Lampiran 1. Surat Pengantar 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 : 8355/UN48.10.6/LT/2024 Singaraja, 11 Oktober 2024
Lampiran : -
Hal : Observasi Awal

Yth.
Kepala Sekolah TK Saraswati Tabanan
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun nama mahasiswa tersebut:

Nama : Made Dinda Mahartini
NIM : 2111061004
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

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. Hasil Wawancara dengan Guru

Nama Sekolah : TK Saraswati Tabanan

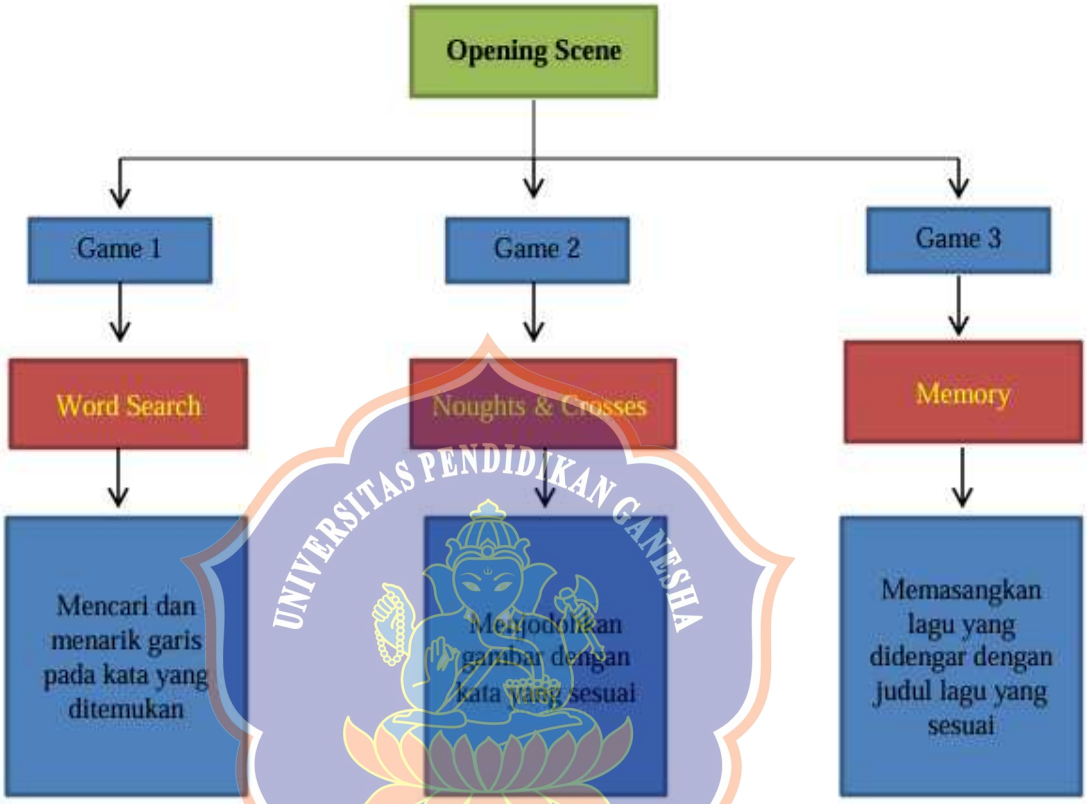
Nama Guru : Ni Wayan Dewi Andayani, S.Pd.

Kelompok : B

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, apakah ibu sudah menggunakan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran?	Ya tentu, ketika di kelas saya sudah menggunakan media pembelajaran seperti buku, gambar dan benda nyata untuk membantu anak-anak mudah menerima materi, namun tetap disesuaikan dengan tema-tema pada setiap semester.
2	Apakah semua guru di TK Saraswati Tabanan mempunyai laptop untuk menunjang proses pembelajaran di kelas?	Ya semua guru baik kelompok A dan kelompok B sudah memiliki laptop yang bisa digunakan untuk menyusun materi dan mencari sumber belajar.
3	Apakah media pembelajaran yang digunakan sudah cukup untuk mendukung proses belajar mengajar? Dan apakah sudah memenuhi 6 aspek perkembangan anak usia dini?	Media pembelajaran yang digunakan masih belum cukup untuk mendukung proses belajar, karena masih berpatokan pada buku, gambar, serta benda nyata dan belum sepenuhnya dapat memenuhi enam aspek perkembangan anak terutama pada aspek bahasa atau literasi awal.
4	Bagaimana hasil belajar anak pada saat ini? Khususnya pada kemampuan literasi awal anak	Hasil belajar anak dalam proses belajar cukup baik, akan tetapi ada beberapa anak yang hasil belajarnya menurun. Hal ini mungkin disebabkan karena sulitnya dalam membandingkan kumpulan huruf, mencari perbedaan huruf, dan sebagainya.
5	Terkait kurangnya media yang dapat membantu meningkatkan motivasi belajar anak, apakah saya boleh membantu ibu dengan mengembangan media pembelajaran berupa *game* berbasis *educandy* bu?	Tentu saja boleh dik, *game* berbasis *educandy* pasti akan membantu anak-anak belajar dengan lebih menyenangkan dan interaktif. Anak akan sangat senang jika belajar menggunakan media yang menarik, jadi minat anak dalam belajar akan bertambah.

Lampiran 3. ***Flowchart***

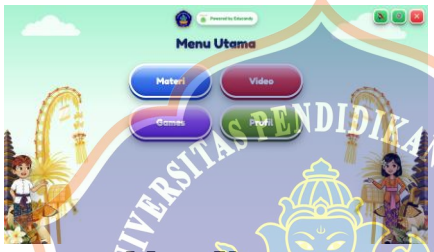
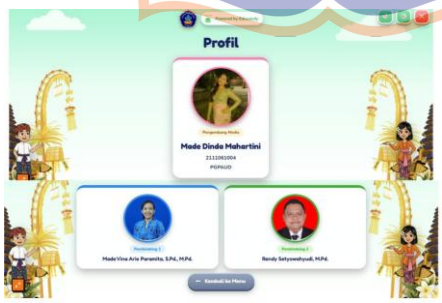
FLOWCHART
GAME* BERBASIS *EDUCANDY
Oleh: Made Dinda Mahartini

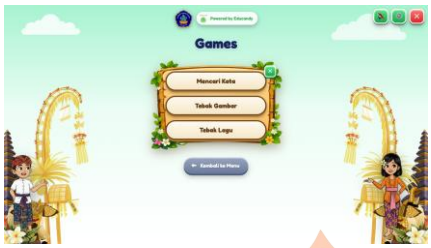
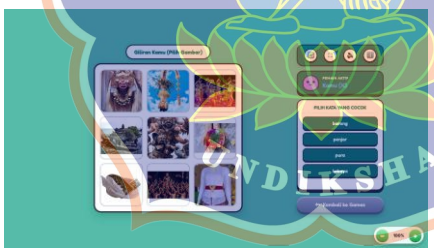
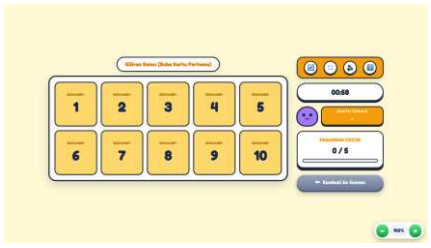


UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

Lampiran 4. *Storyboard*

STORYBOARD
GAME* BERBASIS *EDUCANDY
Oleh: Made Dinda Mahartini

No	Rancangan Tampilan	Keterangan
1	 **Halaman Pembuka**	Menampilkan judul media "*Educandy* Cinta Tanah Air Budaya Baliku" yang dilengkapi tulisan aksara Bali serta tombol Mulai.
2	 **Menu Utama**	Menampilkan empat tombol navigasi utama, yaitu Materi, Video, *Game*s, dan Profil.
3	 **Pengaturan Media**	Menampilkan berbagai petunjuk penggunaan media ketika digunakan.
4	 **Profil Pengembang Media**	Menampilkan foto beserta identitas pengembang media *game*.

No	Rancangan Tampilan	Keterangan
5	 **Daftar Topik Materi**	Menampilkan lima topik materi, yaitu Budaya Bali, Anggota Tubuh, Wilangan, Warna, dan Deburon.
6	 **Daftar Permainan**	Menampilkan tiga jenis permainan, yaitu Mencari Kata, Tebak Gambar, dan Tebak Lagu.
7	 **Permainan Mencari Kata**	Menampilkan papan huruf acak dan daftar kosakata budaya Bali yang harus ditemukan anak.
8	 **Permainan Tebak Gambar**	Menampilkan kotak gambar budaya Bali yang harus dipasangkan dengan kosakata yang tepat.
9	 **Permainan Tebak Lagu**	Menampilkan kartu tertutup berisi pasangan bunyi lagu dan judul lagu daerah Bali.

Lampiran 5. Modul Ajar dan RPPH

MODUL AJAR KELOMPOK B
TK SARASWATI TABANAN
TEMA CINTA TANAH AIR SUB TEMA BUDAYA BALI KU

A. INFORMASI UMUM

Nama	Ni Wayan Dewi Andayani, S.Pd.	Jenjang/kelas	TK B
Asal Sekolah	TK Saraswati Tabanan	Mata Pelajaran	-
Alokasi Waktu	1-3 pertemuan	Jumlah	29 anak
Model Pembelajaran	Tatap muka/Area		
Fase	Fondasi		
Topik	Cinta Tanah Air		
Sub Topik	Budaya Baliku		
Tujuan Pembelajaran	1. 1. Anak mampu mengenali kosakata sederhana berkaitan dengan budaya Bali. 2. Anak mampu mengamati dan menjodohkan huruf/kata dengan gambar yang sesuai. 3. Anak mampu menemukan rangkaian kata sederhana melalui permainan. 4. Anak mampu memahami petunjuk sederhana dan mengikuti aturan permainan. 5. Anak mampu menyebutkan nama gambar/kata budaya Bali dan berbagi pengalaman. 6. Anak mampu mengingat dan mencocokkan pasangan gambar/kata. 7. Anak menunjukkan rasa percaya diri, bergiliran, dan keaktifan selama bermain.		
Kata Kunci	Cinta Tanah Air, Budaya Bali		
Deskripsi Umum	Kegiatan belajar dirancang melalui aktivitas bermain,		

Kegiatan	eksplorasi, interaksi, dan pengalaman bermakna yang berfokus pada komunikasi, pemahaman bahasa, keaksaraan awal, jati diri, dan pemanfaatan teknologi terbimbing berkonteks budaya Bali. Kegiatan diawali dengan mengajak anak-anak mengenal kosakata budaya Bali melalui lingkungan sekitar sehari-hari. Rangkaian kegiatan meliputi: • Tanya jawab seputar ragam budaya Bali • Berbincang tentang objek budaya Bali yang pernah dilihat • Menyelesaikan tantangan sederhana melalui *game* yang disediakan • Mengungkapkan kembali kosakata yang telah dipelajari
Alat dan Bahan Sarana dan Prasarana	Laptop/komputer atau perangkat sekolah, sambungan internet, media *game Educandy* yang telah dikembangkan, proyektor/layar interaktif, serta kartu bergambar budaya Bali sebagai pendamping.

B. KOMPONEN INTI

1. Bercerita/Berdiskusi Gambar

Sumber	Contoh sumber : – Buku/gambar/video tentang budaya Bali – Media pembelajaran *game* berbasis *Educandy* – Video tentang budaya Bali https://youtu.be/_Ey3osjBd3o

2. Curah Ide Kegiatan

Tahap	Kegiatan
Pembukaan	Guru memberi salam dan mengajak anak berdoa. Guru mengajak anak bercakap-cakap tentang budaya Bali yang pernah mereka lihat. Guru menunjukkan beberapa gambar budaya Bali dan menyampaikan bahwa hari ini anak akan belajar sambil bermain menggunakan *Educandy*. Guru menjelaskan aturan sederhana dan cara menggunakan perangkat.
Inti – *Word search*	Guru mendemonstrasikan cara bermain *Word search*. Anak mencari kata budaya Bali yang terdapat pada permainan. Setelah menemukan kata, anak menyebutkan atau menirukan kata tersebut. Guru membantu menghubungkan kata dengan gambar yang sesuai.
Inti – *Noughts & Crosses*	Guru menjelaskan permainan. Anak memilih kotak secara bergiliran dan menjawab berdasarkan gambar/kata yang muncul. Guru memberikan penguatan dan membantu anak memahami kosakata.
Inti – *Memory*	Guru menjelaskan aturan permainan Memory. Anak membuka kartu secara bergiliran dan berusaha menemukan pasangan yang sesuai. Anak menyebutkan gambar/kata yang ditemukan.
Penutup	Guru mengajak anak mengingat kembali beberapa kata budaya Bali yang muncul dalam permainan. Anak menyampaikan hal yang paling disukai. Guru memberikan apresiasi, melakukan refleksi singkat, dan menutup kegiatan dengan doa.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK SARASWATI TABANAN
TAHUN AJARAN 2026/2027

Kelompok/Usia : B (5-6 tahun)

Tema/Sub Tema : Cinta Tanah Air/Budaya Baliku

Semester/Minggu : 1/4

Hari/Tanggal : Kamis, 6 Agustus 2026

Alokasi Waktu : 150 menit

Tujuan Kegiatan:

1. Peserta didik mampu mengenali kosakata sederhana budaya Bali.
2. Peserta didik mampu mencari, menjodohkan, dan mengenali huruf/kata sederhana.
3. Peserta didik mampu memahami petunjuk permainan dan mengikuti aturan main.
4. Peserta didik mampu menyebutkan nama gambar/kata budaya Bali.
5. Peserta didik menunjukkan keaktifan dan percaya diri saat bermain.

Sumber/Alat Bahan:

- Media *educandy* yang telah dikembangkan
- Laptop/komputer/perangkat sekolah
- Internet
- Gambar budaya Bali
- Proyektor/TV besar IVP
- Lingkungan sekitar sekolah

Kegiatan:

Tahap & Waktu	Kegiatan
Pembukaan (10 menit)	▪ Guru memberi salam dan mengajak anak berdoa. ▪ Guru melakukan apersepsi dengan bertanya tentang budaya Bali yang pernah dilihat anak. ▪ Guru menunjukkan beberapa gambar budaya Bali. ▪ Guru mengenalkan media *Educandy* dan menjelaskan aturan bermain.
Kegiatan Inti 1 (15 menit) Word Search	▪ Guru memperlihatkan cara bermain Word Search. ▪ Anak mencari kosakata budaya Bali pada permainan. ▪ Anak menyebutkan/menirukan kata yang ditemukan. ▪ Guru menghubungkan kata dengan gambar yang sesuai.
Kegiatan Inti 2 (15 menit) Noughts & Crosses	▪ Guru menjelaskan cara bermain. ▪ Anak memilih kotak secara bergiliran. ▪ Anak menjawab berdasarkan gambar/kata. ▪ Guru memberikan penguatan dan bantuan bila diperlukan.
Kegiatan Inti 3 (15 menit) Memory	▪ Guru menjelaskan aturan permainan Memory. ▪ Anak membuka kartu secara bergiliran. ▪ Anak mencari pasangan yang sesuai. ▪ Anak menyebutkan gambar/kata dari pasangan yang ditemukan.
Penutup (10 menit)	▪ Guru mengajak anak mengulang beberapa kosakata budaya Bali. ▪ Anak menyampaikan permainan yang paling disukai. ▪ Guru memberikan apresiasi dan penguatan. ▪ Guru melakukan refleksi singkat dan menutup dengan doa.

Pertanyaan Pemantik

1. Apa nama gambar yang kamu lihat?
2. Apakah kamu pernah melihat benda atau tempat ini?
3. Huruf atau kata apa yang kamu lihat?
4. Dimana kamu pernah melihat budaya tersebut?
5. Bisakah kamu menemukan kata yang sesuai dengan gambar?

Asesmen

1. Ceklist
2. Hasil karya

Guru Kelompok B	Mahasiswa
Ni Wayan Dewi Andayani, S.Pd.	Made Dinda Mahartini
NIP. -	NIM. 2111061004

Mengetahui,

Kepala Tk Saraswati Tabanan

Ni Ketut Novariani, S.Pd.

NIP. –

RENCANA PENILAIAN

Penilaian Ceklist

Nama :

Usia :

Kelompok :

Tujuan Pembelajaran	Tanggal Dan Tempat	Kegiatan	Kemunculan				Hasil Pengamatan
			BB	MB	BSH	BSB	

Keterangan:

BB → Belum Berkembang

MB → Mulai Berkembang

BSH → Berkembang Sesuai Harapan

BSB → Berkembang Sangat Baik

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

Hasil Karya

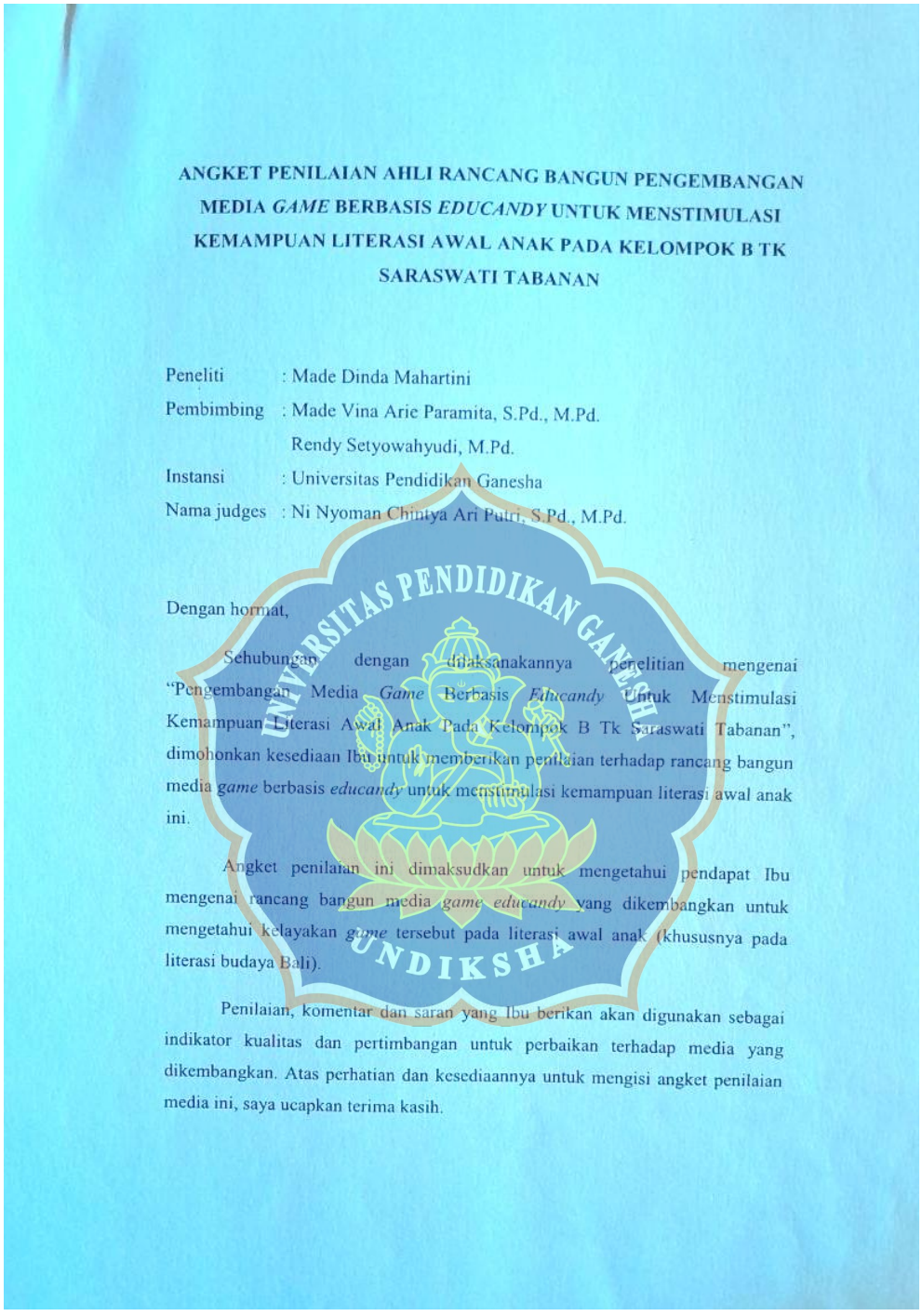
Tujuan Pembelajaran :		
Kegiatan Pembelajaran :		
Nama Anak :	**Kelas :**	**Hari/Tanggal :**
Karya peserta didik **(foto hasil karya)**		
Perilaku yang teramati		**Kesimpulan**

Refleksi Guru

Tindak Lanjut

1. Pendidik menyiapkan rancangan kegiatan main berikutnya, meliputi penataan invitasi, penyiapan alat dan bahan berkarya sesuai imajinasi anak, serta perlengkapan pendukung eksplorasi mandiri.
2. Pendidik menyampaikan informasi rencana kegiatan belajar kepada orang tua.
3. Pendidik melibatkan peserta didik dan orang tua dalam menyiapkan alat serta bahan yang diperlukan.

Lampiran 6. Hasil Kuesioner Ahli Rancang Bangun



ANGKET PENILAIAN AHLI RANCANG BANGUN PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* BERBASIS *EDUCANDY* UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN LITERASI AWAL ANAK PADA KELOMPOK B TK SARASWATI TABANAN

Peneliti : Made Dinda Mahartini
Pembimbing : Made Vina Arie Paramita, S.Pd., M.Pd.
Rendy Setyowahyudi, M.Pd.
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
Nama judges : Ni Nyoman Chintya Ari Putri, S.Pd., M.Pd.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai "Pengembangan Media *Game* Berbasis *Educandy* Untuk Menstimulasi Kemampuan Literasi Awal Anak Pada Kelompok B Tk Saraswati Tabanan", dimohonkan kesediaan Ibu untuk memberikan penilaian terhadap rancang bangun media *game* berbasis *educandy* untuk menstimulasi kemampuan literasi awal anak ini.

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu mengenai rancang bangun media *game educandy* yang dikembangkan untuk mengetahui kelayakan *game* tersebut pada literasi awal anak (khususnya pada literasi budaya Bali).

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 ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Penilaian Produk Oleh Ahli Rancang Bangun

No	Aspek	Indikator	Skala 4			
			SS	S	TS	STS
1	Model pengembangan yang digunakan	a. Kesesuaian model pengambangan yang digunakan dengan karakteristik produk yang dihasilkan	√			
		b. Ketepatan alasan pemilihan model pengembangan				
2	Tahapan-tahapan Pengembangan	a. Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan dengan model pengembangan yang digunakan	√			
		b. Ketepatan penggambaran tahapan-tahapan pengembangan	√			
3	Kejelasan, Kepraktisan, dan keruntutan	a. Kejelasan tahapan-tahapan pengembangan berdasarkan model pengembangan yang digunakan	√			
		b. Tingkat	√			

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

		kepraktisan proses pengembangan yang dilakukan				
		c. Keruntutan langkah-langkah pengembangan	✓			
4	Evaluasi	a. Ketepatan ranvangan evaluasi sesuai model yang digunakan	✓			
		b. Kejelasan instrumen evaluasi yang dikembangkan	✓			
		c. Validitas dan reabilitas instrumen evaluasi yang digunakan	✓			
		d. Ketepatan subjek coba yang dilibatkan	✓			
Jumlah			11			
Total			11			

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

C. Catatan/Komentar/Saran

Perbaiki sesuai masukan.

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

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

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

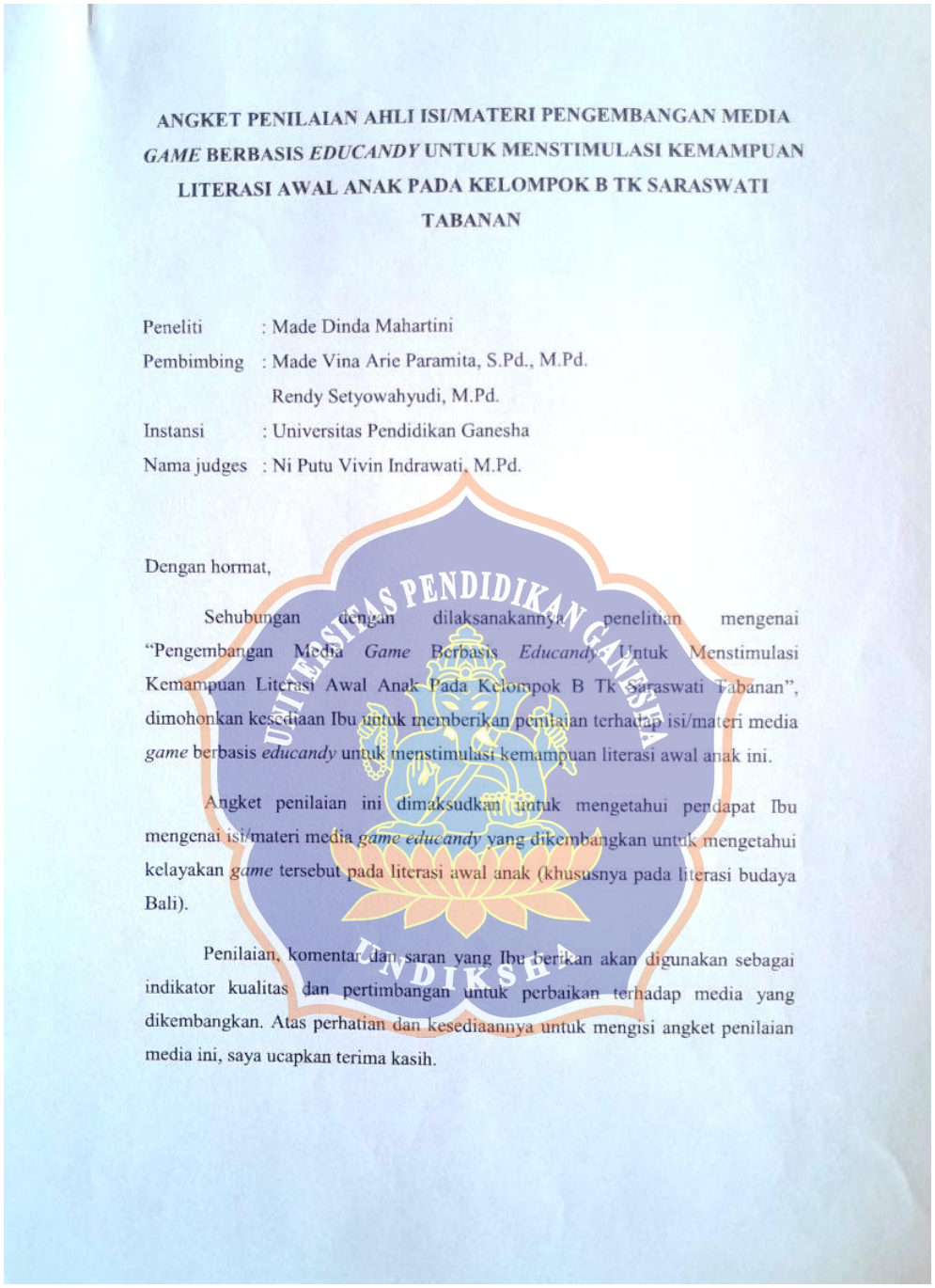
Singaraja, 28 Juli 2026

Judges/Ahli Rancang Bangun,

Ni Nyoman Cintya Ari Putri, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19940101202521210S

Lampiran 7. Hasil Kuesioner Ahli Isi Materi



ANGKET PENILAIAN AHLI ISI/MATERI PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* BERBASIS *EDUCANDY* UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN LITERASI AWAL ANAK PADA KELOMPOK B TK SARASWATI TABANAN

Peneliti : Made Dinda Mahartini
Pembimbing : Made Vina Arie Paramita, S.Pd., M.Pd.
Rendy Setyowahyudi, M.Pd.
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
Nama judges : Ni Putu Vivin Indrawati, M.Pd.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai "Pengembangan Media *Game* Berbasis *Educandy* Untuk Menstimulasi Kemampuan Literasi Awal Anak Pada Kelompok B Tk Saraswati Tabanan", dimohonkan kesediaan Ibu untuk memberikan penilaian terhadap isi/materi media *game* berbasis *educandy* untuk menstimulasi kemampuan literasi awal anak ini.

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu mengenai isi/materi media *game educandy* yang dikembangkan untuk mengetahui kelayakan *game* tersebut pada literasi awal anak (khususnya pada literasi budaya Bali).

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 ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Penilaian Produk Oleh Ahli Isi/Materi

No	Aspek	Indikator	Skala 4			
			SS	S	TS	STS
1	Kurikulum	a. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	✓			
		b. Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	✓			
		c. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓			
2	Materi	a. Ketepatan materi	✓			
		b. Kemenarikan materi	✓			
		c. Kesesuaian materi dengan karakteristik anak	✓			
		d. Materi didukung dengan media yang tepat	✓			
		e. Materi mudah dipahami	✓			
3	Kebahasaan	a. Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓			
		b. Pemakaian bahasa yang tepat dan konsisten	✓			
4	Evaluasi	a. Kejelasan target hasil belajar	✓			
		b. Materi yang disampaikan membantu mengingat kemampuan dan pengetahuan sebelumnya	✓			
		Jumlah	12			
		Total	12			

C. Catatan/Komentar/Saran

Terkait gambar pada materi wirage bisa disegerakan kembali karena masih ambigu gambarnya. seperti gambar perut, kaki, dan rambut.

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

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

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

Singaraja, 23 Juli 2026

Judges/Ahli Isi/Materi,

Ni Putu Vivin Indrawati, M.Pd.

NIP. 199410232024062002

Lampiran 8. Hasil Kuesioner Ahli Desain Instruksional

ANGKET PENILAIAN AHLI DESAIN INSTRUKSIONAL
PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* BERBASIS *EDUCANDY* UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN LITERASI AWAL ANAK PADA KELOMPOK B TK SARASWATI TABANAN

Peneliti : Made Dinda Mahartini
Pembimbing : Made Vina Arie Paramita, S.Pd., M.Pd.
Rendy Setyowahyudi, M.Pd.
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
Nama judges : Ni Nyoman Chintya Ari Putri, S.Pd., M.Pd.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai "Pengembangan Media *Game* Berbasis *Educandy* Untuk Menstimulasi Kemampuan Literasi Awal Anak Pada Kelompok B TK Saraswati Tabanan", dimohonkan kesediaan Ibu untuk memberikan penilaian terhadap desain media *game* berbasis *educandy* untuk menstimulasi kemampuan literasi awal anak ini.

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu mengenai desain media *game educandy* yang dikembangkan untuk mengetahui kelayakan *game* tersebut pada literasi awal anak (khususnya pada literasi budaya Bali).

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 ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Penilaian Produk Oleh Ahli Desain Instruksional

No	Aspek	Indikator	Skala 4			
			SS	S	TS	STS
1	Tujuan	a. Tujuan pembelajaran yang jelas	√			
		b. Kesesuaian antara tujuan, materi, dan evaluasi	√			
2	Strategi	a. Penyampaian materi yang sistematis	√			
		b. Kegiatan pembelajaran yang bisa memotivasi	√			
		c. Penyampaian materi yang menarik	√			
		d. Memberikan kesempatan anak untuk belajar mandiri	√			
3	Evaluasi	a. Pemahaman tujuan pembelajaran	√			
		b. Evaluasi kegiatan yang sudah dilaksanakan	√			
		Jumlah	8			
		Total			8	

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

C. Catatan/Komentar/Saran

Perlu sesuai kaidah

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

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

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

Singaraja, 28 Juli 2026

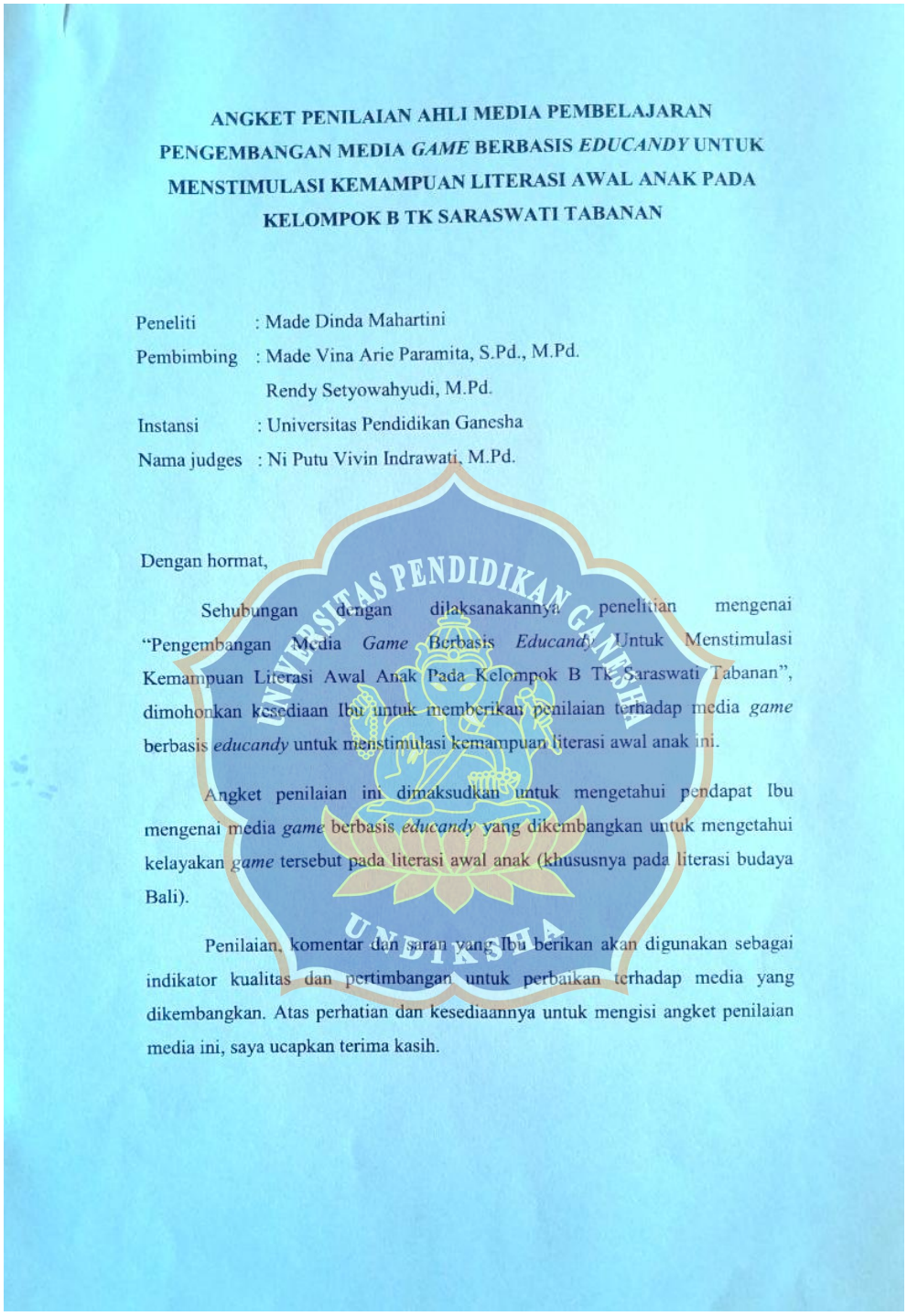
Judges/Ahli Desain Instruksional,

Ni Nyoman Chintya Ari Putri, S.Pd., M.Pd.

NIP 199401012025212105

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

Lampiran 9. Hasil Kuesioner Ahli Media Pembelajaran



ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* BERBASIS *EDUCANDY* UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN LITERASI AWAL ANAK PADA KELOMPOK B TK SARASWATI TABANAN

Peneliti : Made Dinda Mahartini
Pembimbing : Made Vina Arie Paramita, S.Pd., M.Pd.
Rendy Setyowahyudi, M.Pd.
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
Nama judges : Ni Putu Vivin Indrawati, M.Pd.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai "Pengembangan Media *Game* Berbasis *Educandy* Untuk Menstimulasi Kemampuan Literasi Awal Anak Pada Kelompok B TK Saraswati Tabanan", dimohonkan kesediaan Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media *game* berbasis *educandy* untuk menstimulasi kemampuan literasi awal anak ini.

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu mengenai media *game* berbasis *educandy* yang dikembangkan untuk mengetahui kelayakan *game* tersebut pada literasi awal anak (khususnya pada literasi budaya Bali).

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 ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Penilaian Produk Oleh Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Skala 4			
			SS	S	TS	STS
1	Desain Pesan	a. Kualitas tampilan baik	✓			
		b. Tampilan layar serasi dan seimbang	✓			
		c. Ketepatan penggunaan jenis huruf	✓			
		d. Ketepatan spasi tulisan	✓			
		e. Ketepatan penggunaan *sound effect*	✓			
		f. Penggunaan gambar untuk pendukung pembelajaran		✓		
2	Pengoprasian	a. Kemudahan menggunakan media	✓			
		b. Media dapat membangkitkan motivasi anak	✓			
		c. Media dapat digunakan secara berulang	✓			
3	Ketepatan, Teknik, dan Kejelasan	a. Konsistensi dengan tema	✓			
		b. Keakuratan materi	✓			
		c. Media dapat membantu anak		✓		

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

		dalam proses belajar				
		d. Media dapat membantu anak memahami materi		✓		
Jumlah			10	3		
Total			13			

C. Catatan/Komentar/Saran

Tambahkan tulisan aksara Bali pada bagian awal media sebagai penciri / ciri khas media untuk budaya Bali

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

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

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

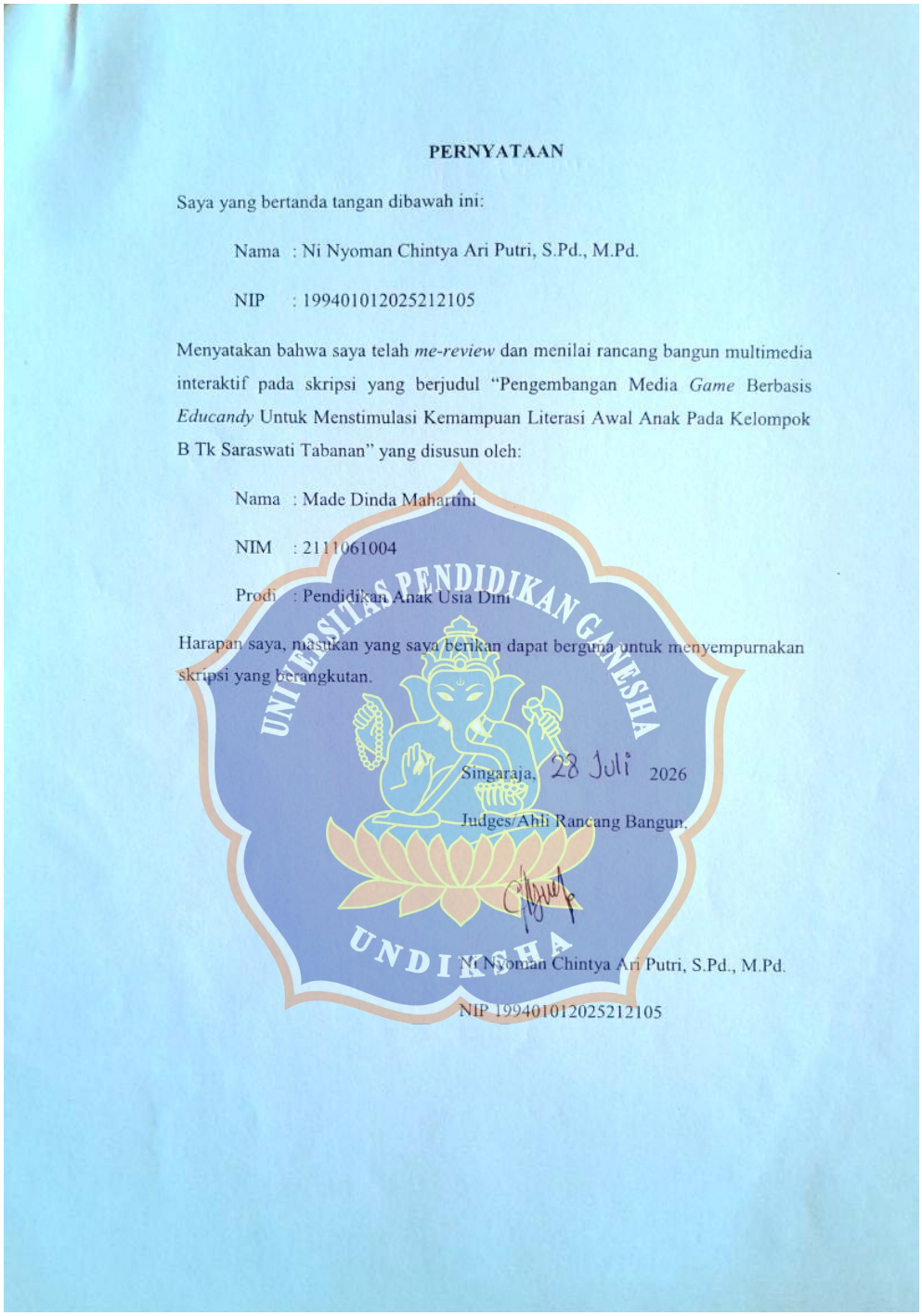
Singaraja, 28 Juli 2026

Judges/Ahli Media Pembelajaran,

Ni Putu Vivin Indrawati, M.Pd.

NIP 199410232024062002

Lampiran 10. Surat Pernyataan Ahli Rancang Bangun



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ni Nyoman Chintya Ari Putri, S.Pd., M.Pd.

NIP : 199401012025212105

Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan menilai rancang bangun multimedia interaktif pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *Game* Berbasis *Educandy* Untuk Menstimulasi Kemampuan Literasi Awal Anak Pada Kelompok B Tk Saraswati Tabanan" yang disusun oleh:

Nama : Made Dinda Mahartini

NIM : 2111061004

Prodi : Pendidikan Anak Usia Dini

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

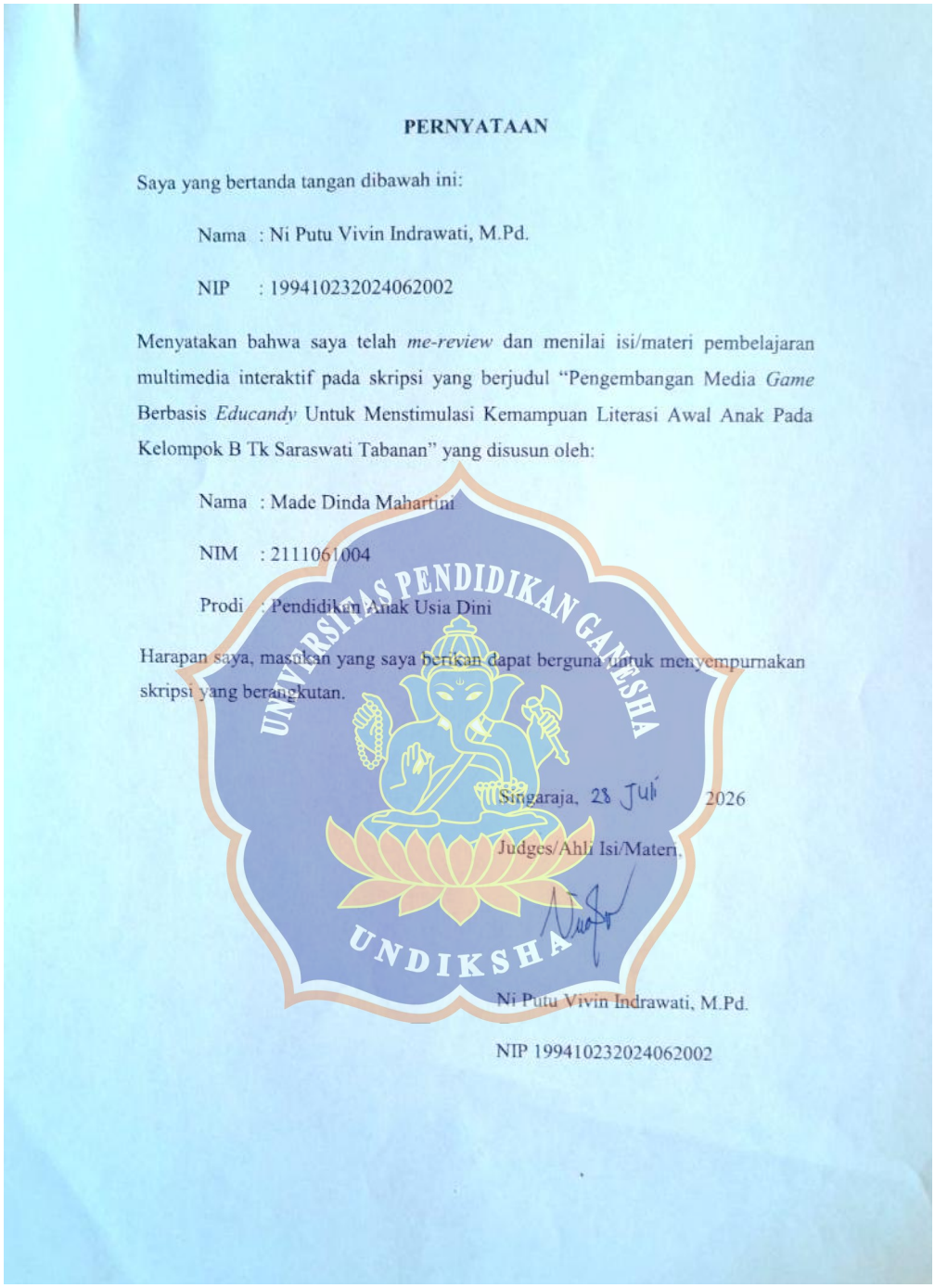
Singaraja, 28 Juli 2026

Judges/Ahli Rancang Bangun,

Ni Nyoman Chintya Ari Putri, S.Pd., M.Pd.

NIP 199401012025212105

Lampiran 11. Surat Pernyataan Ahli Isi/Materi



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ni Putu Vivin Indrawati, M.Pd.

NIP : 199410232024062002

Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan menilai isi/materi pembelajaran multimedia interaktif pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *Game* Berbasis *Educandy* Untuk Menstimulasi Kemampuan Literasi Awal Anak Pada Kelompok B Tk Saraswati Tabanan" yang disusun oleh:

Nama : Made Dinda Mahartini

NIM : 2111061004

Prodi : Pendidikan Anak Usia Dini

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

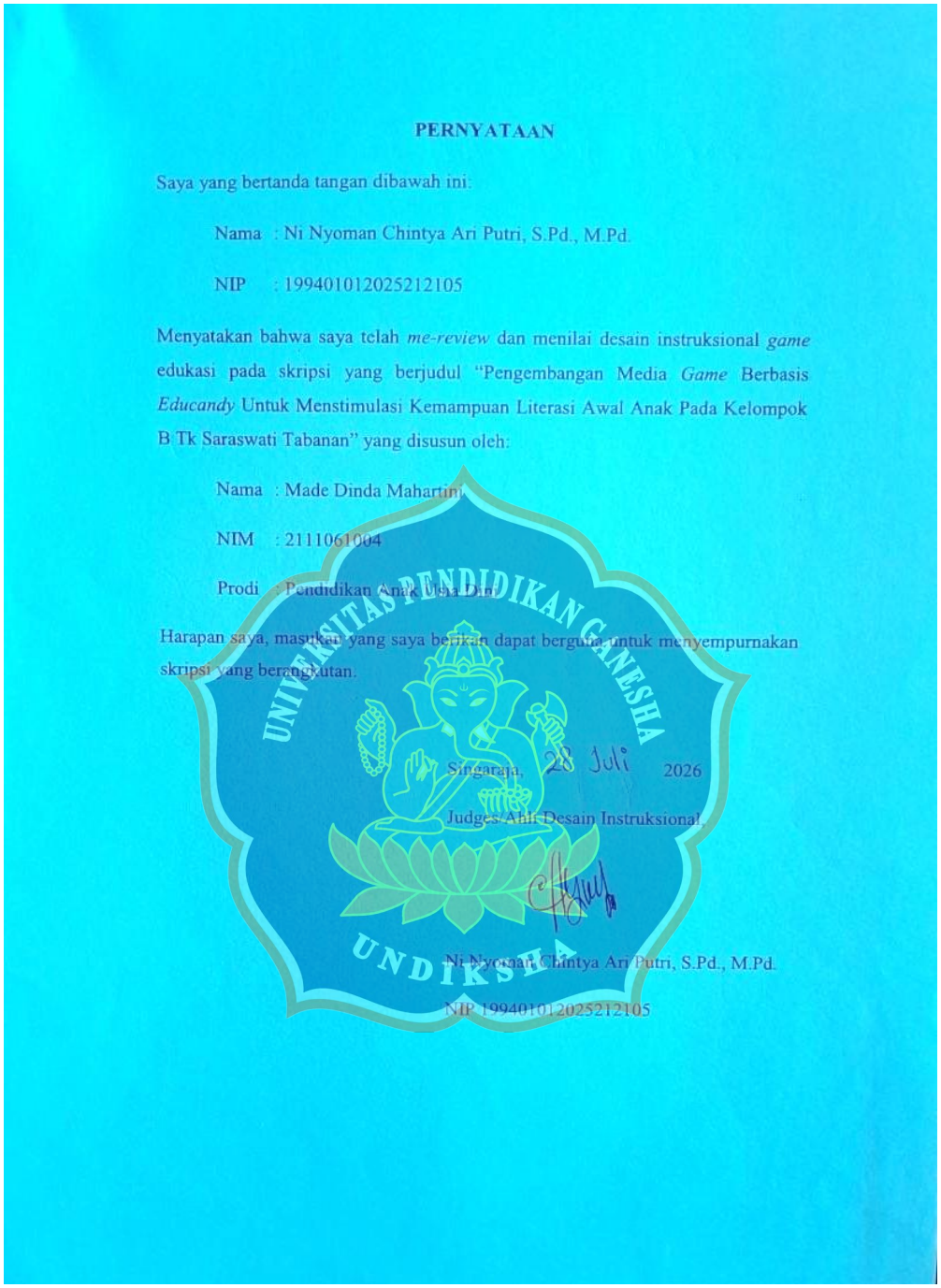
Singaraja, 28 Juli 2026

Judges/Ahli Isi/Materi,

Ni Putu Vivin Indrawati, M.Pd.

NIP 199410232024062002

Lampiran 12. Surat Pernyataan Ahli Desain Instruksional



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ni Nyoman Chintya Ari Putri, S.Pd., M.Pd.

NIP : 199401012025212105

Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan menilai desain instruksional *game* edukasi pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *Game* Berbasis *Educandy* Untuk Menstimulasi Kemampuan Literasi Awal Anak Pada Kelompok B Tk Saraswati Tabanan" yang disusun oleh:

Nama : Made Dinda Mahartini

NIM : 2111061004

Prodi : Pendidikan Anak Usia Dini

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

Singaraja, 28 Juli 2026

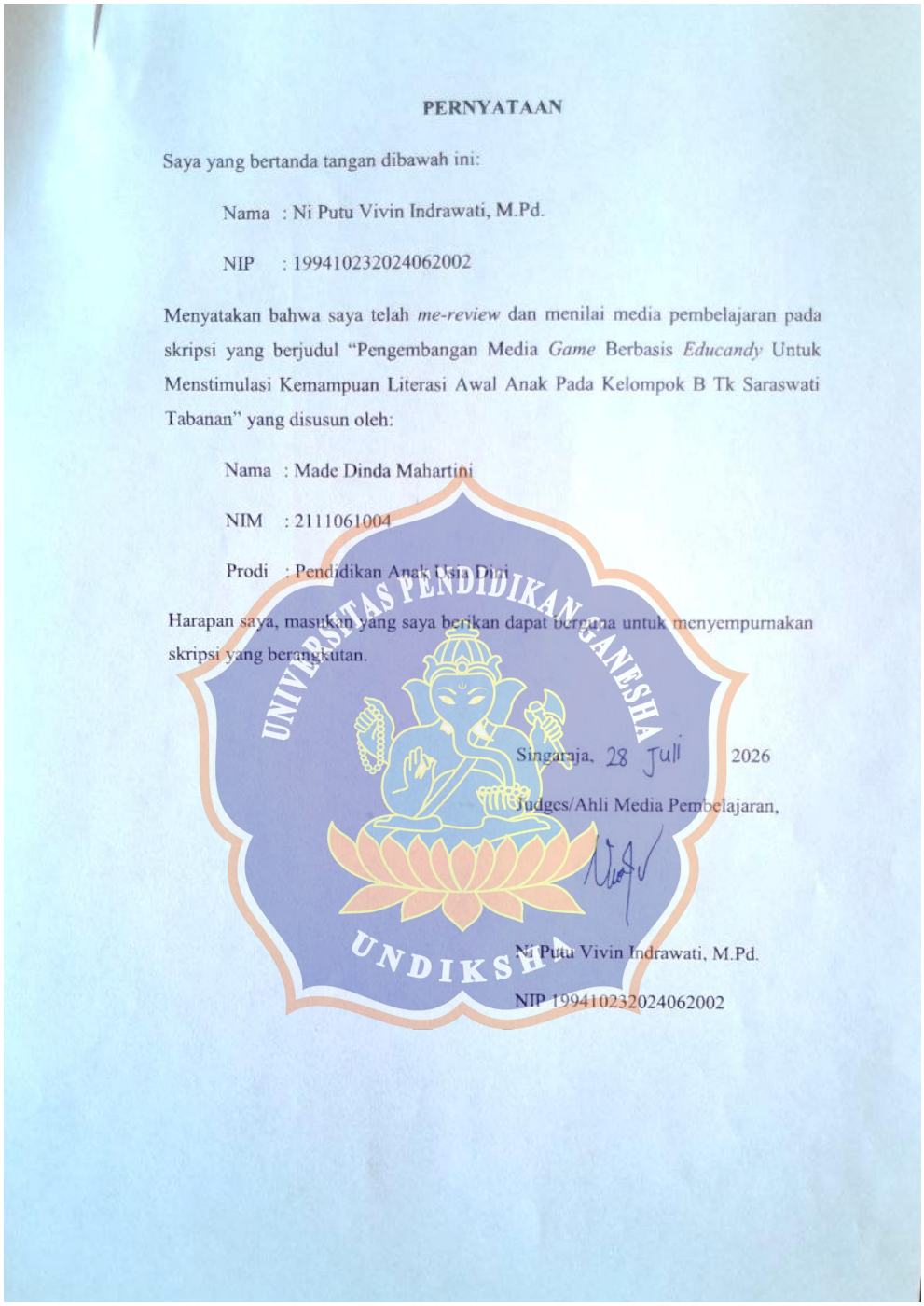
Judges Ahli Desain Instruksional

Ni Nyoman Chintya Ari Putri, S.Pd., M.Pd.

NIP 199401012025212105

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

Lampiran 13. Surat Pernyataan Ahli Media Pembelajaran



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ni Putu Vivin Indrawati, M.Pd.

NIP : 199410232024062002

Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan menilai media pembelajaran pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *Game* Berbasis *Educandy* Untuk Menstimulasi Kemampuan Literasi Awal Anak Pada Kelompok B Tk Saraswati Tabanan" yang disusun oleh:

Nama : Made Dinda Mahartini

NIM : 2111061004

Prodi : Pendidikan Anak Usia Dini

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

Singaraja, 28 Juli 2026

Judges/Ahli Media Pembelajaran,

Ni Putu Vivin Indrawati, M.Pd.

NIP 199410232024062002

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

Lampiran 14. Daftar Hadir Subjek Uji Coba Perorangan

DAFTAR HADIR SUBJEK

UJI COBA PERORANGAN

Penelitian : Pengembangan Media *Game* Berbasis *Educandy* Untuk Menstimulasi Kemampuan Literasi Awal Anak Pada Kelompok B TK Saraswati Tabanan

No	Nama anak	Kehadiran (√)
1	Pande Putu Sarasita Ayu Nareswari	√
2	I Gusti Made Radeva Aryadana	√
3	Ida Bagus Egar Naratama Distira	√

Tabanan, 6 Agustus 2026
Guru Kelompok B

Ni Wayan Dewi Andayani, S.Pd.

Lampiran 15. Hasil Kuesioner Uji Coba Perorangan

ANGKET PENILAIAN MEDIA *GAME* BERBASIS *EDUCANDY* UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN LITERASI AWAL ANAK PADA KELOMPOK B TK SARASWATI TABANAN

UJI COBA PERORANGAN

A. Identitas

Nama : Gung Radev
No. absen : 5
Kelas : B

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar penilaian ini diisi anak dengan bimbingan guru.
2. Sebelum mengisi tabel instrumen di bawah ini, lengkapi data identitas anak sesuai petunjuk di atas.
3. Bacalah dan pahami setiap butir pernyataan secara cermat.
4. Berikan penilaian pada kolom jawaban dengan membubuhkan tanda centang (√) sesuai respons anak.
5. Rentang penilaian setiap komponen menggunakan skala 4 dengan keterangan kriteria sebagai berikut:
   SS = Sangat Setuju
   S = Setuju
   TS = Tidak Setuju
   STS = Sangat Tidak Setuju
6. Komentar dan saran terhadap komponen media dapat dituliskan pada baris yang telah disediakan.

C. Instrumen Hasil Uji Coba Perorangan

No	Aspek	Indikator	Skala 4			
			SS	S	TS	STS
1	Desain pesan	1. Desain produk	√			
		2. Keterbacaan teks	√			
		3. Kejelasan pada gambar	√			

		4. Kejelasan pada gambar	√			
2	Materi	1. Ketepatan pada isi 2. Kemudahan memahami materi 3. Manfaat media pembelajaran	√ √	√		
3	Pengoperasian	1. Kemudahan pengoperasian 2. Diberikan petunjuk penggunaan	√ √			
4	Evaluasi	1. Media dapat membantu anak dalam proses belajar	√			

D. Komentar dan Saran

Sangat seru, bermanfaat dan menyenangkan

.....

.....

.....

Tabanan, 6 Agustus 2026
Guru Kelompok B

Ni Wayan Dewi Andayani, S.Pd.

Lampiran 16. Daftar Hadir Subjek Uji Coba Kelompok Kecil

DAFTAR HADIR SUBJEK

UJI COBA KELOMPOK KECIL

Penelitian : Pengembangan Media *Game* Berbasis *Educandy* Untuk Menstimulasi Kemampuan Literasi Awal Anak Pada Kelompok B TK Saraswati Tabanan

No	Nama Anak	Kehadiran (√)
1	Ni Nyoman Geya Sacitha Ramani	√
2	Sagung Putri Laura Anastasya	√
3	Ni Putu Laras Cahyaputri	√
4	I Gede Nathan Suputra	√
5	I Made Bagus Bramasta Aruna Putra	√
6	Pande Made Sakrasvara Paramarta	√
7	I Made Birendra Daniswara	√
8	I Komang Kastara Paradutha	√
9	Ni Made Niken Ayu Cantika Sari	√

Tabanan, 6 Agustus 2026
Guru Kelompok B

Ni Wayan Dewi Andayani, S.Pd.

Lampiran 17. Hasil Kueisoner Uji Coba Kelompok Kecil

ANGKET PENILAIAN MEDIA *GAME* BERBASIS *EDUCANDY* UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN LITERASI AWAL ANAK PADA KELOMPOK B TK SARASWATI TABANAN
UJI COBA KELOMPOK KECIL

A. Identitas

Nama : Tugek Laura
No. absen : 18
Kelas : B

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar penilaian ini diisi anak dengan bimbingan guru.
2. Sebelum mengisi tabel instrumen di bawah ini, lengkapi data identitas anak sesuai petunjuk di atas.
3. Bacalah dan pahami setiap butir pernyataan secara cermat.
4. Berikan penilaian pada kolom jawaban dengan membubuhkan tanda centang (√) sesuai respons anak.
5. Rentang penilaian setiap komponen menggunakan skala 4 dengan keterangan kriteria sebagai berikut:
   SS = Sangat Setuju
   S = Setuju
   TS = Tidak Setuju
   STS = Sangat Tidak Setuju
6. Komentar dan saran terhadap komponen media dapat dituliskan pada baris yang telah disediakan.

C. Instrumen Hasil Uji Coba Perorangan

No	Aspek	Indikator	Skala 4			
			SS	S	TS	STS
1	Desain pesan	5. Desain produk	√			
		6. Keterbacaan teks	√			
		7. Kejelasan pada gambar	√			

		8. Kejelasan pada gambar	√			
2	Materi	4. Ketepatan pada isi 5. Kemudahan memahami materi 6. Manfaat media pembelajaran	√ √	√		
3	Pengoperasian	3. Kemudahan pengoperasian 4. Diberikan petunjuk penggunaan	 √	√		
4	Evaluasi	2. Media dapat membantu anak dalam proses belajar	√			

D. Komentar dan Saran

Sangat memberikan motivasi untuk anak belajar budaya Bali

.....

.....

.....

Tabanan, 6 Agustus 2026
Guru Kelompok B

Ni Wayan Dewi Andayani, S.Pd.

Lampiran 18. Surat Keterangan Telah Melakukan Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ni Wayan Dewi Andayani, S.Pd.

Jabatan : Guru Kelompok B

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha berikut:

Nama : Made Dinda Mahartini

NIM : 2111061004

Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Benar telah melaksanakan kegiatan uji coba perorangan serta kelompok kecil. Surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tabanan, 6 Agustus 2026
Guru Kelompok B

Ni Wayan Dewi Andayani, S.Pd.

Lampiran 19. Daftar Hadir Subjek *Pre-nontest* dan *Post-nontest*

DAFTAR HADIR SUBJEK

(PRE-NONTEST dan *POST-NONTEST)*

Penelitian : Pengembangan Media *Game* Berbasis *Educandy* Untuk Menstimulasi Kemampuan Literasi Awal Anak Pada Kelompok B TK Saraswati Tabanan

No	Nama Anak	Kehadiaran (√)
1	I Komang Bagus Nilachandra	√
2	Ida Bagus Egar Naratama Distira	√
3	Gusti Ayu Putu Dira Ananda Dewi	√
4	I Komang Kastara Paradutha	√
5	I Gusti Made Radeva Aryadana	√
6	Pande Putu Sarasita Ayu Nareswari	√
7	Ida Ayu Divya Mahandari Keniten	√
8	I Made Bhaskara Pramudya	√
9	I G.A. Ayu Alinka Auristela	√
10	I Made Bagus Bramasta Aruna Putra	√
11	Pande Made Sakrasvara Paramarta	√
12	Made Ayu Tisya Indriani Widiadi	√
13	Ni Nyoman Geya Sacitha Ramani	√
14	Ni Nyoman Paramitha Utama Kameswara	√
15	I Made Bagus Aksara Mahacarya Sapanca	√
16	Ni Made Mas Ayu Indira Dewi	√
17	I Gusti Putu Ngurah Satria Wibawa	√
18	Sagung Putri Laura Anastasya	√
19	Ni Made Niken Ayu Cantika Sari	√
20	I Made Birendra Daniswara	√
21	Ni Putu Laras Cahyaputri	√
22	Ni Putu Priyanka Inara Putri	√
23	Kadek Clara Elvina Dusak	√
24	Ni Putu Kirana Putri Maheswari	√
25	Ni Kadek Naya Yeshinta Putri	√
26	Ni Luh Putu Tiara Gita Putrisari	√
27	Ni Kadek Divya Wulantari	√
28	I Gede Nathan Suputra	√
29	Dominic Malvino Dewangga	√

Tabanan, 6 Agustus 2026
Guru Kelompok B

Ni Wayan Dewi Andayani, S.Pd.

Lampiran 20. Hasil Kuesioner Uji Coba Intrumen *Pre-nontest*

ANGKET PENILAIAN OBSERVASI PENGEMBANGAN KEMAMPUAN LITERASI AWAL ANAK PADA KELOMPOK B TK SARASWATI TABANAN MELALUI *GAME* BERBASIS *EDUCANDY*

(PRE-NONTEST)

Nama : Mita Kelompok : B

Usia : 6 tahun Semester : I

No	Aspek Perkembangan	Indikator	BB	MB	BSH	BSB
1	Kemampuan literasi awal	Mencocokkan gambar dengan kosakata kebudayaan Bali		√		
2		Menarik garis pada kotak huruf acak menjadi kosakata kebudayaan Bali			√	
3		Bermain "tebak lagu" sesuai dengan nama lagu Bali			√	
Jumlah				2	6	
Total			8			

Tabanan, 6 Agustus 2026
Guru Kelompok B

Ni Wayan Dewi Andayani, S.Pd.

Lampiran 21. Hasil Kuesioner Uji Coba Instrumen *Post- Nontest*

ANGKET PENILAIAN OBSERVASI PENGEMBANGAN KEMAMPUAN LITERASI AWAL ANAK PADA KELOMPOK B TK SARASWATI TABANAN MELALUI *GAME* BERBASIS *EDUCANDY*

(POST-NONTEST)

Nama : Gus Bram Kelompok : B

Usia : 6 tahun Semester : I

No	Aspek Perkembangan	Indikator	BB	MB	BSH	BSB
1	Kemampuan literasi awal	Mencocokkan gambar dengan kosakata kebudayaan Bali			√	
2		Menarik garis pada kotak huruf acak menjadi kosakata kebudayaan Bali				√
3		Bermain "tebak lagu" sesuai dengan nama lagu Bali				√
Jumlah					3	8
Total			11			

Tabanan, 6 Agustus 2026
Guru Kelompok B

Ni Wayan Dewi Andayani, S.Pd.

Lampiran 22. Surat Keterangan Telah Melakukan Uji Coba Instrumen (*Pre nontest* dan *Post-nontest*)

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ni Wayan Dewi Andayani, S.Pd.

Jabatan : Guru Kelompok B

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha berikut:

Nama : Made Dinda Mahartini

NIM : 2111061004

Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Benar telah melaksanakan kegiatan pengambilan data *pre-nontest* dan *post-nontest*. Surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tabanan, 6 Agustus 2026
Guru Kelompok B

Ni Wayan Dewi Andayani, S.Pd.

Lampiran 23. Daftar Absen Anak Kelompok B TK Saraswati Tabanan

No	Nama	Nama Panggilan
1	I Komang Bagus Nilachandra	Bagus
2	Ida Bagus Egar Naratama Distira	Egar
3	Gusti Ayu Putu Dira Ananda Dewi	Dira
4	I Komang Kastara Paradutha	Jajus
5	I Gusti Made Radeva Aryadana	Gung Radev
6	Pande Putu Sarasita Ayu Nareswari	Saras
7	Ida Ayu Divya Mahandari Keniten	Tugek Divya
8	I Made Bhaskara Pramudya	De Bas
9	I G.A. Ayu Alinka Auristela	Alinka
10	I Made Bagus Bramasta Aruna Putra	Gus Bram
11	Pande Made Sakrasvara Paramarta	Sakra
12	Made Ayu Tisya Indriani Widiadi	Tisya
13	Ni Nyoman Geya Sacitha Ramani	Geya
14	Ni Nyoman Paramitha Utama Kameswara	Mita
15	I Made Bagus Aksara Mahacarya Sapanca	Aksa
16	Ni Made Mas Ayu Indira Dewi	Indira
17	I Gusti Putu Ngurah Satria Wibawa	Satria
18	Sagung Putri Laura Anastasya	Tugek Laura
19	Ni Made Niken Ayu Cantika Sari	Niken
20	I Made Birendra Daniswara	Biren
21	Ni Putu Laras Cahyaputri	Laras
22	Ni Putu Priyanka Inara Putri	Inara
23	Kadek Clara Elvina Dusak	Clara
24	Ni Putu Kirana Putri Maheswari	Kirana
25	Ni Kadek Naya Yeshinta Putri	Naya
26	Ni Luh Putu Tiara Gita Putrisari	Tiara
27	Ni Kadek Divya Wulantari	Divya
28	I Gede Nathan Suputra	Nathan
29	Dominic Malvino Dewangga	Vino

Lampiran 24. Nilai *Pre-nontest* dan *Post-nontest* Anak

No Absen	*Pre-nontest* (Xi)	*Post-nontest* (Yi)
1	41,67	58,33
2	41,67	83,33
3	50,00	91,67
4	33,33	83,33
5	75,00	75,00
6	41,67	91,67
7	75,00	91,67
8	50,00	91,67
9	58,33	75,00
10	33,33	75,00
11	58,33	83,33
12	41,67	83,33
13	66,67	91,67
14	66,67	100,00
15	75,00	100,00
16	41,67	100,00
17	83,33	100,00
18	50,00	58,33
19	58,33	91,67
20	66,67	100,00
21	50,00	91,67
22	41,67	83,33
23	50,00	83,33
24	41,67	91,67
25	58,33	91,67
26	50,00	83,33
27	66,67	91,67
28	33,33	83,33
29	66,67	100,00

Lampiran 25. Dokumentasi Penelitian



Gambar 1
TK Saraswati Tabanan



Gambar 2
Penyerahan Surat Observasi



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA



Gambar 3
Pelaksanaan Observasi di Kelompok B



Gambar 4
Pengumpulan Data





Gambar 5
Uji Coba Perorangan



Gambar 6
Uji Coba Kelompok Kecil



Gambar 7
Pelaksanaan *Pre-Nontest*



Gambar 8
Pelaksanaan *Post-Nontest*



Gambar 9
Foto Bersama