





**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,
SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja Bali
Laman: <http://ftk.undiksha.ac.id>**

Nomor : **1328/UN48.11.1/KM/2025**
Perihal : Surat Permohonan Pengambilan Data

Singaraja, 4 Juni 2025

Yth. Kepala SMP Negeri 1 Seririt
di tempat

Dengan hormat, sehubungan dengan proses penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, maka melalui surat ini kami mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan data yang terkait dengan data yang dibutuhkan. Adapun mahasiswa yang akan melakukan pengambilan data seperti tersebut di bawah ini:

Nama : Alesandro Obigael Pasaribu
NIM : 2115051027
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Informatika
Data yang dibutuhkan : Observasi awal terkait minat belajar siswa pada pembelajaran musik ataupun Pembelajaran seni di kelas, serta analisis kebutuhan terhadap media pembelajaran
Judul Penelitian : Pengembangan Game Edukasi Mobile untuk Meningkatkan Kecerdasan Musikal Anak di Sekolah Menengah Pertama

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya, diucapkan terima kasih.



Made Windu Antara Kesiman
NIP 198211112008121001

[Signature]

KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
 Jalan Udayana Singaraja-Bali Kode Pos 81116
 Tlp. (0362) 22570 Fax. (0362) 25735
 Laman: www.undiksha.ac.id



1328

Nomor : 269/UN48.11.5/KM/2025
 Perihal : Surat Permohonan Pengambilan Data
 Lampiran : -

Singaraja, 22 Mei 2025

Yth. Dekan FTK
 Universitas Pendidikan Ganesha
 Di tempat

Dengan hormat,
 Sehubungan dengan proses penyelesaian Tugas Akhir / Skripsi yang dilaksanakan oleh saudara mahasiswa:

Nama : Alesandro Obigael Pasaribu
 Nim : 2115051027
 Prodi/Jurusan : PTI/ Teknik Informatika
 Instansi yg ditujui : SMP Negeri 1 Seririt
 Jabatan yang dituju : Kepala Sekola SMP Negeri 1 Seririt
 Data yang dibutuhkan : Observasi awal terkait minat belajar siswa pada pembelajaran musik ataupun pembelajaran seni di kelas, serta analisis kebutuhan terhadap media pembelajaran
 Judul : Pengembangan Game Edukasi Mobile Untuk Meningkatkan Kecerdasan Musikal Anak Di Sekolah Menengah Pertama

Bersama ini kami mohonkan kepada Bapak untuk berkenan memfasilitasi kebutuhan data untuk Tugas Akhir / Skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian kami sampaikan. Atas perhatian dan kerjasama Bapak, kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan Teknik Informatika,



Putu Hendra Suputra
 NIP. 198212222006041001



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

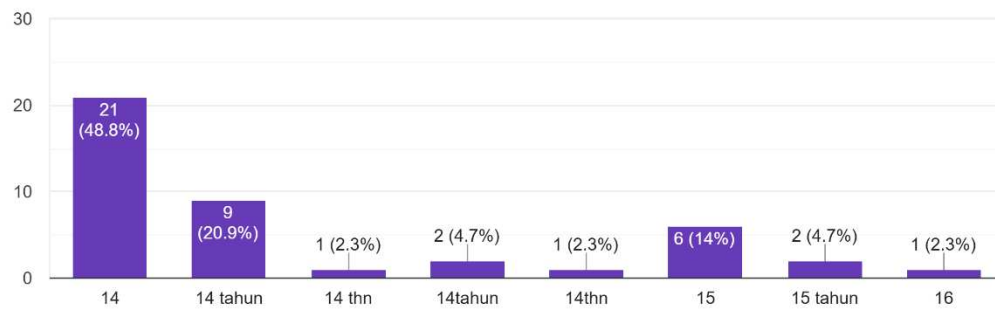
- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektornik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Lampiran 1 Hasil Angket Kuesioner

Hasil Kuesioner Kepada 40 Respon Siswa

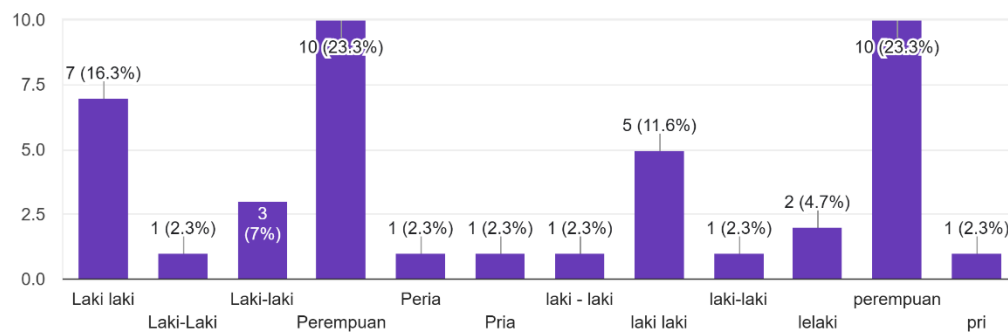
Usia :

43 responses



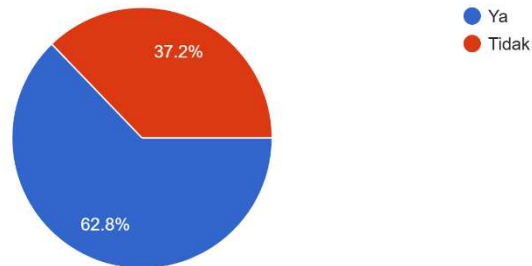
Jenis Kelamin :

43 responses



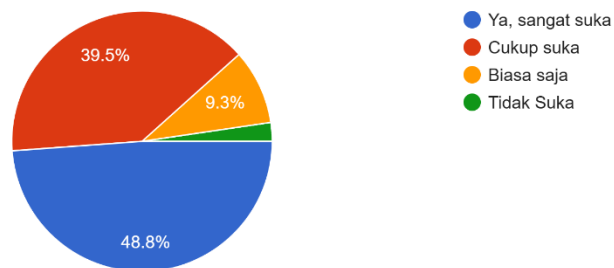
Apakah kamu lebih suka belajar dengan teknologi interaktif dibandingkan cara biasa seperti membaca atau mendengarkan guru?

43 responses



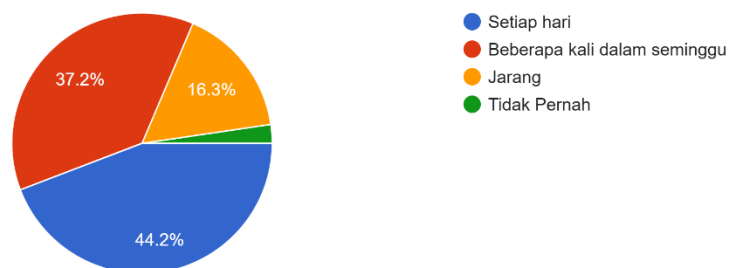
Apakah kamu suka belajar menggunakan teknologi seperti smartphone/handphone di sekolah maupun di rumah?

43 responses



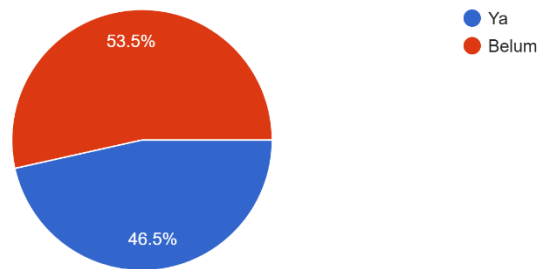
Seberapa sering kamu menggunakan perangkat digital (seperti HP/laptop) untuk belajar di luar jam sekolah?

43 responses



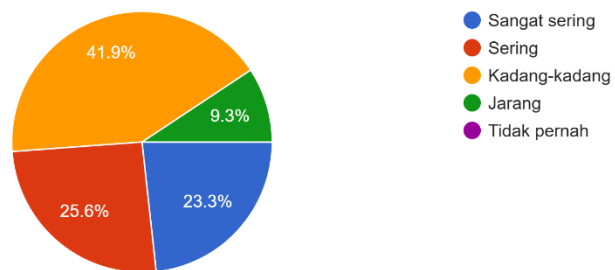
Apakah kamu pernah mempelajari notasi musik saat pelajaran seni budaya?

43 responses



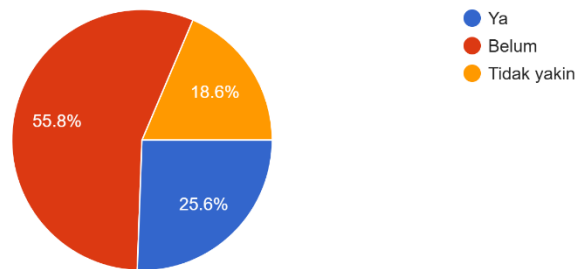
Apakah kamu sering menirukan lagu atau bernyanyi dari media sosial maupun video pembelajaran?

43 responses



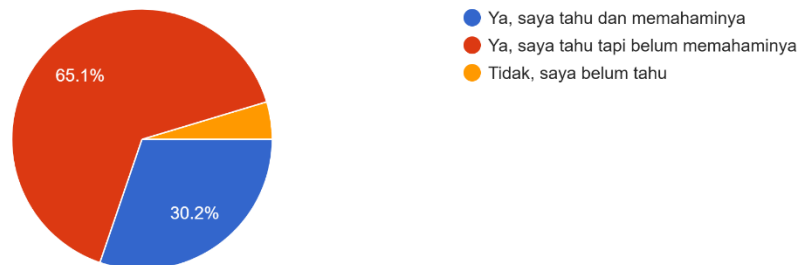
Apakah kamu memahami apa itu not angka dan not balok dalam pelajaran seni budaya?

43 responses



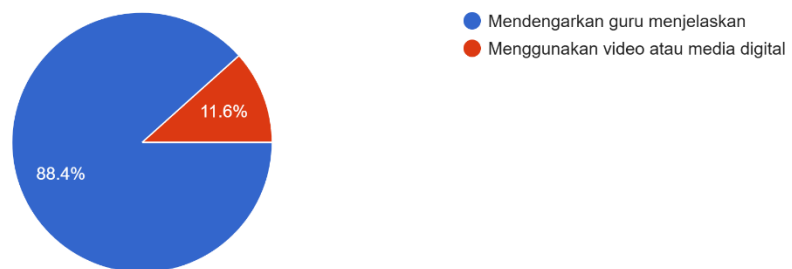
Apakah kamu mengetahui bahwa setiap lagu memiliki notasi musik sebagai panduan bunyi dan iramanya?

43 responses



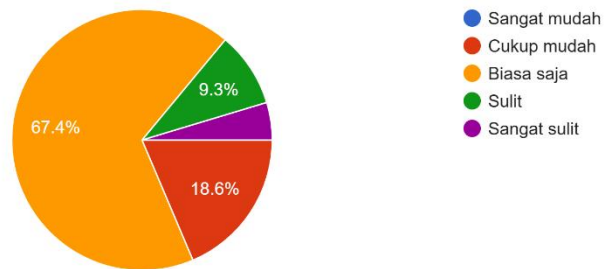
Bagaimana kamu biasanya belajar saat pelajaran seni budaya?

43 responses



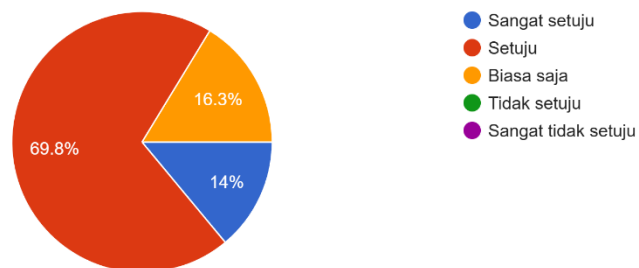
Menurutmu, apakah belajar notasi musik itu mudah atau sulit?

43 responses



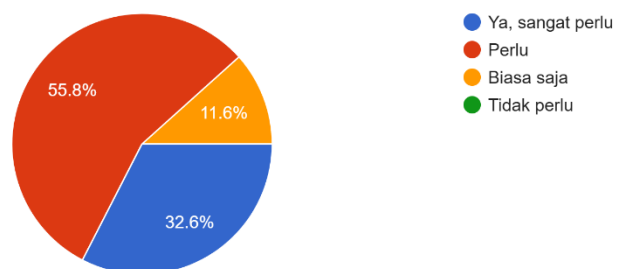
Menurut kamu, apakah belajar musik akan lebih mudah jika dibantu dengan media interaktif?

43 responses



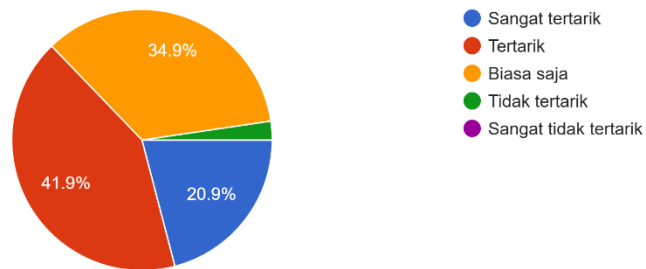
Menurut kamu, apakah perlu memanfaatkan teknologi untuk membantu belajar seni musik (khususnya notasi musik)?

43 responses



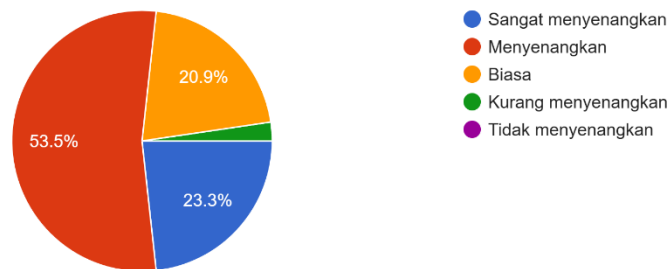
Seberapa besar ketertarikan kamu terhadap pembelajaran musik menggunakan game edukasi?

43 responses



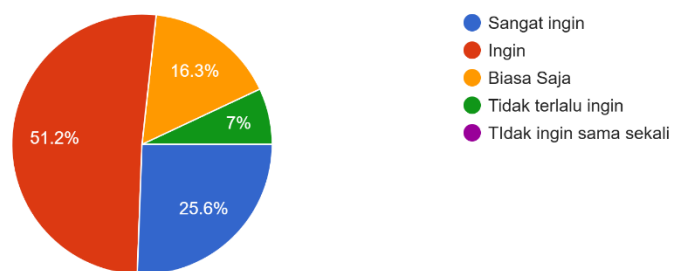
Menurut kamu, apakah game edukasi bisa membuat pembelajaran musik menjadi lebih menyenangkan?

43 responses



Jika tersedia game edukasi yang membantu belajar notasi musik (not angka dan not balok), apakah kamu ingin mencobanya?

43 responses



Lampiran 2 Hasil Wawancara

PEDOMAN WAWANCARA GURU SENI BUDAYA SMPN 1 SERIRIT

No	Daftar Pertanyaan	Jawaban Pertanyaan
1	Metode atau pendekatan apa yang Bapak/Ibu gunakan dalam melaksanakan pembelajaran seni budaya di kelas?	Metode yang saya lakukan dalam pembelajaran seni adalah metode demonstrasi yang dimana peserta didik langsung membuat/praktik langsung untuk menggambar dengan topik ragam hias (seni rupa).
2	Apakah metode tersebut mampu menumbuhkan motivasi serta peran aktif siswa dalam proses pembelajaran?	Tentu saja, peserta didik dapat langsung menuangkan ide mereka ke dalam bentuk gambar walaupun belum sepenuhnya sempurna dalam menggambar, dengan hal tersebut peserta didik memiliki cara berfikir kritis dan kreatif.
3	Apa saja kendala yang sering Bapak/Ibu hadapi dalam mengajarkan materi notasi musik (baik not angka maupun not balok)?	Untuk notasi musik kebetulan itu kami belum menerapkan kepada peserta didik, karena disini baru menerapkan seni budaya dengan sub seni tari dan seni rupa. Untuk kendala pastinya peserta didik akan kurang memahami kalau hanya berdasarkan materi saja.
4	Dalam kegiatan pembelajaran, apakah Bapak/Ibu menggunakan bahan ajar atau sumber belajar lainnya? Jika ya, berupa? a. Buku teks b. Modul c. dll	Ya, Sumber belajar peserta didik menggunakan modul ajar, bahan bacaan dalam buku paket serta penunjang lainnya seperti LCD/laptop.
5	Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan media berbasis teknologi untuk mengajarkan materi seni? Jika ya, media seperti apa yang digunakan?	Ya, peserta didik bisa menggunakan HP/Internet masing-masing untuk mencari referensi gambar yang akan mereka terapkan dalam sebuah kertas gambar.
6	Menurut Bapak/Ibu, apakah media pembelajaran yang selama ini digunakan sudah cukup membantu siswa dalam memahami notasi musik? Mohon dijelaskan alasannya.	Belum, karena peserta didik belum bisa memahami hanya dengan menggunakan guru sebagai fasilitator, selain itu belum ada sarana yang memadai.

7	Jika dikembangkan media pembelajaran berbasis game edukasi musik yang dapat digunakan melalui smartphone, menurut Bapak/Ibu apakah media tersebut dapat memotivasi siswa dan meningkatkan pemahaman terhadap notasi musik?	Hal yang baru akan bisa memotivasi peserta didik untuk memahami pembelajaran karena ketika mendapat pendukung/penunjang dalam pembelajaran, apalagi dengan menggunakan apa yang peserta didik miliki dan ada hubungannya dengan kehidupan sehari-hari.
8	Apakah menurut Bapak/Ibu media pembelajaran interaktif seperti game edukasi berpotensi membantu siswa dalam memahami materi musik pada pembelajaran Seni Budaya? Mengapa demikian?	Ya dapat membantu siswa karena peserta didik mendapat pemahaman mendalam terkait pembelajaran tersebut, apalagi dengan menggunakan hal-hal yang ada di sekitar mereka.
9	Aspek atau hal penting apa saja yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan game edukasi musik agar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa dalam pembelajaran Seni Budaya di sekolah?	Hal yang perlu diperhatikan adalah: 1. Mampukah semua peserta didik menggunakan game tersebut, mengingat beberapa peserta didik memiliki latar belakang inklusi? 2. Adakah metode lain yang bisa digunakan untuk siswa inklusi terkait game tersebut? Perhatikan juga terkait online/offline game tersebut, agar tidak hanya bisa digunakan di kala waktu tertentu saja.
10	Jika game edukasi tersebut dikembangkan, apakah Bapak/Ibu bersedia untuk terlibat dalam proses uji coba atau memberikan masukan terhadap media tersebut?	Ya bersedia, dan tentunya dengan pendampingan berkelanjutan.

Narasumber,
Guru Seni Budaya SMPN 1 Seririt

(Kadek Desy Sri Puja Aryani, S.Pd)

Lampiran 3 Buku Panduan Guru Seni Musik Kurikulum Merdeka



Gambar 5. 1

Buku Panduan Guru Seni Musik Kurikulum Merdeka

Sumber : (Hardiarini et al., 2021)

Lampiran 4 Kisi-Kisi Uji Ahli Isi

Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Isi

Angket ini disusun dengan tujuan untuk mengetahui kesesuaian isi materi dalam *game* edukasi *mobile* sebagai media pembelajaran notasi musik untuk mendukung peningkatan kecerdasan musikal siswa sekolah menengah pertama dengan kebutuhan pembelajaran yang ada di SMP Negeri 1 Seririt. Kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam uji kelayakan oleh ahli isi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel

Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Isi

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	No. Soal	Jumlah Soal
1.	Relevansi dan Kesesuaian Materi Notasi Musik	Kesesuaian konten game dengan konsep dasar notasi musik dan tingkat perkembangan kognitif siswa	1, 2	2
		Ketepatan penggunaan istilah musik sesuai kaidah notasi musik	3	1
		Urutan dan cakupan materi notasi musik disusun secara sistematis dan relevan	4, 5	2
		Kesesuaian soal dengan kompetensi dasar serta cakupan aspek kognitif notasi musik	6, 7, 8	3
		Proporsionalitas tingkat kesulitan soal dengan kemampuan belajar siswa	9	1
2.	Kejelasan Instruksi dan Latihan Pembelajaran	Kejelasan instruksi permainan dalam membantu siswa memahami tugas pembelajaran	10	1

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	No. Soal	Jumlah Soal
		Ketersediaan latihan yang cukup untuk memperkuat pemahaman notasi musik	11	1
3.	Umpan Balik Pembelajaran	Kesesuaian dan kejelasan umpan balik terhadap jawaban siswa	12	1
4.	Kemandirian Belajar	Dukungan konten game terhadap pembelajaran dan latihan mandiri siswa	13	1
5.	Kelayakan Isi sebagai Media Pembelajaran	Kelayakan konten game sebagai media pembelajaran pendukung notasi musik di SMP	14, 15	2



Lampiran 5 Angket Uji Ahli Isi

ANGKET KUISIONER UJI AHLI ISI
PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI *MOBILE* SEBAGAI MEDIA
PENDUKUNG PENINGKATKAN KECERDASAN MUSIKAL ANAK DI
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Nama :

Pekerjaan :

Tanggal Pengujian :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

No.	Pernyataan	Relevan	Tidak Relevan
1.	Apakah konten permainan yang disajikan sudah sesuai dengan konsep dasar notasi musik?		
2.	Apakah materi notasi musik yang disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah menengah pertama sehingga dapat mendukung peningkatan kecerdasan musikal siswa?		
3.	Apakah penggunaan istilah musik (misalnya nada, not balok, dan not angka) sudah tepat dan sesuai kaidah musik?		
4.	Apakah urutan penyajian materi notasi musik sudah disusun secara sistematis dan bertahap?		
5.	Apakah cakupan materi notasi musik yang disajikan sudah cukup dan relevan untuk membantu siswa memahami konsep dasar notasi musik?		
6.	Apakah soal-soal kuis mampu merepresentasikan kompetensi dasar pengenalan notasi musik untuk siswa?		
7.	Apakah variasi bentuk soal yang disajikan mampu mengukur pemahaman siswa terhadap notasi musik secara menyeluruh?		

8.	Apakah konten soal yang disajikan telah mencakup aspek pengenalan, pemahaman, dan penerapan notasi musik?		
9.	Apakah tingkat kesulitan soal pada setiap level sudah proporsional dengan kemampuan belajar siswa?		
10.	Apakah instruksi dalam setiap permainan sudah cukup jelas untuk membantu siswa memahami tugas pembelajaran yang harus dilakukan?		
11.	Apakah konten pembelajaran dalam game telah mencakup unsur latihan yang cukup untuk memperkuat pemahaman notasi musik siswa?		
12.	Apakah umpan balik (<i>feedback</i>) terhadap jawaban siswa sudah mendukung pemahaman konsep notasi musik yang benar?		
13.	Apakah konten game mendukung siswa untuk belajar dan berlatih notasi musik secara mandiri?		
14.	Apakah konten game edukasi ini layak digunakan sebagai media pembelajaran pendukung untuk materi notasi musik di tingkat sekolah menengah pertama?		
15.	Apakah secara keseluruhan konten game edukasi ini layak digunakan sebagai media pembelajaran pendukung materi notasi musik di sekolah menengah pertama?		

Saran :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan salah satu opsi di bawah ini.

ANGKET KUISIONER UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI *MOBILE* SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG PENINGKATKAN KECERDASAN MUSIKAL ANAK DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

- () Layak untuk digunakan tanpa revisi
- () Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- () Tidak layak digunakan

Singaraja,.....20...

Mengetahui dan Menyetujui,



Lampiran 6 Kisi-Kisi Uji Ahli Media

Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Media

Angket ini disusun dengan tujuan untuk mengevaluasi aspek-aspek dari *game* edukasi *mobile* sebagai media pembelajaran notasi musik untuk mendukung peningkatan kecerdasan musikal siswa sekolah menengah pertama. Melalui angket ini, peneliti berharap memperoleh masukan dari para ahli terkait kualitas visual, isi materi, dan elemen interaktif lainnya yang terdapat dalam *game*, guna memastikan media tersebut layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 1 Seririt.

Tabel
Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Media

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	No. Soal	Jumlah Soal
1.	Tampilan Antarmuka Pengguna	Kesesuaian tampilan antarmuka dengan karakteristik siswa, konsistensi warna, ikon, tata letak, serta keterbacaan teks dan elemen visual	1, 2, 3	3
2.	Kemudahan Navigasi	Kemudahan penggunaan menu, kejelasan alur perpindahan antar menu dan level, serta konsistensi tampilan antar halaman	4, 5, 6, 7	4
3.	Interaktivitas Pengguna	Fungsi tombol dan mekanisme interaksi pengguna berjalan dengan baik serta memberikan umpan balik yang jelas	8, 9	2
4.	Kinerja dan Stabilitas Sistem	Sistem permainan berjalan stabil tanpa gangguan teknis selama proses penggunaan	10	2
5.	Dukungan Audio dan Fitur Interaktif	Kesesuaian penggunaan audio serta kinerja fitur mikrofon dalam	11, 12	2

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	No. Soal	Jumlah Soal
		mendukung aktivitas pembelajaran		
6	Kesesuaian Perangkat dan Kelayakan Media	Game dapat dijalankan dengan baik pada perangkat Android serta layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif berbasis mobile	13, 14, 15	3



Lampiran 7 Angket Uji Ahli Media

ANGKET KUISIONER UJI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI *MOBILE* SEBAGAI MEDIA
PENDUKUNG PENINGKATKAN KECERDASAN MUSIKAL ANAK DI
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Nama :

Pekerjaan :

Tanggal Pengujian :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Apakah tampilan antarmuka game edukasi ini sudah sesuai dengan karakteristik pengguna tingkat sekolah menengah pertama?		
2.	Apakah desain visual (warna, ikon, tata letak) sudah konsisten dan mendukung keterbacaan?		
3.	Apakah ukuran teks, tombol, dan elemen visual lainnya mudah dibaca dan diakses siswa?		
4.	Apakah navigasi pada setiap menu dan level permainan mudah dipahami oleh pengguna pertama kali?		
5.	Apakah tampilan antarmuka game konsisten antara satu halaman dengan halaman lainnya?		
6.	Apakah desain level permainan mudah dipahami dan tidak menimbulkan kebingungan bagi pengguna?		
7.	Apakah desain level permainan disusun secara bertahap dan mudah dipahami pengguna?		
8.	Apakah interaksi pengguna, seperti tombol, <i>drag-and-drop</i> , dan interaksi lain pada setiap levelnya berfungsi dengan baik pada setiap perangkat uji?		
9.	Apakah game memberikan umpan balik (<i>feedback</i>) yang jelas terhadap tindakan pengguna?		

10.	Apakah sistem permainan berjalan dengan stabil tanpa gangguan teknis yang menghambat proses penggunaan?		
11.	Apakah integrasi fitur mikrofon untuk menirukan nada bekerja dengan baik dan responsif?		
12.	Apakah penggunaan suara dan efek audio dalam game sesuai dan mendukung proses pembelajaran?		
13.	Apakah game dapat dijalankan dengan baik pada perangkat Android yang digunakan untuk pengujian?		
14.	Apakah animasi dan efek visual mendukung pengalaman belajar tanpa mengganggu fokus siswa?		
15.	Apakah game edukasi ini secara keseluruhan memenuhi kriteria kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis mobile?		

Saran:

.....

.....

.....

.....

Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan salah satu opsi di bawah ini.

ANGKET KUISIONER UJI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI *MOBILE* SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG PENINGKATKAN KECERDASAN MUSIKAL ANAK DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

() Layak untuk digunakan tanpa revisi

() Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran

() Tidak layak digunakan

Singaraja,.....20...

Mengetahui dan Menyetujui,

.....

Lampiran 8 Kisi-Kisi Angket Uji Respon Pengguna

Kisi-Kisi Angket Uji Respon Pengguna

Angket ini dibuat dengan tujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap *game* edukasi *mobile* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran notasi musik di tingkat sekolah menengah pertama. Melalui angket ini, peneliti ingin memperoleh data mengenai tampilan, kemudahan penggunaan, pemahaman materi, serta daya tarik fitur interaktif dalam *game* edukasi. Berikut merupakan tabel kisi-kisi angket uji respon siswa:

Tabel
Kisi-Kisi Angket Uji Respon Pengguna

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	No. Soal	Jumlah Soal
1.	Pemahaman Materi	Kemudahan game dalam membantu memahami dan mengenali notasi musik	1, 2	2
2.	Kejelasan Instruksi	Kejelasan dan kemudahan instruksi permainan dalam menjawab soal	3, 4	2
3.	Tingkat Kesulitan Soal	Kesesuaian tingkat kesulitan soal dengan kemampuan pengguna	5	1
4.	Tampilan Visual	Kemenarikan dan keterbacaan tampilan visual game	6, 7	2
5.	Kemudahan Penggunaan	Kemudahan navigasi dan responsivitas tombol serta fungsi game	8, 9	2

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	No. Soal	Jumlah Soal
6.	Ketertarikan Pengguna	Ketertarikan siswa untuk terus bermain dan mencoba setiap level permainan	10	1
7.	Manfaat Pembelajaran	Manfaat game dalam meningkatkan kemampuan dan pengalaman belajar notasi musik	11, 12	2
8.	Pengalaman Belajar Musikal	Pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna dalam memahami notasi musik	13	1
9.	Efesiensi Media	Efesiensi penggunaan game sebagai media pembelajaran yang fleksibel	14	1
10.	Kelayakan Media	Kelayakan game secara keseluruhan sebagai media pembelajaran notasi musik	15	1

Lampiran 9 Angket Uji Respon Pengguna

ANGKET KUISIONER UJI RESPON PENGGUNA
PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI *MOBILE* SEBAGAI MEDIA
PENDUKUNG PENINGKATKAN KECERDASAN MUSIKAL ANAK DI
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Nama :

Jenis Kelamin :

Usia :

Kelas :

Tanggal Pengujian :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Sebelum mengisi angket, siswa diharapkan untuk mengakses *Game Edukasi Mobile* Sebagai Media Pendukung Peningkatan Kecerdasan Musikal Anak di Sekolah Menengah Pertama. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dengan memberik tanda centang (✓) untuk mengisi salah satu kotak jawaban angket berikut.

Keterangan Skor Jawaban.

No.	Jawaban	Keterangan
1.	SS	Sangat Setuju
2.	S	Setuju
3.	KS	Kurang Setuju
4.	TS	Tidak Setuju
5.	STS	Sangat Tidak Setuju

Formulir Angket Respon Pengguna:

No.	Pernyataan	Skor					Keterangan
		SS	S	KS	TS	STS	
1.	<i>Game</i> edukasi ini membantu saya memahami konsep dasar notasi musik.						
2.	<i>Game</i> ini bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan saya mengenali notasi musik.						
3.	Instruksi pada setiap permainan disajikan dengan jelas dan mudah dipahami.						

4.	Instruksi permainan memudahkan saya dalam menjawab soal yang diberikan.						
5.	Tingkat kesulitan soal dalam game sesuai dengan kemampuan saya.						
6.	Tampilan visual dalam game ini menarik untuk digunakan.						
7.	Teks, ikon, dan elemen visual lainnya pada game mudah dibaca dan dipahami.						
8.	Navigasi menu dan perpindahan antar fitur dalam game mudah digunakan.						
9.	Tombol dan fungsi dalam game merespons dengan baik saat digunakan.						
10.	Saya tertarik untuk terus bermain dan mencoba setiap level yang tersedia.						
11.	Game ini bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan saya mengenali notasi musik.						
12.	Game ini membantu saya mengenali notasi musik dengan cara yang lebih menarik.						
13.	Game ini memberikan pengalaman belajar notasi musik yang menyenangkan dan bermakna.						
14.	Game ini efisien digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat dimainkan kapan saja.						
15.	Secara keseluruhan, game edukasi ini layak digunakan sebagai media pembelajaran notasi musik.						

Saran :

.....

Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan salah satu opsi di bawah ini.

**ANGKET KUISIONER UJI RESPON PENGGUNA PENGEMBANGAN
GAME EDUKASI *MOBILE* SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG
PENINGKATKAN KECERDASAN MUSIKAL ANAK DI SEKOLAH
MENENGAH PERTAMA**

- () Layak untuk digunakan tanpa revisi
- () Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- () Tidak layak digunakan

Singaraja,.....20...

Mengetahui dan Menyetujui,



Lampiran 10 Hasil Uji Ahli Isi

Lampiran 2 Angket Uji Ahli Isi

ANGKET KUISIONER UJI AHLI ISI

PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI *MOBILE* UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN MUSIKAL ANAK DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Nama : Kodak Desy Sri Puya Aryani, S.Pd

Pekerjaan : Guru

Tanggal Pengujian : 23 Januari 2026

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

No.	Pernyataan	Relevan	Tidak Relevan
1.	Apakah konten permainan yang disajikan sudah sesuai dengan konsep dasar notasi musik?	✓	
2.	Apakah materi notasi musik yang disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah menengah pertama sehingga dapat mendukung peningkatan kecerdasan musikal siswa?	✓	
3.	Apakah penggunaan istilah musik (misalnya nada, not balok, dan not angka) sudah tepat dan sesuai kaidah musik?	✓	
4.	Apakah urutan penyajian materi notasi musik sudah disusun secara sistematis dan bertahap?	✓	
5.	Apakah cakupan materi notasi musik yang disajikan sudah cukup dan relevan untuk membantu siswa memahami konsep dasar notasi musik?	✓	
6.	Apakah soal-soal kuis mampu merepresentasikan kompetensi dasar pengenalan notasi musik untuk siswa?	✓	
7.	Apakah variasi bentuk soal yang disajikan mampu mengukur pemahaman siswa terhadap notasi musik secara menyeluruh?	✓	
8.	Apakah konten soal yang disajikan telah mencakup aspek pengenalan, pemahaman, dan penerapan notasi musik?	✓	
9.	Apakah tingkat kesulitan soal pada setiap level sudah proporsional dengan kemampuan belajar siswa?	✓	

10.	Apakah instruksi dalam setiap permainan sudah cukup jelas untuk membantu siswa memahami tugas pembelajaran yang harus dilakukan?	✓	
11.	Apakah konten pembelajaran dalam game telah mencakup unsur latihan yang cukup untuk memperkuat pemahaman notasi musik siswa?	✓	
12.	Apakah umpan balik (<i>feedback</i>) terhadap jawaban siswa sudah mendukung pemahaman konsep notasi musik yang benar?	✓	
13.	Apakah konten game mendukung siswa untuk belajar dan berlatih notasi musik secara mandiri?	✓	
14.	Apakah konten game edukasi ini layak digunakan sebagai media pembelajaran pendukung untuk materi notasi musik di tingkat sekolah menengah pertama?	✓	
15.	Apakah secara keseluruhan konten game edukasi ini layak digunakan sebagai media pembelajaran pendukung materi notasi musik di sekolah menengah pertama?	✓	

Saran :

Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan salah satu opsi di bawah ini.

ANGKET KUISIONER UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI *MOBILE* UNTUK MENINGKATKAN KECELDASAN MUSIKAL ANAK DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

- (✓) Layak untuk digunakan tanpa revisi
() Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
() Tidak layak digunakan

Singaraja, 23 Januari 2026

Mengetahui dan Menyetujui,



Kodak Desy Sri Puya Aryani, S.Pd

Lampiran 2 Angket Uji Ahli Isi

ANGKET KUISIONER UJI AHLI ISI

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MOBILE UNTUK MENINGKATKAN
KECERDASAN MUSIKAL ANAK DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Nama : Kadek Desy Sri Puja Aryan, S.Pd
Pekerjaan : Guru
Tanggal Pengujian : 23 Januari 2026

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

No.	Pernyataan	Relevan	Tidak Relevan
1.	Apakah konten permainan yang disajikan sudah sesuai dengan konsep dasar notasi musik?	✓	
2.	Apakah materi notasi musik yang disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah menengah pertama sehingga dapat mendukung peningkatan kecerdasan musikal siswa?	✓	
3.	Apakah penggunaan istilah musik (misalnya nada, not balok, dan not angka) sudah tepat dan sesuai kaidah musik?	✓	
4.	Apakah urutan penyajian materi notasi musik sudah disusun secara sistematis dan bertahap?	✓	
5.	Apakah cakupan materi notasi musik yang disajikan sudah cukup dan relevan untuk membantu siswa memahami konsep dasar notasi musik?	✓	
6.	Apakah soal-soal kuis mampu merepresentasikan kompetensi dasar pengenalan notasi musik untuk siswa?	✓	
7.	Apakah variasi bentuk soal yang disajikan mampu mengukur pemahaman siswa terhadap notasi musik secara menyeluruh?	✓	
8.	Apakah konten soal yang disajikan telah mencakup aspek pengenalan, pemahaman, dan penerapan notasi musik?	✓	
9.	Apakah tingkat kesulitan soal pada setiap level sudah proporsional dengan kemampuan belajar siswa?	✓	

10.	Apakah instruksi dalam setiap permainan sudah cukup jelas untuk membantu siswa memahami tugas pembelajaran yang harus dilakukan?	✓	
11.	Apakah konten pembelajaran dalam game telah mencakup unsur latihan yang cukup untuk memperkuat pemahaman notasi musik siswa?	✓	
12.	Apakah umpan balik (feedback) terhadap jawaban siswa sudah mendukung pemahaman konsep notasi musik yang benar?	✓	
13.	Apakah konten game mendukung siswa untuk belajar dan berlatih notasi musik secara mandiri?	✓	
14.	Apakah konten game edukasi ini layak digunakan sebagai media pembelajaran pendukung untuk materi notasi musik di tingkat sekolah menengah pertama?	✓	
15.	Apakah secara keseluruhan konten game edukasi ini layak digunakan sebagai media pembelajaran pendukung materi notasi musik di sekolah menengah pertama?	✓	

Saran :

Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan salah satu opsi di bawah ini.

ANGKET KUISIONER UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN GAME EDUKASI
MOBILE UNTUK MENINGKATKAN Kecerdasan Musikal Anak di
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

(✓) Layak untuk digunakan tanpa revisi

() Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran

() Tidak layak digunakan

Singaraja, 23 Januari 2026

Mengetahui dan Menyetujui,

Dm.

Kadek Desy Sri Puja Aryan, S.Pd



Lampiran 11 Hasil Uji Ahli Media Tahap 1

Lampiran 2 Angket Uji Ahli Media

**ANGKET KUISIONER UJI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MOBILE UNTUK MENINGKATKAN
KECERDASAN MUSIKAL ANAK DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

Nama : I Nyoman Indhi Winadika, M.Pd.
Pekerjaan : 199410222022031012
Tanggal Pengujian : 15 Januari 2026

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Apakah tampilan antarmuka game edukasi ini sudah sesuai dengan karakteristik pengguna tingkat sekolah menengah pertama?	✓	
2.	Apakah desain visual (warna, ikon, tata letak) sudah konsisten dan mendukung keterbacaan?	✓	
3.	Apakah ukuran teks, tombol, dan elemen visual lainnya mudah dibaca dan diakses siswa?	✓	
4.	Apakah navigasi pada setiap menu dan level permainan mudah dipahami oleh pengguna pertama kali?		✓
5.	Apakah tampilan antarmuka game konsisten antara satu halaman dengan halaman lainnya?	✓	
6.	Apakah desain level permainan mudah dipahami dan tidak menimbulkan kebingungan bagi pengguna?	✓	
7.	Apakah desain level permainan disusun secara bertahap dan mudah dipahami pengguna?	✓	
8.	Apakah interaksi pengguna, seperti tombol, drag-and-drop, dan interaksi lain pada setiap levelnya berfungsi dengan baik pada setiap perangkat uji?		✓
9.	Apakah game memberikan umpan balik (feedback) yang jelas terhadap tindakan pengguna?	✓	
10.	Apakah sistem permainan berjalan dengan stabil tanpa gangguan teknis yang menghambat proses penggunaan?	✓	
11.	Apakah integrasi fitur mikrofon untuk menirukan nada bekerja dengan baik dan responsif?		✓
12.	Apakah penggunaan suara dan efek audio dalam game sesuai dan		✓

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 2 Angket Uji Ahli Media

**ANGKET KUISIONER UJI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MOBILE UNTUK MENINGKATKAN
KECERDASAN MUSIKAL ANAK DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

Nama : I Nyoman Eka Martayana, S.Pd, M.Pd.
Pekerjaan : 2025
Tanggal Pengujian : 19 Januari 2026

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Apakah tampilan antarmuka game edukasi ini sudah sesuai dengan karakteristik pengguna tingkat sekolah menengah pertama?	✓	
2.	Apakah desain visual (warna, ikon, tata letak) sudah konsisten dan mendukung keterbacaan?	✓	
3.	Apakah ukuran teks, tombol, dan elemen visual lainnya mudah dibaca dan diakses siswa?	✓	
4.	Apakah navigasi pada setiap menu dan level permainan mudah dipahami oleh pengguna pertama kali?	✓	
5.	Apakah tampilan antarmuka game konsisten antara satu halaman dengan halaman lainnya?	✓	
6.	Apakah desain level permainan mudah dipahami dan tidak menimbulkan kebingungan bagi pengguna?	✓	
7.	Apakah desain level permainan disusun secara bertahap dan mudah dipahami pengguna?	✓	
8.	Apakah interaksi pengguna, seperti tombol, drag-and-drop, dan interaksi lain pada setiap levelnya berfungsi dengan baik pada setiap perangkat uji?	✓	
9.	Apakah game memberikan umpan balik (feedback) yang jelas terhadap tindakan pengguna?	✓	
10.	Apakah sistem permainan berjalan dengan stabil tanpa gangguan teknis yang menghambat proses penggunaan?	✓	
11.	Apakah integrasi fitur mikrofon untuk menirukan nada bekerja dengan baik dan responsif?	✓	
12.	Apakah penggunaan suara dan efek audio dalam game sesuai dan	✓	

CS Dipindai dengan CamScanner

	mendukung proses pembelajaran?		
13.	Apakah game dapat dijalankan dengan baik pada perangkat Android yang digunakan untuk pengujian?	✓	
14.	Apakah animasi dan efek visual mendukung pengalaman belajar tanpa mengganggu fokus siswa?	✓	
15.	Apakah game edukasi ini secara keseluruhan memenuhi kriteria kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis mobile?	✓	

Saran:

1. ...
2. ...
3. ...

Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan salah satu opsi di bawah ini.

**ANGKET KUISIONER UJI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN GAME
EDUKASI MOBILE UNTUK MENINGKATKAN KECEERDASAN MUSIKAL
ANAK DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

(✓) Layak untuk digunakan tanpa revisi

(✓) Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran

() Tidak layak digunakan

Singaraja, 15 Januari 2026

Mengetahui dan Menyetujui,

I Nyoman Indhi Winadika, M.Pd.

CS Dipindai dengan CamScanner

	mendukung proses pembelajaran?		
13.	Apakah game dapat dijalankan dengan baik pada perangkat Android yang digunakan untuk pengujian?	✓	
14.	Apakah animasi dan efek visual mendukung pengalaman belajar tanpa mengganggu fokus siswa?	✓	
15.	Apakah game edukasi ini secara keseluruhan memenuhi kriteria kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis mobile?	✓	

Saran:

1. ...
2. ...
3. ...

Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan salah satu opsi di bawah ini.

**ANGKET KUISIONER UJI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN GAME
EDUKASI MOBILE UNTUK MENINGKATKAN KECEERDASAN MUSIKAL
ANAK DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

(✓) Layak untuk digunakan tanpa revisi

(✓) Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran

() Tidak layak digunakan

Singaraja, 19 Januari 2026

Mengetahui dan Menyetujui,

I Nyoman Eka Martayana

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 12 Hasil Uji Media Tahap II

Lampiran 2 Angket Uji Ahli Media

ANGKET KUISIONER UJI AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MOBILE UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN MUSIKAL ANAK DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Nama : I Nyoman Indhi Wiradilaka, M.Pd.
Pekerjaan : Dosen
Tanggal Pengujian : 3 Februari 2026

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Apakah tampilan antarmuka game edukasi ini sudah sesuai dengan karakteristik pengguna tingkat sekolah menengah pertama?	✓	
2.	Apakah desain visual (warna, ikon, tata letak) sudah konsisten dan mendukung keterbacaan?	✓	
3.	Apakah ukuran teks, tombol, dan elemen visual lainnya mudah dibaca dan diakses siswa?	✓	
4.	Apakah navigasi pada setiap menu dan level permainan mudah dipahami oleh pengguna pertama kali?	✓	
5.	Apakah tampilan antarmuka game konsisten antara satu halaman dengan halaman lainnya?	✓	
6.	Apakah desain level permainan mudah dipahami dan tidak menimbulkan kebingungan bagi pengguna?	✓	
7.	Apakah desain level permainan disusun secara bertahap dan mudah dipahami pengguna?	✓	
8.	Apakah interaksi pengguna, seperti tombol, drag-and-drop, dan interaksi lain pada setiap levelnya berfungsi dengan baik pada setiap perangkat uji?	✓	
9.	Apakah game memberikan umpan balik (feedback) yang jelas terhadap tindakan pengguna?	✓	
10.	Apakah sistem permainan berjalan dengan stabil tanpa gangguan teknis yang menghambat proses penggunaan?	✓	
11.	Apakah integrasi fitur mikrofon untuk menirukan nada bekerja dengan baik dan responsif?	✓	
12.	Apakah penggunaan suara dan efek audio dalam game sesuai dan	✓	

	mendukung proses pembelajaran?		
13.	Apakah game dapat dijalankan dengan baik pada perangkat Android yang digunakan untuk pengujian?	✓	
14.	Apakah animasi dan efek visual mendukung pengalaman belajar tanpa mengganggu fokus siswa?	✓	
15.	Apakah game edukasi ini secara keseluruhan memenuhi kriteria kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis mobile?	✓	

Saran:

Desain Level 3, menu, ds.

Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan salah satu opsi di bawah ini.

ANGKET KUISIONER UJI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MOBILE UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN MUSIKAL ANAK DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

(✓) Layak untuk digunakan tanpa revisi

() Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran

() Tidak layak digunakan

Singaraja, 3 Februari 2026

Mengetahui dan Menyetujui,

I Nyoman Indhi Wiradilaka, M.Pd.

Lampiran 13 Hasil Uji Respon Pengguna

No	Nama	Kelas	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	Skor
1.	A.A. Ngurah Rainda Arbi Prama	8i	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	68
2.	Adriel Nathaniel Abednego	8i	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	69
3.	Dewa Ayu Prabha Maheswari A.	8i	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	62
4.	Gede Ari Sudiantara	8i	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	72
5.	Gede Esa Tristan Jaya	8i	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	68
6.	Gede Mahardika	8i	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
7.	Gede Ogi Saputra	8i	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	68
8.	Gede Wiku Juni Wardana	8i	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	72
9.	I Gusti Agus Galang Pradita	8i	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	61
10.	I Ketut Yuda Saputrayasa	8i	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	71
11.	I Putu Goping Putra Wikhan	8i	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	71
12.	I Putu Suarta Wibawa	8i	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	68
13.	Kadek Alvien Ananta Kusuma	8i	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	71
14.	Kadek Aria Delinda Putri	8i	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
15.	Kadek Dinda Setia Pratiwi	8i	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	69
16.	Kadek Ena Niasih	8i	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	68
17.	Kadek Frenli Adnyana	8i	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	73
18.	Kadek Sri Marsya Tiara Dewi	8i	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	71
19.	Ketut Bagus Puja Semara	8i	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	71
20.	Ketut Ditya Sukma Wikananta	8i	5	5	3	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	69
21.	Ketut Mas Sri Putri	8i	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	72
22.	Komang Ganesh Kusa Sumarlia	8i	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	74
23.	Komang Queensa Dalphinia Dewi	8i	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	72
24.	Komang Tiara Laksmi Putri	8i	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	68
25.	Luh Wija Gandaiswari	8i	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	69
26.	Made Keisha Widya Semara	8i	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	67
27.	Made Riani Laksmi	8i	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	69
28.	Ni Wayan Santika Dewi	8i	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	70
29.	Putu Anda Kiraina	8i	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	71
30.	Putu Desta Ary Wijaya	8i	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	69
31.	Putu Endrew Kafilo	8i	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	62
32.	Putu Ersanya Sasa Rudhira	8i	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	70
33.	Putu Gemilang Sky Putri Brata	8i	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	71
34.	Putu Kayla Junieeta Birgintya	8i	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	72
35.	Putu Mersia Naura Arsinta	8i	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	61
36.	Putu Praditya Arsana Putra	8i	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	72
37.	Putu Pradnya Paramitha	8i	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	69
38.	Putu Rendyanto	8i	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	72
39.	Rifky Andreas Joseph	8i	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	73
40.	Selia Ayu Rahmadhani	8i	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	74
Rata-Rata			4,70	4,48	4,63	4,70	4,70	4,53	4,63	4,75	4,70	4,78	4,68	4,55	4,43	4,33	4,80	69,35
Total Skor			188	179	185	188	188	181	185	190	188	191	187	182	177	173	192	2774

Lampiran 14 Dokumentasi Observasi Awal dan Penyebaran Angket Kuesioner ke sekolah SMP Negeri 1 Seririt



Lampiran 15 Dokumentasi Uji Ahli Isi



Lampiran 16 Dokumentasi Uji Ahli Media



Lampiran 17 Dokumentasi Uji Respon Pengguna

