



Lampiran 01. Surat Observasi Awal Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja-Bali
 Telepon 0362-22570; Faximile : 0362-25735
 Laman : <http://www.undiksha.ac.id>

Singaraja, 8 Desember 2020

Nomor : 1951/UN.48.10.1/LT/2020
 Hal : Pengumpulan data

Yth. Kepala SD Negeri Sekardadi

di Tempat

Dengan Hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha Singaraja, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi Bapak/Ibu. Adapun nama mahasiswa tersebut:

No	Nama Mahasiswa	NIM	Jurusan	Prodi
1	Ni Komang Tryani Darma Pratiwi	1711031313	Pendidikan Dasar	Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Demikian atas kesediaan dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

a.n Dekan
 Wakil Dekan I

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

Tembusan

1. Kasubbag Akademik FIP
2. Arsip



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja-Bali
Telepon 0362-22570; Faximile : 0362-25735
Laman : <http://www.undiksha.ac.id>

Singaraja, 8 Desember 2020

Nomor : 1951/UN.48.10.1/LT/2020
Hal : Pengumpulan data

Yth. Kepala SD Negeri Kedisan

di Tempat

Dengan Hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha Singaraja, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi Bapak/Ibu. Adapun nama mahasiswa tersebut:

No	Nama Mahasiswa	NIM	Jurusan	Prodi
1	Ni Komang Tryani Darma Pratiwi	1711031313	Pendidikan Dasar	Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Demikian atas kesediaan dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

a.n Dekan
Wakil Dekan I


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

Tembusan
1. Kasubbag Akademik FIP
2. Arsip



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja-Bali
 Telepon 0362-22570; Faximile : 0362-25735
 Laman : <http://www.undiksha.ac.id>

Singaraja, 8 Desember 2020


Nomor : 1951/UN.48.10.1/LT/2020
 Hal : Pengumpulan data

Yth. Kepala SD Negeri 2 Abang Batudinding
 di Tempat

Dengan Hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha Singaraja, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi Bapak/Ibu. Adapun nama mahasiswa tersebut:

No	Nama Mahasiswa	NIM	Jurusan	Prodi
1	Ni Komang Tryani Darma Pratiwi	1711031313	Pendidikan Dasar	Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Demikian atas kesediaan dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

a.n Dekan
 Wakil Dekan I

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

Tembusan
 1. Kasubbag Akademik FIP
 2. Arsip



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja-Bali
Telepon 0362-22570; Faximile : 0362-25735
Laman : <http://www.undiksha.ac.id>

Singaraja, 8 Desember 2020

Nomor : 1951/UN.48.10.1/LT/2020
Hal : Pengumpulan data

Yth. Kepala SD Negeri 1 Terunyan

di Tempat

Dengan Hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha Singaraja, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi Bapak/Ibu. Adapun nama mahasiswa tersebut:

No	Nama Mahasiswa	NIM	Jurusan	Prodi
1	Ni Komang Tryani Darma Pratiwi	1711031313	Pendidikan Dasar	Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Demikian atas kesediaan dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

a.n Dekan
Wakil Dekan I

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

Tembusan
1. Kasubbag Akademik FIP
2. Arsip



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja-Bali
Telepon 0362-22570; Faximile : 0362-25735

Laman : <http://www.undiksha.ac.id>

Singaraja, 8 Desember 2020

Nomor : 1951/UN.48.10.1/LT/2020

Hal : Pengumpulan data

Yth. Kepala SD Negeri 1 Buah

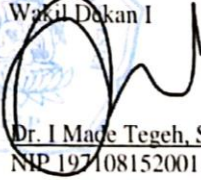
di Tempat

Dengan Hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha Singaraja, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi Bapak/Ibu. Adapun nama mahasiswa tersebut:

No	Nama Mahasiswa	NIM	Jurusan	Prodi
1	Ni Komang Tryani Darma Pratiwi	1711031313	Pendidikan Dasar	Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Demikian atas kesediaan dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

a.n Dekan
Wakil Dekan I


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

Tembusan

1. Kasubbag Akademik FIP
2. Arsip

Lampiran 02. Surat Pengantar dari Sekolah



PEMERINTAH KABUPATEN BANGLI
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SD NEGERI 1 BUAHAN

Alamat: Desa Buah, Kec. Kintamani, Kab. Bangli (80652)

SURAT PENGANTAR

Nomor: 421/63/SDN 1 Buah/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala SD Negeri 1 Buah, Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli, Provinsi Bali, dengan ini menerangkan bahwa:

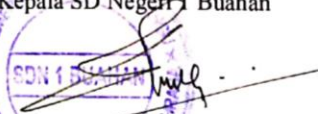
No	Nama Mahasiswa	NIM	Jurusan	Prodi
1	Ni Komang Tryani Darma Pratiwi	1711031313	Pendidikan Dasar	Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Memang benar mahasiswa di atas telah melakukan kegiatan observasi pengumpulan data sebagai syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha.

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Buahan, 18 Desember 2020

Kepala SD Negeri 1 Buah


 Nyoman Pugra, S.Pd, SD., M.Pd
 NIP. 19650412 198804 1 005





PEMERINTAH KABUPATEN BANGLI
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SDN 2 ABANG BATUDINDING

Alamat: Dusun Dukuh, Desa Abang Batudinding, Kec. Kintamani, Kab. Bangli (80652)

SURAT PENGANTAR

Nomor: 421/79/SDN 2 Abd/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala SD Negeri 2 Abang Batudinding, Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli, Provinsi Bali, dengan ini menerangkan bahwa:

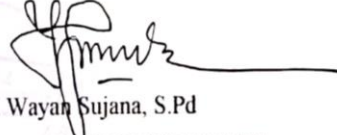
No	Nama Mahasiswa	NIM	Jurusan	Prodi
1	Ni Komang Tryani Darma Pratiwi	1711031313	Pendidikan Dasar	Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Memang benar mahasiswa di atas telah melakukan kegiatan observasi pengumpulan data sebagai syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha.

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Abang Batudinding, 18 Desember 2020

Kepala SDN 2 Abang Batudinding



I Wayan Sujana, S.Pd
NIP. 19670123 198701 1 001





PEMERINTAH KABUPATEN BANGLI
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SD NEGERI 1 TERUNYAN
Alamat: Desa Terunyan, Kec. Kintamani, Kab. Bangli (80652)

SURAT PENGANTAR

Nomor: 421/ 14/ SDN 1 Terunyan/ 2020

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala SD Negeri 1 Terunyan, Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli, Provinsi Bali, dengan ini menerangkan bahwa:

No	Nama Mahasiswa	NIM	Jurusan	Prodi
1	Ni Komang Tryani Darma Pratiwi	1711031313	Pendidikan Dasar	Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Memang benar mahasiswa di atas telah melakukan kegiatan observasi pengumpulan data sebagai syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha.

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Terunyan, 18 Desember 2020

Kepala SDN 1 Terunyan

I Nyoman Siyem, S.Pd

NIP.196512311986061029





PEMERINTAH KABUPATEN BANGLI
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SD NEGERI KEDISAN
Alamat: Desa Kedisan, Kec. Kintamani, Kab. Bangli (80652)



SURAT PENGANTAR

Nomor: 421/47/SD/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala SD Negeri Kedisan, Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli, Provinsi Bali, dengan ini menerangkan bahwa:

No	Nama Mahasiswa	NIM	Jurusan	Prodi
1	Ni Komang Tryani Darma Pratiwi	1711031313	Pendidikan Dasar	Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Memang benar mahasiswa di atas telah melakukan kegiatan observasi pengumpulan data sebagai syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha.

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kintamani, 17 Desember 2020

Ni Wayan Suardani, S.Pd.SD

NIP. 19640304 198404 2 005





PEMERINTAH KABUPATEN BANGLI
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SD NEGERI SEKARDADI

Alamat: Jalan Raya Sekardadi, Kec. Kintamani, Kab. Bangli (80652)



SURAT PENGANTAR

Nomor: 421/ 41/ SDN Sekardadi/ 2020

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala SD Negeri Sekardadi, Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli, Provinsi Bali, dengan ini menerangkan bahwa:

No	Nama Mahasiswa	NIM	Jurusan	Prodi
1	Ni Komang Tryani Darma Pratiwi	1711031313	Pendidikan Dasar	Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Memang benar mahasiswa di atas telah melakukan kegiatan observasi pengumpulan data sebagai syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha.

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sekardadi, 18 Desember 2020

Kepala SD Negeri Sekardadi

I Ketut Suwirnya, S.Pd.SD

NIP. 19701231 20012 1033



Lampiran 03. Hasil Kuesioner Guru

**KUESIONER OBSERVASI
GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID**

Nama Guru : NI NYOMAN ARTINI ASIH, S.Pd.Pd.
 NIP : 19720919 199803 2011
 Sekolah : SDN 1 BUAHAN
 Jabatan : GURU KELAS

Petunjuk:

Berilah tanda (√) pada pertanyaan dibawah ini!

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

Rr : Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Kriteria				
		SS	S	Rr	TS	STS
		5	4	3	2	1
1	Media pembelajaran penting dalam proses pembelajaran.		√			
2	Guru menggunakan media pembelajaran dalam mengajar.		√			
3	Dalam mengajar guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.		√			
4	Adanya media pembelajaran membuat siswa lebih bersemangat belajar.	√				
5	Perlu dikembangkan media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran pada muatan IPA.		√			
6	Pada pelajaran muatan IPA media <i>game edukasi</i> perlu dikembangkan.		√			
7	Adanya media pembelajaran dalam bentuk <i>game edukasi</i> membuat siswa lebih suka belajar IPA		√			
8	Kehadiran media <i>game edukasi</i> dimasa pandemic dapat membantu siswa dalam belajar dirumah.		√			
9	Media <i>game edukasi</i> dapat mengemas materi pelajaran dengan cara yang berbeda dan menarik.		√			
10	Media <i>game edukasi</i> dijadikan sebagai salah satu media pendukung dalam proses pembelajaran.		√			

**KUESIONER OBSERVASI
GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID**

Nama Guru : NI NENGTAH WIDIANI, S.Pd
 NIP : 196903092007012022
 Sekolah : SDN 2. ABANG BATUAINIANG
 Jabatan : GURU KELAS

Petunjuk:

Berilah tanda (√) pada pertanyaan dibawah ini!

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

Rr : Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Kriteria				
		SS	S	Rr	TS	STS
		5	4	3	2	1
1	Media pembelajaran penting dalam proses pembelajaran.	✓				
2	Guru menggunakan media pembelajaran dalam mengajar.		✓			
3	Dalam mengajar guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.		✓			
4	Adanya media pembelajaran membuat siswa lebih bersemangat belajar.		✓			
5	Perlu dikembangkan media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran pada muatan IPA.		✓			
6	Pada pelajaran muatan IPA media <i>game edukasi</i> perlu dikembangkan.		✓			
7	Adanya media pembelajaran dalam bentuk <i>game edukasi</i> membuat siswa lebih suka belajar IPA		✓			
8	Kehadiran media <i>game edukasi</i> dimasa pandemic dapat membantu siswa dalam belajar dirumah.	✓				
9	Media <i>game edukasi</i> dapat mengemas materi pelajaran dengan cara yang berbeda dan menarik.		✓			
10	Media <i>game edukasi</i> dijadikan sebagai salah satu media pendukung dalam proses pembelajaran.		✓			

**KUESIONER OBSERVASI
GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID**

Nama Guru : Mi Luh Setiawati, S.Pd

NIP : 197209022005012008

Sekolah : SDN Kelisau

Jabatan : Guru Kelas

Petunjuk:

Berilah tanda (√) pada pertanyaan dibawah ini!

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

Rr : Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Kriteria				
		SS	S	Rr	TS	STS
		5	4	3	2	1
1	Media pembelajaran penting dalam proses pembelajaran.	✓				
2	Guru menggunakan media pembelajaran dalam mengajar.		✓			
3	Dalam mengajar guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.		✓			
4	Adanya media pembelajaran membuat siswa lebih bersemangat belajar.	✓				
5	Perlu dikembangkan media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran pada muatan IPA.	✓				
6	Pada pelajaran muatan IPA media <i>game edukasi</i> perlu dikembangkan.		✓			
7	Adanya media pembelajaran dalam bentuk <i>game edukasi</i> membuat siswa lebih suka belajar IPA		✓			
8	Kehadiran media <i>game edukasi</i> dimasa pandemic dapat membantu siswa dalam belajar dirumah.		✓			
9	Media <i>game edukasi</i> dapat mengemas materi pelajaran dengan cara yang berbeda dan menarik.		✓			
10	Media <i>game edukasi</i> dijadikan sebagai salah satu media pendukung dalam proses pembelajaran.		✓			

**KUESIONER OBSERVASI
GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID**

Nama Guru : I KETUT SARNATA . S.Pd.
 NIP : 197111272000121006
 Sekolah : SDN SEKARDADI
 Jabatan : GURU KELAS . V .

Petunjuk:

Berilah tanda (√) pada pertanyaan dibawah ini!

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

Rr : Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Kriteria				
		SS	S	Rr	TS	STS
		5	4	3	2	1
1	Media pembelajaran penting dalam proses pembelajaran.		✓			
2	Guru menggunakan media pembelajaran dalam mengajar.		✓			
3	Dalam mengajar guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.		✓			
4	Adanya media pembelajaran membuat siswa lebih bersemangat belajar.	✓				
5	Perlu dikembangkan media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran pada muatan IPA.		✓			
6	Pada pelajaran muatan IPA media <i>game edukasi</i> perlu dikembangkan.		✓			
7	Adanya media pembelajaran dalam bentuk <i>game edukasi</i> membuat siswa lebih suka belajar IPA		✓			
8	Kehadiran media <i>game edukasi</i> dimasa pandemic dapat membantu siswa dalam belajar dirumah.		✓			
9	Media <i>game edukasi</i> dapat mengemas materi pelajaran dengan cara yang berbeda dan menarik.		✓			
10	Media <i>game edukasi</i> dijadikan sebagai salah satu media pendukung dalam proses pembelajaran.		✓			

KUESIONER OBSERVASI GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID

Nama Guru : *Imade Tufan, S.Pd. Sct.*
 NIP : *197109212006091016*
 Sekolah : *SDN 1 Terunyan*
 Jabatan : *Guru kelas*

Petunjuk:

Berilah tanda (√) pada pertanyaan dibawah ini!

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

Rr : Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Kriteria				
		SS	S	Rr	TS	STS
		5	4	3	2	1
1	Media pembelajaran penting dalam proses pembelajaran.	✓				
2	Guru menggunakan media pembelajaran dalam mengajar.	✓				
3	Dalam mengajar guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.		✓			
4	Adanya media pembelajaran membuat siswa lebih bersemangat belajar.	✓				
5	Perlu dikembangkan media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran pada muatan IPA.	✓				
6	Pada pelajaran muatan IPA media <i>game edukasi</i> perlu dikembangkan.		✓			
7	Adanya media pembelajaran dalam bentuk <i>game edukasi</i> membuat siswa lebih suka belajar IPA		✓			
8	Kehadiran media <i>game edukasi</i> dimasa pandemic dapat membantu siswa dalam belajar dirumah.		✓			
9	Media <i>game edukasi</i> dapat mengemas materi pelajaran dengan cara yang berbeda dan menarik.	✓				
10	Media <i>game edukasi</i> dijadikan sebagai salah satu media pendukung dalam proses pembelajaran.		✓			

Lampiran 04. Surat Keterangan Uji Judges I



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

alamat: Jalan Udayana, Nomor 11, Singaraja. Tlp. (0362) 23950; 31372, Fax: (0362) 25735

SURAT KETERANGAN UJI *JUDGES* I

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.

NIP : 198408282009122005

Menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Ni Komang Tryani Darma Pratiwi

NIM : 1711031313

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Pendidikan Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Singaraja, 21 Mei 2021

Dosen/ Pakar,

Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198408282009122005

Lampiran 05. Hasil Uji Judges I

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
(INSTRUMEN VALIDASI UJI AHLI MATERI)

Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian *judges* untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan.

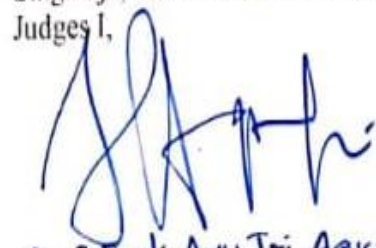
No.	Indikator Penilaian	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
PENGUNAAN BAHASA			
A. Kualitas Penggunaan Bahasa			
1	Susunan kalimat sesuai aturan bahasa Indonesia yang baik, benar, dan baku.	✓	
2	Bahasa yang digunakan dalam media mudah untuk dipahami.	✓	
3	Bahasa yang digunakan pada petunjuk penggunaan sesuai dengan tahap perkembangan siswa.	✓	
4	Kejelasan bahasa yang digunakan dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	✓	
5	Bahasa yang digunakan tidak bersifat ambigu atau memiliki penafsiran ganda.	✓	
6	Keefektifan kalimat yang digunakan dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	✓	
7	Petunjuk pengerjaan soal mudah dipahami sesuai dengan perkembangan siswa.	✓	
8	Kedalaman materi soal yang disampaikan dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	✓	
ISI SOAL			
A. Relevansi Latihan Soal terhadap Kompetensi Dasar			
9	Relevansi materi soal terhadap masing-masing kompetensi dasar pada media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	✓	
10	Kedalaman materi soal yang disampaikan dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> sesuai dengan kompetensi dasar.	✓	
B. Relevansi Latihan Soal terhadap Indikator			
11	Relevansi materi soal terhadap masing-masing indikator pada media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	✓	
12	Kedalaman materi soal yang disampaikan dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> sesuai dengan indikator.	✓	

C. Relevansi Latihan Soal terhadap Tingkat Perkembangan Siswa			
13	Relevansi materi soal terhadap tingkat perkembangan kognitif pada siswa.	✓	
D. Relevansi Latihan Soal terhadap Tingkatan HOTS			
14	Latihan soal dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> berbasis soal HOTS dapat melatih pemecahan masalah.	✓	
15	Relevansi latihan soal dapat melatih kemampuan berpikir siswa.	✓	

Catatan:

- sudah bagus dan bisa digunakan
- kata indikator sambung dengan pembelajaran
- Belum ada bagaimana kaitannya dengan tujuan pembelajaran dan berbasis soal HOTS

Singaraja, 22 Mei 2021
Judges I,



(Dr. I Gusti Ayu Tri Agustina, M.Pd.)
NIP. 108408282003122005

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
(INSTRUMEN VALIDASI UJI AHLI MEDIA)

Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian *judges* untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan

No.	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
DESAIN MEDIA			
A. Desain Sampul Media			
1	Kemenaikan <i>desain</i> tampilan sampul media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	✓	
2	Kejelasan identitas sampul media.	✓	
3	Keserasian warna pada tampilan sampul media.	✓	
B. Kualitas Gambar yang Ditampilkan			
4	Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan latihan soal berbasis <i>HOTS</i> sesuai muatan IPA topik alat permapasan manusia dan hewan.	✓	
5	Ukuran gambar yang digunakan pada latihan soal berbasis <i>HOTS</i> sudah sesuai	✓	
C. Kejelasan Teks yang Ditampilkan			
6	Teks yang digunakan pada buku media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> dapat dibaca dengan baik.	✓	
7	Kesesuaian pemilihan jenis huruf.	✓	
D. Tampilan Media			
8	Kombinasi warna pada media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> disusun secara baik dan menarik.	✓	
9	<i>Desain</i> tampilan media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> memiliki daya tarik untuk siswa.	✓	
E. Tata Letak			
10	Kesesuaian pengaturan jarak tiap kalimat pada teks dan set soal yang digunakan dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	✓	
11	Kesesuaian tata letak tulisan yang ditampilkan di dalam buku media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> ..	✓	
PENGUNAAN BAHASA			
A. Kualitas Penggunaan Bahasa			
12	Bahasa yang digunakan di dalam buku media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> mudah dipahami siswa.	✓	
13	Kejelasan kata dan istilah yang digunakan dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	✓	

KEMUDAHAN PENGGUNAAN			
A. Kemudahan Penggunaan Media			
14	Media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> mudah digunakan.	✓	
B. Kejelasan penggunaan media			
15	Kejelasan petunjuk penggunaan media dan kejelasan petunjuk pengerjaan masing – masing latihan media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	✓	

Catatan:

1) kalimat no 9 lengkapi

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 22 Mei 2021

Judges I,

(Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, M.Pd)

NIP. 1984082009122005

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
(INSTRUMEN VALIDASI UJI RESPON PRAKTIKI)

Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian *judges* untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan

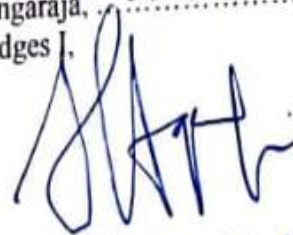
No	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
SAJIAN MEDIA			
A. Kualitas Teknis Media			
1	Kejelasan petunjuk penggunaan media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	✓	
2	Kemudahan penggunaan alat peraga media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	✓	
3	Keterbacaan latihan soal yang disajikan jelas.	✓	
4	Kemudahan tampilan soal dan jawaban dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	✓	
5	Ketepatan penempatan gambar pada media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	✓	
KUALITAS MEDIA			
A. Kualitas Isi Materi dalam Media			
6	Kesesuaian isi materi dengan kompetensi dasar.	✓	
7	Kesesuaian isi materi dengan indikator.	✓	
8	Kesesuaian ilustrasi dengan materi.	✓	
9	Kemudahan materi untuk dipahami.	✓	
10	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa.	✓	
B. Kualitas Soal Berbasis Soal <i>HOTS</i>			
11	Latihan soal pada media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> sesuai dengan tingkatan <i>HOTS</i> .	✓	
12	Latihan soal berbasis soal <i>HOTS</i> pada media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> membantu melatih proses analisis siswa.	✓	
13	Latihan soal berbasis soal <i>HOTS</i> pada media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> sesuai dengan pembelajaran Abad 21.	✓	
C. Kualitas Instruksional			
14	Kesesuaian latihan soal dengan materi.	✓	
15	Keselarasan antara soal dan jawaban pada latihan.	✓	

Catatan:

no 2. Apa saja data peraga khusus yang digunakan ?

) tambahkan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran

Singaraja, 22 Mei 2021
Judges I,



(Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, M.Pd.)
NIP. 1984082009122605

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
(INSTRUMEN VALIDASI UJI RESPON SISWA)

Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian *judges* untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan

No	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak relevan
MATERI SOAL			
A. Pemahaman Materi			
1	Materi soal yang disampaikan dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> sudah runtut.	✓	
2	Media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> membantu siswa mudah dalam memahami materi.	✓	
3	Materi soal yang disajikan dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> dapat dijawab dengan baik oleh siswa.	✓	
4	Media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> membantu siswa lebih terampil dalam menentukan jawaban.	✓	
5	Media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> membantu siswa lebih aktif dalam belajar.	✓	
PENGGUNA MEDIA			
A. Kemudahan Menggunakan Media dalam Belajar			
6	Petunjuk penggunaan media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> mudah dipahami siswa.	✓	
7	Media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> mudah digunakan oleh siswa.	✓	
8	Huruf pada media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> dapat terbaca dengan jelas.	✓	
9	Siswa masih tertarik belajar dengan menggunakan media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	✓	
B. Kepraktisan Media			
10	Belajar menggunakan media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> sangat menyenangkan.	✓	

Catatan:

.....
.....
.....
.....
.....

Singaraja, 22 Mei 2021
Judges I.


(Dr. T. Gusli Agustri Agustiana, M.Pd.)
NIP. 198408282009122005



Lampiran 06. Surat Keterangan Uji Judges II



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

alamat: Jalan Udayana, Nomor 11, Singaraja. Tlp. (0362) 23950; 31372, Fax: (0362) 25735

SURAT KETERANGAN UJI *JUDGES* 2

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd.

NIP : 198601102015041001

Menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Ni Komang Tryani Darma Pratiwi

NIM : 1711031313

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Pendidikan Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Singaraja, 24 Mei 2021

Dosen/ Pakar,

I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198601102015041001

Lampiran 07. Hasil Uji Judges II

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN VALIDASI UJI AHLI MATERI)

Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian *judges* untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan.

No.	Indikator Penilaian	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
PENGUNAAN BAHASA			
A. Kualitas Penggunaan Bahasa			
1	Susunan kalimat sesuai aturan bahasa Indonesia yang baik, benar, dan baku.	✓	
2	Bahasa yang digunakan dalam media mudah untuk dipahami.	✓	
3	Bahasa yang digunakan pada petunjuk penggunaan sesuai dengan tahap perkembangan siswa.	✓	
4	Kejelasan bahasa yang digunakan dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	✓	
5	Bahasa yang digunakan tidak bersifat ambigu atau memiliki penafsiran ganda.	✓	
6	Keefektifan kalimat yang digunakan dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	✓	
7	Petunjuk pengerjaan soal mudah dipahami sesuai dengan perkembangan siswa.	✓	
8	Kedalaman materi soal yang disampaikan dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	✓	
ISI SOAL			
A. Relevansi Latihan Soal terhadap Kompetensi Dasar			
9	Relevansi materi soal terhadap masing-masing kompetensi dasar pada media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	✓	
10	Kedalaman materi soal yang disampaikan dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> sesuai dengan kompetensi dasar.	✓	
B. Relevansi Latihan Soal terhadap Indikator			
11	Relevansi materi soal terhadap masing-masing indikator pada media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	✓	
12	Kedalaman materi soal yang disampaikan dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> sesuai dengan indikator.	✓	

C. Relevansi Latihan Soal terhadap Tingkat Perkembangan Siswa		
13	Relevansi materi soal terhadap tingkat perkembangan kognitif pada siswa.	✓
D. Relevansi Latihan Soal terhadap Tingkatan HOTS		
14	Latihan soal dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> berbasis soal HOTS dapat melatih pemecahan masalah.	✓
15	Relevansi latihan soal dapat melatih kemampuan berpikir siswa.	✓

Catatan:

⑮ relevansi latihan soal dapat melatih kemampuan berpikir kritis

.....

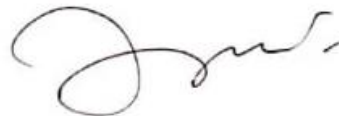
.....

.....

.....

.....

Singaraja, 24 Mei 2021
Judges II,



I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198601102015041001

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN VALIDASI UJI AHLI MEDIA)

Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian *judges* untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan

No.	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
DESAIN MEDIA			
A. Desain Sampul Media			
1	Kemenarikan <i>desain</i> tampilan sampul media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	✓	
2	Kejelasan identitas sampul media.	✓	
3	Keserasian warna pada tampilan sampul media.	✓	
B. Kualitas Gambar yang Ditampilkan			
4	Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan latihan soal berbasis <i>HOTS</i> sesuai muatan IPA topik <i>erat pernapasan manusia dan hewan</i> . <i>pada</i>	✓	
5	Ukuran gambar yang digunakan pada latihan soal berbasis <i>HOTS</i> sudah sesuai <i>kualitasnya bagus</i> .	✓	
C. Kejelasan Teks yang Ditampilkan			
6	Teks yang digunakan pada buku media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> dapat dibaca dengan baik.	✓	
7	Kesesuaian pemilihan jenis huruf.	✓	
D. Tampilan Media			
8	Kombinasi warna pada media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> disusun secara baik dan menarik.	✓	
9	<i>Desain</i> tampilan media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> memiliki daya tarik untuk siswa.	✓	
E. Tata Letak			
10	Kesesuaian pengaturan jarak tiap kalimat pada teks dan set soal yang digunakan dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	✓	
11	Kesesuaian tata letak tulisan yang ditampilkan di dalam buku media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	✓	
PENGUNAAN BAHASA			
A. Kualitas Penggunaan Bahasa			
12	Bahasa yang digunakan di dalam buku media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> mudah dipahami siswa.	✓	
13	Kejelasan kata dan istilah yang digunakan dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	✓	

KEMUDAHAN PENGGUNAAN			
A. Kemudahan Penggunaan Media			
14	Media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> mudah digunakan.	✓	
B. Kejelasan penggunaan media			
15	Kejelasan petunjuk penggunaan media dan kejelasan petunjuk pengerjaan masing – masing latihan media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	✓	

Catatan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 24 Mei 2021
Judges II.



I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198601102015041001



LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
(INSTRUMEN VALIDASI UJI RESPON PRAKTISI)

Petunjuk:

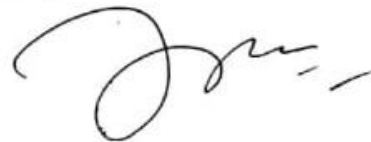
1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian *judges* untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan

No	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
SAJIAN MEDIA			
A. Kualitas Teknis Media			
1	Kejelasan petunjuk penggunaan media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	✓	
2	Kemudahan penggunaan alat peraga media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	✓	
3	Keterbacaan latihan soal yang disajikan jelas.		
4	Kemenarikan tampilan soal dan jawaban dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	✓	
5	Ketepatan penempatan gambar pada media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	✓	
KUALITAS MEDIA			
A. Kualitas Isi Materi dalam Media			
6	Kesesuaian isi materi dengan kompetensi dasar.	✓	
7	Kesesuaian isi materi dengan indikator.	✓	
8	Kesesuaian ilustrasi dengan materi.	✓	
9	Kemudahan materi untuk dipahami.	✓	
10	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa.	✓	
B. Kualitas Soal Berbasis Soal <i>HOTS</i>			
11	Latihan soal pada media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> sesuai dengan tingkatan <i>HOTS</i> .	✓	
12	Latihan soal berbasis soal <i>HOTS</i> pada media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> membantu melatih proses analisis siswa.	✓	
13	Latihan soal berbasis soal <i>HOTS</i> pada media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> sesuai dengan pembelajaran Abad 21.	✓	
C. Kualitas Instruksional			
14	Kesesuaian latihan soal dengan materi.	✓	
15	Keselarasannya antara soal dan jawaban pada latihan.	✓	

Catatan:

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Singaraja, 24 Mei 2021
Judges II,



I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198601102015041001



LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN VALIDASI UJI RESPON SISWA)

Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian *judges* untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan

No	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak relevan
MATERI SOAL			
A. Pemahaman Materi			
1	Materi soal yang disampaikan dalam media game edukasi <i>drag and drop</i> sudah rumit <i>segar</i>	✓	
2	Media game edukasi <i>drag and drop</i> membantu siswa mudah dalam memahami materi.	✓	
3	Materi soal yang disajikan dalam media game edukasi <i>drag and drop</i> dapat dijawab dengan baik oleh siswa.	✓	
4	Media game edukasi <i>drag and drop</i> membantu siswa lebih terampil dalam menentukan jawaban.	✓	
5	Media game edukasi <i>drag and drop</i> membantu siswa lebih aktif dalam belajar.	✓	
PENGGUNA MEDIA			
A. Kemudahan Menggunakan Media dalam Belajar			
6	Petunjuk penggunaan media game edukasi <i>drag and drop</i> mudah dipahami siswa.	✓	
7	Media game edukasi <i>drag and drop</i> mudah digunakan oleh siswa.	✓	
8	Huruf pada media game edukasi <i>drag and drop</i> dapat terbaca dengan jelas.	✓	
9	Siswa masih tertarik belajar dengan menggunakan media game edukasi <i>drag and drop</i> .	✓	
B. Kepraktisan Media			
10	Belajar menggunakan media game edukasi <i>drag and drop</i> sangat menyenangkan.	✓	

Lebih

- ⑩ Sangat senang menggunakan media *drag and drop*.
- ⑤ Dengan menggunakan media *drag and drop* saya tambah antusias belajar

Catatan:

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Singaraja, 24 Mei 2021
Judges II,



I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198601102015041001



Lampiran 08. Surat Keterangan Uji Ahli Materi I



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

Alamat: Jalan Udayana, Nomor 11, Singaraja. Tlp. (0362) 23950, 31372, Fax: (0362) 25735

SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI MATERI SOAL I
GAME EDUKASI DRAG AND DROP

Yang bertanda tangan dibawah ini.

Nama : Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd
NIP : 198408282009122005
Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Jurusan Pendidikan Dasar di bawah ini.

No	Nama Mahasiswa	Judul Skripsi
1	Ni Komang Tryani Darma Pratiwi, NIM. 1711031313	Pengembangan <i>Game</i> Edukasi <i>Drag and Drop</i> Berbasis Android Untuk Topik Alat Pernapasan Manusia dan Hewan Kelas V SD

Memang benar telah melakukan Uji Validitas Materi Soal. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 21 Juni 2021

Judges (1)

Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd
NIP. 198408282009122005

Lampiran 09. Hasil Uji Ahli Materi I

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI SOAL**A. Pengantar**

3. Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli materi.
4. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 2 aspek utama, yaitu penggunaan bahasa dan isi soal

B. Petunjuk Pengisian

5. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 - 5 = Sangat baik
 - 4 = Baik
 - 3 = Cukup
 - 2 = Kurang
 - 1 = Sangat Kurang
6. Pemberian jawaban instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom skor penilaian yang disediakan.
7. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.
8. Isilah dengan sejujur-jujurnya.

C. Instrumen Penilaian


No.	Indikator Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
PENGUNAAN BAHASA						
B. Kualitas Penggunaan Bahasa						
1	Susunan kalimat sesuai aturan bahasa Indonesia yang baik, benar, dan baku.	✓				
2	Bahasa yang digunakan dalam media mudah untuk dipahami.	✓				
3	Bahasa yang digunakan pada petunjuk penggunaan sesuai dengan tahap perkembangan siswa.	✓				
4	Kejelasan bahasa yang digunakan dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	✓				
5	Bahasa yang digunakan tidak bersifat ambigu atau memiliki penafsiran ganda.	✓				
6	Keefektifan kalimat yang digunakan dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	✓				
7	Petunjuk pengerjaan soal mudah dipahami sesuai dengan perkembangan siswa.		✓			
8	Kedalaman materi soal yang disampaikan dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	✓				
ISI SOAL						
D. Relevansi Latihan Soal terhadap Kompetensi Dasar						
9	Relevansi materi soal terhadap masing-masing kompetensi dasar pada media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .		✓			
10	Kedalaman materi soal yang disampaikan dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> sesuai dengan kompetensi dasar.		✓			
E. Relevansi Latihan Soal terhadap Indikator Pembelajaran						
11	Relevansi materi soal terhadap masing-masing indikator pada media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .		✓			
12	Kedalaman materi soal yang disampaikan dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> sesuai dengan indikator pembelajaran.		✓			
F. Relevansi Latihan Soal terhadap Tingkat Perkembangan Siswa						
13	Relevansi materi soal terhadap tingkat perkembangan kognitif pada siswa.	✓				
G. Relevansi Latihan Soal terhadap Tingkatan HOTS						
14	Latihan soal dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> berbasis soal <i>HOTS</i> dapat melatih pemecahan masalah.		✓			
15	Relevansi latihan soal dapat melatih kemampuan berpikir kritis.		✓			

Komentar guna perbaikan instrumen

- Foto dan tulisan di profil diperbaiki
- Tulisan pada Bermani bund lebih jelas
- anakan perampasan ikan gambar ganti dgn yang jelas
- Identitas Mater => KD, indikator dan tujuan
- gunakan format ABCD
- Di kuriri all petunjuk memahami materi dilekaskan karena tidak bisa kembali ke slide awal

Singaraja, 21 Juni 2021

Penilai, *Judges I,*



(Dr. Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd)
NIP. 198408282009122005

Lampiran 10. Surat Keterangan Ahli Materi II



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

Alamat: Jalan Udayana, Nomor 11, Singaraja Tlp. (0362) 23950, 31372, Fax: (0362) 25735

SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI MATERI SOAL II
MEDIA GAME EDUKASI DRAG AND DROP

Yang bertanda tangan dibawah ini.

Nama : Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd
NIP : 198403272015041001
Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha, Fakultas Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Dasar di bawah ini.

No	Nama Mahasiswa	Judul Skripsi
1	Ni Komang Tryani Darma Pratiwi, NIM. 1711031313	Pengembangan <i>Game</i> Edukasi <i>Drag and Drop</i> Berbasis Android Untuk Topik Alat Pemapasan Manusia dan Hewan Kelas V SD

Memang benar telah melakukan Uji Validitas Materi Soal. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 21 Juni 2021

Judges II,

Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd
NIP. 198403272015041001

Lampiran 11. Hasil Uji Ahli Materi II

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI SOAL**A. Pengantar**

1. Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli materi.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 2 aspek utama, yaitu penggunaan bahasa dan isi soal

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
5 = Sangat baik
4 = Baik
3 = Cukup
2 = Kurang
1 = Sangat Kurang
2. Pemberian jawaban instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang disediakan.
3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.
4. Isilah dengan sejujur-jujurnya.

C. Instrumen Penilaian

No.	Indikator Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
PENGUNAAN BAHASA						
A. Kualitas Penggunaan Bahasa						
1	Susunan kalimat sesuai aturan bahasa Indonesia yang baik, benar, dan baku.	✓				
2	Bahasa yang digunakan dalam media mudah untuk dipahami.	✓				
3	Bahasa yang digunakan pada petunjuk penggunaan sesuai dengan tahap perkembangan siswa.	✓				
4	Kejelasan bahasa yang digunakan dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	✓				
5	Bahasa yang digunakan tidak bersifat ambigu atau memiliki penafsiran ganda.	✓				
6	Keefektifan kalimat yang digunakan dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	✓				
7	Petunjuk pengerjaan soal mudah dipahami sesuai dengan perkembangan siswa.	✓				
8	Kedalaman materi soal yang disampaikan dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	✓				
ISI SOAL						
A. Relevansi Latihan Soal terhadap Kompetensi Dasar						
9	Relevansi materi soal terhadap masing-masing kompetensi dasar pada media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	✓				
10	Kedalaman materi soal yang disampaikan dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> sesuai dengan kompetensi dasar.	✓				
B. Relevansi Latihan Soal terhadap Indikator Pembelajaran						
11	Relevansi materi soal terhadap masing-masing indikator pada media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	✓				
12	Kedalaman materi soal yang disampaikan dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> sesuai dengan indikator pembelajaran.		✓			
C. Relevansi Latihan Soal terhadap Tingkat Perkembangan Siswa						
13	Relevansi materi soal terhadap tingkat perkembangan kognitif pada siswa.	✓				
D. Relevansi Latihan Soal terhadap Tingkatan HOTS						
14	Latihan soal dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> berbasis soal <i>HOTS</i> dapat melatih pemecahan masalah.		✓			
15	Relevansi latihan soal dapat melatih kemampuan berpikir kritis.		✓			

Komentar guna perbaikan instrumen

- * lengkapi keterangan dengan gambar yg sesuai
- * gunakan pilihan warna teks yg memudahkan untuk di baca
- * Uraikan tujuan kalimat menjadi kalimat KOTS.

Singaraja, 21 Juni 2021
Penilai Judges II,



(Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd)
NIP. 198403272015041001



Lampiran 12. Surat Keterangan Ahli Media I



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

Alamat: Jalan Udayana, Nomor 11, Singaraja. Tlp. (0362) 23950; 31372, Fax: (0362) 25735

SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI MEDIA I
MEDIA GAME EDUKASI DRAG AND DROP

Yang bertanda tangan dibawah ini.

Nama : Adrianus I Wayan Iliya Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd

NIP : 1198807082014041003

Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Jurusan Pendidikan Dasar di bawah ini.

No	Nama Mahasiswa	Judul Skripsi
1	Ni Komang Tryani Darma Pratiwi, NIM. 1711031313	Pengembangan <i>Game</i> Edukasi <i>Drag and Drop</i> Berbasis Android Untuk Topik Alat Pernapasan Manusia dan Hewan Kelas V SD

Memang benar telah melakukan Uji Validitas Media *Game* Edukasi *Drag and Drop*.
Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 5 Juli 2021

Judges I,

Adrianus I Wayan Iliya Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd
NIP. 198807082014041003

Lampiran 13. Hasil Uji Ahli Media I

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA**A. Pengantar**

1. Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli materi.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 3 aspek, yaitu penyajian materi, penggunaan bahasa, dan kemudahan pengguna.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 - 5 = Sangat baik
 - 4 = Baik
 - 3 = Cukup
 - 2 = Kurang
 - 1 = Sangat Kurang
2. Pemberian jawaban instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang disediakan.
3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.
4. Isilah dengan sejujur-jujurnya.

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
DESAIN MEDIA						
A. Desain Sampul Media						
1	Kemenaarikan <i>desain</i> tampilan sampul media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	√				
2	Kejelasan identitas sampul media.	√				
3	Keserasian warna pada tampilan sampul media.	√				
B. Kualitas Gambar yang Ditampilkan						
4	Kesesuaian gambar yang ditampilkan pada latihan soal sesuai dengan topik materi.	√				
5	Ukuran gambar yang digunakan pada latihan soal kualitasnya bagus.		√			
C. Kejelasan Teks yang Ditampilkan						
6	Teks yang digunakan pada buku media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> dapat dibaca dengan baik.	√				
7	Kesesuaian pemilihan jenis huruf dalam <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	√				
D. Tampilan Media						
8	Kombinasi warna pada media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> disusun secara baik dan menarik.	√				
9	<i>Desain</i> tampilan media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> memiliki daya tarik untuk siswa.	√				
E. Tata Letak						
10	Kesesuaian pengaturan jarak tiap kalimat pada teks dan set soal yang digunakan dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	√				
11	Kesesuaian tata letak tulisan yang ditampilkan di dalam buku media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .		√			
PENGUNAAN BAHASA						
A. Kualitas Penggunaan Bahasa						
12	Bahasa yang digunakan di dalam buku media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> mudah dipahami siswa.	√				
13	Kejelasan kata dan istilah yang digunakan dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	√				
KEMUDAHAN PENGGUNAAN						
A. Kemudahan Penggunaan Media						
14	Media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> mudah digunakan.		√			
B. Kejelasan penggunaan media						
15	Kejelasan petunjuk penggunaan media dan kejelasan petunjuk pengerjaan masing – masing latihan media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	√				

Komentar guna perbaikan instrumen

- Media belum dirancang fullscrene secara otomatis sehingga media terkesan agak kecil

Singaraja, 5 Juli 2021
Penilai *Judges* I,



(Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd)
NIP. 198807082014041003

Lampiran 14. Surat Keterangan Ahli Media II



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR**

Alamat: Jalan Udayana, Nomor 11, Singaraja. Tlp. (0362) 23950; 31372, Fax: (0362) 25735

**SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI MEDIA II
MEDIA GAME EDUKASI DRAG AND DROP**

Yang bertanda tangan dibawah ini.

Nama : I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198601102015041001
Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha, Fakultas Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Dasar di bawah ini.

No	Nama Mahasiswa	Judul Skripsi
1	Ni Komang Tryani Darma Pratiwi, NIM. 1711031313	Pengembangan <i>Game</i> Edukasi <i>Drag and Drop</i> Berbasis Android Untuk Topik Alat Pernapasan Manusia dan Hewan Kelas V SD

Memang benar telah melakukan Uji Validitas Media *Game* Edukasi *Drag and Drop*.
Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 9 Juli 2021

Judges II,

I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198601102015041001

Lampiran 15. Hasil Uji Ahli Media II

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA**A. Pengantar**

1. Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli materi.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 3 aspek, yaitu penyajian materi, penggunaan bahasa, dan kemudahan pengguna.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 - 5 = Sangat baik
 - 4 = Baik
 - 3 = Cukup
 - 2 = Kurang
 - 1 = Sangat Kurang
2. Pemberian jawaban instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang disediakan.
3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.
4. Isilah dengan sejujur-jujurnya.



No.	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
DESAIN MEDIA						
A. Desain Sampul Media						
1	Kemenarikan <i>desain</i> tampilan sampul media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .		√			
2	Kejelasan identitas sampul media.		√			
3	Keserasian warna pada tampilan sampul media.		√			
B. Kualitas Gambar yang Ditampilkan						
4	Kesesuaian gambar yang ditampilkan pada latihan soal sesuai dengan topik materi.	√				
5	Ukuran gambar yang digunakan pada latihan soal kualitasnya bagus.	√				
C. Kejelasan Teks yang Ditampilkan						
6	Teks yang digunakan pada buku media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> dapat dibaca dengan baik.		√			
7	Kesesuaian pemilihan jenis huruf dalam <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .			√		
D. Tampilan Media						
8	Kombinasi warna pada media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> disusun secara baik dan menarik.		√			
9	<i>Desain</i> tampilan media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> memiliki daya tarik untuk siswa.		√			
E. Tata Letak						
10	Kesesuaian pengaturan jarak tiap kalimat pada teks dan set soal yang digunakan dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .		√			
11	Kesesuaian tata letak tulisan yang ditampilkan di dalam buku media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .		√			
PENGUNAAN BAHASA						
A. Kualitas Penggunaan Bahasa						
12	Bahasa yang digunakan di dalam buku media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> mudah dipahami siswa.	√				
13	Kejelasan kata dan istilah yang digunakan dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	√				
KEMUDAHAN PENGGUNAAN						
A. Kemudahan Penggunaan Media						
14	Media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> mudah digunakan.	√				
B. Kejelasan penggunaan media						
15	Kejelasan petunjuk penggunaan media dan kejelasan petunjuk pengerjaan masing – masing latihan media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .		√			

Komentar guna perbaikan instrumen

- Tambahkan identitas media di awal (nama aplikasi)
- Sebaiknya tidak menggunakan variasi warna yang terlalu banyak, konsisten pada satu warna sehingga menjadi ciri khas dari media
- Jangan menggunakan variasi font yang sulit dibaca seperti pada soal latihan
- Pada bagian latihan soal sebaiknya latar belakang yang digunakan tidak terlalu mencolok atau mendominasi pilihan jawaban, untuk membedakan latar belakang bisa dibuat lebih transparan

Singaraja, 9 Juli 2021
Penilai *Judges* II,



(I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd)
NIP. 198601102015041001

Lampiran 16. Surat Keterangan Uji Praktisi I



PEMERINTAH KABUPATEN BANGLI
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SDN 2 ABANG BATUDINDING

Alamat: Dusun Dukuh, Desa Abang Batudinding, Kec. Kintamani, Kab. Bangli (80652)

SURAT KETERANGAN UJI PRAKTIISI I

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ni Nengah Widiani, S.Pd.H
NIP : 196003092007012022
Jawaban : Guru Kelas V SDN 2 Abang Batudinding

Menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Ni Komang Tryani Darma Pratiwi
NIM : 1711031313
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar mahasiswa di atas telah melakukan Uji Produk Penelitian.
Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dapat digunakan
sebagai mana mestinya.

Kintamani, 10 Juni 2021

Guru Kelas V,

Ni Nengah Widiani, S.Pd.H

NIP. 196003092007012022

Lampiran 17. Hasil Uji Praktisi I

INSTRUMEN RESPON PRAKTIISI 1

Nama : Ni Nengah Widiani, S.Pd-H.
Jabatan : Guru Kelas.

A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli materi.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 2 aspek utama, yaitu sajian media dan kualitas media.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
5 = Sangat Setuju (SS)
4 = Setuju (S)
3 = Cukup (C)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
2. Pemberian jawaban pada instrument penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.
4. Isilah dengan sejujur-jujurnya.

Lampiran 18. Surat Keterangan Uji Praktisi II



PEMERINTAH KABUPATEN BANGLI
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SDN 2 ABANG BATUDINDING

Alamat: Dusun Dukuh, Desa Abang Batudinding, Kec. Kintamani, Kab. Bangli (80652)

SURAT KETERANGAN UJI PRAKTIISI II

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : I Wayan Partayana, S.Pd
NIP : -
Jawaban : Guru Kelas V SDN 2 Abang Batudinding

Menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Ni Komang Tryani Darma Pratiwi
NIM : 1711031313
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar mahasiswa di atas telah melakukan Uji Produk Penelitian.
Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dapat digunakan
sebagai mana mestinya.

Kintamani, 10 Juni 2021

Guru Kelas V,

I Wayan Partayana, S.Pd

NIP. -

Lampiran 19. Hasil Uji Praktisi II

INSTRUMEN RESPON PRAKTIKI 2

Nama : *J wayan pantayana, S. Pd*
Jabatan : *Guru kelas*

A. Pengantar

3. Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli materi.
4. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 2 aspek utama, yaitu sajian media dan kualitas media.

B. Petunjuk Pengisian

5. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
5 = Sangat Setuju (SS)
4 = Setuju (S)
3 = Cukup (C)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
6. Pemberian jawaban pada instrument penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
7. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.
8. Isilah dengan sejujur-jujurnya.

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Skor				
		SS	S	C	TS	STS
		5	4	3	2	1
SAJIAN MEDIA						
A. Kualitas Teknis Media						
1	Kejelasan petunjuk penggunaan media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	✓				
2	Kemudahan penggunaan media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .		✓			
3	Keterbacaan latihan soal yang disajikan jelas.	✓				
4	Kemenerikan tampilan soal dan jawaban dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	✓				
5	Ketepatan penempatan gambar pada media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .		✓			
KUALITAS MEDIA						
A. Kualitas Isi Materi dalam Media						
6	Kesesuaian isi materi dengan kompetensi dasar.	✓				
7	Kesesuaian isi materi dengan indikator.	✓				
8	Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran	✓				
9	Kesesuaian ilustrasi dengan materi.	✓				
10	Kemudahan materi untuk dipahami.	✓				
11	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa.		✓			
B. Kualitas Soal Berbasis Soal HOTS						
12	Latihan soal pada media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> sesuai dengan tingkatan <i>HOTS</i> .		✓			
13	Latihan soal berbasis soal <i>HOTS</i> pada media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> membantu melatih proses analisis siswa.		✓			
14	Latihan soal berbasis soal <i>HOTS</i> pada media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> sesuai dengan pembelajaran Abad 21.		✓			
C. Kualitas Instruksional						
15	Kesesuaian latihan soal dengan materi.	✓				
16	Keselarasan antara soal dan jawaban pada latihan.	✓				

Komentar guna perbaikan instrumen

Dengan menggunakan Media game ini anak-anak sangat antusias untuk belajar di kelas. Apalagi diterapkan pada anak Sekolah Dasar akan tetapi kalau menampilkan gambar harus menggunakan contoh hewan yang mudah dikenali siswa

Kintamani, 10 Juli 2021

Penilai,



(I Wayan Partayana, S.Pd)

NIP.



Lampiran 20. Hasil Uji Siswa

INSTRUMEN RESPON SISWA 10

Nama : i Ratu Artikayasa
 Kelas : 5
 Nomor Absen : 7

A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli materi.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 2 aspek utama yaitu materi soal dan pengguna media.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 5 = Sangat Setuju (SS)
 4 = Setuju (S)
 3 = Cukup (C)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
2. Pemberian jawaban pada instrument penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.
4. Isilah dengan sejujur-jujurnya.

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Skor				
		SS 5	S 4	C 3	TS 2	STS 1
MATERI SOAL						
A. Pemahaman Materi						
1	Materi yang disampaikan dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> sudah sesuai.	✓				
2	Media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> membantu siswa mudah dalam memahami materi.	✓				
3	Latihan soal yang disajikan dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> dapat dijawab dengan baik oleh siswa.	✓				
4	Media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> membantu siswa lebih terampil dalam menentukan jawaban.	✓				
5	Media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> membantu siswa lebih aktif dalam belajar.		✓			
PENGGUNA MEDIA						
A. Kemudahan Menggunakan Media dalam Belajar						
6	Petunjuk penggunaan media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> mudah dipahami siswa.		✓			
7	Media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> mudah digunakan oleh siswa.		✓			
8	Huruf pada media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> dapat terbaca dengan jelas.	✓				
9	Dengan menggunakan media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> saya tertarik untuk terus belajar.	✓				
B. Kepraktisan Media						
10	Saya sangat senang menggunakan media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	✓				

INSTRUMEN RESPON SISWA 9

Nama : Ni Wayan Arini

Kelas : 5

Nomor Absen : 5

A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli materi.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 2 aspek utama yaitu materi soal dan pengguna media.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
5 = Sangat Setuju (SS)
4 = Setuju (S)
3 = Cukup (C)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
2. Pemberian jawaban pada instrument penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.
4. Isilah dengan sejujur-jujurnya.

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Skor				
		SS	S	C	TS	STS
		5	4	3	2	1
MATERI SOAL						
A. Pemahaman Materi						
1	Materi yang disampaikan dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> sudah sesuai.	✓				
2	Media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> membantu siswa mudah dalam memahami materi.		✓			
3	Latihan soal yang disajikan dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> dapat dijawab dengan baik oleh siswa.	✓				
4	Media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> membantu siswa lebih terampil dalam menentukan jawaban.	✓				
5	Media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> membantu siswa lebih aktif dalam belajar.		✓			
PENGGUNA MEDIA						
A. Kemudahan Menggunakan Media dalam Belajar						
6	Petunjuk penggunaan media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> mudah dipahami siswa.	✓				
7	Media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> mudah digunakan oleh siswa.		✓			
8	Huruf pada media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> dapat terbaca dengan jelas.	✓				
9	Dengan menggunakan media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> saya tertarik untuk terus belajar.	✓				
B. Kepraktisan Media						
10	Saya sangat senang menggunakan media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	✓				

INSTRUMEN RESPON SISWA 5

Nama : 1 Gede Ogi Pertama Yasa
 Kelas : 5
 Nomor Absen : 14

A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli materi.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 2 aspek utama yaitu materi soal dan pengguna media.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 5 = Sangat Setuju (SS)
 4 = Setuju (S)
 3 = Cukup (C)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
2. Pemberian jawaban pada instrument penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.
4. Isilah dengan sejujur-jujurnya.

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Skor				
		SS	S	C	TS	STS
		5	4	3	2	1
MATERI SOAL						
A. Pemahaman Materi						
1	Materi yang disampaikan dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> sudah sesuai.	✓				
2	Media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> membantu siswa mudah dalam memahami materi.		✓			
3	Latihan soal yang disajikan dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> dapat dijawab dengan baik oleh siswa.		✓			
4	Media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> membantu siswa lebih terampil dalam menentukan jawaban.	✓				
5	Media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> membantu siswa lebih aktif dalam belajar.	✓				
PENGGUNA MEDIA						
A. Kemudahan Menggunakan Media dalam Belajar						
6	Petunjuk penggunaan media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> mudah dipahami siswa.	✓				
7	Media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> mudah digunakan oleh siswa.	✓				
8	Huruf pada media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> dapat terbaca dengan jelas.	✓				
9	Dengan menggunakan media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> saya tertarik untuk terus belajar.	✓				
B. Kepraktisan Media						
10	Saya sangat senang menggunakan media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	✓				

INSTRUMEN RESPON SISWA 4

Nama : I Komang Ariyaya
 Kelas : V
 Nomor Absen : 9

A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli materi.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 2 aspek utama yaitu materi soal dan pengguna media.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 5 = Sangat Setuju (SS)
 4 = Setuju (S)
 3 = Cukup (C)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
2. Pemberian jawaban pada instrument penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.
4. Isilah dengan sejujur-jujurnya.

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Skor				
		SS	S	C	TS	STS
		5	4	3	2	1
MATERI SOAL						
A. Pemahaman Materi						
1	Materi yang disampaikan dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> sudah sesuai.	✓				
2	Media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> membantu siswa mudah dalam memahami materi.		✓			
3	Latihan soal yang disajikan dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> dapat dijawab dengan baik oleh siswa.	✓				
4	Media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> membantu siswa lebih terampil dalam menentukan jawaban.	✓				
5	Media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> membantu siswa lebih aktif dalam belajar.	✓				
PENGGUNA MEDIA						
A. Kemudahan Menggunakan Media dalam Belajar						
6	Petunjuk penggunaan media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> mudah dipahami siswa.	✓				
7	Media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> mudah digunakan oleh siswa.	✓				
8	Huruf pada media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> dapat terbaca dengan jelas.	✓				
9	Dengan menggunakan media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> saya tertarik untuk terus belajar.	✓				
B. Kepraktisan Media						
10	Saya sangat senang menggunakan media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	✓				

INSTRUMEN RESPON SISWA 3

Nama : I gede angga marta

Kelas : V

Nomor Absen : 5

A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli materi.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 2 aspek utama yaitu materi soal dan pengguna media.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
5 = Sangat Setuju (SS)
4 = Setuju (S)
3 = Cukup (C)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
2. Pemberian jawaban pada instrument penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.
4. Isilah dengan sejujur-jujurnya.

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Skor				
		SS	S	C	TS	STS
		5	4	3	2	1
MATERI SOAL						
A. Pemahaman Materi						
1	Materi yang disampaikan dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> sudah sesuai.	✓				
2	Media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> membantu siswa mudah dalam memahami materi.	✓				
3	Latihan soal yang disajikan dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> dapat dijawab dengan baik oleh siswa.	✓				
4	Media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> membantu siswa lebih terampil dalam menentukan jawaban.	✓				
5	Media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> membantu siswa lebih aktif dalam belajar.		✓			
PENGGUNA MEDIA						
A. Kemudahan Menggunakan Media dalam Belajar						
6	Petunjuk penggunaan media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> mudah dipahami siswa.	✓				
7	Media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> mudah digunakan oleh siswa.	✓				
8	Huruf pada media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> dapat terbaca dengan jelas.	✓				
9	Dengan menggunakan media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> saya tertarik untuk terus belajar.	✓				
B. Kepraktisan Media						
10	Saya sangat senang menggunakan media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	✓				

INSTRUMEN RESPON SISWA 2

Nama : NI KOMANG ALIA PENIANI
 Kelas : V
 Nomor Absen : 2

A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli materi.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 2 aspek utama yaitu materi soal dan pengguna media.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 5 = Sangat Setuju (SS)
 4 = Setuju (S)
 3 = Cukup (C)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
2. Pemberian jawaban pada instrument penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.
4. Isilah dengan sejujur-jujurnya.

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Skor				
		SS 5	S 4	C 3	TS 2	STS 1
MATERI SOAL						
A. Pemahaman Materi						
1	Materi yang disampaikan dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> sudah sesuai.		✓			
2	Media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> membantu siswa mudah dalam memahami materi.		✓			
3	Latihan soal yang disajikan dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> dapat dijawab dengan baik oleh siswa.		✓			
4	Media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> membantu siswa lebih terampil dalam menentukan jawaban.	✓				
5	Media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> membantu siswa lebih aktif dalam belajar.	✓				
PENGGUNA MEDIA						
A. Kemudahan Menggunakan Media dalam Belajar						
6	Petunjuk penggunaan media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> mudah dipahami siswa.		✓			
7	Media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> mudah digunakan oleh siswa.		✓			
8	Huruf pada media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> dapat terbaca dengan jelas.	✓				
9	Dengan menggunakan media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> saya tertarik untuk terus belajar.	✓				
B. Kepraktisan Media						
10	Saya sangat senang menggunakan media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	✓				

INSTRUMEN RESPON SISWA 1

Nama : Imade Aditya

Kelas : V

Nomor Absen : 1

A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli materi.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 2 aspek utama yaitu materi soal dan pengguna media.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
5 = Sangat Setuju (SS)
4 = Setuju (S)
3 = Cukup (C)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
2. Pemberian jawaban pada instrument penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.
4. Isilah dengan sejujur-jujurnya.

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Skor				
		SS 5	S 4	C 3	TS 2	STS 1
MATERI SOAL						
A. Pemahaman Materi						
1	Materi yang disampaikan dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> sudah sesuai.		✓			
2	Media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> membantu siswa mudah dalam memahami materi.	✓				
3	Latihan soal yang disajikan dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> dapat dijawab dengan baik oleh siswa.		✓			
4	Media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> membantu siswa lebih terampil dalam menentukan jawaban.	✓				
5	Media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> membantu siswa lebih aktif dalam belajar.		✓			
PENGGUNA MEDIA						
A. Kemudahan Menggunakan Media dalam Belajar						
6	Petunjuk penggunaan media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> mudah dipahami siswa.		✓			
7	Media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> mudah digunakan oleh siswa.		✓			
8	Huruf pada media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> dapat terbaca dengan jelas.	✓				
9	Dengan menggunakan media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> saya tertarik untuk terus belajar.	✓				
B. Kepraktisan Media						
10	Saya sangat senang menggunakan media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	✓				

INSTRUMEN RESPON SISWA 7

Nama : *iputu arfika yasa*
 Kelas : *3V*
 Nomor Absen : *9*

A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli materi.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 2 aspek utama yaitu materi soal dan pengguna media.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 5 = Sangat Setuju (SS)
 4 = Setuju (S)
 3 = Cukup (C)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
2. Pemberian jawaban pada instrument penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.
4. Isilah dengan sejujur-jujurnya.

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Skor				
		SS	S	C	TS	STS
		5	4	3	2	1
MATERI SOAL						
A. Pemahaman Materi						
1	Materi yang disampaikan dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> sudah sesuai.	✓				
2	Media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> membantu siswa mudah dalam memahami materi.	✓				
3	Latihan soal yang disajikan dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> dapat dijawab dengan baik oleh siswa.		✓			
4	Media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> membantu siswa lebih terampil dalam menentukan jawaban.	✓				
5	Media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> membantu siswa lebih aktif dalam belajar.	✓				
PENGGUNA MEDIA						
A. Kemudahan Menggunakan Media dalam Belajar						
6	Petunjuk penggunaan media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> mudah dipahami siswa.	✓				
7	Media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> mudah digunakan oleh siswa.	✓				
8	Huruf pada media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> dapat terbaca dengan jelas.	✓				
9	Dengan menggunakan media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> saya tertarik untuk terus belajar.	✓				
B. Kepraktisan Media						
10	Saya sangat senang menggunakan media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	✓				

INSTRUMEN RESPON SISWA 6

Nama : Ni Kadet Rani
 Kelas : 5
 Nomor Absen : 15

A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli materi.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 2 aspek utama yaitu materi soal dan pengguna media.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 5 = Sangat Setuju (SS)
 4 = Setuju (S)
 3 = Cukup (C)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
2. Pemberian jawaban pada instrument penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.
4. Isilah dengan sejujur-jujurnya.

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Skor				
		SS	S	C	TS	STS
		5	4	3	2	1
MATERI SOAL						
A. Pemahaman Materi						
1	Materi yang disampaikan dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> sudah sesuai.		✓			
2	Media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> membantu siswa mudah dalam memahami materi.	✓				
3	Latihan soal yang disajikan dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> dapat dijawab dengan baik oleh siswa.		✓			
4	Media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> membantu siswa lebih terampil dalam menentukan jawaban.	✓				
5	Media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> membantu siswa lebih aktif dalam belajar.	✓				
PENGGUNA MEDIA						
A. Kemudahan Menggunakan Media dalam Belajar						
6	Petunjuk penggunaan media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> mudah dipahami siswa.	✓				
7	Media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> mudah digunakan oleh siswa.	✓				
8	Huruf pada media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> dapat terbaca dengan jelas.	✓				
9	Dengan menggunakan media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> saya tertarik untuk terus belajar.	✓				
B. Kepraktisan Media						
10	Saya sangat senang menggunakan media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	✓				

INSTRUMEN RESPON SISWA 8

Nama : Ikhwan Arabaya

Kelas : IV

Nomor Absen : 27

A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli materi.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 2 aspek utama yaitu materi soal dan pengguna media.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
5 = Sangat Setuju (SS)
4 = Setuju (S)
3 = Cukup (C)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
2. Pemberian jawaban pada instrument penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.
4. Isilah dengan sejujur-jujurnya.

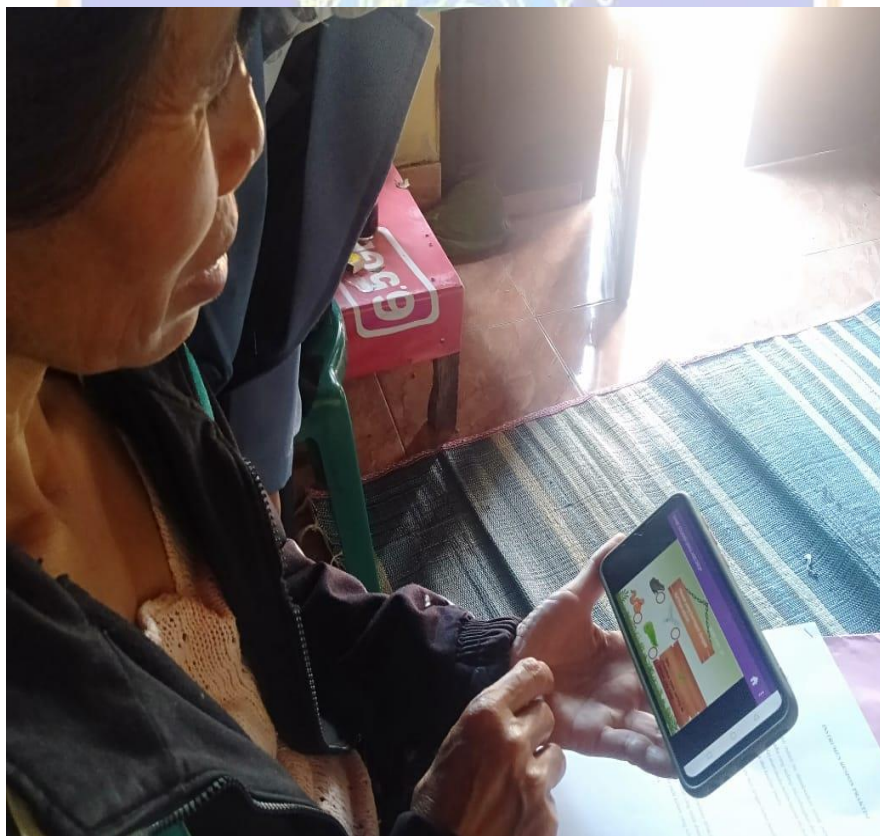
C. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Skor				
		SS	S	C	TS	STS
		5	4	3	2	1
MATERI SOAL						
A. Pemahaman Materi						
1	Materi yang disampaikan dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> sudah sesuai.		✓			
2	Media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> membantu siswa mudah dalam memahami materi.	✓				
3	Latihan soal yang disajikan dalam media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> dapat dijawab dengan baik oleh siswa.		✓			
4	Media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> membantu siswa lebih terampil dalam menentukan jawaban.		✓			
5	Media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> membantu siswa lebih aktif dalam belajar.	✓				
PENGGUNA MEDIA						
A. Kemudahan Menggunakan Media dalam Belajar						
6	Petunjuk penggunaan media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> mudah dipahami siswa.		✓			
7	Media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> mudah digunakan oleh siswa.		✓			
8	Huruf pada media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> dapat terbaca dengan jelas.	✓				
9	Dengan menggunakan media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> saya tertarik untuk terus belajar.	✓				
B. Kepraktisan Media						
10	Saya sangat senang menggunakan media <i>game</i> edukasi <i>drag and drop</i> .	✓				

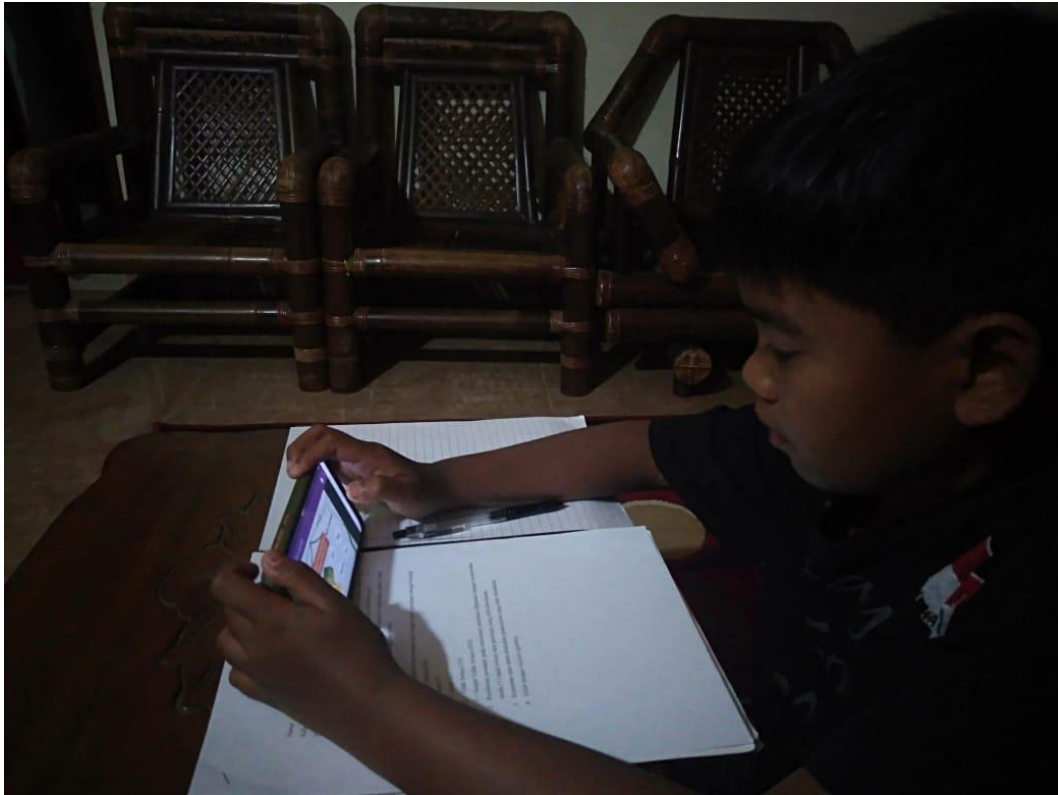
Lampiran 21. Dokumentasi Kegiatan Observasi di Sekolah



Lampiran 22. Dokumentasi Uji Praktisi dan Siswa







Lampiran 23. Riwayat Hidup

RIWAYAT HIDUP

Ni Komang Tryani Darma Pratiwi lahir di Kintamani pada tanggal 21 Desember 1998. Penulis adalah anak ketiga dari pasangan suami istri I Gde Putu Darmika, SH dengan Ni Wayan Penpen. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Penulis beralamat di Banjar Dukuh, Desa Abang Batudinding, Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan di SD Negeri 1 Buah dan lulus pada tahun 2011. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Kintamani dan lulus pada tahun 2014. Pada tahun 2017 menyelesaikan pendidikan di SMA 1 Kintamani dan melanjutkan pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Pada semester akhir di tahun 2021 penulis telah menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan *Game* Edukasi *Drag and Drop* Berbasis Android Untuk Topik Alat Pernapasan Manusia dan Hewan Kelas V SD”. Harapan penulis akan skripsi yang telah diselesaikan dapat bermanfaat di dunia pendidikan khususnya bagi calon guru sekolah dasar yang ingin mengembangkan media pembelajaran.