tahun 2021 penulis melanjutkan ke Starta 1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada semester akhir tahun 2025 penulis menyelesaikan Skripsi dengan judul “Pengembangan *Game* Edukasi Menggunakan Android Berbantuan *Adobe Flash* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 1 Padangbulia.”.