

LAMPIRAN

Lampiran. 1 Surat Ijin Observasi

	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	: 3984/UN48.10.6/LT/2024	Singaraja, 17 Maret 2025
Lampiran	: -	
Hal	: Observasi Awal	
Yth. Kepala Sekolah Sd Albana Bali di tempat		
Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Proposal 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	: Auliya Faralina	
NIM	: 2211031632	
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 – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 1631/UN48.10.1/PK.01.03/2026 Singaraja, 02 Februari 2026
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
Kepala SD Albana Bali
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Proposal, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima untuk melaksanakan pengumpulan data Seminar Hasil Proposal di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Auliya Faralina
NIM : 2211031632
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Wakil Dekan I,

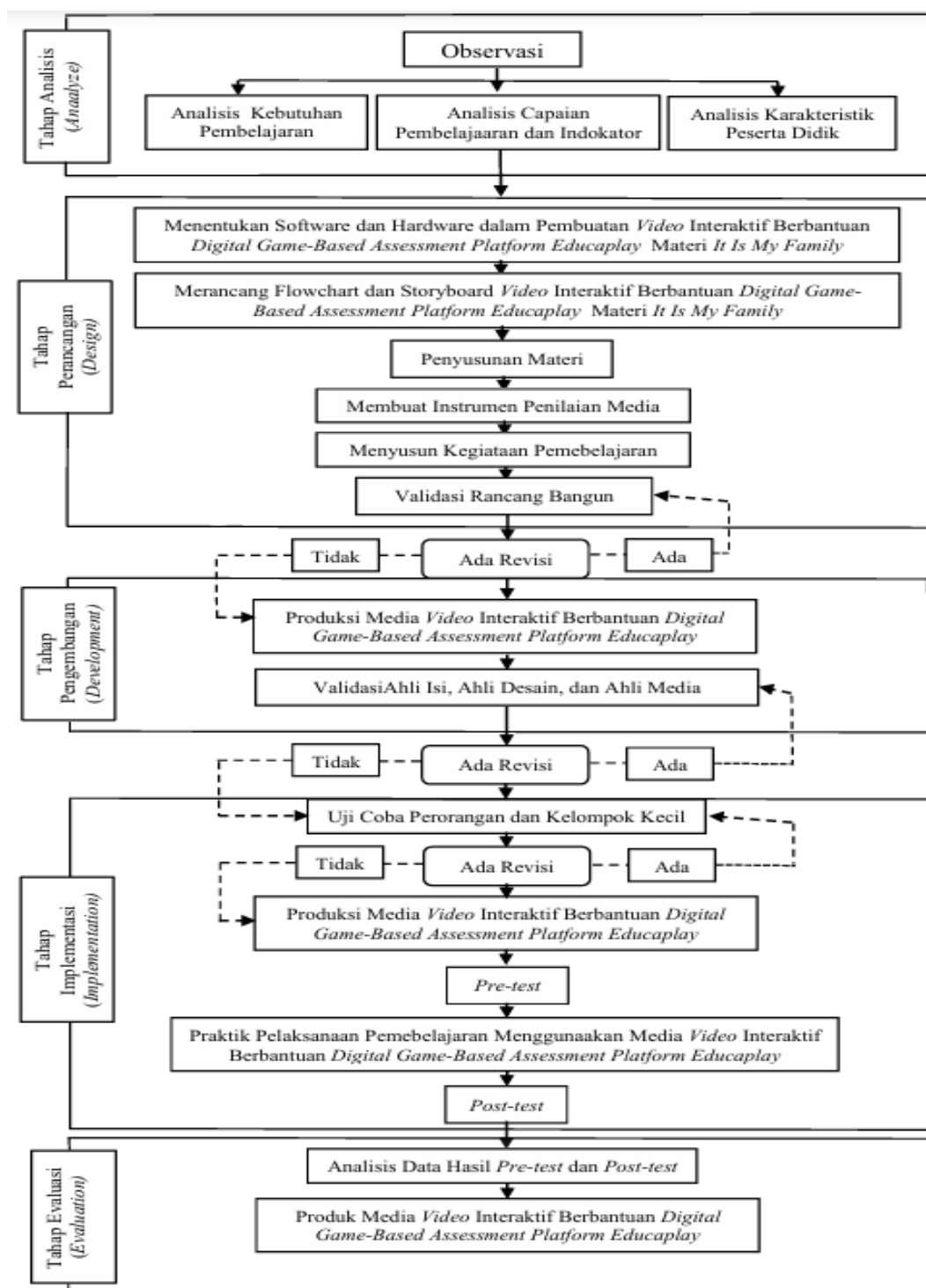


Kadek Suranata
NIP. 198208162008121002

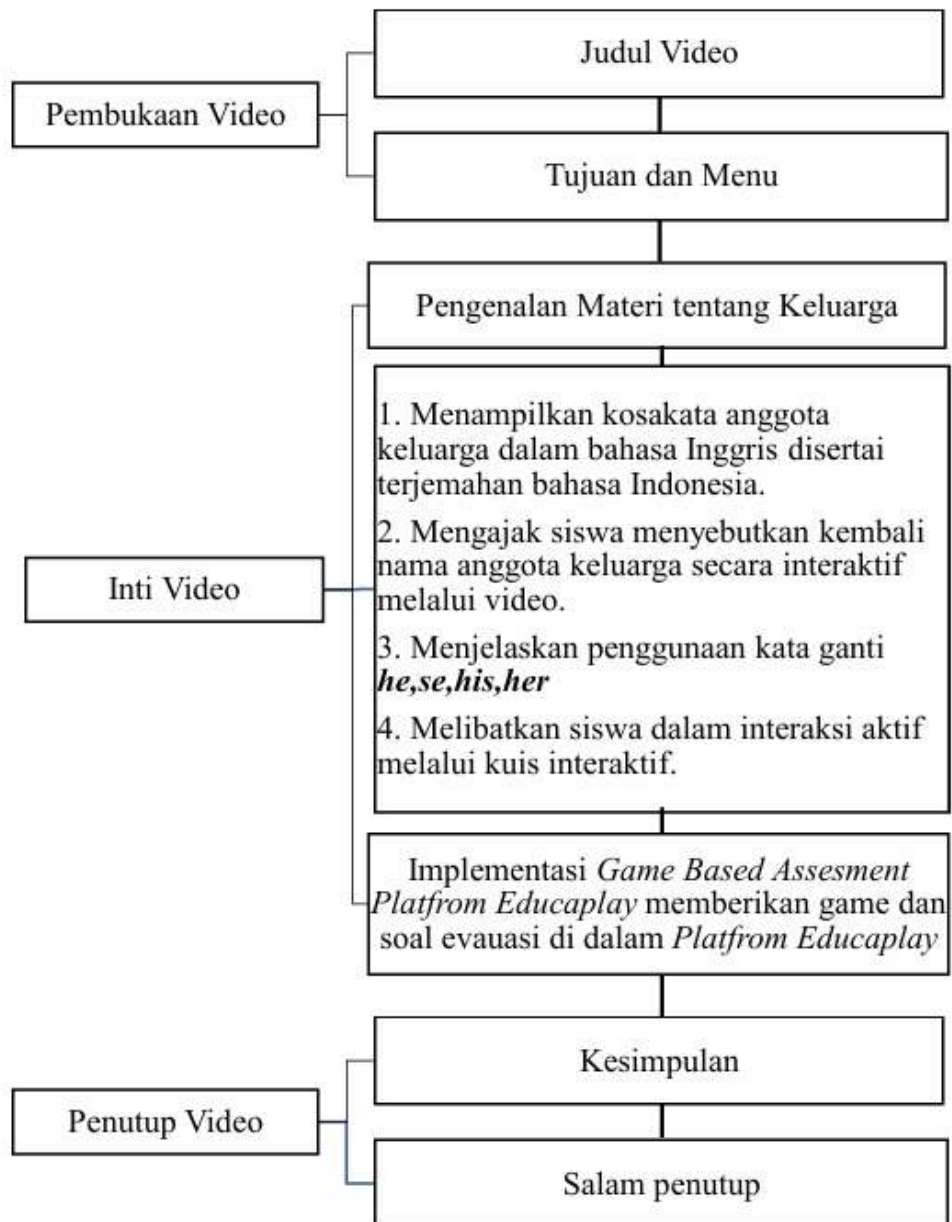


Catatan :

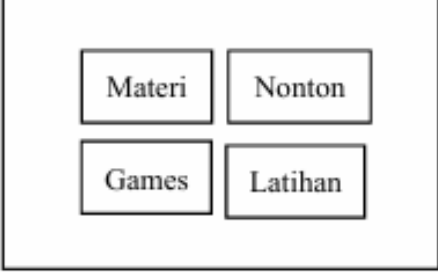
- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya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

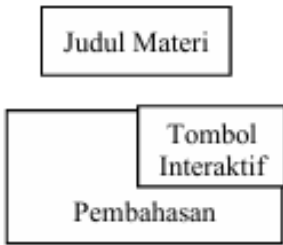
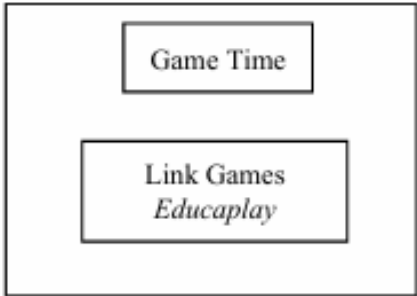
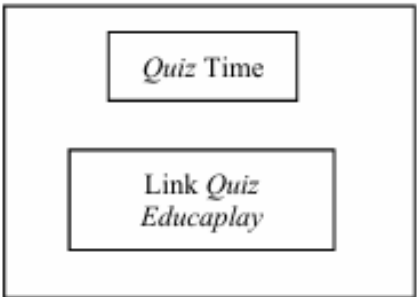
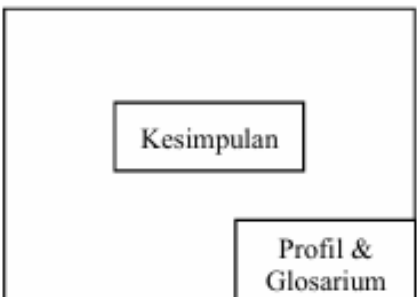
Lampiran. 3 Diagram Alir Model *ADDIE*

Lampiran. 4 Flowchart



Lampiran. 5 Storyboard

No	Tampilan	Keterangan
1		1. Tampilan awal Tampilan awal menampilkan judul materi serta ikon “Selamat Menyaksikan” sebagai pembuka video interaktif. Tampilan ini berfungsi sebagai pengantar awal sebelum siswa memasuki materi pembelajaran.
2		2. Tujuan Pembelajaran Tampilan ini berisi tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa setelah mengikuti pembelajaran. Tujuan ditampilkan secara singkat dan sederhana agar mudah dipahami oleh siswa kelas II sekolah dasar.
3		3. Menu Utama Tampilan menu utama berisi beberapa pilihan, yaitu Materi, Nonton, Games, dan Latihan. Menu ini berfungsi untuk memudahkan siswa dalam memilih aktivitas pembelajaran yang tersedia pada media.
3		4. Penyajian Materi Tampilan ini menampilkan judul materi dan pembahasan mengenai kosakata anggota keluarga dalam Bahasa Inggris. Materi disajikan secara bertahap sesuai dengan alur pembelajaran pada video interaktif.

4		5. Pemberian Tombol Interaktif Pada tampilan ini disediakan tombol interaktif untuk mengakses pembahasan materi. Tombol ini memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran sehingga dapat meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan.
5		6. Games Tampilan Games. Siswa diarahkan untuk mengakses permainan melalui platform Educaplay sebagai bentuk Latihan yang menyenangkan.
6		7. Quiz Tampilan Quiz, Siswa diarahkan untuk mengakses Quiz, melalui platform Educaplay sebagai bentuk evaluasi pemahaman materi.
7		8. Halaman Penutup/Kesimpulan Tampilan akhir berisi kesimpulan pembelajaran yang merangkum materi tentang anggota keluarga dalam Bahasa Inggris yang telah dipelajari oleh siswa serta biodata dari pengembang.

Lampiran. 6 Surat Uji *Judges* 1



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 1866/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 04 Februari 2026
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.
Chindytia, M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Proposal, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Auliya Faralina
NIM : 2211031632
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Catatan :

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

Lampiran. 7 Hasil Penilaiann Uji *Judges* 1

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI VALIDITAS INSTRUMEN RANCANG
BANGUN SKRIPSI DENGAN JUDUL PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO
INTERAKTIF BERBANTUAN DIGITAL GAME-BASED ASSESSMENT
PLATFORM EDUCAPLAY UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA
PADA MATERI BAHASA INGGRIS *IT IS MY FAMILY* KELAS II SEKOLAH
BASAR**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Rancang Bangun

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Media pengembangan sesuai dengan jenis produk yang dikembangkan.	✓		
2	Pemilihan media pengembangan dilakukan dengan alasan yang tepat.	✓		
3	Langkah-langkah pengembangan sesuai dengan tahapan media yang digunakan.	✓		
4	Setiap tahap pengembangan dijelaskan secara jelas dan tepat.	✓		
5	Urutan tahapan pengembangan tersusun rapi dan mudah dipahami.	✓		
6	Proses pengembangan mudah diterapkan dalam pembuatan media.	✓		

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
7	Tahapan pengembangan disusun secara sistematis dan terarah.	✓		
8	Rancangan evaluasi sesuai dengan tujuan pengembangan media.	✓		
9	Instrumen evaluasi disusun dengan jelas dan mudah dipahami.	✓		
10	Subjek uji coba sesuai	✓		

A. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Pengembangan Media dapat digunakan Praktis
Mendiri dan mudah dipahami, dan mampu
meningkatkan pemahaman siswa terkait
It is My Family.

Denpasar, 04 November 2025

Validator,



Chindyta, M.Pd.

NIP 199106172024212002

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI VALIDITAS INSTRUMEN AHLI ISI
PADA SKRIPSI DENGAN JUDUL PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO
INTERAKTIF BERBANTUAN DIGITAL GAME-BASED ASSESSMENT
PLATFORM EDUCAPLAY UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA
PADA MATERI BAHASA INGGRIS *IT IS MY FAMILY* KELAS II SEKOLAH
BASAR**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Materi Pelajaran

No.	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1.	Tujuan materi <i>It Is My Family</i> jelas.	✓		
2.	Kompetensi dasar materi <i>It Is My Family</i> jelas.	✓		
3.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi <i>It Is My Family</i> .	✓		
4.	Indikator soal materi <i>It Is My Family</i> jelas.	✓		
5.	Penyajian materi <i>It Is My Family</i> jelas.	✓		
6.	Terdapat petunjuk belajar pada materi <i>It Is My Family</i> .	✓		
7.	Materi <i>It Is My Family</i> lengkap.	✓		
8.	Bahasa yang digunakan dalam materi <i>It Is My Family</i> baik dan benar.	✓		
9.	Materi <i>It Is My Family</i> mudah dipahami siswa.	✓		
10.	Informasi pada gambar dan animasi materi <i>It Is My Family</i> jelas.	✓		
11.	Jumlah latihan pada materi <i>It Is My Family</i> cukup.	✓		
12.	Soal evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓		
13.	Umpan balik diberikan pada hasil evaluasi.	✓		

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Materi pembelajaran disampaikan sesuai dengan Sintaks Discovery learning, media video interaktif berbantuan digital Game-based Assessment Platform Educaplay Untuk menstimulus pemahaman siswa.

Denpasar, 4 November 2025
Validator,


Chindytia, M.Pd.

NIP 199106172024212002

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI VALIDITAS INSTRUMEN AHLI
DESAIN PEMBELAJARAN PADA SKRIPSI DENGAN JUDUL
PENGEMBANGAN MEDIA *VIDEO* INTERAKTIF BERBANTUAN *DIGITAL*
GAME-BASED ASSESSMENT PLATFORM EDUCAPLAY UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI BAHASA INGGRIS
IT IS MY FAMILY KELAS II SEKOLAH DASAR**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Desain Instruksional

No.	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1.	Judul media jelas.	✓		
2.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami.	✓		
3.	Sasaran pengguna media jelas.	✓		
4.	Rumusan capaian pembelajaran tepat.	✓		
5.	Materi dijelaskan dengan jelas.	✓		
6.	Indikator sesuai dengan kompetensi dasar.	✓		
7.	Materi sesuai dengan indikator pembelajaran.	✓		
8.	Penyampaian informasi bervariasi dan menarik.	✓		
9.	Penjelasan konsep mudah dimengerti.	✓		
10.	Materi menarik dan memotivasi siswa.	✓		
11.	Petunjuk pengerjaan latihan atau tes mudah dipahami.	✓		
12.	Soal atau tes dirumuskan dengan jelas.	✓		
13.	Tingkat kesulitan soal sesuai kemampuan siswa.	✓		
14.	Umpan balik diberikan dengan tepat.	✓		

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Video Interaktif Untuk stimulus kemampuan siswa dalam pemahaman materi *It is my Family Games* untuk kemampuan berpikir siswa.

Denpasar, 4 November 2025
Validator,



Chindytia, M.Pd.

NIP 199106172024212002

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI VALIDITAS AHLI MEDIA PADA
SKRIPSI DENGAN JUDUL PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF
BERBANTUAN DIGITAL GAME-BASED ASSESSMENT PLATFORM
EDUCAPLAY UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA
MATERI BAHASA INGGRIS *IT IS MY FAMILY* KELAS II SEKOLAH DASAR**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No.	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1.	Teks pada layar sesuai dan proporsional.	✓		
2.	Perataan teks rapi dan mudah dibaca.	✓		
3.	Jenis huruf sesuai dan mudah dibaca.	✓		
4.	Ukuran huruf sesuai.	✓		
5.	Warna huruf serasi dan jelas.	✓		
6.	Teks terlihat jelas dan mudah dibaca.	✓		
7.	Ikon yang digunakan sesuai dengan materi <i>It Is My Family</i> .	✓		
8.	Gambar yang digunakan sesuai dengan isi materi.	✓		
9.	Grafik yang digunakan sesuai dengan isi materi.	✓		
10.	Simbol yang digunakan sesuai dengan isi materi.	✓		
11.	Ikon yang digunakan sesuai dengan materi.	✓		
12.	Grafik yang ditampilkan memiliki kualitas baik.	✓		

13.	Simbol yang ditampilkan memiliki kualitas baik.	✓		
14.	Ikon yang ditampilkan memiliki kualitas baik.	✓		
15.	Gambar, grafik, simbol, dan ikon membantu memahami materi.	✓		
16.	Media menarik dan memotivasi siswa.	✓		
17.	Audio pada media jelas terdengar.	✓		
18.	Sulih teks dan audio dalam video sesuai.	✓		
19.	Musik yang digunakan sesuai dengan isi materi.	✓		
20.	<i>Sound Effect</i> yang digunakan dengan tepat.	✓		
21.	Video animasi sesuai dengan materi.	✓		
22.	Video animasi membantu siswa memahami materi.	✓		

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Konten media pembelajaran menarik dengan warna, fitur sound, video yang mampu membantu kemampuan siswa dalam materi *It is my family*.

Denpasar, 4 November 2025
Validator,


Chindytia, M.Pd.
NIP 199106172024212002

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI VALIDITAS INSTRUMEN
PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL PADA SKRIPSI DENGAN JUDUL
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF BERBANTUAN DIGITAL
GAME-BASED ASSESSMENT PLATFORM EDUCAPLAY UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI BAHASA INGGRIS
IT IS MY FAMILY KELAS II SEKOLAH DASAR**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuisioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

No.	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1.	Tampilan media <i>It Is My Family</i> menarik.	✓		
2.	Media pembelajaran mudah digunakan siswa.	✓		
3.	Paparan materi jelas dan mudah dipahami.	✓		
4.	Animasi pada media menarik.	✓		
5.	Materi yang ditampilkan mudah dipahami siswa.	✓		
6.	Media dapat menumbuhkan semangat belajar.	✓		
7.	Media memberi kesempatan belajar sesuai kecepatan siswa.	✓		
8.	Contoh-contoh dalam media jelas.	✓		
9.	Soal bervariasi dan tidak membosankan.	✓		
10.	Gambar yang ditampilkan menarik.	✓		
11.	Warna dan komposisi tampilan sesuai.	✓		
12.	Video pembelajaran menarik.	✓		
13.	Musik mendukung kegiatan belajar.	✓		

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Materi disampaikan dengan sintaks PBL,
Media English Fun Untuk meningkatkan moti
vasi belajar siswa Untuk lebih memudahkan
pemahaman materi It is my Family.

Denpasar, 4 November 2025
Validator,

Chindytia, M.Pd.

NIP 199106172024212002

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI VALIDITAS INSTRUMEN
KEPRAKTIKAN OLEH GURU PADA SKRIPSI DENGAN JUDUL
PENGEMBANGAN PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF
BERBANTUAN *DIGITAL GAME-BASED ASSESSMENT PLATFORM
EDUCAPLAY* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA
MATERI BAHASA INGGRIS *IT IS MY FAMILY* KELAS II SEKOLAH DASAR**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Respon Praktisi (Respon Guru)

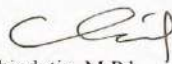
No.	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1.	Materi pada media <i>It Is My Family</i> sesuai dengan CP dan TP.	✓		
2.	Materi yang disajikan berkaitan dengan topik <i>It Is My Family</i> .	✓		
3.	Materi membantu siswa membangun pengetahuan.	✓		
4.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa.	✓		
5.	Kalimat yang digunakan jelas dan sederhana.	✓		
6.	Penyajian materi menarik dan sesuai konteks <i>It Is My Family</i> .	✓		
7.	Teks dan gambar ditampilkan dengan jelas.	✓		
8.	Perpaduan gambar dan tulisan menarik perhatian siswa.	✓		
9.	Tampilan cover media menarik dan sesuai dengan isi materi.	✓		
10.	Judul menggambarkan isi media.	✓		

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Proses pembelajaran sesuai dengan sintaks Discovery learning, media memudahkan pemahaman siswa, LKPD untuk meningkatkan keaktifan dan kolaboratif siswa.

Denpasar, 4 November 2025
Validator,


Chindytia, M.Pd.

NIP 199106172024212002

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI VALIDITAS INSTRUMEN
KEPRAKTIKAN OLEH SISWA PADA SKRIPSI DENGAN JUDUL
PENGEMBANGAN PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF
BERBANTUAN DIGITAL GAME-BASED ASSESSMENT PLATFORM
EDUCAPLAY UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA
MATERI BAHASA INGGRIS *IT IS MY FAMILY* KELAS II SEKOLAH DASAR**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Respon Praktisi (Respon Siswa)

No.	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1.	Video interaktif berbantuan <i>Educaplay</i> membantu memahami materi.	✓		
2.	Video interaktif berbantuan <i>Educaplay</i> meningkatkan interaksi antara siswa dan guru.	✓		
3.	Video interaktif berbantuan <i>Educaplay</i> meningkatkan kerja sama dan interaksi antar siswa.	✓		
4.	Aktivitas, kuis, dan soal latihan dalam video dan <i>Educaplay</i> membantu memahami Bahasa Inggris dengan lebih baik.	✓		
5.	Jenis dan ukuran huruf pada video mudah dibaca.	✓		
6.	Gambar dan tampilan visual pada video menarik.	✓		
7.	Gambar yang digunakan membantu memahami materi.	✓		
8.	Petunjuk penggunaan media dan akses ke <i>Educaplay</i> mudah dipahami siswa.	✓		

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Penggunaan Media Untuk seluruh gaya belajar, Praktis dan mudah dipahami oleh siswa sehingga terjadi peningkatan pemahaman materi *It is my family*.

Denpasar, 4 November 2025
Validator,

Chindytia, M.Pd.

NIP 199106172024212002

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI VALIDITAS INSTRUMEN TES ESS-IV
UNTUK EFEKTIVITAS PRODUK PADA SKRIPSI DENGAN JUDUL MEDIA
PENGEMBANGAN PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF
BERBANTUAN DIGITAL GAME-BASED ASSESSMENT PLATFORM
EDUCAPLAY UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA
MATERI BAHASA INGGRIS *IT IS MY FAMILY* KELAS II SEKOLAH DASAR**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Respon Praktisi (Respon Guru)

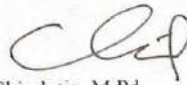
No.	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1.	Soal "Sebutkan empat anggota keluarga dalam Bahasa Inggris dengan lafal yang benar." sesuai dengan indikator mengingat (C1)	✓		
2.	Soal "Jelaskan kapan kita menggunakan kata <i>he</i> " dan kapan menggunakan <i>she</i> " sesuai dengan indikator memahami (C2).	✓		
3.	Soal "Jelaskan perbedaan antara <i>his</i> dan <i>her</i> !" sesuai dengan indikator memahami (C2).	✓		
4.	Soal "Lengkapilah kalimat berikut dengan kata ganti yang tepat (<i>he/she</i>): a. This is Rina. ___ is my sister. b. This is Budi. ___ likes to play ball." sesuai dengan indikator memahami (C2).	✓		
5.	Soal "Buatlah satu kalimat sederhana untuk memperkenalkan anggota keluargamu dalam bahasa inggris" sesuai dengan indikator menerapkan (C3).	✓		
6.	Setiap butir soal telah disusun sesuai dengan kompetensi dasar Bahasa Inggris kelas II SD.	✓		
7.	Bahasa dalam soal sederhana, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa kelas II SD.	✓		
8.	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan kemampuan kognitif siswa kelas II SD.	✓		
9.	Soal mencerminkan tujuan pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman kosakata dan struktur Bahasa Inggris siswa.	✓		
10.	Judul video jelas dan menggambarkan isi materi yang akan dipelajari.	✓		

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Soal evaluasi menggunakan kalimat yang tidak ambigu, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa,

Denpasar, 4 November 2025
Validator,



Chindytia, M.Pd.

NIP 199106172024212002



Lampiran. 8 Surat Uji *Judges* 2



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon: (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 1865/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 04 Februari 2026
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

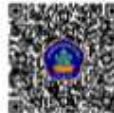
Yth.
Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Proposal, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Auliya Faralina
NIM : 2211031632
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

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

Lampiran. 9 Hasil Penilaian *Judges 2*

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI VALIDITAS INSTRUMEN RANCANG
BANGUN SKRIPSI DENGAN JUDUL PENGEMBANGAN MEDIA *VIDEO*
INTERAKTIF BERBANTUAN *DIGITAL GAME-BASED ASSESSMENT*
PLATFORM *EDUCAPLAY* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA
PADA MATERI BAHASA INGGRIS *IT IS MY FAMILY* KELAS II SEKOLAH
DASAR**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Rancang Bangun

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Media pengembangan sesuai dengan jenis produk yang dikembangkan.	✓		
2	Pemilihan media pengembangan dilakukan dengan alasan yang tepat.	✓		
3	Langkah-langkah pengembangan sesuai dengan tahapan media yang digunakan.	✓		
4	Setiap tahap pengembangan dijelaskan secara jelas dan tepat.	✓		
5	Urutan tahapan pengembangan tersusun rapi dan mudah dipahami.	✓		
6	Proses pengembangan mudah diterapkan dalam pembuatan media.	✓		

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
7	Tahapan pengembangan disusun secara sistematis dan terarah.	✓		
8	Rancangan evaluasi sesuai dengan tujuan pengembangan media.	✓		
9	Instrumen evaluasi disusun dengan jelas dan mudah dipahami.	✓		
10	Subjek uji coba sesuai			

A. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Instrumen sudah sesuai

Denpasar, 12 November 2025

Validator,



Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.

NIP 199004142023212054

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI VALIDITAS INSTRUMEN AHLI ISI
PADA SKRIPSI DENGAN JUDUL PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO
INTERAKTIF BERBANTUAN DIGITAL GAME-BASED ASSESSMENT
PLATFORM EDUCAPLAY UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA
PADA MATERI BAHASA INGGRIS *IT IS MY FAMILY* KELAS II SEKOLAH
BASAR**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Materi Pelajaran

No.	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1.	Tujuan materi <i>It Is My Family</i> jelas.	✓		
2.	Kompetensi dasar materi <i>It Is My Family</i> jelas.	✓		
3.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi <i>It Is My Family</i> .	✓		
4.	Indikator soal materi <i>It Is My Family</i> jelas.	✓		
5.	Penyajian materi <i>It Is My Family</i> jelas.	✓		
6.	Terdapat petunjuk belajar pada materi <i>It Is My Family</i> .	✓		
7.	Materi <i>It Is My Family</i> lengkap.	✓		
8.	Bahasa yang digunakan dalam materi <i>It Is My Family</i> baik dan benar.	✓		
9.	Materi <i>It Is My Family</i> mudah dipahami siswa.	✓		
10.	Informasi pada gambar dan animasi materi <i>It Is My Family</i> jelas.	✓		
11.	Jumlah latihan pada materi <i>It Is My Family</i> cukup.	✓		
12.	Soal evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓		
13.	Umpan balik diberikan pada hasil evaluasi.			

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Instrumen sudah sesuai

Denpasar, 12 November 2025

Validator,



Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.

NIP 199004142023212054

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI VALIDITAS INSTRUMEN AHLI
DESAIN PEMBELAJARAN PADA SKRIPSI DENGAN JUDUL
PENGEMBANGAN MEDIA *VIDEO* INTERAKTIF BERBANTUAN *DIGITAL*
GAME-BASED ASSESSMENT PLATFORM *EDUCAPLAY* UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI BAHASA INGGRIS
IT IS MY FAMILY KELAS II SEKOLAH DASAR**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Desain Instruksional

No.	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1.	Judul media jelas.	✓		
2.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami.	✓		
3.	Sasaran pengguna media jelas.	✓		
4.	Rumusan capaian pembelajaran tepat.	✓		
5.	Materi dijelaskan dengan jelas.	✓		
6.	Indikator sesuai dengan kompetensi dasar.	✓		
7.	Materi sesuai dengan indikator pembelajaran.	✓		
8.	Penyampaian informasi bervariasi dan menarik.	✓		
9.	Penjelasan konsep mudah dimengerti.	✓		
10.	Materi menarik dan memotivasi siswa.	✓		
11.	Petunjuk pengerjaan latihan atau tes mudah dipahami.	✓		
12.	Soal atau tes dirumuskan dengan jelas.	✓		
13.	Tingkat kesulitan soal sesuai kemampuan siswa.	✓		
14.	Umpan balik diberikan dengan tepat.	✓		

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Instrumen sudah sesuai

Denpasar, 12 November 2025

Validator,



Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.

NIP 199004142023212054

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI VALIDITAS AHLI MEDIA PADA
SKRIPSI DENGAN JUDUL PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF
BERBANTUAN DIGITAL GAME-BASED ASSESSMENT PLATFORM
EDUCAPLAY UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA
MATERI BAHASA INGGRIS *IT IS MY FAMILY* KELAS II SEKOLAH DASAR**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No.	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1.	Teks pada layar sesuai dan proporsional.	✓		
2.	Perataan teks rapi dan mudah dibaca.	✓		
3.	Jenis huruf sesuai dan mudah dibaca.	✓		
4.	Ukuran huruf sesuai.	✓		
5.	Warna huruf serasi dan jelas.	✓		
6.	Teks terlihat jelas dan mudah dibaca.	✓		
7.	Ikon yang digunakan sesuai dengan materi <i>It Is My Family</i> .	✓		
8.	Gambar yang digunakan sesuai dengan isi materi.	✓		
9.	Grafik yang digunakan sesuai dengan isi materi.	✓		
10.	Simbol yang digunakan sesuai dengan isi materi.	✓		
11.	Ikon yang digunakan sesuai dengan materi.	✓		
12.	Grafik yang ditampilkan memiliki kualitas baik.	✓		
13.	Simbol yang ditampilkan memiliki kualitas baik.	✓		
14.	Ikon yang ditampilkan memiliki kualitas baik.	✓		
15.	Gambar, grafik, simbol, dan ikon membantu memahami materi.	✓		
16.	Media menarik dan memotivasi siswa.	✓		
17.	Audio pada media jelas terdengar.	✓		
18.	Sulih teks dan audio dalam video sesuai.	✓		
19.	Musik yang digunakan sesuai dengan isi materi.	✓		
20.	<i>Sound Effect</i> yang digunakan dengan tepat.	✓		
21.	Video animasi sesuai dengan materi.	✓		
22.	Video animasi membantu siswa memahami materi.	✓		

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Instrumen sudah sesuai

Denpasar, 12 November 2025

Validator,



Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.

NIP 199004142023212054

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI VALIDITAS INSTRUMEN
PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL PADA SKRIPSI DENGAN JUDUL
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF BERBANTUAN DIGITAL
GAME-BASED ASSESSMENT PLATFORM EDUCAPLAY UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI BAHASA INGGRIS
IT IS MY FAMILY KELAS II SEKOLAH DASAR**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

No.	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1.	Tampilan media <i>It Is My Family</i> menarik.	✓		
2.	Media pembelajaran mudah digunakan siswa.	✓		
3.	Paparan materi jelas dan mudah dipahami.	✓		
4.	Animasi pada media menarik.	✓		
5.	Materi yang ditampilkan mudah dipahami siswa.	✓		
6.	Media dapat menumbuhkan semangat belajar.	✓		
7.	Media memberi kesempatan belajar sesuai kecepatan siswa.	✓		
8.	Contoh-contoh dalam media jelas.	✓		
9.	Soal bervariasi dan tidak membosankan.	✓		
10.	Gambar yang ditampilkan menarik.	✓		
11.	Warna dan komposisi tampilan sesuai.	✓		
12.	Video pembelajaran menarik.	✓		
13.	Musik mendukung kegiatan belajar.			

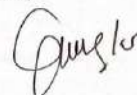
C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Instrumen sudah sesuai

Denpasar, 12 November 2025

Validator,



Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.

NIP 199004142023212054

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI VALIDITAS INSTRUMEN
KEPRAKTIKAN OLEH GURU PADA SKRIPSI DENGAN JUDUL
PENGEMBANGAN PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF
BERBANTUAN DIGITAL GAME-BASED ASSESSMENT PLATFORM
EDUCAPLAY UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA
MATERI BAHASA INGGRIS *IT IS MY FAMILY* KELAS II SEKOLAH DASAR**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Respon Praktisi (Respon Guru)

No.	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1.	Materi pada media <i>It Is My Family</i> sesuai dengan CP dan TP.	✓		
2.	Materi yang disajikan berkaitan dengan topik <i>It Is My Family</i> .	✓		
3.	Materi membantu siswa membangun pengetahuan.	✓		
4.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa.	✓		
5.	Kalimat yang digunakan jelas dan sederhana.	✓		
6.	Penyajian materi menarik dan sesuai konteks <i>It Is My Family</i> .	✓		
7.	Teks dan gambar ditampilkan dengan jelas.	✓		
8.	Perpaduan gambar dan tulisan menarik perhatian siswa.	✓		
9.	Tampilan cover media menarik dan sesuai dengan isi materi.	✓		
10.	Judul menggambarkan isi media.	✓		

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Instrumen sudah sesuai

Denpasar, 12 November 2025

Validator,



Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.

NIP 199004142023212054

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI VALIDITAS INSTRUMEN TES ESSAY
UNTUK EFEKTIVITAS PRODUK PADA SKRIPSI DENGAN JUDUL MEDIA
PENGEMBANGAN PENGEMBRANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF
BERBANTUAN DIGITAL GAME-BASED ASSESSMENT PLATFORM
EDUCAPLAY UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA
MATERI BAHASA INGGRIS *IT IS MY FAMILY* KELAS II SEKOLAH DASAR**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Respon Praktisi (Respon Guru)

No.	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1.	Soal "Sebutkan empat anggota keluarga dalam Bahasa Inggris dengan lafal yang benar." sesuai dengan indikator mengingat (C1)	✓		
2.	Soal "Jelaskan kapan kita menggunakan kata <i>he</i> dan kapan menggunakan <i>she</i> " sesuai dengan indikator memahami (C2).	✓		
3.	Soal "Jelaskan perbedaan antara <i>his</i> dan <i>her</i> !" sesuai dengan indikator memahami (C2).	✓		
4.	Soal "Lengkapilah kalimat berikut dengan kata ganti yang tepat (<i>he/she</i>): a. This is Rina. ____ is my sister. b. This is Budi. ____ likes to play ball." sesuai dengan indikator memahami (C2).	✓		
5.	Soal "Buatlah satu kalimat sederhana untuk memperkenalkan anggota keluargamu dalam bahasa Inggris" sesuai dengan indikator menerapkan (C3).	✓		
6.	Setiap butir soal telah disusun sesuai dengan kompetensi dasar Bahasa Inggris kelas II SD.	✓		

7.	Bahasa dalam soal sederhana, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa kelas II SD	✓		
8.	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan kemampuan kognitif siswa kelas II SD	✓		
9.	Soal mencerminkan tujuan pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman kosakata dan struktur Bahasa Inggris siswa.	✓		
10.	Judul video jelas dan menggambarkan isi materi yang akan dipelajari.	✓		

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Instrumen sudah sesuai

Denpasar, 12 November 2025

Validator,

Amela

Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.

NIP 199004142023212054

Lampiran. 10 Surat Uji Ahli Isi *Judges* 1



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 14839/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 13 November 2026
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.
Putu Ayu Eka Candrawati, S.Pd., M.Pd
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Auliya Faralina
NIM : 2211031632
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Plt. Ketua Jurusan,



I Gede Margunayasa
NIP. 198504022009121009



Catatan :

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

Lampiran. 11 Hasil Penilaian Ahli Isi Judges 1

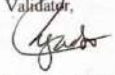
**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI ISI/MATA PELAJARAN
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF BERBANTUAN DIGITAL
GAME-BASED ASSESSMENT PLATFORM EDUCAPLAY UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI BAHASA INGGRIS
IT IS MY FAMILY KELAS II SEKOLAH DASAR**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

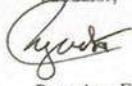
B. Lembar Validasi Instrumen Uji Materi Pelajaran

No.	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1.	Tujuan materi <i>It Is My Family</i> jelas.	✓		
2.	Kompetensi dasar materi <i>It Is My Family</i> jelas.	✓		
3.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi <i>It Is My Family</i> .	✓		
4.	Indikator soal materi <i>It Is My Family</i> jelas.	✓		
5.	Penyajian materi <i>It Is My Family</i> jelas.	✓		
6.	Terdapat petunjuk belajar pada materi <i>It Is My Family</i> .	✓		
7.	Materi <i>It Is My Family</i> lengkap.	✓		
8.	Bahasa yang digunakan dalam materi <i>It Is My Family</i> baik dan benar.	✓		
9.	Materi <i>It Is My Family</i> mudah dipahami siswa.	✓		
10.	Informasi pada gambar dan animasi materi <i>It Is My Family</i> jelas.	✓		
11.	Jumlah latihan pada materi <i>It Is My Family</i> cukup.	✓		
12.	Soal evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓		
13.	Umpan balik diberikan pada hasil evaluasi.	✓		

Denpasar, 20 Januari 2026
Validator,

Putu Ayu Eka Candrawati, S.Pd., M.Pd

C. Catatan/Komentar/Saran
Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Sudah baik, lanjutkan.

Denpasar, 20 Januari 2026
Validator,

Putu Ayu Eka Candrawati, S.Pd., M.Pd

Lampiran. 12 Hasil Penilaian Rancang Bangun Oleh Ahli

**ANGKET PENILAIAN RANCANG BANGUN
PENGEMBANGAN MEDIA *VIDEO* INTERAKTIF BERBANTUAN DIGITAL
GAME-BASED ASSESSMENT PLATFORM EDUCAPLAY UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI BAHASA INGGRIS IT
IS MY FAMILY KELAS II SEKOLAH DASAR
(AHLI RANCANG BANGUN)**

Judul Penelitian	: Pengembangan Media <i>Video</i> Interaktif Berbantuan <i>Digital Game-Based Assessment Platform Educaplay</i> Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Bahasa Inggris <i>It Is My Family</i> Kelas II Sekolah Dasar
Sasaran Program	: Siswa Kelas II SD Albana Bali
Peneliti	: Auliya Faralina
Pembimbing	: Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 1) : Dr. Komang Sujendra Diputra, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 2)
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	: Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
Instansi/Lembaga	: -

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian berjudul “Pengembangan Media *Video* Interaktif Berbantuan Digital *Game-Based Assessment Platform Educaplay* untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Muatan Bahasa Inggris Materi *It Is My Family* Kelas II Sekolah Dasar, bersama ini saya memohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap rancang bangun media video interaktif yang dikembangkan sebagai salah satu inovasi media pembelajaran Bahasa Inggris bagi siswa kelas II sekolah dasar. Penilaian tersebut dilakukan dengan mengisi angket penilaian media pembelajaran, yang bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak terkait aspek isi/materi, tampilan, bahasa, serta kesesuaian media dengan karakteristik dan kebutuhan siswa kelas II. Hasil penilaian ini digunakan untuk menentukan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dalam mendukung pembelajaran Bahasa Inggris materi *It Is My Family*. Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak berikan akan menjadi indikator kualitas media sekaligus bahan pertimbangan dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi angket penilaian media pembelajaran ini,

saya ucapkan terima kasih

A. Petunjuk Pengisian

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Skala:

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak Setuju
3	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

B. Penilaian Produk oleh Ahli Rancang Bangun

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Media pengembangan sesuai dengan jenis produk yang dikembangkan.	v			
2.	Pemilihan media pengembangan dilakukan dengan alasan yang tepat.	v			
3.	Langkah-langkah pengembangan sesuai dengan tahapan media yang digunakan.	v			
4.	Setiap tahap pengembangan dijelaskan secara jelas dan tepat.	v			
5.	Urutan tahapan pengembangan tersusun rapi dan mudah dipahami.		v		
6.	Proses pengembangan mudah diterapkan dalam pembuatan media.		v		
7.	Tahapan pengembangan disusun secara sistematis dan terarah.	v			
8.	Rancangan evaluasi sesuai dengan tujuan pengembangan media.	v			
9.	Instrumen evaluasi disusun dengan jelas dan mudah dipahami.	v			
10.	Subjek uji coba sesuai	v			

Lampiran. 13 Surat Pernyataan Ahli Rancang Bangun**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.

NIP : 198908082024211004

Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan memvalidasi instrumen rancang bangun media pada skripsi yang berjudul "*Pengembangan Video Interaktif Berbantuan Digital Game-Based Assessment Platform Educaplay Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Bahasa Inggris It Is My Family Kelas II Sekolah Dasar*" yang disusun oleh:

Nama : Auliya Faralina

NIM : 2211031632

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

Denpasar,
Validator

2026



Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198908082024211004

Lampiran. 14 Hasil Desain Pembelajaran Oleh Ahli

**ANGKET PENILAIAN DESAIN INTRUKSIONAL
PENGEMBANGAN MEDIA *VIDEO* INTERAKTIF BERBANTUAN DIGITAL
GAME-BASED ASSESSMENT PLATFORM EDUCAPLAY UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI BAHASA INGGRIS IT
IS MY FAMILY KELAS II SEKOLAH DASAR
(AHLI DESAIN INTRUKSIONAL)**

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Video* Interaktif Berbantuan *Digital Game-Based Assessment Platform Educaplay* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Bahasa Inggris *It Is My Family* Kelas II Sekolah Dasar

Sasaran Program : Siswa Kelas II SD Albana Bali

Peneliti : Auliya Faralina

Pembimbing : Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 1)
: Dr. Komang Sujendra Diputra, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.

Instansi/Lembaga : -

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian berjudul “Pengembangan Media *Video* Interaktif Berbantuan *Digital Game-Based Assessment Platform Educaplay* untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Muatan Bahasa Inggris Materi *It Is My Family* Kelas II Sekolah Dasar, bersama ini saya memohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap desain pembelajaran media video interaktif yang dikembangkan sebagai salah satu inovasi media pembelajaran Bahasa Inggris bagi siswa kelas II sekolah dasar. Penilaian tersebut dilakukan dengan mengisi angket penilaian desain pembelajaran, yang bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak terkait aspek isi/materi, tampilan, bahasa, serta kesesuaian desain dengan karakteristik dan kebutuhan siswa kelas II. Hasil penilaian ini digunakan untuk menentukan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dalam mendukung pembelajaran Bahasa Inggris materi *It Is My Family*. Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak berikan akan menjadi indikator kualitas media sekaligus bahan pertimbangan dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan desain pembelajaran yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi angket penilaian media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih

A. Petunjuk Pengisian

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Skala:

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak Setuju
3	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

B. Penilaian Produk oleh Ahli Desain Pembelajaran

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Judul media jelas.	v			
2.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami.	v			
3.	Sasaran pengguna media jelas.	v			
4.	Rumusan capaian pembelajaran tepat.	v			
5.	Materi dijelaskan dengan jelas.	v			
6.	Indikator sesuai dengan kompetensi dasar.	v			
7.	Materi sesuai dengan indikator pembelajaran.	v			
8.	Penyampaian informasi bervariasi dan menarik.	v			
9.	Penjelasan konsep mudah dimengerti.		v		
10.	Materi menarik dan memotivasi siswa.		v		
11.	Petunjuk pengerjaan latihan atau tes mudah dipahami.	v			
12.	Soal atau tes dirumuskan dengan jelas.	v			
13.	Tingkat kesulitan soal sesuai kemampuan siswa.	v			
14.	Umpan balik diberikan dengan tepat.	v			

Lampiran. 15 Surat Pernyataan Ahli Desain Pembelajaran

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198908082024211004

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen desain intruksional pada skripsi yang berjudul "*Pengembangan Video Interaktif Berbantuan Digital Game-Based Assessment Platform Educaplay Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Bahasa Inggris It Is My Family Kelas II Sekolah Dasar*" yang disusun oleh:

Nama : Auliya Faralina
NIM : 2211031632
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

Denpasar, 2026
Validator



Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198908082024211004

Lampiran. 16 Surat Validasi Media Pembelajaran



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon: (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 1869/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 04 Februari 2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

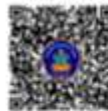
Yth.
Dewa Gede Agus Putra Wibawa, S.Pd., M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Proposal, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan uji validasi ahli media pembelajaran produk penelitian mahasiswa berikut:

Nama : Auliya Faralina
NIM : 2211031632
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Catatan :

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

Lampiran. 17 Hasil Penilaian Media Pembelajaran Oleh Ahli

ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA *VIDEO* INTERAKTIF BERBANTUAN DIGITAL
***GAME-BASED ASSESSMENT PLATFORM EDUCAPLAY* UNTUK**
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI BAHASA INGGRIS *IT IS MY FAMILY* KELAS II SEKOLAH DASAR
(AHLI MEDIA)

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Video* Interaktif Berbantuan *Digital Game-Based Assessment Platform Educaplay* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Bahasa Inggris *It Is My Family* Kelas II Sekolah Dasar

Sasaran Program : Siswa Kelas II SD Albana Bali

Peneliti : Auliya Faralina

Pembimbing : Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 1)
 : Dr. Komang Sujendra Diputra, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.

Instansi/Lembaga : -

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian berjudul “Pengembangan Media *Video* Interaktif Berbantuan *Digital Game-Based Assessment Platform Educaplay* untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Muatan Bahasa Inggris Materi *It Is my Family* Kelas II Sekolah Dasar”, bersama ini saya memohon kesediaan Bapak/Ibu selaku Ahli Media untuk memberikan penilaian terhadap media *video* interaktif yang dikembangkan sebagai inovasi media pembelajaran Bahasa Inggris bagi siswa kelas II sekolah dasar. Penilaian dilakukan dengan mengisi angket penilaian media pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu terkait aspek tampilan media, desain visual, kemudahan penggunaan, bahasa, serta kesesuaian media dengan karakteristik dan kebutuhan siswa kelas II sekolah dasar. Hasil penilaian ini digunakan untuk menentukan kelayakan media pembelajaran dalam mendukung pembelajaran Bahasa Inggris materi *It Is my Family*. Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan menjadi indikator kualitas media sekaligus bahan pertimbangan dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi angket penilaian media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengisian

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Skala:

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak Setuju
3	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

B. Penilaian Produk oleh Ahli Media

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Teks pada layar sesuai dan proporsional.	v			
2.	Perataan teks rapi dan mudah dibaca.	v			
3.	Jenis huruf sesuai dan mudah dibaca.	v			
4.	Ukuran huruf sesuai.	v			
5.	Warna huruf serasi dan jelas.		v		
6.	Teks terlihat jelas dan mudah dibaca.	v			
7.	Ikon yang digunakan sesuai dengan materi <i>It Is My Family</i> .	v			
8.	Gambar yang digunakan sesuai dengan isi materi.		v		
9.	Grafik yang digunakan sesuai dengan isi materi.	v			
10.	Simbol yang digunakan sesuai dengan isi materi.	v			
11.	Ikon yang digunakan sesuai dengan materi.	v			
12.	Grafik yang ditampilkan memiliki kualitas baik.	v			
13.	Simbol yang ditampilkan memiliki kualitas baik.	v			
14.	Ikon yang ditampilkan memiliki kualitas baik.	v			
15.	Gambar, grafik, simbol, dan ikon membantu memahami materi.		v		
16.	Media menarik dan memotivasi siswa.	v			
17.	Audio pada media jelas terdengar.	v			
18.	Sulih teks dan audio dalam video sesuai.	v			
19.	Musik yang digunakan sesuai dengan isi materi.	v			
20.	<i>Sound Effect</i> yang digunakan dengan tepat.	v			
21.	Video animasi sesuai dengan materi.	v			
22.	Video animasi membantu siswa memahami materi.		v		

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

1. Pada menit 7.11 hilangkan gambar-gambar yang tidak relevan
2. Tambahkan visual yang relevan pada narasi
3. Gunakan warna berbeda pada teks yang difokuskan

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

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

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu)

Denpasar,
Validator,

2026


Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198908082024211004



Lampiran. 18 Surat Pernyataan Ahli Media Pembelajaran**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.

NIP : 198908082024211004

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen ahl media pada skripsi yang berjudul “Pengembangan *Video* Interaktif Berbantuan *Digital Game-Based Assessment Platform Educaplay* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Bahasa Inggris *It Is My Family* Kelas II Sekolah Dasar” yang disusun oleh:

Nama : Auliya Faralina

NIM : 2211031632

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

Denpasar, 2026
Validator



Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198908082024211004

Lampiran. 19 Hasil Isi Pembelajaran Oleh Ahli

**ANGKET PENILAIAN PRODUK
PADA SKRIPSI DENGAN JUDUL PENGEMBANGAN MEDIA *VIDEO*
INTERAKTIF BERBANTUAN *DIGITAL GAME-BASED ASSESSMENT PLATFORM*
EDUCAPLAY UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI
BAHASA INGGRIS *IT IS MY FAMILY* KELAS II SEKOLAH DASAR**

Judul Penelitian	: Pengembangan Media <i>Video</i> Interaktif Berbantuan <i>Digital Game-Based Assessment Platform Educaplay</i> Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Bahasa Inggris <i>It Is My Family</i> Kelas II Sekolah Dasar.
Sasaran Program	: Peserta Didik Kelas II SD Albana Bali
Peneliti	: Auliya Faralina
Pembimbing	: Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd : Dr. Komang Sujendra Diputra, S.Pd., M.Pd
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	: Putu Ayu Eka Candrawati, S.Pd., M.Pd
Instansi/Lembaga	: Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Media *Video* Interaktif Berbantuan *Digital Game-Based Assessment Platform Educaplay* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Bahasa Inggris *It Is My Family* Kelas II Sekolah Dasar, saya mohon kesediaan Ibu untuk memberikan penilaian sebagai ahli isi/materi terhadap media pembelajaran yang saya kembangkan dengan mengisi angket penilaian ahli isi/materi. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu mengenai isi atau materi pada media *video* interaktif berbantuan *Digital Game-Based Assessment Platform Educaplay* yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran tersebut untuk pembelajaran di kelas II muatan Bahasa Inggris topik *It Is My Family*. Penilaian, komentar, dan saran yang Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengisian

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Skala:

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak Setuju
3	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

B. Penilaian Produk oleh Ahli Uji Isi/Mata Pelajaran

No.	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Kurikulum					
1.	Tujuan materi <i>It Is My Family</i> jelas.				✓
2.	Kompetensi dasar materi <i>It Is My Family</i> jelas.				✓
3.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi <i>It Is My Family</i> .				✓
4.	Indikator soal materi <i>It Is My Family</i> jelas.				✓
Aspek Materi					
5.	Penyajian materi <i>It Is My Family</i> jelas.				✓
6.	Terdapat petunjuk belajar pada materi <i>It Is My Family</i> .				✓
7.	Materi <i>It Is My Family</i> lengkap.				✓
Aspek Kebahasaan					
8.	Bahasa yang digunakan dalam materi <i>It Is My Family</i> baik dan benar.				✓
9.	Materi <i>It Is My Family</i> mudah dipahami siswa.				✓
10.	Informasi pada gambar dan animasi materi <i>It Is My Family</i> jelas.				✓
11.	Jumlah latihan pada materi <i>It Is My Family</i> cukup.				✓
Aspek Evaluasi					

No.	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
12.	Soal evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓
13.	Umpan balik diberikan pada hasil evaluasi.				✓

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Sudah baik lanjutkan

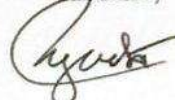
D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

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

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu)

Denpasar, 20 Januari 2026
Validator,



Putu Ayu Eka Candrawati, S.Pd., M.Pd

Lampiran. 20 Surat Pernyataan Ahli Isi**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Putu Ayu Eka Candrawati, S.Pd., M.Pd

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai instrumen uji validitas isi pembelajaran pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *Video* Interaktif Berbantuan *Digital Game-Based Assessment Platform Educaplay* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Bahasa Inggris *It Is My Family* Kelas II Sekolah Dasar" yang disusun oleh:

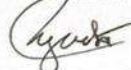
Nama : Auliya Faralina

NIM : 2211031632

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

Denpasar, 20 Januari 2026
Validator,



Putu Ayu Eka Candrawati, S.Pd., M.Pd

Lampiran. 21 Hasil Kepraktisan Guru Oleh Ahli

**ANGKET PENILAIAN INSTRUMEN KEPRAKTISAN OLEH GURU
PENGEMBANGAN PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF
BERBANTUAN DIGITAL GAME-BASED ASSESSMENT PLATFORM EDUCAPLAY
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI BAHASA
INGGRIS IT IS MY FAMILY KELAS II SEKOLAH DASAR
(UJI RESPON PRAKTESE RESPON GURU)**

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Video Interaktif Berbantuan <i>Digital Game-Based Assessment Platform Educaplay</i> Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Bahasa Inggris <i>It Is My Family</i> Kelas II Sekolah Dasar
Sasaran Program	: Siswa Kelas II SD Albana Bali
Peneliti	: Auliya Faralina
Pembimbing	: Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 1) : Dr. Komang Sujendra Diputra, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 2)
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	: MOH. IKHWAN HAKIM S.Pd
Instansi/Lembaga	: SD Albana Bali

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Video Interaktif Berbantuan *Digital Game-Based Assessment Platform Educaplay* untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Bahasa Inggris *It Is My Family* Kelas II Sekolah Dasar”, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media video interaktif berbantuan platform *Educaplay* yang telah dikembangkan.

Angket penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu terkait kualitas, kelayakan, dan kesesuaian media video interaktif yang dikembangkan sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris pada materi *It Is My Family* untuk siswa kelas II Sekolah Dasar.

Penilaian ini mencakup aspek isi materi, tampilan media, penyajian, serta pemanfaatan *digital game-based assessment* melalui platform *Educaplay*. Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan sangat berguna sebagai indikator kualitas serta bahan pertimbangan dalam penyempurnaan media video interaktif yang dikembangkan agar layak digunakan dalam proses pembelajaran. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengisian

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Skala:

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak Setuju
3	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

A. Lembar Instrumen Uji Respon Praktisi (Respon Guru)

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Materi pada media <i>It Is My Family</i> sesuai dengan CP dan TP.	✓			
2.	Materi yang disajikan berkaitan dengan topik <i>It Is My Family</i> .	✓			
3.	Materi membantu siswa membangun pengetahuan.		✓		
4.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa.		✓		
5.	Kalimat yang digunakan jelas dan sederhana.	✓			
6.	Penyajian materi menarik dan sesuai konteks <i>It Is My Family</i> .	✓			
7.	Teks dan gambar ditampilkan dengan jelas.	✓			
8.	Perpaduan gambar dan tulisan menarik perhatian siswa.	✓			
9.	Tampilan cover media menarik dan sesuai dengan isi materi.	✓			
10.	Judul menggambarkan isi media.	✓			

B. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Materi Pembelajaran *It Is My Family* dengan media yang digunakan telah sesuai dengan TP dan CP serta cukup relevan, bahasa mudah dipahami serta penyajian materinya menarik. Namun masih perlu ditambahkan perbaikan seperti pemberian contoh yang lebih dekat dengan kehidupan siswa serta penambahan latihan untuk memperdalam pemahaman.

C. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

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

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu)

Denpasar, 03 - 02 - 2026



Moh. IKHWAN HAKIM

NIP.

Lampiran. 22 Surat Pernyataan Ahli Kepraktisan Oleh Ahli

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

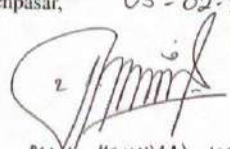
Nama : MOH. IKHWAN HAKIM. S.Pd
NIP :

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen rancang bangun media pada skripsi yang berjudul "*Pengembangan Video Interaktif Berbantuan Digital Game-Based Assessment Platform Educaplay Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Bahasa Inggris It Is My Family Kelas II Sekolah Dasar*" yang disusun oleh:

Nama : Auliya Faralina
NIM : 2211031632
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

Denpasar, 03 - 02 - 2026


 MOH. IKHWAN HAKIM
 NIP.

Lampiran. 23 Hasil Uji Coba Perorangan (Respon Siswa)

**ANGKET PENILAIAN INSTRUMEN PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF
BERBANTUAN DIGITAL GAME-BASED ASSESSMENT PLATFORM EDUCAPLAY
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI BAHASA
INGGRIS IT IS MY FAMILY KELAS II SEKOLAH DASAR
(UJI PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL)**

Nama : Deayu
Nomor : 05
Kelas : 2 I Dri S

A. Petunjuk Pengisian

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Skala:

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak Setuju
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

B. Lembar Instrumen Uji Respon Praktisi (Respon Siswa)

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Tampilan media <i>It Is My Family</i> menarik.	✓			
2.	Media pembelajaran mudah digunakan siswa.	✓			
3.	Paparan materi jelas dan mudah dipahami.	✓			
4.	Animasi pada media menarik.	✓			
5.	Materi yang ditampilkan mudah dipahami siswa.	✓			
6.	Media dapat menumbuhkan semangat belajar.	✓			
7.	Media memberi kesempatan belajar sesuai kecepatan siswa.	✓			
8.	Contoh-contoh dalam media jelas.	✓			
9.	Soal bervariasi dan tidak membosankan.	✓			

10.	Gambar yang ditampilkan menarik.		✓		
11.	Warna dan komposisi tampilan sesuai.	✓			
12.	Video pembelajaran menarik.	✓			
13.	Musik mendukung kegiatan belajar.	✓			

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Gamarnya seru Permenya juga enak vidionya

Tulisannya kecil tidak apa-apa tapi tetap bagus.

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

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

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu)

Denpasar,

2026



Dea Yu

Lampiran. 24 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (Respon Siswa)

**ANGKET PENILAIAN INSTRUMEN PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF
BERBANTUAN DIGITAL GAME-BASED ASSESSMENT PLATFORM EDUCAPLAY
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI BAHASA
INGGRIS IT IS MY FAMILY KELAS II SEKOLAH DASAR
(UJI PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL)**

Nama : *PM140*
 Nomor : *7*
 Kelas : *2 IV/15*

A. Petunjuk Pengisian

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Skala:

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak Setuju
3	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

B. Lembar Instrumen Uji Respon Praktisi (Respon Siswa)

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Tampilan media <i>It Is My Family</i> menarik.	✓			
2.	Media pembelajaran mudah digunakan siswa.	✓			
3.	Paparan materi jelas dan mudah dipahami.	✓			
4.	Animasi pada media menarik.	✓			
5.	Materi yang ditampilkan mudah dipahami siswa.	✓			
6.	Media dapat menumbuhkan semangat belajar.	✓			
7.	Media memberi kesempatan belajar sesuai kecepatan siswa.		✓		
8.	Contoh-contoh dalam media jelas.	✓			
9.	Soal bervariasi dan tidak membosankan.	✓			

10.	Gambar yang ditampilkan menarik.	✓			
11.	Warna dan komposisi tampilan sesuai.	✓			
12.	Video pembelajaran menarik.	✓			
13.	Musik mendukung kegiatan belajar.	✓			

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

KAK aul bagus sekali media nya
semoga bisa coba semua

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

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

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu)

Denpasar,

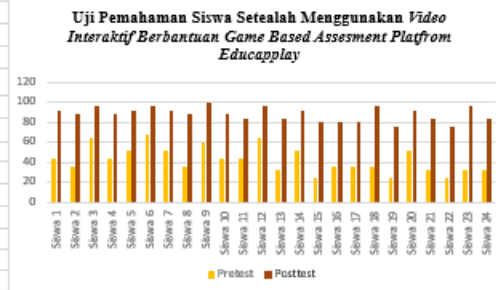
2026

Lampiran. 25 Rekapitulasi *Pretest-Posttest*

No	Data Pretest Siswa		Data Posttest Siswa	
Responden	Skor	Nilai	Skor	Nilai
Siswa 1	11	44	24	92
Siswa 2	9	36	22	88
Siswa 3	16	64	24	96
Siswa 4	11	44	22	88
Siswa 5	13	52	23	92
Siswa 6	17	68	24	96
Siswa 7	13	52	23	92
Siswa 8	9	36	22	88
Siswa 9	15	60	25	100
Siswa 10	11	44	22	88
Siswa 11	11	44	21	84
Siswa 12	16	64	24	96
Siswa 13	8	32	21	84
Siswa 14	13	52	23	92
Siswa 15	6	24	20	80
Siswa 16	9	36	20	80
Siswa 17	9	36	20	80
Siswa 18	9	36	24	96
Siswa 19	6	24	19	76
Siswa 20	13	52	23	92
Siswa 21	8	32	24	84
Siswa 22	6	24	19	76
Siswa 23	8	32	24	96
Siswa 24	8	32	21	84

Uji Pemahaman Siswa Setealah Menggunakan Video Interaktif Berbantuan Game Based Assesment Platfrom Educapplay

Siswa	Pretest	Posttest
Siswa 1	44	92
Siswa 2	36	88
Siswa 3	64	96
Siswa 4	44	88
Siswa 5	52	92
Siswa 6	68	96
Siswa 7	52	92
Siswa 8	36	88
Siswa 9	60	100
Siswa 10	44	88
Siswa 11	44	84
Siswa 12	64	96
Siswa 13	32	84
Siswa 14	52	92
Siswa 15	24	80
Siswa 16	36	80
Siswa 17	36	80
Siswa 18	36	96
Siswa 19	24	76
Siswa 20	52	92
Siswa 21	32	84
Siswa 22	24	76
Siswa 23	32	96
Siswa 24	32	84





MODUL AJAR

BAHASA INGGRIS

Untuk Siswa SD Kelas II

MATERI

“IT IS MY FAMILY”





MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2022
(Unit 6 *It Is My Family*)
SEKOLAH DASAR (SD/MI)

Nama penyusun : **Auliya Faralina**
Nama Sekolah : **SD Albana Bali**
Mata pelajaran : **Bahasa Inggris**
Fase A, Kelas / Semester : **II (Dua) / II (Genap)**

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2022

BAHASA INGGRIS FASE A SD KELAS 2

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Auliya Faralina
Instansi	: SD Albana Bali
Tahun Penyusunan	: Tahun 2025
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris
Fase / Kelas / Semester	: A / II (Dua) / II (Genap)
Unit 6	: <i>It Is My Family</i>
Alokasi Waktu	: 2 X 35 Menit
B. KOMPETENSI AWAL	
- Siswa telah mengenal dan mampu menyebutkan beberapa kosakata dasar Bahasa Inggris yang berkaitan dengan anggota keluarga. - Siswa sudah pernah diperkenalkan pada kata ganti orang seperti <i>he</i> dan <i>she</i>, meskipun belum mampu menggunakannya secara tepat dalam kalimat. - Siswa terbiasa belajar dengan bantuan media visual seperti gambar atau video, serta mampu mengidentifikasi tokoh dalam gambar berdasarkan petunjuk lisan yang sederhana.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
- Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. - Kebhinekaan global - Mandiri - Bergotongroyong - Kreatif	
D. SARANA DAN PRASARANA	
- Sumber Belajar (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 My Next Words Grade 2 - Buku Panduan Guru dan Buku Siswa, Bahasa Inggris untuk SD Kelas 2. https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/Bahasa-Inggris-BS-KLS-II.pdf - Alat Pembelajaran : Komputer / laptop, jaringan internet, proyektor. - Media Pembelajaran : <i>video</i> Interaktif dan game	

▪ Lampu ruang kelas yang memadai ▪ Ruangan kelas yang cukup luas
E. TARGET SISWA
▪ Siswa reguler/tipikal
F. JUMLAH SISWA
▪ Seluruh Anggota Kelas II SD Albana Bali
G. MODEL PEMBELAJARAN
▪ Tatap muka (Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>) ▪ Metode Ceramah, diskusi, tanya jawab
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
❖ Capaian Pembelajaran (Fase A): Menyimak - Berbicara • Siswa menggunakan bahasa Inggris sederhana untuk memperkenalkan anggota keluarga, menggunakan kosakata dasar serta kata ganti orang dan kepemilikan (<i>he, she, his, her</i>). • Siswa merespon instruksi atau pertanyaan pendek dengan bantuan media visual melalui gerakan, ucapan, atau kalimat sederhana. • Siswa memahami informasi lisan bertema keluarga melalui gambar dan <i>video</i> serta memanfaatkan alat bantu visual untuk berkomunikasi dalam kegiatan di kelas Tujuan Pembelajaran Unit 6 : • Melalui media <i>video</i> interaktif, siswa dapat menyebutkan minimal 4 anggota keluarga inti (<i>father, mother, sister, brother</i>) dalam bahasa Inggris dengan lafal yang benar (C1) • Setelah menyimak penjelasan guru dan <i>video</i> pembelajaran, siswa dapat menyebutkan dan menjelaskan kosakata keluarga serta penggunaan kata ganti orang (<i>he, she</i>) dan kata kepemilikan (<i>his, her</i>) dalam kalimat sederhana dengan benar. (C1) (C2) • Dengan bantuan gambar dan permainan edukatif, siswa dapat menyusun kalimat sederhana untuk memperkenalkan anggota keluarga menggunakan kata ganti yang tepat (P2)
B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Siswa memahami bahwa setiap orang memiliki keluarga dan penting untuk menyebutkan anggota keluarga dalam Bahasa Inggris menggunakan kata *he, she, his, dan her*, seperti dalam kalimat “*She is Lala*” “*She is my friend*” “*He is Adi*” “*He is my brother*”, “*She is my sister. Her name is anggi*”, “*He is my father. That is his car*”

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- "Apa Bahasa inggrisnya ayah,ibu,saudara laki”, saudara perempuan, kakek,nenek dll?”

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru membuka pembelajaran sesuai dengan kesepakatan kelas dan melakukan pengkondisian siswa untuk siap belajar yang terdiri dari : Memberi salam “Selamat pagi”, berdoa sebelum memulai kegiatan, memberi salam pada guru, dan guru memeriksa kehadiran siswa di kelas.
2. Guru memulai pembelajaran dengan menyapa siswa dan menanyakan kabar mereka lalu bertanya apakah mereka sudah sarapan pagi.
3. Beberapa siswa diminta menyebutkan apa yang mereka makan untuk sarapan, misalnya: “Tio tadi sarapan dengan apa?”
4. Guru mengaitkan kegiatan tersebut dengan topik pelajaran hari ini, yaitu tentang keluarga (*It Is My Family*).
5. Guru mengingatkan siswa dengan materi sebelumnya dan mengaitkan dengan materi yang akan dipelajari hari ini.
6. Guru memberikan informasi pada siswa terkait Capaian dan Tujuan Pembelajaran pada hari itu.

Kegiatan Inti

1. Pemberian rangsang(*Stimulation*)

- Guru menampilkan media *video* interaktif pendek tentang anggota keluarga menggunakan LCD/proyektor.

https://www.canva.com/design/DAGrQUIT-QE/ER47E6n9dIp1ey8b7aeW_Q/view?utm_content=DAGrQUIT-QE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utmId=h75c792505b

- Siswa diminta menyebutkan siapa saja yang mereka lihat dalam video.
- Guru mengajukan pertanyaan pemantik tentang siapa saja anggota keluarga dalam *video* tersebut.
- Untuk melihat kesiapan siswa dalam belajar, guru menyampaikan pertanyaan pemantik, seperti:
 - a. "Siapa saja yang ada dalam keluarga Cici?"
 - b. " Apa Bahasa Indonesianya *father, mother, sister, brother*?"
 - c. "Apa kalian bisa menyebutkan anggota keluarga kalian dalam keluarga cici family dalam Bahasa Inggris ?"
- Guru menunjuk siswa menebak nama anggota keluarga dan menyebutkannya dalam Bahasa Inggris untuk memancing rasa ingin tahu.
- Kemudian guru bersama sama memberitahukan pelafalan yang benar terkait pengucapan *father, mother, sister, brother, dll*.

2. Identifikasi Masalah (*Problem Statement*)

- Guru bertanya: "*How do we introduce our family in English?*" artinya "Bagaimana cara kita mengenalkan keluarga kita dalam Bahasa Inggris?"
- Guru mengajak siswa mencari tahu kapan kita memakai kata *he, she, his, dan her*.

3. Pengumpulan Informasi (*Data Collection*)

- Guru memutar *video* yang menunjukkan pengenalan anggota keluarga.
<https://www.youtube.com/watch?v=FHaObkHEkHQ>
- Guru mencontohkan kalimat seperti: "*He is my father. His name is Pak Udin.*"
- Siswa mendengarkan, mencatat, dan menirukan bersama-sama.

4. Pengolahan Informasi (*Data Processing*)

- Siswa diminta untuk membentuk kelompok untuk bermain game yang sudah dibuat guru yang nantinya siswa bekerja sama menyusun kalimat sederhana materi *It Is My Family*
- Guru mengajak siswa bermain game interaktif menggunakan *platform Educaplay* secara berkelompok. Game mencakup aktivitas seperti mencocokkan gambar anggota keluarga dengan kalimat yang tepat, atau memilih kata ganti yang sesuai (*he, she, his, her*).
https://www.educaplay.com/learning-resources/24422896-games_it_is_mmy_family.html
- Game ditampilkan di layar kelas melalui proyektor dan setiap kelompok bergiliran menjawab.

5. Pembuktian (*Verification*)

- Setelah bermain game Educaplay, siswa akan diberikan **LKPD** yang mencakup:
 - a. **LKPD 1: Susun Kalimat**, berisi potongan kata dari *video* keluarga Cici yang harus disusun menjadi kalimat, misalnya: "*He / is / my / father.*"
 - b. Kemudian, setiap kelompok menyusun **Puzzle keluarga Cici** untuk memperkuat pemahaman.
 - c. Selanjutnya, **melengkapi Kalimat**, berdasarkan gambar dan kata ganti yang sesuai. Contoh: "*She is my _____. Her name is _____.*"
- Guru ikut mengawasi siswa dalam pengerjaan LKPD
- Hasil kerja dari LKPD akan dipresentasikan oleh perwakilan kelompok di depan kelas.

6. Penarikan Kesimpulan (*Generalization*)

- Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan terkait materi yang telah dibahas
- Guru memberikan penguatan juga terkait materi *It Is My Family*
- Setelah itu guru memberikan soal evaluasi pilihan ganda melalui platform educaplay

Kegiatan Penutup

1. Guru berterimakasih kepada murid karena sudah mengikuti pembelajaran dengan baik.
2. Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan doa dan salam.

E. ASESMEN

No	Jenis Penilaian	Bentuk Asesmen
1	Diagnostik	1. Pertanyaan Pemantik sebelum pembelajaran dimulai, 2. Tanya jawab sebagai tindak lanjut.
2	Formatif	Penilaian observasi sikap, performa berupa presentasi siswa
3	Sumatif	Tes (Pilihan Ganda)

1. Penilaian Kognitif (Pengetahuan)

Penilaian Pengetahuan Soal Evaluasi

- Kisi kisi Evaluasi (Quiz Educaplay)

No	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal	Bobot Setiap No. Soal	
1.	Melalui media <i>video</i> dan gambar interaktif, siswa dapat menyebutkan minimal 4 anggota keluarga inti (<i>father, mother, sister, brother</i>) dalam Bahasa Inggris dengan penulisan yang benar.	Disajikan gambar dan pertanyaan Siswa mampu mengingat dan menyebutkan anggota keluarga dalam Bahasa Inggris dengan benar berdasarkan contoh yang diberikan.	C1	<i>Essay</i>	1,4	1	
2	Setelah Menyimak penjelasan guru dan <i>Video</i> pembelajaran, siswa dapat menjelaskan penggunaan kata ganti orang (<i>he, she</i>) dan Kata ganti Kepemilikan (<i>his, her</i>) dalam Kalimat Sederhana dengan benar.	Disajikan gambar dan pertanyaan siswa mampu menunjukkan kata ganti orang (<i>he/she</i>) dengan benar	C2	<i>Essay</i>	3	1	
		Disajikan gambar dan pertanyaan siswa mampu menunjukkan kata ganti kepemilikan (<i>his/her</i>) yang sederhana dengan benar			2	1	

3.	Dengan bantuan gambar dan permainan edukatif, siswa dapat menyusun kalimat sederhana untuk memperkenalkan anggota keluarga menggunakan kata ganti yang tepat	Disajikan gambar dan pertanyaan anggota keluarga, siswa mampu menyusun kalimat sederhana memperkenalkan anggota keluarga menggunakan kata ganti dan kata kepemilikan dengan benar	C3	Essay	5	1
----	--	---	----	-------	---	---

Soal Evaluasi

Link:

<https://www.educaplay.com/learning-resources/24002607-family.html>

Kunci Jawaban

1. - Father (ayah)
- Mother (ibu)
- Brother (kakak/laki-laki atau adik/laki-laki)
- Sister (kakak/perempuan atau adik/perempuan)
2. -A. *His*
- B. *Her*
3. -A. *He*
-B. *She*
4. *Uncle, Aunt*
5. *She is my grandmother.*

- Rubrik Penilaian Pengetahuan

No Soal	Indikator yang Dinilai	Skor 5	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	Menyebutkan anggota keluarga dalam Bahasa Inggris dengan benar berdasarkan contoh yang diberikan.	Menyebutkan 4 anggota keluarga dengan benar	Menyebutkan 3 anggota keluarga dengan benar	Menyebutkan 2 anggota keluarga dengan benar	Menyebutkan 1 anggota keluarga dengan benar	Tidak sesuai / kosong
2	Membedakan kata ganti kepemilikan (<i>his/her</i>) yang sederhana dengan benar	Menjelaskan his dan her dengan benar	Menjelaskan his dan her , satu kurang tepat	Menjelaskan 1 kata ganti dengan benar	Penjelasan tidak tepat	Tidak sesuai / kosong
3	Memilih kata ganti orang (<i>he/she</i>) yang sesuai dengan benar	Memilih 2 jawaban benar sesuai gambar	Memilih 1 jawaban benar	Memilih 1 jawaban benar namun tidak konsisten	Semua pilihan tidak tepat	Tidak sesuai / kosong
4	Menyebutkan Kosakata Paman dan bibi dalam Bahasa Inggris dengan benar berdasarkan contoh yang diberikan.	Menyebutkan 2 kosakata benar (uncle, aunt)	Menyebutkan 1 kosakata benar	Menyebutkan 1 kosakata kurang tepat	Menyebutkan 2 kosakata salah	Tidak sesuai / kosong
5	Menyusun kalimat sederhana memperkenalkan anggota keluarga (nenek)	Menyusun 1 kalimat benar dan lengkap	Menyusun 1 kalimat benar , 1 kesalahan kecil	Menyusun 1 kalimat kurang lengkap	Kalimat tidak sesuai struktur	Tidak sesuai / kosong

	menggunakan kata ganti orang.					
--	-------------------------------------	--	--	--	--	--

Keterangan:**Skor Maksimal = 25**

Nilai Maksimal = 100

Petunjuk Penilaian :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Tabel Lembar Penilaian Soal Evaluasi

No	Nama Peserta Didik	Skor	Nilai
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

Keterampilan Kelancaran : 1. Jeda lama dalam berkomunikasi 2. Sedikit jeda dalam berkomunikasi 3. Berkomunikasi tanpa jeda yang lama	Memenuhi 3 kriteria aspek keterampilan Kelancaran	Memenuhi 2 kriteria aspek keterampilan kelancaran	Memenuhi 1 kriteria aspek keterampilan Kelancaran
Ketuntasan 1. Kesulitan berkomunikasi 2. Sedikit kesulitan berkomunikasi 3. Berkomunikasi dengan baik	Memenuhi 3 kriteria aspek Ketuntasan	Memenuhi 2 kriteria aspek ketuntasan	Memenuhi 1 kriteria aspek ketuntasan
Pelafalan 1. Kesulitan melafalkan 2. Sedikit kesulitan melafalkan 3. Lancar melafalkan	Memenuhi 3 kriteria aspek pelafalan	Memenuhi 2 kriteria aspek pelafalan	Memenuhi 1 kriteria aspek pelafalan

Pedoman penilaian:

$$N = \frac{n}{9} \times 100 =$$

Keterangan:

1. n adalah total penilaian (jumlah skor)
2. N adalah Nilai untuk masing-masing siswa

3. Penilaian Afektif (Sikap)/ LKPD

No.	NAMA SISWA	Sikap												Nilai
		Percaya diri				Kerja sama				Menghargai Pendapat				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Indra													
2														
3														

Rubrik penilaian keterampilan

Sikap yang Dinilai	Sangat Baik	Baik	Kurang
Percaya Diri 1. Berani maju untuk tampil di depan kelas 2. Tidak terbata-bata saat berbicara di depan kelas 3. Tubuh tidak gemetar saat berbicara di depan kelas 4. Suara jelas dan keras saat berbicara di depan kelas	Memenuhi 3 atau 4 kriteria aspek sikap percaya diri	Memenuhi 2 kriteria aspek sikap percaya diri	Memenuhi 1 kriteria aspek sikap percaya diri

Kerja sama 1. Berada di dekat kelompoknya 2. Aktif mencari solusi dari permasalahan (diskusi bukubacaan ataubertanya kepadaguru) 3. Memberikan pendapat atausolusi permasalahan 4. Memberikan komentar kritisdan membangun terhadap pendapat teman kelompok	Memenuhi 3 atau 4 kriteria aspek sikap Kerja sama	Memenuhi 2 kriteria aspek sikap Kerja sama	Memenuhi 1 kriteria aspek sikap Kerja sama
Menghargai Pendapat 1. Memberikan kesempatan teman kelompokuntuk berpendapat. 2. Mendengarkan ketika teman kelompok menyampaikan pendapat 3. Mencatat pendapat teman kelompok 4. Tidak memotong pembicaraan teman sekelompok saat menyampaikan pendapat	Memenuhi 3 atau 4 kriteria aspek sikap Menghargai pendapat	Memenuhi 2 kriteria aspek sikap Menghargai pendapat	Memenuhi 1 kriteria aspek sikap Menghargai pendapat

Pedoman Penilaian $= \frac{n}{12} \times 100 =$

Keterangan:

1. n adalah total penilaian (jumlah skor)
2. N adalah Nilai untuk masing-masing siswa
3. NPD adalah nama Siswa

F. REFLEKSI

REFLEKSI

Refleksi Guru:

1. Bagaimanakah reaksi Siswa dalam mengikuti pembelajaran pada unit ini?
2. Apakah yang menjadi kendala dalam pembelajaran pada unit ini?

3. Bagaimana pencapaian keberhasilan dalam pembelajaran unit ini?
4. Apa poin penting yang menjadi catatan dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran pada unit ini?
5. Satu kata atau kalimat yang menggambarkan pencapaian pembelajaran pada unit ini?

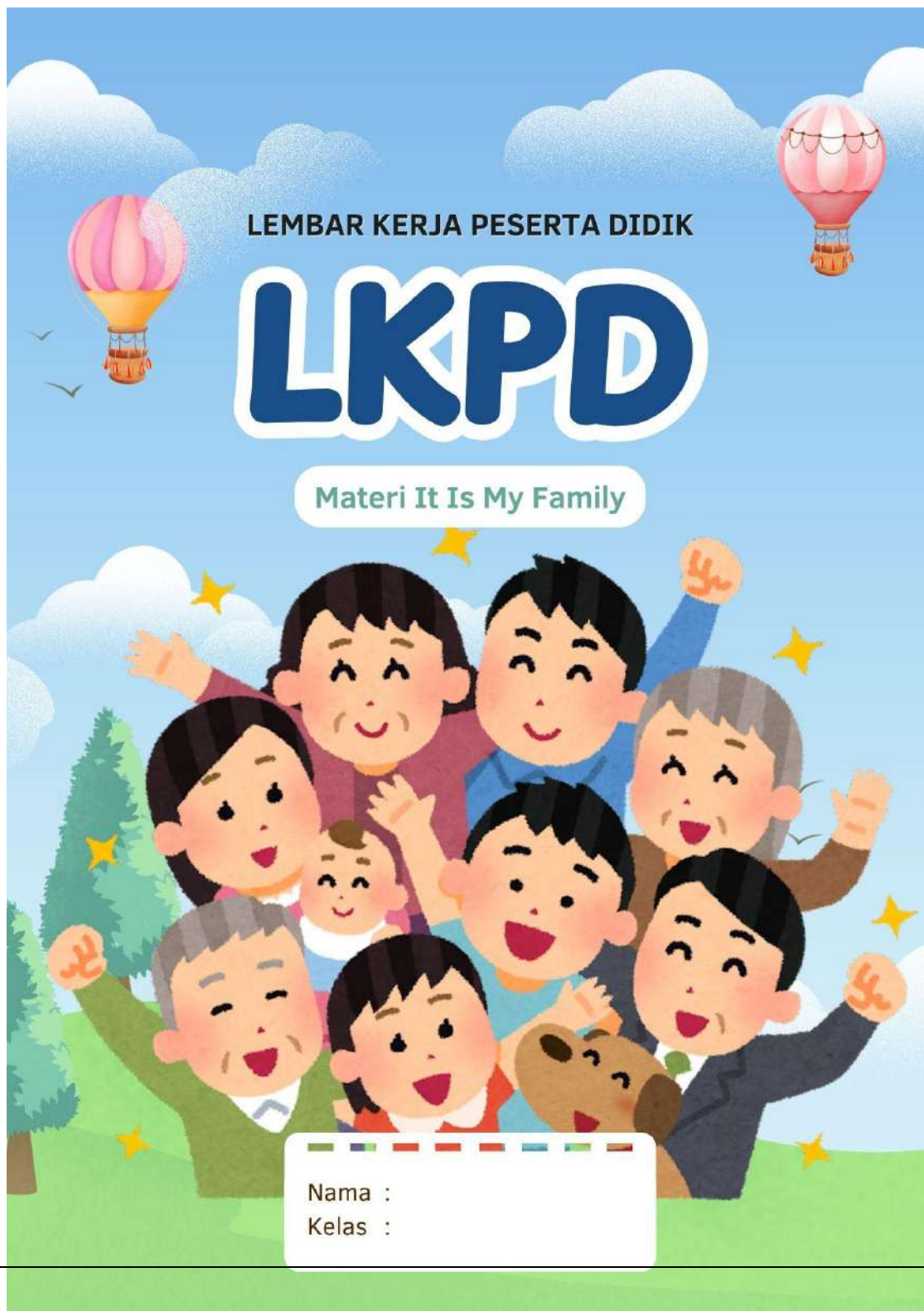
Refleksi Siswa :

Saya senang			
1. Mengenal Anggota Keluarga			
2. Melengkapi Puzzle			
Saya bisa			
1. Menyebutkan anggota keluarga dengan kata he, she, his, her, my.			
2. Menentukan anggota keluarga yang disebutkan guru.			
3. Melengkapi kalimat yang sesuai dengan gambar.			

LAMPIRAN

A. LKPD, VIDEO INTERAKTIF, GAME EDUCAPLAY, SOAL EVALUASI

LEMBAR KERJA SISWA (LKPD)

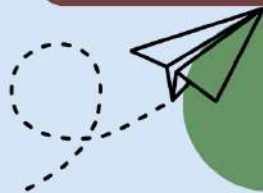




Tujuan



1. Menyebutkan minimal 4 anggota keluarga inti (father, mother, sister, brother) dalam Bahasa Inggris dengan lafal yang benar.
2. menyebutkan dan menjelaskan kosakata keluarga serta penggunaan kata ganti orang (he, she) dan kata kepemilikan (his, her) dalam kalimat sederhana dengan benar.
3. menyusun kalimat sederhana untuk memperkenalkan anggota keluarga menggunakan kata ganti yang tepat



Petunjuk

1. Lengkapi identitas diri kelompok di atas
2. Bacalah dan cermati setiap petunjuk yang terdapat dalam LKPD
3. Kerjakan setiap kegiatan dengan teliti
4. Tanyakan kepada guru jika ada yang tidak dipahami
5. Tuliska jawaban dengan rapi, jelas dan tepat



Aktivitas 2: Look at the picture and circle he or she, her or his



Example :

She / He is a teacher.

Her / His name is Rahma.



1

Her/his name is Pak Udin

This is Her/his cat



2



4

He/She is Rani

He/She is my brother.



3



5

He/She is my sister.

Aktivitas 3: Look at the picture!
Complete the words with your family

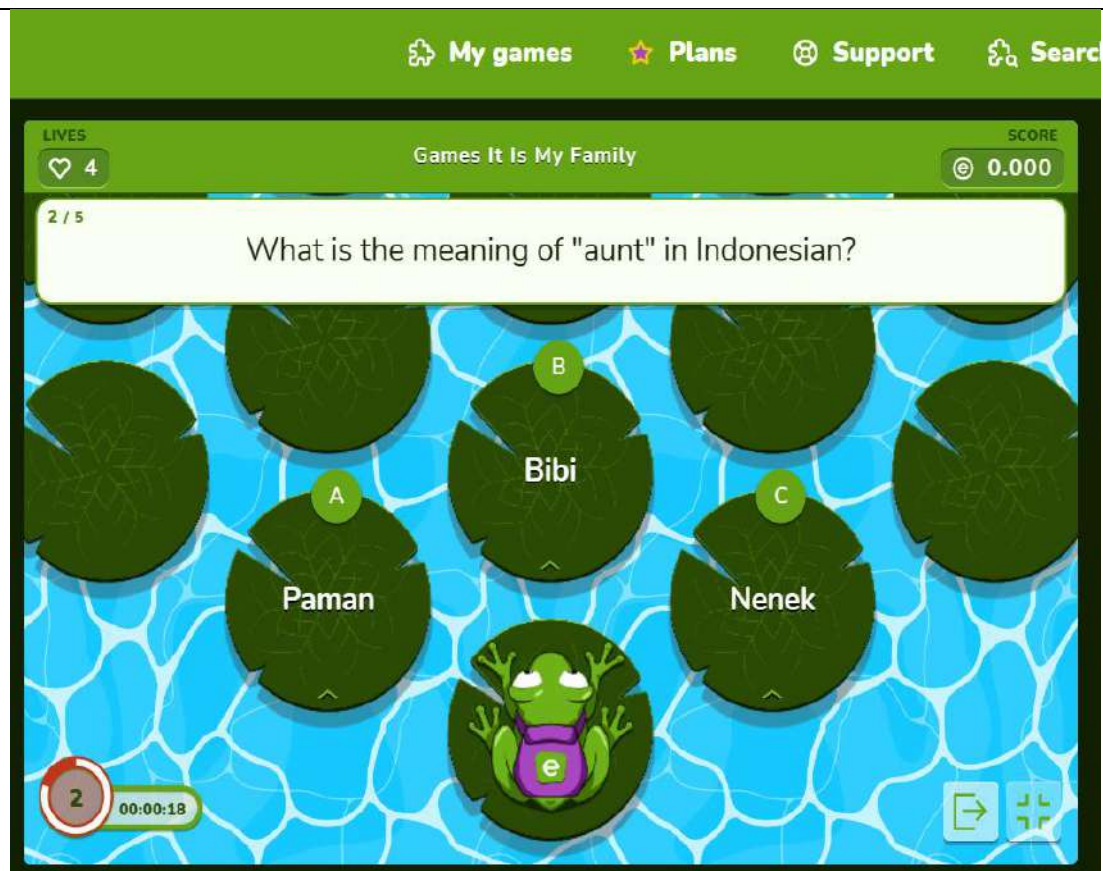


Crosswords

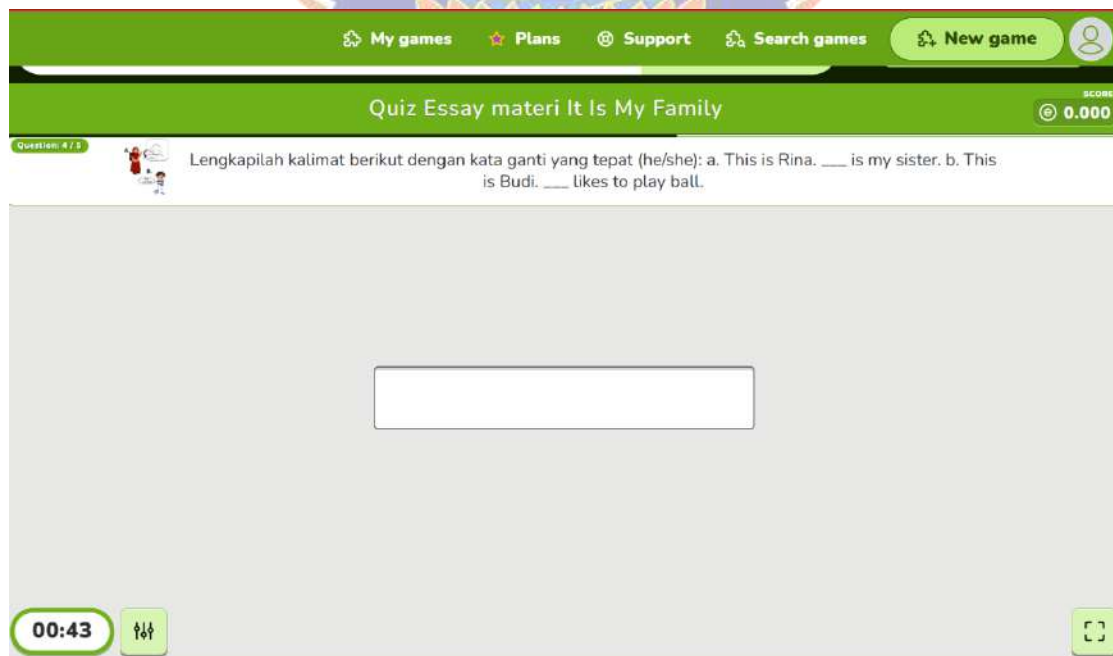


1.	F			H				
2.		B		O				
			3.	N				
4.	S			E				

VIDEO INTERAKTIF**GAME EDUCAPLAY**



SOAL EVALUASI



Quiz Essay Media It Is My Family II SD

SCORE 0

Perhatikan gambar dibawah ini



Ayah Ibu
Saudara Laki-laki Saudara Perempuan

Sebutkan 4 anggota keluarga pada gambar tersebut dalam Bahasa Inggris!

00:04

Previous Next

My games Plans Support Search games New game

A.  Hello.
I am Rina

B.  Hai.
I am Budi

01:34

B. BAHAN BACAAN GURU & SISWA

- Guru dan Siswa mencari berbagai informasi tentang *It Is My Family* media atau website resmi dibawa naungan kementerian pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 My Next Words Grade 2 - Buku Panduan Guru dan Buku Siswa, Bahasa Inggris untuk SD Kelas 2.

D. DAFTAR PUSTAKA

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Buku Panduan Guru dan Peserta didik My Next Words untuk SD Kelas II , Penulis: EYLC Team.

Buku Guru

<https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/Bahasa-Inggris-BG-KLS II pdf>

Buku siswa

<https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/Bahasa-Inggris-BG-KLS II.pdf>



Lampiran. 27 Lembar Evaluasi Siswa

LEMBAR SOAL TES ESSAY

Sekolah : SD Albana Bali
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Kelas : III (Uji Coba Instrumen)
Semester : II
Unit : 6
Judul Unit : *It Is My Family?*
Topik : *Family*
Bentuk Tes : *Essay*
Waktu : 30 Menit

Nama Siswa : _____

No. Absen : _____

Petunjuk Pengerjaan:

1. Bacalah setiap soal dengan teliti.
2. Jawablah pertanyaan dengan singkat dan jelas.
3. Gunakan bahasa Inggris sesuai perintah soal.
4. Kerjakan soal secara mandiri dan jujur.

Soal Essay

Perhatikan gambar dibawah ini!



Sebutkan **4 anggota keluarga** pada gambar tersebut dalam Bahasa Inggris!

Jawab:

1.

2.

3.

4.

2. Perhatikan gambar dibawah ini!

A.

Baim

Bag



It is bag

B.

Afiza

Book



It is book

Pilih **his** atau **her** yang tepat untuk gambar A dan B

3. Perhatikan gambar dibawah ini!

Lengkapilah kalimat berikut dengan **he** atau **she**!

A.



B.



A. This is Rina. ____ is my sister.
to play ball.

B. This is Budi. ____ likes

4. Perhatikan gambar dibawah ini!



Sebutkan **anggota keluarga** pada gambar tersebut dalam Bahasa Inggris!

5. Perhatikan gambar dibawah ini!



Ubahlah ke dalam Bahasa Inggris “Dia (Perempuan) adalah nenekku”

Jawab: _____

Lampiran. 28 Dokumentasi



Wawancara bersama Wali Kelas 2 SD Albana Bali



Observasi Siswa Kelas 2 SD Albana Bali



Uji Instrumen *Judges* 1



Uji Instrumen *Judges* 2



Uji Ahli Media Pembelajaran dan Desain Instruksional



Uji Ahli Isi Materi



Siswa Menjawab Soal Sebagai Uji Coba Instrumen



Pelaksanaan Pretest Pada Siswa Kelas 2 SD Albana Bali



Implementasi *video* Interaktif berbantuan *Game Based Assesment Platfrom Educaplay* di Kelas 2 SD Albana Bali



Implementasi *video* Interaktif berbantuan *Game Based Assesment Platfrom Educaplay* di Kelas 2 SD Albana Bali



Implementasi *video* Interaktif berbantuan *Game Based Assesment Platfrom Educaplay* di Kelas 2 SD Albana Bali



Uji Perorangan



Uji Kelompok Kecil



Pelaksanaan Posttest Pada Siswa Kelas 2
SD Albana Bali



Lampiran. 29 Uji Validitas Butir

Uji Validitas Soal Essay it is my family SD Albana Bali													
No	Nama	No. Item										Skor (Y)	
(1)	(2)	1 (4)	2 (5)	3 (6)	4 (7)	5 (8)	6 (9)	7 (10)	8 (11)	9 (12)	10 (13)	(14)	
1	Tej	5	4	4	5	5	5	5	3	5	5	46	
2	Raihana	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	
3	Habibi	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	47	
4	Rafif	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	
5	Diera	5	5	3	1	3	1	5	5	2	5	35	
6	Gresyang	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	48	
7	Raditya	1	5	5	5	1	5	5	5	5	2	39	
8	Intan	1	5	5	5	1	2	5	5	5	4	38	
9	Azka	5	5	5	5	5	5	2	5	5	5	47	
10	Zubeir	2	1	1	1	2	1	2	5	3	1	19	
11	Yusuf	5	5	5	5	5	5	2	5	5	5	47	
12	Azima	1	1	2	1	1	1	5	5	2	1	20	
13	Raihan	2	1	1	1	2	5	3	1	2	5	23	
14	Azzam	1	5	5	5	1	1	2	3	5	1	29	
15	Fizar	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	48	
16	Handerah	1	1	2	2	1	4	5	2	2	3	23	
17	Aisy	4	1	3	1	4	1	5	4	3	1	27	
18	Millcilah	5	5	4	5	5	5	5	5	3	5	47	
19	Shaqia	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	48	
20	Adeeva	2	5	5	5	2	5	5	5	5	5	44	
21	Raiyan	5	5	5	5	5	5	2	2	3	5	42	
22	Kinnas	4	5	5	5	4	5	1	5	5	5	44	
23	Keanu	5	5	5	5	5	5	2	4	3	5	44	
24	Raeden	3	1	1	4	3	4	2	5	3	2	28	
r hitung		0.73001	0.86375	0.84663	0.83227	0.75816	0.70784	0.16345	0.32418	0.50744	0.78163		
r tabel		0.361											
Status		Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Invalid	Invalid	Valid	Valid		
Jumlah Valid		8											
Jumlah Invalid		2											


 UNDIKSHA

Lampiran. 30 Uji Reliabilitas

No	Nama	No. Item								Skor
		1	2	3	4	5	6	9	10	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)
1	Tej	5	4	4	5	5	5	5	5	38
2	Raihana	5	5	5	5	5	5	5	5	40
3	Habibi	5	5	5	5	5	5	2	5	37
4	Rafif	5	5	5	5	5	5	5	5	40
5	Diera	5	5	3	1	3	1	2	5	25
6	Gresyang	5	5	5	5	5	5	3	5	38
7	Raditya	1	5	5	5	1	5	5	2	29
8	Intan	1	5	5	5	1	2	5	4	28
9	Azka	5	5	5	5	5	5	5	5	40
10	Zubeir	2	1	1	1	2	1	3	1	12
11	Yusuf	5	5	5	5	5	5	5	5	40
12	Azima	1	1	2	1	1	1	2	1	10
13	Raihan	2	1	1	1	2	5	2	5	19
14	Azzam	1	5	5	5	1	1	5	1	24
15	Fizar	5	5	5	5	5	5	5	5	40
16	Handerah	1	1	2	2	1	4	2	3	16
17	Aisy	4	1	3	1	4	1	3	1	18
18	Millcilah	5	5	4	5	5	5	3	5	37
19	Shaqia	5	5	5	5	5	5	3	5	38
20	Adeeva	2	5	5	5	2	5	5	5	34
21	Raiyan	5	5	5	5	5	5	3	5	38
22	Kinnas	4	5	5	5	4	5	5	5	38
23	Keanu	5	5	5	5	5	5	3	5	38
24	Raeden	3	1	1	4	3	4	3	2	21
JUMLAH SOAL (k)		10								
k-1		9								
JUMLAH RESPONDEN		24								
VARIAN ITEM		2.94022	3.08514	2.26087	2.86957	2.86775	2.82428	1.60688	2.65036	
JUMLAH VARIAN ITEM		21.1051								
JUMLAH VARIAN TOTAL		100.717								
RELIABILITAS		0.87828								
KRITERIA		Sangat Tinggi								

Lampiran. 31 Uji Daya Beda

No	Nama	No. Item										Skor (Y)			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)	(13)			
2	Raihana	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	KELOMPOK ATAS		
4	Rafif	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50			
15	Fizar	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	48			
19	Shaqia	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	48			
6	Gresyang	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	48			
9	Azka	5	5	5	5	5	5	2	5	5	5	47			
11	Yusuf	5	5	5	5	5	5	2	5	5	5	47			
3	Habibi	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	47			
1	Tej	5	5	4	5	5	5	5	3	5	5	47			
18	Milicilah	5	4	4	5	5	5	5	5	3	5	46			
20	Adeeva	2	5	5	5	2	5	5	5	5	5	44			
22	Kinnas	4	5	5	5	4	5	1	5	5	5	44			
TOTAL (ΣH)		56	59	58	60	56	60	50	56	51	60	566			
23	Keanu	5	5	5	5	5	5	2	4	3	5	44	KELOMPOK BAWAH		
21	Raiyan	5	5	5	5	5	5	2	2	3	5	42			
7	Raditya	1	5	5	5	1	5	5	5	5	2	39			
8	Intan	1	5	5	5	1	2	5	5	5	4	38			
5	Diera	5	5	3	1	3	1	5	5	2	5	35			
14	Azzam	1	5	5	5	1	1	2	3	5	1	29			
24	Raeden	3	1	1	4	3	4	2	5	3	2	28			
17	Aisy	4	1	3	1	4	1	5	4	3	1	27			
13	Raihan	2	1	1	1	2	5	3	1	2	5	23			
16	Handerah	1	1	2	2	1	4	5	2	2	3	23			
12	Azima	1	1	2	1	1	1	5	5	2	1	20			
10	Zubeir	2	1	1	1	2	1	2	5	3	1	19			
TOTAL (ΣL)		31	36	38	36	29	35	43	46	38	35	367			
SKOR MIN		1													
SKOR MAX		5													
ΣH + ΣL		87	95	96	96	85	95	93	102	89	95				
N (SKOR MAX - SKOR MIN)		96	96	96	96	96	96	96	96	96	96				
IKB		0.90625	0.98958	1	1	0.88542	0.98958	0.96875	1.0625	0.92708	0.98958				
KRITERIA		MUDAH	MUDAH	MUDAH	MUDAH	MUDAH	MUDAH	MUDAH	MUDAH	MUDAH	MUDAH				



Lampiran. 32 Uji Tingkat Kesukaran Soal

No	Nama	No. Item										Skor (Y)	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)	(13)	
2	Raihana	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	KELOMPOK ATAS
4	Rafif	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	
15	Fizar	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	48	
19	Shaqia	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	48	
6	Gresyang	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	48	
9	Azka	5	5	5	5	5	5	2	5	5	5	47	
11	Yusuf	5	5	5	5	5	5	2	5	5	5	47	
3	Habibi	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	47	
1	Tej	5	5	4	5	5	5	5	3	5	5	47	
18	Milleilah	5	4	4	5	5	5	5	5	3	5	46	
20	Adeeva	2	5	5	5	2	5	5	5	5	5	44	
22	Kinnas	4	5	5	5	4	5	1	5	5	5	44	
TOTAL (ΣH)		56	59	58	60	56	60	50	56	51	60	566	
23	Keanu	5	5	5	5	5	5	2	4	3	5	44	KELOMPOK BAWAH
21	Raiyan	5	5	5	5	5	5	2	2	3	5	42	
7	Raditya	1	5	5	5	1	5	5	5	5	2	39	
8	Intan	1	5	5	5	1	2	5	5	5	4	38	
5	Diera	5	5	3	1	3	1	5	5	2	5	35	
14	Azzam	1	5	5	5	1	1	2	3	5	1	29	
24	Raeden	3	1	1	4	3	4	2	5	3	2	28	
17	Aisy	4	1	3	1	4	1	5	4	3	1	27	
13	Raihan	2	1	1	1	2	5	3	1	2	5	23	
16	Handerah	1	1	2	2	1	4	5	2	2	3	23	
12	Azima	1	1	2	1	1	1	5	5	2	1	20	
10	Zubeir	2	1	1	1	2	1	2	5	3	1	19	
TOTAL (ΣL)		31	36	38	36	29	35	43	46	38	35	367	
SKOR MIN		1											
SKOR MAX		5											
ΣH - ΣL		25	23	20	24	27	25	7	10	13	25		
N (SKOR MAX - SKOR MIN)		96	96	96	96	96	96	96	96	96	96		
IDB		0.26042	0.23958	0.20833	0.25	0.28125	0.26042	0.27292	0.21252	0.23542	0.26042		
KRITERIA		Cukup Ba	Cukup Ba	Cukup Ba	Cukup Ba	Cukup Ba	Cukup Ba	Cukup Ba	Cukup Ba	Cukup Ba	Cukup Baik		



Lampiran. 33 Tabel *Shapiro Wilk*

4	- p-values								
5									
6	0.01	0.02	0.05	0.1	0.5	0.9	0.95	0.98	0.99
7	0.753	0.756	0.767	0.789	0.959	0.998	0.999	1.000	1.000
8	0.687	0.707	0.748	0.792	0.935	0.987	0.992	0.996	0.997
9	0.686	0.715	0.762	0.806	0.927	0.979	0.986	0.991	0.993
10	0.713	0.743	0.788	0.826	0.927	0.974	0.981	0.986	0.989
11	0.730	0.760	0.803	0.838	0.928	0.972	0.979	0.985	0.988
12	0.749	0.778	0.818	0.851	0.932	0.972	0.978	0.984	0.987
13	0.764	0.791	0.829	0.859	0.935	0.972	0.978	0.984	0.986
14	0.781	0.806	0.842	0.869	0.938	0.972	0.978	0.983	0.986
15	0.792	0.817	0.850	0.876	0.940	0.973	0.979	0.984	0.986
16	0.805	0.828	0.859	0.883	0.943	0.973	0.979	0.984	0.986
17	0.814	0.837	0.866	0.889	0.945	0.974	0.979	0.984	0.986
18	0.825	0.846	0.874	0.895	0.947	0.975	0.980	0.984	0.986
19	0.835	0.855	0.881	0.901	0.950	0.975	0.980	0.984	0.987
20	0.844	0.863	0.887	0.906	0.952	0.976	0.981	0.985	0.987
21	0.851	0.869	0.892	0.910	0.954	0.977	0.981	0.985	0.987
22	0.858	0.874	0.897	0.914	0.956	0.978	0.982	0.986	0.988
23	0.863	0.879	0.901	0.917	0.957	0.978	0.982	0.986	0.988
24	0.868	0.884	0.905	0.920	0.959	0.979	0.983	0.986	0.988
25	0.873	0.888	0.908	0.923	0.960	0.980	0.983	0.987	0.989
26	0.878	0.892	0.911	0.926	0.961	0.980	0.984	0.987	0.989
27	0.881	0.895	0.914	0.928	0.962	0.981	0.984	0.987	0.989
28	0.884	0.898	0.916	0.930	0.963	0.981	0.984	0.987	0.989
29	0.888	0.901	0.918	0.931	0.964	0.981	0.985	0.988	0.989
30	0.891	0.904	0.920	0.933	0.965	0.982	0.985	0.988	0.989
31	0.894	0.906	0.923	0.935	0.965	0.982	0.985	0.988	0.990
32	0.896	0.908	0.924	0.936	0.966	0.982	0.985	0.988	0.990
33	0.898	0.910	0.926	0.937	0.966	0.982	0.985	0.988	0.990
34	0.900	0.912	0.927	0.939	0.967	0.983	0.985	0.988	0.990
35	0.902	0.914	0.929	0.940	0.967	0.983	0.986	0.988	0.990
36	0.904	0.915	0.930	0.941	0.968	0.983	0.986	0.988	0.990
37	0.906	0.917	0.931	0.942	0.968	0.983	0.986	0.989	0.990
38	0.908	0.919	0.933	0.943	0.969	0.983	0.986	0.989	0.990
39	0.910	0.920	0.934	0.944	0.969	0.984	0.986	0.989	0.990
40	0.912	0.922	0.935	0.945	0.970	0.984	0.986	0.989	0.990
41	0.914	0.924	0.936	0.946	0.970	0.984	0.987	0.989	0.990
42	0.916	0.925	0.938	0.947	0.971	0.984	0.987	0.989	0.990
43	0.917	0.927	0.939	0.948	0.971	0.984	0.987	0.989	0.991
44	0.919	0.928	0.940	0.949	0.972	0.985	0.987	0.989	0.991
45	0.920	0.929	0.941	0.950	0.972	0.985	0.987	0.989	0.991
46	0.922	0.930	0.942	0.951	0.972	0.985	0.987	0.989	0.991
47	0.923	0.932	0.943	0.951	0.973	0.985	0.987	0.990	0.991
48	0.924	0.933	0.944	0.952	0.973	0.985	0.987	0.990	0.991
49	0.926	0.934	0.945	0.953	0.973	0.985	0.988	0.990	0.991
50	0.927	0.935	0.945	0.953	0.974	0.985	0.988	0.990	0.991

Lampiran. 34 Tabel Distribusi T

TABEL II
NILAI-NILAI DALAM **DISTRIBUSI t**

α untuk uji dua pihak (<i>two tail test</i>)						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
α untuk uji satu pihak (<i>one tail test</i>)						
dk	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,486	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,398
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,165
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,178	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,132	2,603	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,733	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

Lampiran. 35 Surat Keterangan Telah Selesai Melakukan Penelitian



RELIGIUS, UNGGUL
DAN BERDAYA
SAING GLOBAL

SD ALBANNA

Jl. Tukad Yeh Ho III No.16
Denpasar Puri Klot, Denpasar Timur,
Denpasar, Bali 80234

Telaport: 0361 236 4444
Surel: surel@albanna.sch.id

www.albanna.sch.id

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA SEKOLAH DASAR (SD) ALBANNA BALI

Alamat: Jl. Tukad Yeh Ho III No.16, Denpasar - Bali

Email: surel.info@albanna.sch.id

Website: www.albanna.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.2/315/SDIT-AB/II/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Yeni Rahma Yulifa, S.Pd
NIP : -
Jabatan : Kepala Sekolah
Pangkat/Gol : -

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Auliya Faralina
NIM : 2211031632
Jurusan : Pendidikan Dasar (PENDAS)
Fakultas : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas : Universitas Pendidikan Ganesha

Memang benar yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di **SD Albanna Bali**.

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

Denpasar, 13 Februari 2026

Kepala Sekolah,



Yeni Rahma Yulifa, S.Pd
NIP. -



No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional/ Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1.	Nabila Elsyah Zulanda	Pengembangan Media <i>Gim</i> Interaktif Pada Materi Teks Berita Berbasis <i>Educaplay</i> Di Kelas VII Smp Negeri 2 Indralaya Utara	Nasional	Media <i>Game</i> Berbantuan <i>Educaplay</i>	Alessi & Trollip	Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Educaplay</i> dengan fitur slideshow, kuis, dan permainan <i>visual</i> yang mendukung pemahaman siswa terhadap materi teks berita. Melalui penggunaan media ini, siswa lebih termotivasi dan mengalami pembelajaran yang menyenangkan. Validasi ahli dan uji coba menunjukkan bahwa media sangat layak digunakan dan efektif dalam konteks pembelajaran interaktif.	Nabila, E. Z. (2025). <i>Pengembangan Media Gim Interaktif Pada Materi Teks Berita Berbasis Educaplay Di Kelas VII Smp Negeri 2 Indralaya Utara</i> . Tersedia dari Skripsi Database (Repositori Universitas Sriwijaya). https://repository.unsri.ac.id/169975/4/RAMA_88201_060211821_26013_0006125201_01_front_ref.pdf
2.	Zianadezdha Asfara	Pengembangan <i>video</i> Pembelajaran Interaktif <i>Asking And Offering Help</i>	Nasional	<i>Video</i> Pembelajaran Interaktif	4D	Penelitian ini menghasilkan <i>video</i> pembelajaran interaktif berbasis model 4D yang dirancang untuk membantu siswa SMA memahami materi <i>Asking and Offering Help</i> dalam Bahasa	Zianadezdha, A. (2024). <i>Pengembangan video Pembelajaran Interaktif Asking</i>

						Inggris. Media dapat diakses melalui tautan dalam poster dan telah melalui validasi ahli serta uji coba pada siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa <i>video</i> ini efektif, praktis, dan mampu meningkatkan pemahaman serta minat belajar siswa.	<i>And Offering Help Untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X Di Sma Negeri 62 Jakarta</i>. Tersedia dari Skripsi Database (Repository Universitas Negeri Jakarta). http://repository.unj.ac.id/44458/
3.	Nada Yulin	<i>Development Of Educaplay As Arabic Language Learning Media</i>	Internasional	Media Interaktif Berbantuan Educaplay	<i>ADDIE</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Bahasa Arab menggunakan <i>platform Educaplay</i> dengan pendekatan <i>ADDIE</i>. Hasil validasi menunjukkan kelayakan sebesar 84% yang menandakan media sangat layak digunakan. Dengan pendekatan interaktif, media ini memudahkan siswa dalam memahami materi bahasa Arab secara menyenangkan dan menarik.	Nada, Y., & Muhaimin, M. Z. (2025). Pengembangan Media <i>Educaplay</i> Untuk Meningkatkan Mufrodlat Siswa Di Sekolah Dasar. <i>Al-Muttaqin: Jurnal Studi, Sosial, Dan Ekonomi</i>, 6(1), 65–75.

							https://journal.uir.ac.id/index.php/cobei/article/view/21428
4.	Dianita Ega	Pengembangan <i>Game Educaplay</i> Sebagai Media Pembelajaran Pkn	Nasional	<i>Game</i> Edukasi Berbantuan <i>Educaplay</i>	<i>ADDIE</i>	Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa <i>game</i> interaktif menggunakan <i>Educaplay</i> untuk pelajaran PKn. Proses pengembangan mencakup analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif.	Dianita, E., Bilkis, A. N., Berliansyah, D., Hidayah, E., & Nikmatuzzakiah, A. (2024). Pengembangan <i>Game Educaplay</i> Sebagai Media Pembelajaran Pkn Siswa Kelas V Sd Negeri 1 Talang Padang. <i>Universitas Muhammadiyah Pringsewu</i> , 276–277. https://jurnal.kolibi.org/index.php/endikia/article/download/2094/2019/8106



5.	Nada & Nunik Zuhriyah	Pengembangan Media <i>Educaplay</i> Untuk Meningkatkan Mufrodat Siswa Di Sekolah Dasar	Nasional	<i>Game Interaktif Educaplay</i>	<i>ADDIE</i>	Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk memperkuat penguasaan mufrodat (kosakata Bahasa Arab) siswa SD. Media divalidasi oleh ahli dan memperoleh nilai tinggi dengan hasil menunjukkan bahwa kombinasi <i>game</i> interaktif dan pendekatan <i>visual</i> sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.	Nada, Y., & Zuhriyah, N. (2024). Development Of <i>Educaplay</i> As Arabic Language Learning Media For Senior High School. <i>International Conference On Islamic Education And Islamic Business (Icobei)</i> , 1(1), 331–338. https://jurnal.staisam.ac.id/index.php/almuttaqin/article/view/249
6.	Ratnathatmaja	Pengembangan Media <i>video</i> Pembelajaran Interaktif <i>Problem Based Learning</i> Dalam Pembelajaran Ips	Nasional	<i>Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Pbl</i>	<i>ADDIE</i>	Penelitian ini bertujuan mengembangkan <i>video</i> pembelajaran interaktif berbasis pendekatan <i>Problem Based Learning (PBL)</i> dalam pelajaran IPS untuk siswa SD. Media dikembangkan melalui model <i>ADDIE</i> dan divalidasi oleh para ahli, dengan hasil menunjukkan	Ratnathatmaja, I. M., & Sujana, I. W. (2022). <i>video</i> Pembelajaran Interaktif Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Ips. <i>Journal For</i>

						skor tinggi (materi 83%, desain 89%, media 89%). Media ini mendorong keterlibatan aktif siswa, kemampuan berpikir kritis, serta meningkatkan pemahaman konsep IPS secara signifikan. Penelitian ini membuktikan bahwa integrasi <i>video</i> interaktif dengan pendekatan PBL mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dan kontekstual.	<i>Lesson And Learning Studies</i>, 5(1), 127–135. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS/article/view/46605
7.	Lilik Dewi Candra Wulan	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Educaplay</i> Pada Mata Pelajaran Ips	Nasional	Media Pembelajaran Ips Berbasis <i>Educaplay</i>	<i>ADDIE</i>	Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran IPAS berbasis <i>Educaplay</i> untuk siswa kelas V MIN 3 Jember dengan model <i>ADDIE</i>. Media ini divalidasi oleh beberapa ahli dan memperoleh hasil sangat layak (ahli media 94%, ahli materi 90%, bahasa 92%, pembelajaran 85%). Hasil respon siswa juga positif (87,15%). Media ini menyajikan konten yang menarik, interaktif, dan mudah diakses, sehingga membantu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Penelitian ini	Lilik Dewi Candra Wulan. (2025). <i>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Educaplay Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 3 Jember</i>. Tersedia dari

						menunjukkan efektivitas <i>Educaplay</i> sebagai alat bantu multimedia yang mendukung pembelajaran tematik di sekolah dasar.	Skripsi Database (Repositori Universitas Islam Negeri). https://digilib.uin.khas.ac.id/40484/
8.	Yuniari Intan	Pengembangan Media <i>video</i> Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris ' <i>Introducing Vocabulary</i> '	Nasional	<i>Video</i> Interaktif Bahasa Inggris	<i>ADDIE</i>	Penelitian ini menghasilkan media <i>video</i> interaktif dalam tiga bahasa (<i>trilingual</i>) untuk pembelajaran kosakata Bahasa Inggris di SD. Validasi dari para ahli menunjukkan skor 100%, dan hasil uji coba siswa menunjukkan peningkatan pemahaman dengan skor post-test meningkat 75%. Respon siswa mencapai 96,23%, menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap media. Pendekatan multibahasa terbukti memperkuat pemahaman siswa dan menjadikan proses pembelajaran lebih kontekstual, inklusif, dan menyenangkan	Yuniari, P. I., Sindu, I. G. P., & Darmawiguna, I. G. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris "Introducing Vocabulary" Menggunakan 3 Bahasa Di Kelas Iii Sekolah Dasar. <i>Karmapati(Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)</i> , 9(1), 21–30. https://ejournal.uindiksha.ac.id/ind

							ex.php/KP/article/view/24153
9.	Anwar Saiful	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Game Educaplay</i> Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Ski	Nasional	<i>Game Interaktif Ski Berbasis Educaplay</i>	<i>ADDIE</i>	Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas dua siklus untuk menerapkan metode pembelajaran gamifikasi menggunakan <i>Educaplay</i> . Hasilnya menunjukkan peningkatan keaktifan belajar siswa dari 34,9% pada pra-siklus menjadi 80,7% pada siklus II. Media ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, meningkatkan semangat belajar, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. <i>Educaplay</i> terbukti sebagai platform yang dapat mengubah dinamika kelas menjadi lebih aktif dan partisipatif.	Anwar, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Game Educaplay</i> Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Ski. <i>Jurnal Inovasi Media Pembelajaran</i> , 2(02), 67–78. https://journal.aripafi.or.id/index.php/jbpai/article/view/913
10.	Atika Putri	Penerapan Metode <i>Gamified Learning</i> Berbasis Media Platform <i>Educaplay</i> Untuk	Nasional	<i>Game Interaktif Ski Berbasis Educaplay</i>	<i>ADDIE</i>	Penelitian ini menghasilkan multimedia interaktif yang dirancang berdasarkan metode <i>EPIC 5C</i> dan model <i>Case-Based Learning</i> untuk meningkatkan	Atika, P., Rodiyana, R., & Natalia, D.

		Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Siswa Kelas V Sdn Dupak 1 Surabaya				hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik. Proses pengembangan melalui tahapan <i>Define, Design, Develop, dan Disseminate</i> . Hasil pretest dan posttest menunjukkan peningkatan signifikan dengan nilai N-Gain tinggi, serta validasi dari ahli menyatakan media layak dan efektif. Kontribusinya menunjukkan bahwa perpaduan metode <i>CBL dan EPIC 5C</i> dalam multimedia interaktif mampu membangun pemahaman dan keterampilan berpikir kritis siswa.	(2024). Penerapan Metode Gamified Learning Berbasis Media Platform <i>Educaplay</i> Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Siswa Kelas V Sdn Dupak 1 Surabaya. <i>Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar</i> , 9(04), 974–984. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/18429
11.	Kurniawan Budi	Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Metode <i>Epic 5c</i> Berbasis Model	Nasional	Multimedia Interaktif	4D	Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis <i>game</i> menggunakan <i>Educaplay</i> untuk meningkatkan motivasi dan	Kurniawan, B., Basri, I., Widiastuti, N. P. K., & Ahmad, R. A. R. (2021).

		<i>Case-Based Learning</i> Pada Materi Tematik Terpadu Kelas V				partisipasi siswa. Model <i>ADDIE</i> digunakan dalam perancangan, dan hasil validasi dari ahli materi dan media menunjukkan skor sangat tinggi, sementara respon siswa juga menunjukkan kategori sangat layak. Media ini berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar. Kontribusinya mengukuhkan bahwa <i>game-based learning</i> dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar.	Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Metode Epic 5c Berbasis Model Case-Based Learning Pada Materi Tematik Terpadu Kelas V. <i>Jurnal Edutech Undiksha</i> , 9(2), 312–319. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/41368
12.	Presbianti Yolla Rizky	<i>The Development Of Game-Based Learning Media By Using Educaplay To Increase Student Motivation And Participation</i>	Internasional	Media Pembelajaran Berbasis <i>Game Educaplay</i>	<i>ADDIE</i>	Penelitian ini mengembangkan <i>video</i> pembelajaran interaktif untuk anak usia dini (4–5 tahun) mengenai penggolongan benda. Proses pengembangan menggunakan pendekatan R&D dengan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Validasi media menunjukkan kualifikasi “sangat baik” dan layak digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. <i>video</i> ini membantu	Presbianti, Y. R. (2025). <i>The Development Of Game-Based Learning Media By Using Educaplay To Increase Student Motivation And Participation. Research And Development In</i>

						meningkatkan kemampuan kognitif melalui <i>visualisasi</i> dan animasi yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Penelitian ini memperkuat bahwa media interaktif sangat efektif untuk menanamkan konsep dasar pada anak usia dini.	<i>Education (Raden)</i> , 5(1), 273–288. https://ejournal.um.ac.id/index.php/raden/article/view/38809
13.	Harefa Ester Hartati	Metode Pembelajaran Interaktif Penggolongan Benda Pada Anak	Nasional	<i>Video Interaktif</i>	R&D	Penelitian ini bertujuan meningkatkan kosakata Bahasa Inggris anak usia dini melalui media wayang dalam bentuk <i>video</i> pembelajaran. Model <i>ADDIE</i> digunakan untuk merancang dan mengembangkan media, yang kemudian divalidasi oleh para ahli dengan skor maksimal. <i>video</i> ini terbukti sangat efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan media yang menggabungkan unsur budaya lokal (wayang) dan pembelajaran bahasa asing dengan cara yang kontekstual dan menyenangkan.	Harefa, E. H., Tegeh, I. M., & Ujianti, P. R. (2022). Metode Pembelajaran Interaktif Penggolongan Benda Pada Anak. <i>Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha</i> , 13(3). https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIBK/article/view/53267

14.	Oktapiani Gita	Upaya Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Dengan Media Wayang Melalui <i>video</i> Pembelajaran	Nasional	<i>Video</i> Pembelajaran Interaktif	<i>ADDIE</i>	Penelitian ini bertujuan mengembangkan media <i>video</i> animasi untuk pembelajaran tema cuaca pada siswa kelas III SD. Dengan model <i>ADDIE</i> , media divalidasi oleh ahli dan respon siswa menunjukkan kategori sangat baik. Hasil belajar siswa meningkat secara signifikan berdasarkan posttest. Media ini menyediakan ilustrasi <i>visual</i> yang kuat, bahasa yang mudah dipahami, dan narasi yang menarik, sehingga sangat efektif untuk membangun pemahaman konsep cuaca pada siswa. Kontribusinya menunjukkan bahwa media animasi interaktif mampu mengoptimalkan pengalaman belajar siswa.	Oktapiani, N. P. G., Asril, N. M., & Wirabrata, I. D. G. F. (2021). Upaya Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Dengan Media Wayang Melalui <i>video</i> Pembelajaran. <i>Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha</i> , 9(2), 285–293. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/37466
15.	Izzaturahma Elza	Pengembangan Media Pembelajaran <i>video</i> Animasi Berbasis <i>ADDIE</i> Pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca Untuk	Nasional	<i>Video</i> Animasi	<i>ADDIE</i>	Penelitian ini mengembangkan <i>video</i> pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi <i>Powtoon</i> pada materi matematika untuk siswa kelas IV SD. Hasil validasi dari ahli materi, media, dan respon guru menunjukkan skor	Izzaturahma, E., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran

		Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar				sangat tinggi. Media ini terbukti efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep luas dan keliling bangun datar, serta menciptakan pembelajaran yang tidak membosankan. Kontribusinya memperlihatkan bahwa teknologi seperti <i>Powtoon</i> sangat tepat digunakan dalam pembelajaran matematika yang selama ini dianggap sulit dan kurang menarik bagi siswa.	<i>video</i> Animasi Berbasis <i>ADDIE</i> Pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca Untuk Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. <i>Jurnal Edutech Undiksha</i> , 9(2), 216–224. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/38646
16.	Asih Trisna Sari	Inovasi <i>video</i> Pembelajaran Berbantuan Aplikasi <i>Powtoon</i> Pada Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar	Nasional	<i>Video Interaktif Powtoon</i>	<i>ADDIE</i>	Penelitian ini mengembangkan <i>video</i> animasi berbasis <i>ADDIE</i> untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam pelajaran IPA kelas IV SD. Hasil validasi dari ahli isi, media, dan desain menunjukkan skor di atas 90, serta uji coba perorangan juga menunjukkan hasil yang sangat baik. Media ini membantu siswa memahami materi melalui ilustrasi <i>visual</i> yang konkret dan dinamis. Penelitian ini	Asih, T. S., & Ujianti, P. R. (2021). Inovasi <i>video</i> Pembelajaran Berbantuan Aplikasi <i>Powtoon</i> Pada Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar. <i>Mimbar Pgsd Undiksha</i> , 9(3), 375–384

						memberikan kontribusi penting dalam pemanfaatan <i>video</i> animasi sebagai media pembelajaran sains yang efektif, khususnya untuk topik yang memerlukan <i>visualisasi</i> .	https://ejournal.unidiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/366
17.	Anak Agung Gede Agung	Pengembangan <i>video</i> Animasi Pada Muatan Pelajaran Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar	Nasional	<i>Video</i> Animasi Interaktif Ipa	<i>ADDIE</i>	Penelitian ini menghasilkan media <i>video</i> animasi berbantuan <i>Powtoon</i> dengan model 4D untuk pembelajaran IPA. Hasil validasi dari para ahli dan uji kepraktisan guru dan siswa menunjukkan hasil sangat baik. Media ini meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap karakteristik makhluk hidup melalui penyajian yang menarik dan interaktif. Kontribusinya mempertegas bahwa media berbasis animasi yang dikembangkan secara sistematis dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di sekolah dasar.	Agung, A. A. G. (2021). Pengembangan <i>video</i> Animasi Pada Muatan Pelajaran Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar. <i>Mimbar Ilmu</i> , 26(1), 99–107. https://ejournal.unidiksha.ac.id/index.php/MI/article/view/32104
18.	Gede Wira Bayu	<i>Animated Video-Based Learning Media Assisted</i>	Internasional	<i>Video</i> Animasi Interaktif <i>Powtoon</i>	4D	Penelitian ini bertujuan mengembangkan <i>video</i> animasi yang mengintegrasikan nilai	Bayu, G. W. (2022). <i>Animated Video-Based</i>

		<i>With Powtoon On Living Things Characteristics Topic</i>				budaya Tri Kaya Parisudha dalam pembelajaran tema lingkungan di SD. Hasil validasi menunjukkan kategori sangat baik dan uji efektivitas membuktikan media mampu meningkatkan pemahaman dan sikap siswa terhadap lingkungan. Media ini menggabungkan edukasi karakter dan konten akademik secara harmonis. Penelitian ini berkontribusi besar dalam mengintegrasikan nilai lokal ke dalam pembelajaran tematik berbasis <i>video</i> animasi.	Learning Media Assisted With Powtoon On Living Things Characteristics Topic. <i>International Journal Of Elementary Education</i> , 6(3), 511–517 https://ejournal.unidiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/53418
19.	Anak Agung Gede Agung	<i>Animated video Media Contains Tri Kaya Parisudha On The Theme Of My Environment</i>	Internasional	<i>Video Animasi Interaktif Nilai Budaya</i>	<i>ADDIE</i>	Penelitian ini mengembangkan <i>video</i> animasi berbasis aplikasi <i>Powtoon</i> untuk pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan. Validasi dari para ahli menunjukkan hasil sangat valid dan media dinyatakan layak digunakan. Media ini mampu menyederhanakan konsep sains yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa.	Agung, A. A. G. (2023). <i>Animated video Media Contains Tri Kaya Parisudha On The Theme Of My Environment</i> . <i>Mimbar Ilmu</i> , 28(1), 8–15. https://ejournal.unidiksha.ac.id/index.php/MI/article/view/54600

20.	Gede Wira Bayu	<i>Powtoon-Based Animated Videos As Learning Media For Science Content For Grade Iv Elementary School</i>	Internasional	<i>Video Animasi Interaktif Powtoon</i>	<i>ADDIE</i>		Bayu, G. W. (2021). <i>Animation Media On Human Digestive System Material For Fifth-Grade Elementary School Students. International Journal Of Elementary Education</i>, 5(3), 488–495. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/39821
-----	----------------	---	---------------	---	--------------	--	---



RIWAYAT HIDUP



Auliya Faralina lahir di Denpasar pada 15 Agustus 2003. Penulis merupakan anak ketiga dari empat bersaudara, buah hati pasangan Bapak Herlambang dan Ibu Gusti Ayu Susariani. Penulis berkewarganegaraan Indonesia, beragama Islam, dan bertempat tinggal di BTN Dalung Permai Blok YY Nomor 220, Desa Dalung, Kecamatan Kuta Utara, Kabupaten Badung, Provinsi Bali. Pendidikan dasar ditempuh di SD Negeri 1 Kerobokan Kaja dan diselesaikan pada tahun 2015. Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 3 Mengwi dan lulus pada tahun 2018. Pendidikan menengah atas diselesaikan di SMK Wira Harapan, Jurusan Multimedia, dan lulus pada tahun 2021. Pada tahun 2022, penulis melanjutkan pendidikan pada Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha. Pada tahun 2026, penulis menyelesaikan skripsi yang berjudul Media Video Interaktif Berbantuan *Digital Game-Based Assessment Platform Educaplay* untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Bahasa Inggris "*It Is My Family*" Kelas II Sekolah Dasar. Hingga skripsi ini diselesaikan, penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha.