

## Lampiran 01. Surat Pengantar Pengumpulan Data



**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR**  
**KAMPUS DENPASAR**

Alamat : Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar

Fax & Telp. (0361)720964

**SURAT PENGANTAR**

No. 0338/UN48.10.6/KM/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Unit Pelaksana Proses Belajar Mengajar Fakultas Ilmu Pendidikan Kampus Denpasar, menyatakan bahwa:

Nama : Ni Putu Ary Pratama Dewi  
 NIM : 1711061016  
 Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
 Jurusan : Pendidikan Dasar  
 Judul : Pengembangan Game Education Berbasis Multimedia Interaktif Pada Aspek Bahasa Anak Kelompok B2 TK Negeri Pembina Badung

Dengan ini dinyatakan bahwa mahasiswa tersebut di atas disetujui untuk melakukan pengumpulan data dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa tersebut.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 29 Maret 2021

Ketua,



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.  
 NIP 19560520 198303 1002

## Lampiran 02. Surat Keterangan Telah Melakukan Pengumpulan Data



**DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA  
UPT. DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA  
TK. NEGERI PEMBINA BADUNG**

Alamat : Jalan Danau Batur. Mengwi. Badung

**SURAT KETERANGAN**

NOMOR: 005/17/TKN.BD/V/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala TK Negeri Pembina Badung :

Nama : Dewa Ketut Arga, S.Pd., M.Pd  
NIP : 19611231 198602 1 060  
Jabatan : Kepala TK Negeri Pembina Badung

Dengan ini menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa berikut :

Nama : Ni Putu Ary Pratama Dewi  
NIM : 1711061016  
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul Penelitian : Pengembangan *Game Education* Berbasis Multimedia Interaktif  
Pada Aspek Bahasa Anak Kelompok B2 TK Negeri Pembina  
Badung

Memang benar telah melakukan pengumpulan data dan penelitian untuk skripsi di TK Negeri Pembina Badung.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mengwi, 07 Mei 2021

Kepala TK Negeri Pembina Badung



Dewa Ketut Arga, S.Pd. M.Pd  
NIP. 19611231 198602 1 060

## Lampiran 03. Surat Validasi Ahli Isi Pembelajaran

**SURAT KETERANGAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Luh Ayu Tirtayani, S.Psi., M.Psi., Psikolog

NIP : 19820623 201212 2 002

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :

Nama : Ni Putu Ary Pratama Dewi

NIM : 1711061016

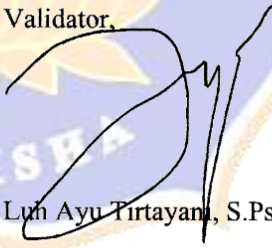
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Memang benar telah melakukan uji ahli isi pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian dengan judul “Pengembangan *Game Education* Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Pengembangan Aspek Bahasa Anak Kelompok B2 TK Negeri Pembina Badung”.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 28 April 2021

Validator,

  
Luh Ayu Tirtayani, S.Psi., M.Psi., Psikolog  
NIP 19820623 201212 2 002

## Lampiran 04. Surat Validasi Ahli Desain Pembelajaran Dan Media Pembelajaran

**SURAT KETERANGAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd, M.Pd

NIP : 195912311984031010

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :

Nama : Ni Putu Ary Pratama Dewi

NIM : 1711061016

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Memang benar telah melakukan uji ahli desain pembelajaran dan uji ahli media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian dengan judul "Pengembangan *Game Education* Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Pengembangan Aspek Bahasa Anak Kelompok B2 TK Negeri Pembina Badung".

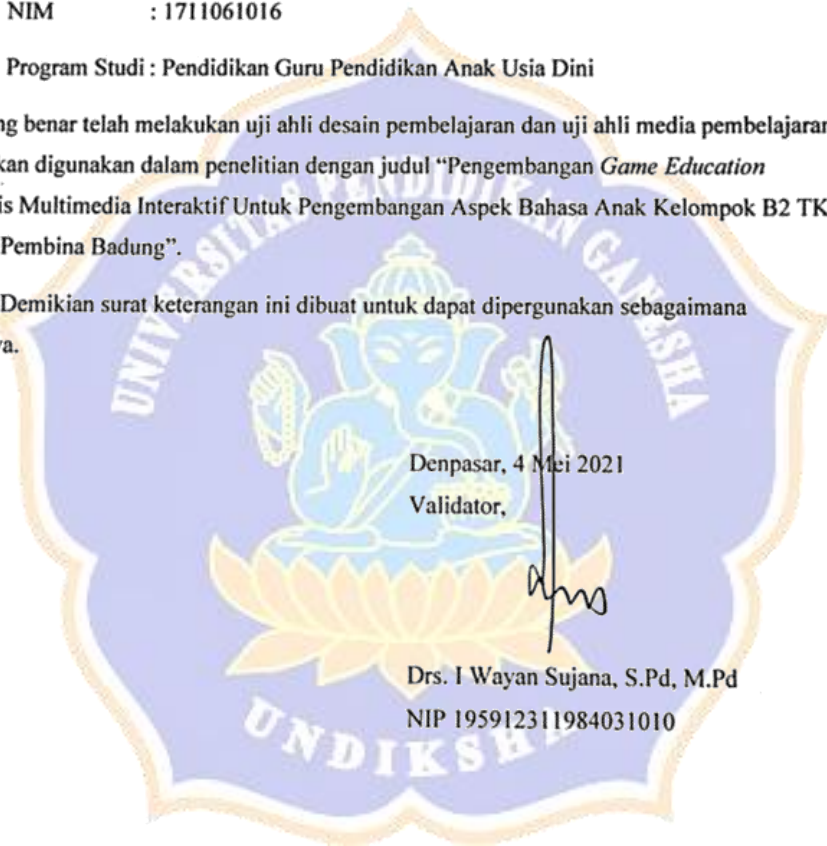
Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 4 Mei 2021

Validator,

Drs. I Wayan Sujana, S.Pd, M.Pd

NIP 195912311984031010



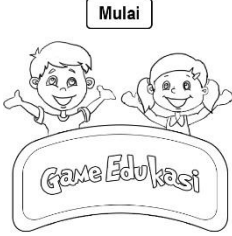



## Lampiran 05. Surat Hasil Wawancara dengan Guru






No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana strategi pembelajaran yang diterapkan?	Karena keterbatasan situasi di masa pandemi, jadi pembelajaran hanya bisa dilaksanakan dengan metode penugasan atau pembelajaran berbasis proyek melalui <i>WhatsApp</i> . Ditiap hari jumat orang tua anak datang ke sekolah untuk mengambil tugas untuk minggu selanjutnya dan mengumpulkan tugas di minggu sebelumnya. Proses pengerjaan tugas di foto dan juga rekam lalu dikirimkan melalui grup <i>Whatsapp</i> kelas.
2	Apa saja kesulitan dan permasalahan yang dialami pada pembelajaran daring?	Banyak kesulitan yang saya pribadi alami terutama pada pelaksanaan proses pembelajaran. Saya mengalami sedikit kesulitan pada pemilihan strategi dan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran daring.
3	Bagaimana kesan Ibu tentang pembelajaran daring di masa pandemi ini?	Pembelajaran daring banyak menimbulkan masalah terutama pada proses melaksanakan proses pembelajaran. Pada masa awal pembelajaran daring, anak dan juga orang tua sempat kesulitan dalam pembelajaran daring.
4.	Bagaimana respon anak pada saat melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran?	Anak sangat senang menggunakan media yang menarik karena anak akan senang belajar jika menggunakan media yang unik, menarik, tidak monoton yang belum pernah mereka gunakan. Jadi minat anak dalam belajar akan bertambah jika menggunakan media pembelajaran khususnya media pembelajaran yang menarik.




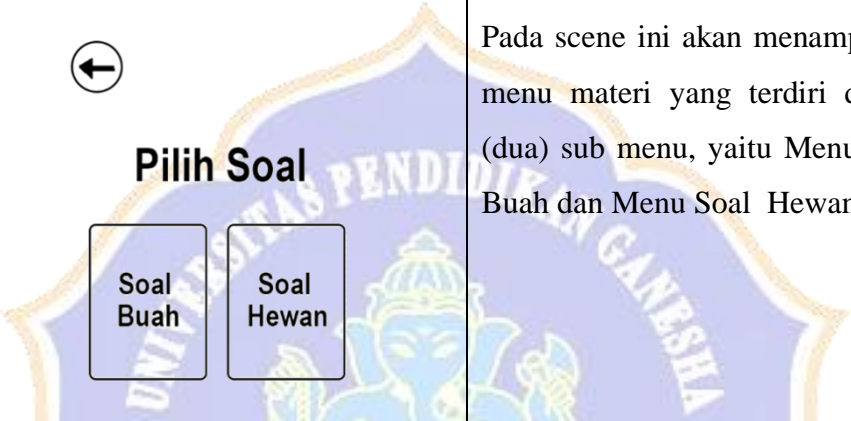
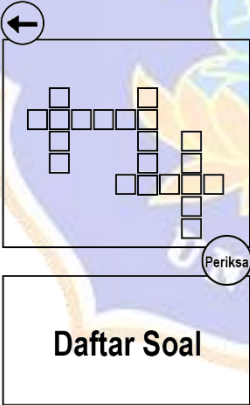
Lampiran 06. *Flowchart*

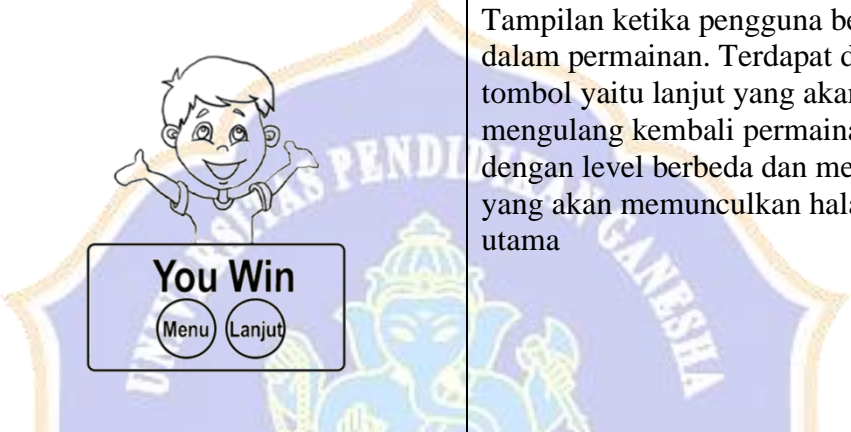
## Lampiran 07. Storyboard

NO	VISUAL	KETERANGAN
1	<p style="text-align: center;"><b>SELAMAT DATANG</b></p> <p style="text-align: center;">Mulai</p> 	<p>Scene Pembuka menampilkan halaman mulai, dimana pengguna harus klik tombol mulai untuk menuju ke menu utama.</p>
2	<p>Klik Mulai</p> 	<p>Tampilan ini merupakan tampilan menu utama, dimana pengguna bisa meng "klik" salah satu menu yang tersedia.</p>
3	<p>Klik Pengaturan</p> 	<p>Pada Scene ini menampilkan menu pilihan untuk menyalakan atau mematikan musik dan juga keluar game.</p>
4		<p>Pada Scene ini menampilkan menu keluar game.</p>

NO	VISUAL	KETERANGAN
5	<p data-bbox="395 286 703 320">Klik game tebak rumah</p> <div data-bbox="504 353 756 689" style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p data-bbox="539 367 721 412"><b>Cara Main</b></p> <p data-bbox="552 510 708 544">Cara Main 1</p>  </div>	<p data-bbox="890 322 1358 501">Pada Scene ini ditampilkan cara bermain game tebak rumah. Pengguna diminta untuk meng"klik" tanda next untuk melanjutkan ke halaman bermain.</p>
6		<p data-bbox="890 763 1358 943">Pada scene ini pengguna harus memilih salah satu jawaban yang benar dengan cara meng "klik" salah satu gambar rumah dengan nomor yang sesuai dengan instruksi.</p>
7	<p data-bbox="395 1137 639 1171">Klik Penjaga Toko</p> <div data-bbox="504 1182 756 1532" style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p data-bbox="539 1196 721 1240"><b>Cara Main</b></p> <p data-bbox="552 1352 708 1386">Cara Main 2</p>   </div>	<p data-bbox="890 1173 1358 1352">Pada Scene ini ditampilkan cara bermain game penjaga toko. Pengguna diminta untuk meng"klik" tanda next untuk melanjutkan ke halaman bermain.</p>
8		<p data-bbox="890 1626 1358 1771">Pada scene ini pengguna harus memilih beberapa benda yang benar dengan cara meng "klik" gambar yang sesuai dengan instruksi.</p>



NO	VISUAL	KETERANGAN
9	<p data-bbox="395 286 735 320">Klik game teka teki silang</p> 	<p data-bbox="890 324 1356 504">Pada Scene ini ditampilkan cara bermain game teka teki silang. Pengguna diminta untuk meng"klik" tanda next untuk melanjutkan ke halaman bermain.</p>
10		<p data-bbox="890 723 1342 920">Pada scene ini akan menampilkan menu materi yang terdiri dari 2 (dua) sub menu, yaitu Menu Soal Buah dan Menu Soal Hewan.</p>
11		<p data-bbox="890 1218 1342 1469">Tampilan halaman soal buah berisikan beberapa gambar buah dimana pengguna harus melengkapi teka teki silang yang tersedia.</p>

NO	VISUAL	KETERANGAN
12		<p>Tampilan ketika pengguna tidak berhasil dalam permainan. Terdapat dua tombol yaitu main lagi yang akan mengulang kembali permainan dan menu yang akan memunculkan halaman utama</p>
13		<p>Tampilan ketika pengguna berhasil dalam permainan. Terdapat dua tombol yaitu lanjut yang akan mengulang kembali permainan dengan level berbeda dan menu yang akan memunculkan halaman utama</p>

## Lampiran 08. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)**

Semester/Minggu : II/III  
 Hari/Tanggal : Senin, 11 Januari 2021  
 Kelompok : B2  
 Tema/Subtema : Lingkungan sekitar/ Rumahku

Tujuan, Alat & Bahan, Model Pembelajaran	KD, Materi	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Perkembangan	Kriteria Evaluasi	Hasil Evaluasi
Tujuan : Anak memiliki perilaku baik dan santun (Nam)	Nam 3.2- 4.2 Perilaku jujur	<b>Kegiatan Pembuka:</b> Berdoa sebelum memulai kegiatan (Nam)  <b>Inti :</b> Anak mengunting dan menempel bingo binatang (Fismot)	Berperilaku sopan dan santun, <b>a/4.2/Nam</b>	Sikap anak	
Anak melakukan sesuatu tanpa dibantu (Sosem)	Sosem 2.8 Perilaku Mandiri	Anak mengerjakan asosiasi kata "rumah" sesuai dengan kamus bergambar (Sosem)	Melakukan sesuatu tanpa dibantu, <b>2.8/Sos</b>	Kemandirian ketepatan	
Anak melakukan gerakan terkoordinasi, seimbang dan juga lingkungan (Fismot)	Fismot 3.3 – 4.3 Kemampuan motorik kasar dan halus	Anak melengkapi huruf yang hilang pada lembar kerja (Kognitif)	Melakukan gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang dan lincah, <b>a/2.1.Fis</b>	Ketepatan hasil karya	

<p>Anak mengelompokkan benda dengan berbagai cara (Kognitif)</p>	<p>Kognitif 3.6 – 4.6 Benda sekitar</p>	<p>Anak mengamati, media yang ada, menyelesaikan permasalahan dan juga menulis huruf (Bhs)</p>	<p>Mengelompokkan benda dengan berbagai cara, a/4.6/Kog</p>	<p>Ketepatan</p>	
<p>Anak menunjukkan bentuk-bentuk symbol (Bhs)</p>	<p>Bahasa 3.12 – 4.12 Keaksaraan awal</p>	<p><b>Istirahat :</b> Mencuci tangan, berdoa, makan bersama, bermain di halaman.</p>	<p>Menunjukkan bentuk symbol (pra membaca) a/4.12/Bhs</p>	<p>Sikap anak ketepatan</p>	
<p>Anak menampilkan hasil karya seni (Seni) Alat&amp;bahan : Lembar kerja, gunting, lem, kamus bergambar, media game education. Model pembelajaran : Pendekatan saintifik yang melibatkan indera anak</p>	<p>Seni 3.15 – 4.15 Mengenal dan menghasilkan berbagai karya</p>	<p><b>Recalling :</b> Berdiskusi kegiatan hari ini dan info kegiatan besok</p> <p><b>Penutup :</b> Anak menyanyikan lagu tentang rumah. Anak bebas mencari lagu yang disukai dan coba nyanyikan (Seni)</p>	<p>Menampilkan hasil karya seni, b/4.15/Seni</p>		

dengan metode tanya jawab, pemberian tugas, unjuk kerja demonstrasi.					
--	--	--	--	--	--

Mengetahui,

Kepala TK Negeri Pembina Badung

Badung, 8 Maret 2021

Guru Kelompok B2



Dewa Ketut Arga, S.Pd., M.Pd

NIP. 19611231 198602 1 060

Ida Ayu Komang Sri Ambarasari S.S.Pd AUD

NIP. 19750204 200501 2 009



## Lampiran 9. Kuesioner Uji Coba Produk Ahli Isi Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN PRODUK  
PENGEMBANGAN *GAME EDUCATION* BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF  
PADA ASPEK BAHASA ANAK KELOMPOK B2 TK NGERI PEMBINA BADUNG  
(AHLI ISI PEMBELAJARAN)**

Judul Penelitian : Pengembangan *Game Education* Berbasis Multimedia Interaktif Pada  
Aspek Bahasa Anak Kelompok B2 TK Negeri Pembina Badung

Sasaran Program : Anak Kelompok B Taman Kanak-kanak

Peneliti : Ni Putu Ary Pratama Dewi

Pembimbing : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd (Pembimbing 1)  
Didith Pramunditya Ambara, S.Psi., M.A (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Luh Ayu Tirtayani, S.Psi., M.Psi., Psikolog

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilakukannya penelitian mengenai “Pengembangan *Game Education* Berbasis Multimedia Interaktif Pada Aspek Bahasa Anak Kelompok B2 TK Negeri Pembina Badung”, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Media *Game Education* sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian isi pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang Media *Game Education* yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya Media *Game Education* tersebut pada aspek bahasa anak kelompok B Taman Kanak-kanak. Penilaian, komentar dan masukan yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan Media *Game Education*. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian isi pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

### A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/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 *Game Education*

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
<b>Aspek Kurikulum</b>					
1.	Materi dalam game sesuai dengan kompetensi dasar	✓			
2.	Materi dalam game sesuai dengan indikator pembelajaran	✓			
3.	Materi dalam game sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓			
<b>Aspek Materi</b>					
4.	Ketepatan materi dengan kehidupan nyata anak	✓			
5.	Materi disajikan dengan menarik	✓			
6.	Materi mudah dipahami	✓			
7.	Cakupan materi sesuai dengan anak kelompok B Taman Kanak-kanak	✓			
<b>Aspek Kebahasaan</b>					
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh anak	✓			
9.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik usia anak.	✓			
10.	Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten	✓			

Aspek Evaluasi				
11.	Kejelasan hasil pengembangan media	✓		

### C. Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

Media yang disusun ini telah memenuhi kesesuaian pada aspek materi, kurikulum, kebahasaan, dan evaluasinya pada jenjang pendidikan taman kanak-kanak.

### D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan.

1. Layak untuk digunakan
2. Layak untuk digunakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk digunakan



Denpasar, 28 April 2021  
Validator,

Luh Ayu Tirtayani, S.Psi., M.Psi., Psikolog  
NIP 198206232012122002

## Lampiran 10. Kuesioner Uji Coba Produk Ahli Desain Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN PRODUK  
PENGEMBANGAN *GAME EDUCATION* BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF  
PADA ASPEK BAHASA ANAK KELOMPOK B2 TK NGERI PEMBINA BADUNG  
( AHLI DESAIN PEMBELAJARAN )**

Judul Penelitian : Pengembangan *Game Education* Berbasis Multimedia Interaktif Pada  
Aspek Bahasa Anak Kelompok B2 TK Negeri Pembina Badung

Sasaran Program : Anak Kelompok B Taman Kanak-kanak

Peneliti : Ni Putu Ary Pratama Dewi

Pembimbing : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd (Pembimbing 1)  
Didith Pramunditya Ambara, S.Psi., M.A (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd, M.Pd

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilakukannya penelitian mengenai “Pengembangan *Game Education* Berbasis Multimedia Interaktif Pada Aspek Bahasa Anak Kelompok B2 TK Negeri Pembina Badung”, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Media *Game Education* sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian isi pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang Media *Game Education* yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya Media *Game Education* tersebut pada aspek bahasa anak kelompok B Taman Kanak-kanak. Penilaian, komentar dan masukan yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan Media *Game Education*. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian isi pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.



### B. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/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 Multimedia Interaktif

No	Pernyataan	Jawaban			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
<b>Aspek Tujuan</b>					
1.	Kejelasan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dengan menggunakan multimedia interaktif	✓			
<b>Aspek Strategi</b>					
2.	Kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam multimedia interaktif dapat membangkitkan motivasi anak dalam belajar		✓		
3.	Penyampaian materi sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang logis		✓		
4.	Memberikan petunjuk belajar menggunakan multimedia interaktif	✓			
5.	Memberikan kesempatan pada anak untuk belajar dengan mandiri		✓		
6.	Materi disampaikan dengan menarik		✓		
<b>Aspek Evaluasi</b>					
7.	Diberikan evaluasi untuk mengukur kemampuan anak	✓			



**C. Komentor/Saran**

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

*subang direvisi & layak*

.....

.....

.....

**D. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan.

- 4. Layak untuk digunakan
- 5. Layak untuk digunakan dengan revisi
- 6. Tidak layak untuk digunakan



Denpasar, 4 Mei 2021  
Validator,

Drs. I Wayan Sujana, S.Pd, M.Pd  
NIP. 195912311984031010

## Lampiran 11. Kuesioner Uji Coba Produk Ahli Media Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN PRODUK  
PENGEMBANGAN *GAME EDUCATION* BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF  
PADA ASPEK BAHASA ANAK KELOMPOK B2 TK NGERI PEMBINA BADUNG  
(AHLI MEDIA PEMBELAJARAN)**

Judul Penelitian : Pengembangan *Game Education* Berbasis Multimedia Interaktif Pada  
Aspek Bahasa Anak Kelompok B2 TK Negeri Pembina Badung

Sasaran Program : Anak Kelompok B Taman Kanak-kanak

Peneliti : Ni Putu Ary Pratama Dewi

Pembimbing : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd (Pembimbing 1)  
Didith Pramunditya Ambara, S.Psi., M.A (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd, M.Pd

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilakukannya penelitian mengenai “Pengembangan *Game Education* Berbasis Multimedia Interaktif Pada Aspek Bahasa Anak Kelompok B2 TK Negeri Pembina Badung”, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Media *Game Education* sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian isi pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang Media *Game Education* yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya Media *Game Education* tersebut pada aspek bahasa anak kelompok B Taman Kanak-kanak. Penilaian, komentar dan masukan yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan Media *Game Education*. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian isi pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

### C. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/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 Multimedia Interaktif

No	Pernyataan	Jawaban			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
<b>Aspek Desain Pesan</b>					
1.	Desain tampilan yang digunakan sesuai dengan karakteristik anak		✓		
2.	Gambar yang disajikan mendukung pembelajaran	✓			
3.	Teks terbaca dengan jelas		✓		
4.	Penggunaan jenis huruf, ukuran dan spasi tulisan yang tepat		✓		
5.	Komposisi dan kombinasi warna yang tepat dan juga serasi	✓			
6.	Animasi yang disajikan sesuai dengan materi		✓		
<b>Aspek Pengoprasian</b>					
7.	Media mudah untuk diakses		✓		
8.	Petunjuk penggunaan disajikan dengan jelas	✓			
9.	Terdapat tombol <i>next</i> , <i>exit</i> dan <i>previous</i>		✓		
<b>Aspek Ketepatan, Teknik, Kejelasan</b>					
10	Media yang digunakan dapat membantu anak dalam pemahaman materi pembelajaran		✓		

11.	Konsisten dengan tema pembelajaran		✓		
12.	Media dapat membangkitkan motivasi belajar anak	✓			

### C. Komentarisaran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

*Sudah direvisi & layak digunakn*

.....

.....

.....

### D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan.

7. Layak untuk digunakan
8. Layak untuk digunakan dengan revisi
9. Tidak layak untuk digunakan



Denpasar, 4 Mei 2021  
Validator,

Drs. I Wayan Sujana, S.Pd, M.Pd  
NIP. 195912311984031010

## Lampiran 12. Surat Keterangan Uji Coba Perorangan

**SURAT KETERANGAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ida Ayu Komang Sri Ambarasari S,S.Pd AUD

Jabatan : Guru Kelompok B2

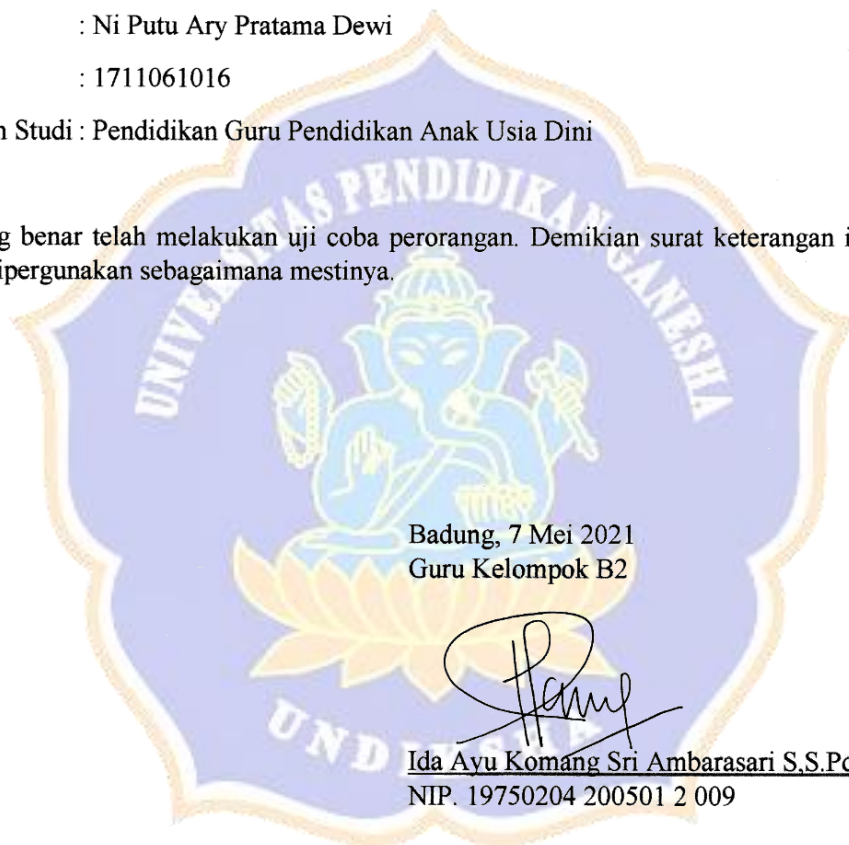
Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dibawah ini :

Nama : Ni Putu Ary Pratama Dewi

NIM : 1711061016

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Memang benar telah melakukan uji coba perorangan. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Badung, 7 Mei 2021  
Guru Kelompok B2

Ida Ayu Komang Sri Ambarasari S.S.Pd AUD  
NIP. 19750204 200501 2 009



## Lampiran 13. Kuesioner Uji Coba Perorangan (Responden 1)

**ANGKET PENILAIAN PRODUK**  
**GAME EDUCATION BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA ASPEK**  
**BAHASA ANAK KELOMPOK B2 TK NEGERI PEMBINA BADUNG**  
**(UJI COBA PERORANGAN RESPONDEN 1)**

**A. Identitas Anak**

Nama : Ida Ayu Alit Dharmayanti  
 Kelas : B2  
 No. Absen : 1

**B. Petunjuk**

Berikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

**C. Keterangan Jawaban**

No	Jawaban	Keterangan
1	SS	Sangat Setuju
2	S	Setuju
3	TS	Tidak Setuju
4	STS	Sangat Tidak Setuju

**D. Penilaian Game Education Oleh Anak melalui Guru**

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		SS	S	TS	STS
<b>Aspek Desain Pesan</b>					
1	Desain media pembelajaran menarik untuk dipelajari		√		
2	Gambar yang digunakan jelas dan sesuai dengan materi pembelajaran	√			
3	Teks yang digunakan dalam media mudah dibaca dan jelas	√			
4	Suara dubbing yang digunakan jelas	√			
<b>Aspek Materi</b>					
5	Materi yang disampaikan sesuai dengan tema yang akan dipelajari		√		
6	Materi pembelajaran yang digunakan mudah dipahami		√		
7	Materi yang disajikan dalam media	√			

	bermanfaat untuk dipelajari				
<b>Aspek Pengoperasian</b>					
8	Media pembelajaran dapat digunakan dengan mudah	√			
9	Media pembelajaran memberikan petunjuk penggunaan yang mudah dipahami	√			
<b>Aspek Motivasi</b>					
10	Media pembelajaran dapat memberikan semangat dan motivasi anak dalam belajar	√			

### C. Komentor/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

Gamenya bagus

Badung, 7 Mei 2021

Guru Kelompok B2,

  
Ida Ayu Komang Sri Ambarasari S.S.PdAUD  
NIP. 19750204 200501 2 009



## Lampiran 14. Kuesioner Uji Coba Perorangan (Responden 2)

**ANGKET PENILAIAN PRODUK**  
**GAME EDUCATION BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA ASPEK**  
**BAHASA ANAK KELOMPOK B2 TK NEGERI PEMBINA BADUNG**  
**(UJI COBA PERORANGAN RESPONDEN 2)**

**A. Identitas Anak**

Nama : Ni Putu Sucitra Mahagita Putri  
 Kelas : B2  
 No. Absen : 4

**B. Petunjuk**

Berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

**C. Keterangan Jawaban**

No	Jawaban	Keterangan
1	SS	Sangat Setuju
2	S	Setuju
3	TS	Tidak Setuju
4	STS	Sangat Tidak Setuju

**D. Penilaian *Game Education* Oleh Anak melalui Guru**

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		SS	S	TS	STS
<b>Aspek Desain Pesan</b>					
1	Desain media pembelajaran menarik untuk dipelajari	✓			
2	Gambar yang digunakan jelas dan sesuai dengan materi pembelajaran		✓		
3	Teks yang digunakan dalam media mudah dibaca dan jelas		✓		
4	Suara dubbing yang digunakan jelas	✓			
<b>Aspek Materi</b>					
5	Materi yang disampaikan sesuai dengan tema yang akan dipelajari	✓			
6	Materi pembelajaran yang digunakan mudah dipahami	✓			
7	Materi yang disajikan dalam media	✓			

	bermanfaat untuk dipelajari				
<b>Aspek Pengoperasian</b>					
8	Media pembelajaran dapat digunakan dengan mudah	√			
9	Media pembelajaran memberikan petunjuk penggunaan yang mudah dipahami	√			
<b>Aspek Motivasi</b>					
10	Media pembelajaran dapat memberikan semangat dan motivasi anak dalam belajar	√			

### C. Komentaris/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

Gamenya seru dan asik



Badung, 7 Mei 2021

Guru Kelompok B2,

Ida Ayu Komang Sri Ambarasari S.S.PdAUD

NIP. 19750204 200501 2 009

## Lampiran 15. Kuesioner Uji Coba Perorangan (Responden 3)

**ANGKET PENILAIAN PRODUK**  
**GAME EDUCATION BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA ASPEK**  
**BAHASA ANAK KELOMPOK B2 TK NEGERI PEMBINA BADUNG**  
**(UJI COBA PERORANGAN RESPONDEN 3)**

**A. Identitas Anak**

Nama : I Kadek Rajna Agga Sampurna Yasa  
 Kelas : B2  
 No. Absen : 13

**B. Petunjuk**

Berikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

**C. Keterangan Jawaban**

No	Jawaban	Keterangan
1	SS	Sangat Setuju
2	S	Setuju
3	TS	Tidak Setuju
4	STS	Sangat Tidak Setuju

**D. Penilaian *Game Education* Oleh Anak melalui Guru**

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		SS	S	TS	STS
<b>Aspek Desain Pesan</b>					
1	Desain media pembelajaran menarik untuk dipelajari	√			
2	Gambar yang digunakan jelas dan sesuai dengan materi pembelajaran	√			
3	Teks yang digunakan dalam media mudah dibaca dan jelas	√			
4	Suara dubbing yang digunakan jelas		√		
<b>Aspek Materi</b>					
5	Materi yang disampaikan sesuai dengan tema yang akan dipelajari		√		
6	Materi pembelajaran yang digunakan mudah dipahami	√			
7	Materi yang disajikan dalam media	√			



	bermanfaat untuk dipelajari				
<b>Aspek Pengoperasian</b>					
8	Media pembelajaran dapat digunakan dengan mudah		√		
9	Media pembelajaran memberikan petunjuk penggunaan yang mudah dipahami	√			
<b>Aspek Motivasi</b>					
10	Media pembelajaran dapat memberikan semangat dan motivasi anak dalam belajar	√			


### C. Komentor/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

Gamenya banyak kartun

Badung, 7 Mei 2021

Guru Kelompok B2,

  
Ida Ayu Komang Sri Ambarasari S,S.PdAUD  
NIP. 19750204 200501 2 009



Lampiran 16. Dokumentasi Penelitian



**Wawancara Dengan Guru Kelompok B TK Pembina Badung**





**Simulasi Produk *Game Education* Pada Tahap Uji Coba Perorangan**





**Penggunaan Produk *Game Education* Pada Tahap Uji Coba Perorangan**



## RIWAYAT HIDUP



Ni Putu Ary Pratama Dewi lahir di Dilli pada tanggal 19 Juli 1999. Penulis merupakan anak pertama dari Bapak I Ketut Gede Arya dan Ibu Alberta Marselina Manafe. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Saat ini, penulis beralamat di Desa Buduk, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung, Provinsi Bali. Nomor telepon penulis yaitu 082146434639 serta alamat email [arypratamadewi@gmail.com](mailto:arypratamadewi@gmail.com).

Penulis menyelesaikan pendidikan taman kanak-kanak di TK Kemala Bhayangkari Bangli dan lulus pada tahun 2005. Kemudian penulis melanjutkan ke jenjang sekolah dasar di SD Negeri 6 Dalung dan lulus pada tahun 2011. Kemudian penulis melanjutkan di SMP Negeri 2 Mengwi dan lulus pada tahun 2014. Pada tahun 2017, penulis menyelesaikan pendidikan sekolah menengah atas di SMA Negeri 2 Mengwi dengan Jurusan IPB dan melanjutkan ke Jurusan Pendidikan Dasar Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada akhir semester di tahun 2021 penulis telah menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pengembangan *Game Education* Berbasis Multimedia Interaktif Pada Aspek Bahasa Anak Kelompok B2 TK Negeri Pembina Badung”.

