

Lampiran 1. Surat Penghantar Observasi



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Jalan Udayana Nomor 12 C Singaraja – Bali
Telepon 0362-22570, Faximile: 0362-25735
Laman: <http://www.umdiksha.ac.id>

Nomor : 2055/UN48.10.1/LT/2021 Singaraja, 1 November 2021
Perihal : Pengumpulan Data

Yth. Kepala SDN Gugus IV Kecamatan Petang di
Kabupaten Badung

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

Adapun nama mahasiswa tersebut:

Nama : I Gede Wahyu Praharsiana Murti
NIM : 1811031242
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Demikian atas kecediaan dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan 1,

Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19710815200112 1 001

Arsip.
1. Kasubbag Akademik FIP
2. Arsip

Lampiran 2. Surat Balasan SD



PEMERINTAH KABUPATEN BADUNG
DINAS PENDIDIKAN, KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA
UPT DISDIKPOR KECAMATAN PETANG
SD NO. 2 PELAGA

Alamat: Br. Tiyingan, Ds. Pelaga, Kec. Petang, Kab. Badung, Kode Pos: 80353

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.2 / 121 / SDN2PLG / 2021

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. I Made Weda
NIP : 19631231 198606 1 064
Jabatan : Kepala Sekolah
Sekolah : SD No. 2 Pelaga
Alamat Sekolah : Br. Tiyingan, Ds. Pelaga, Kec. Petang, Kab. Badung

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa berikut:

Nama : I Gede Wahyu Praharsiana Murti
NIM : 1811031242
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Yang tersebut diatas memang benar telah melaksanakan observasi pengumpulan data sebagai syarat perkuliahan mata kuliah skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha Singaraja.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mangupura, 22 Oktober 2021

Kepala SD No. 2 Pelaga

Drs. I Made Weda

NIP. 19631231 198606 1 064



PEMERINTAH KABUPATEN BADUNG
DINAS PENDIDIKAN, KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA
UPT DISDIKPORA KECAMATAN PETANG

SD NO. 5 PELAGA

Alamat: Br. Semanik, Ds. Pelaga, Kec. Petang, Kab. Badung. Kode Pos: 80353

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.2 / 115 / SDN5PLG / 2021

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. I Made Weda
NIP : 19631231 198606 1 064
Jabatan : PIt. Kepala Sekolah
Sekolah : SD No. 5 Pelaga
Alamat Sekolah : Br. Semanik, Ds. Pelaga, Kec. Petang, Kab. Badung

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa berikut:

Nama : I Gede Wahyu Praharsiana Murti
NIM : 1811031242
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Yang tersebut diatas memang benar telah melaksanakan observasi pengumpulan data sebagai syarat perkuliahan mata kuliah skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha Singaraja.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mangupura, 21 Oktober 2021

PIt. Kepala SD No. 5 Pelaga

Drs. I Made Weda

NIP. 19631231 198606 1 064



PEMERINTAH KABUPATEN BADUNG
DINAS PENDIDIKAN, KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA
UPT DISDIKPORA KECAMATAN PETANG
SD NO. 2 PELAGA

Alamat: Br. Tiyingan, Ds. Pelaga, Kec. Petang, Kab. Badung. Kode Pos: 80353

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.2 / 12 / SDN2PLG / 2022

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. I Made Weda
NIP : 19631231 198606 1 064
Jabatan : Kepala Sekolah
Sekolah : SD No. 2 Pelaga
Alamat Sekolah : Br. Tiyingan, Ds. Pelaga, Kec. Petang, Kab. Badung

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa berikut:

Nama : I Gede Wahyu Praharsiana Murti
NIM : 1811031242
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Yang tersebut diatas memang benar telah melaksanakan observasi pengumpulan data sebagai syarat perkuliahan mata kuliah skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha Singaraja.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mangupura, 9 Mei 2022

Kepala Sekolah SD No. 2 Pelaga



Drs. I Made Weda

NIP. 19631231 198606 1 064



PEMERINTAH KABUPATEN BADUNG
DINAS PENDIDIKAN, KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA
UPT DISDIKPORA KECAMATAN PETANG
SD NO. 5 PELAGA

Alamat: Br. Semanik, Ds. Pelaga, Kec. Petang, Kab. Badung. Kode Pos: 80353

SURAT KETERANGAN
Nomor: 0821.2 / 34 / SD5PLG / 2022

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. I Made Weda
NIP : 19631231 198606 1 064
Jabatan : Plt. Kepala Sekolah
Sekolah : SD No. 5 Pelaga
Alamat Sekolah : Br. Semanik, Ds. Pelaga, Kec. Petang, Kab. Badung

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa berikut:

Nama : I Gede Wahyu Praharsiana Murti
NIM : 1811031242
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Yang tersebut diatas memang benar telah melaksanakan analisis kebutuhan sebagai syarat perkuliahan mata kuliah skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha Singaraja.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mangupura, 9 Mei 2022

Plt. Kepala SD No. 5 Pelaga



Drs. I Made Weda

NIP. 19631231 198606 1 064



PEMERINTAH KABUPATEN BADUNG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAAHRAGA
UPT DISDIKPORa KECAMATAN PETANG
SEKOLAH DASAR NO 2 PELAGA

Alamat: Br. Tiyangan, Desa Pelaga, Kec. Petang Kode Pos : 80333

SURAT KETERANGAN

Nomor : 428.2 / 34 / SDN2PLG / 2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Drs. I Made Weda.
NIP : 19631231 198606 1 064
Jabatan : Kepala Sekolah
Sekolah : SD No 2 Pelaga
Alamat Sekolah : Br. Tiyangan, Desa Pelaga, Kec. Petang.

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : I Gede Wahyu Praharsiana Murti
NIM : 1811031242
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Yang tersebut di atas memang benar telah melaksanakan uji coba produk penelitian untuk melengkapi syarat-syarat penyusunan Skripsi di SD No 2 Pelaga.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mangupora, 2 Juni 2022
Kepala SD No 2 Pelaga,

Drs. I Made Weda
NIP. 19631231 198606 1 064



PEMERINTAH KABUPATEN BADUNG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
UPT DISDIKPORa KECAMATAN PETANG
SEKOLAH DASAR NO 5 PELAGA

Alamat : Br. Semanik, Desa Pelaga, Kec. Petang Kode Pos : 80353

SURAT KETERANGAN

Nomor : 0828.2 / 34 / SD5PLG / 2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Drs. I Made Weda
NIP : 19631231 198606 1 064
Jabatan : Plt. Kepala Sekolah
Sekolah : SD No 5 Pelaga
Alamat Sekolah : Br. Semanik, Desa Pelaga, Kec. Petang.

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : I Gede Wahyu Praharsiana Murti
NIM : 1811031242
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Yang tersebut di atas memang benar telah melaksanakan uji coba produk penelitian untuk melengkapi syarat-syarat penyusunan Skripsi di SD No 5 Pelaga.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mangupura, 2 Juni 2022

Plt. Kepala SD No 5 Pelaga,

Drs. I Made Weda

NIP. 19631231 198606 1 064

Lampiran 3. Surat Pengantar Analisis Kebutuhan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

Singaraja, 28 April 2022

Nomor : 793/UN48.10.1/LL/2022
Lampiran : -
Hal : Permohonan Analisis Kebutuhan Pengembangan Media

Yth. Kepala SD N Gugus IV Kecamatan Petang
di Mangupura

Dengan hormat, dalam rangka pengambilan data penelitian skripsi untuk melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

Adapun mahasiswa tersebut:

Nama : I Gede Wahyu Praharsiana Murti
NIM : 1811031242
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.



Dr. Imade Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197108152001121001

Lampiran 4. Surat Pengantar Uji Instrumen



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
Jalan Udayana No 11, Singaraja. Tlp (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735

Nomor : 371/UN48.10.6/LL/2022
Lampiran : Instrumen Penilaian
Hal : Judges Penelitian Mahasiswa

Yth. Bapak Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
di Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai *judges*) penelitian mahasiswa berikut.

Nama : I Gede Wahyu Praharsiana Murti
NIM : 1811031242
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan *Game* Edukasi "Robot Petualang Nusantara" Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas IV SD

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Singaraja, 24 Mei 2022
Ketua Jurusan Pendidikan Dasar,

Drs. I Made Suarjana, M.Pd.
NIP 19601231 198603 1 022



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

Jalan Udayana No 11, Singaraja. Tlp (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735

Nomor : 371/UN48.10.6/LL/2022
Lampiran : Instrumen Penilaian
Hal : Judges Penelitian Mahasiswa

Yth. Bapak I Kadek Edi Yudiana, S.Pd., M.Pd.
di Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai *judges*) penelitian mahasiswa berikut.

Nama : I Gede Wahyu Praharsiana Murti
NIM : 1811031242
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan *Game* Edukasi "Robot Petualang Nusantara" Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas IV SD

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Singaraja, 24 Mei 2022
Ketua Jurusan Pendidikan Dasar,

Drs. I Made Suarjana, M.Pd.
NIP 19601231 198603 1 022

Lampiran 5. Surat Pernyataan Uji Instrumen



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI JUDGES

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
NIP : 19810414 200604 1 001
Jabatan : Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan,
Jurusan Ilmu Pendidikan Psikologi, dan Bimbingan,
Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : I Gede Wahyu Praharsiana Murti
NIM : 1811031242
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan uji *judges* (uji ahli) instrumen penelitian. Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Singaraja, 24 Mei 2022
Judges 1,

I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19810414 200604 1 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI JUDGES

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : I Kadek Edi Yudiana, S.Pd., M.Pd.
NIP : -
Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : I Gede Wahyu Praharsiana Murti
NIM : 1811031242
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan uji *judges* (uji ahli) instrumen penelitian. Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Singaraja, 24 Mei 2022
Judges II,

I Kadek Edi Yudiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. -

Lampiran 6. Surat Pengantar Uji Produk



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

Jalan Udayana No 11, Singaraja. Tlp (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735

Nomor : 372/UN48.10.6/LL/2022
Lampiran : Instrumen Penilaian
Hal : Judges Penelitian Mahasiswa

Yth. Bapak Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
di Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak untuk dapat memeriksa produk (sebagai *judges*) penelitian mahasiswa berikut.

Nama : I Gede Wahyu Praharsiana Murti
NIM : 1811031242
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan *Game* Edukasi "Robot Petualang Nusantara" Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas IV SD

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Singaraja, 25 Mei 2022
Ketua Jurusan Pendidikan Dasar,

Drs. I Made Suarjana, M.Pd.
NIP 19601231 198603 1 022



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

Jalan Udayana No 11, Singaraja. Tlp (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735

Nomor : 372/UN48.10.6/LL/2022
Lampiran : Instrumen Penilaian
Hal : Judges Penelitian Mahasiswa

Yth. Bapak I Kadek Edi Yudiana, S.Pd., M.Pd.
di Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak untuk dapat memeriksa produk (sebagai *judges*) penelitian mahasiswa berikut.

Nama : I Gede Wahyu Praharsiana Murti
NIM : 1811031242
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan *Game* Edukasi "Robot Petualang Nusantara" Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas IV SD

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Singaraja, 25 Mei 2022
Ketua Jurusan Pendidikan Dasar,

Drs. I Made Suarjana, M.Pd.
NIP 19601231 198603 1 022

Lampiran 7. Surat Pernyataan Uji Produk



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI JUDGES

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP : 197108152001121001
Jabatan : Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan,
Jurusan Ilmu Pendidikan Psikologi, dan Bimbingan,
Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : I Gede Wahyu Praharsiana Murti
NIM : 1811031242
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan uji *judges* (uji ahli) produk penelitian. Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Singaraja, 25 Mei 2022

Judges 1,

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI JUDGES

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : I Kadek Edi Yudiana, S.Pd., M.Pd.
NIP : -
Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : I Gede Wahyu Praharsiana Murti
NIM : 1811031242
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan uji *judges* (uji ahli) produk penelitian. Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Singaraja, 24 Mei 2022
Judges II,

I Kadek Edi Yudiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. -

Lampiran 8. Surat Pengantar Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

Singaraja, 30 Mei 2022

Nomor : 990/UN48.10.1/LT/2022
Lampiran :-
Hal : Permohonan Pengambilan Data

Yth. Kepala SD N Gugus IV Kecamatan Petang
di Mangupura

Dengan hormat, dalam rangka pengambilan data penelitian skripsi untuk melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

Adapun mahasiswa tersebut:

Nama : I Gede Wahyu Praharsiana Murti
NIM : 1811031242
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.



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

Lampiran 9. Hasil Analisis Kebutuhan

PEDOMAN WAWANCARA

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
Identifikasi			
1.	Masalah yang berkaitan dengan literasi budaya siswa.	1. Apakah ada permasalahan yang muncul terkait literasi budaya siswa? Jika ada, apa saja permasalahan yang sudah terjadi?	Ada, - Siswa sering berkecukupan - Diskriminasi teman -
		2. Apa saja faktor penyebab terjadinya permasalahan siswa yang berkaitan dengan literasi budaya?	- faktor lingkungan - faktor teknologi (sisi negatif)
		3. Upaya seperti apa yang telah Ibu/Bapak lakukan dalam mengidentifikasi siswa yang bermasalah berkaitan dengan literasi budaya?	- Menasehati. - Membuat kesepakatan kelas. - melakukan pendekatan secara individu.
Analisis			
2.	Bahan ajar yang tersedia	4. Seperti apa tujuan pembelajaran yang ingin dicapai berkaitan dengan literasi budaya?	- Berkaitan / disesuaikan dengan PPK.
		5. Bagaimana cara mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai berkaitan dengan literasi budaya?	- mengintegrasikan PPK dlm pembelajaran - diluar pembelajaran: pembagian
		6. Materi apa yang cocok digunakan untuk mengembangkan produk yang berkaitan dengan literasi budaya?	- membuat poster perilaku 3S tentang kebersihan - materi yg dapat menarik minat siswa belajar - Materi yg memuat pengetahuan budaya lokal, dan tradisi yg dapat mengajarkan siswa toleransi, atau menghargai satu sama lain.

ANALISIS KEBUTUHAN

Nama Guru : I Ketut Suarnaya, S.Pd. SD

PEDOMAN OBSERVASI

No	Indikator	Hasil Pengamatan
Identifikasi		
1.	Masalah yang berkaitan dengan literasi budaya siswa.	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa saling ancam - Berkata kasar - Tidak takut dengan guru (beberapa siswa)
Analisis		
2.	Bahan ajar yang tersedia	<ul style="list-style-type: none"> - buku siswa - buku guru - buku di perpustakaan - gambar/poster
3.	Media pembelajaran yang tersedia	<ul style="list-style-type: none"> - poster / gambar : pahlawan, dan slogan.

PEDOMAN WAWANCARA

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
Identifikasi			
1.	Masalah yang berkaitan dengan literasi budaya siswa.	<p>1. Apakah ada permasalahan yang muncul terkait dengan literasi budaya siswa? Jika ada, apa saja permasalahan yang sudah terjadi?</p> <p>2. Apa saja faktor penyebab terjadinya permasalahan siswa yang berkaitan dengan literasi budaya?</p> <p>3. Upaya seperti apa yang telah Ibu/Bapak lakukan dalam mengidentifikasi siswa yang bermasalah berkaitan dengan literasi budaya?</p>	<p>Ada ^{sekitar} menurun kata kasar di media</p> <ul style="list-style-type: none"> - Meledek logat bahasa teman - Berkata kasar /berbahas kasar - Pengetahuan tentang budaya lokal minim <ul style="list-style-type: none"> - faktor pergaulan /lingkungan - faktor komen social media <ul style="list-style-type: none"> • Menasehati • Memberikan bimbingan • melakukan pendekatan terhadap siswa yg bermasalah.
Analisis			
2.	Bahan ajar yang tersedia	<p>4. Seperti apa tujuan pembelajaran yang ingin dicapai berkaitan dengan literasi budaya?</p> <p>5. Bagaimana cara mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai berkaitan dengan literasi budaya?</p> <p>6. Materi apa yang cocok digunakan untuk mengembangkan produk yang berkaitan dengan literasi budaya?</p>	<p>Disesuaikan dengan tuntutan dari kurikulum yang berlaku.</p> <ul style="list-style-type: none"> • mengadakan kegiatan pembelajaran yg menarik • menekankan PPK setiap pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> • materi yg mencakup pengetahuan tentang budaya terutama budaya lokal.

* Seperti makna budaya sehingga siswa dapat menggunakan sebagai bekal hidup.
 Contoh:- budaya gotong royong
 - arti keragaman

3.	Media pembelajaran yang tersedia	7. Menurut Ibu/Bapak, apakah cocok jika pembelajaran dibantu dengan suatu media yang mengandung permainan untuk membantu mengembangkan literasi budaya siswa?	Cocok
		8. Jika cocok, apakah game edukasi sebagai suatu media untuk membantu mengembangkan literasi budaya siswa diperlukan?	Diperlukan
		9. Jika perlu, seperti apa game edukasi yang dibutuhkan?	- dapat menarik minat belajar siswa - mengajak siswa fokus belajar

Nama

19 jawaban

ni luh putu dila sriani

Kadek Cantika Regina Putri

I Gede Dita Suryawiguna

Dewa Ayu Padma Dewi

I Gusti Ngurah Putu Candra Pratama

Gusti Ngurah Made Arya Wijaya Kusuma

I Gede Arta Yoga

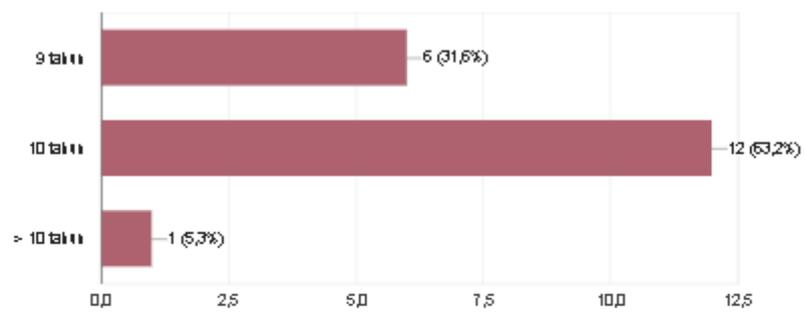
Gusti Ngurah Komang Sukerta

Ni Putu Angellina Puspita Dewi

Usia

19 jawaban

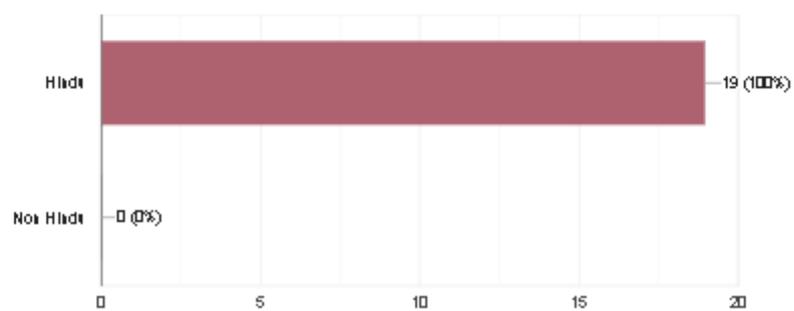
[Setir](#)



Agama

19 jawaban

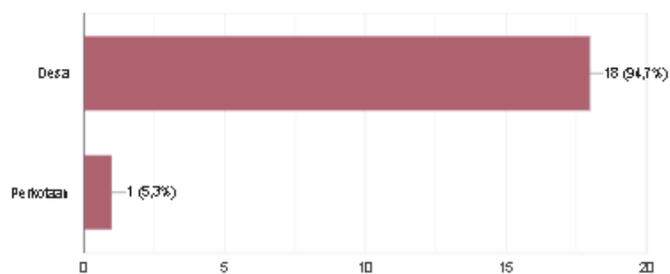
[Setir](#)



Dimanakah wilayah tempat tinggalmu saat ini?

[Safin](#)

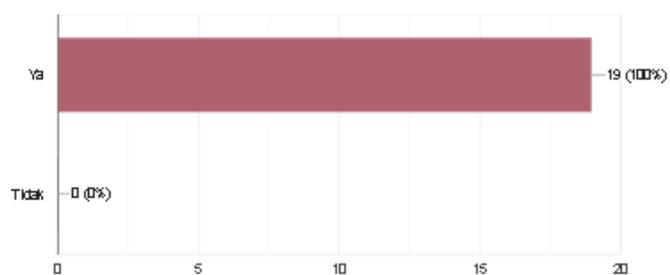
19 jawaban



Apakah kamu memiliki HP?

[Safin](#)

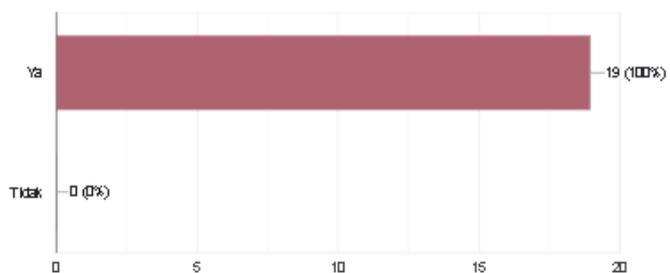
19 jawaban



Dapatkah HPmu digunakan untuk bermain game?

[Safin](#)

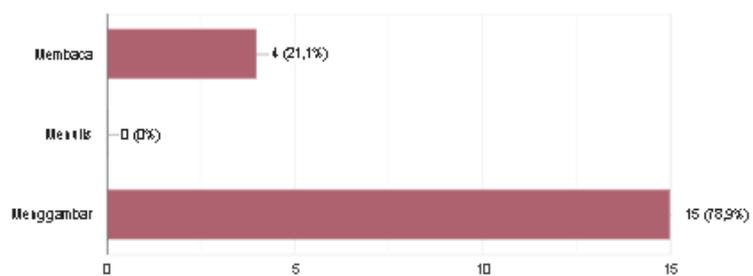
19 jawaban



Apa kegemarannya sebagai siswa saat ini?

[Safin](#)

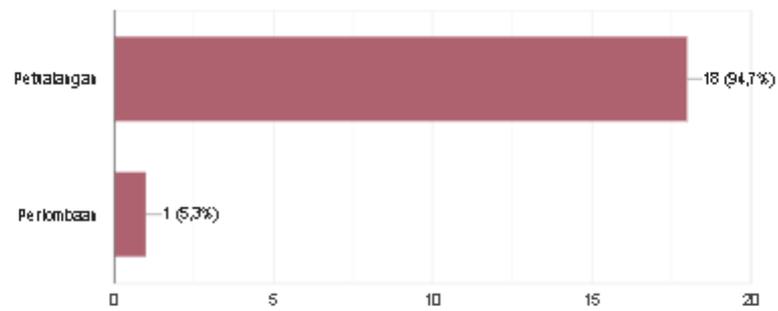
19 jawaban



Seperti apa game dalam pembelajaran yang ingin kamu mainkan?



19 jawaban



Lampiran 10. Hasil Uji Validitas Isi Instrumen

LEMBAR VALIDASI AHLI DAN PRAKTIKSI GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

A. PETUNJUK PENGISIAN

Bapak/Ibu dimohon untuk menilai media pembelajaran dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 4 = Sangat Baik (SB)
- 3 = Baik (B)
- 2 = Kurang (K)
- 1 = Sangat Kurang (SK)

B. PENILAIAN

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Konten					
1	Kejelasan konten				
2	Kemenarikan konten				
3	Kesesuaian konten dengan materi budaya				
Bahasa					
4	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia				
5	Kemudahan bahasa yang digunakan				
6	Ketepatan penggunaan istilah				
Efek bagi strategi pembelajaran					
7	Potensi meningkatkan motivasi mempelajari budaya Nusantara				
8	Potensi meningkatkan literasi budaya				
Rekayasa perangkat lunak					
9	Kemudahan fungsi tombol navigasi				
10	Kemudahan penggunaan media				
11	Ketahanan produk sampai jangka lama				
Tampilan					
12	Kemudahan tokoh animasi				
13	Kemudahan warna pada animasi				
14	Efisiensi suara dengan animasi				
15	Kemudahan pemilihan jenis teks, ukuran teks dan warna teks				

Sumber: Arandi (2014) dimodifikasi

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN PENILAIAN AHLI DAN PRAKTIISI
MEDIA GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

A. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan nilai tiap butir pernyataan pada instrumen dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian yang tersedia.
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No. Butir	Penilaian Judges		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		

C. KOMENTAR

.....

.....

.....

Singaraja, 24 Mei 2022
Judges II,


I Kadek Edi Yudiana, S.Pd., M.Pd.
NIP -

LEMBAR RESPON GURU
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

A. PETUNJUK PENGISIAN

Bapak/Ibu dimohon untuk menilai media pembelajaran dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 4 = Sangat Baik (SB)
- 3 = Baik (B)
- 2 = Kurang (K)
- 1 = Sangat Kurang (SK)

B. PENILAIAN

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Konten					
1	Kejelasan Konten				
2	Kesesuaian konten dengan materi budaya				
Bahasa					
3	Kemudahan bahasa yang digunakan				
Efek bagi strategi pembelajaran					
4	Potensi dalam meningkatkan motivasi mempelajari budaya Nusantara				
5	Potensi meningkatkan pemahaman siswa terhadap budaya Nusantara				
Rekayasa perangkat lunak					
6	Kemudahan fungsi tombol navigasi				
7	Kemudahan penggunaan media				
Tampilan					
8	Kemenarikan tampilan animasi				
9	Kemenarikan musik				
10	Keserasian tampilan warna				

Sumber: Arsyad (2014) dimodifikasi

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN PENILAIAN RESPONS GURU
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

A. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan nilai tiap butir pernyataan pada instrumen dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No. Butir	Penilaian Judges		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		

C. KOMENTAR

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

Singaraja, 24 Mei 2022
Judges II,


I Kadek Edi Yudiana, S.Pd., M.Pd.
NIP -

LEMBAR RESPON SISWA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

A. PETUNJUK PENGISIAN

Bapak/Ibu dimohon untuk menilai media pembelajaran dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 4 = Sangat Baik (SB)
- 3 = Baik (B)
- 2 = Kurang (K)
- 1 = Sangat Kurang (SK)

B. PENILAIAN

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Bahasa					
1	Kemudahan bahasa yang digunakan				
Rekrayasa Perangkat Lunak					
2	Kemudahan fungsi tombol navigasi				
3	Kemudahan penggunaan media				
Tampilan					
4	Kemenarikan tampilan animasi				
5	Kemenarikan musik				
6	Keserasian tampilan warna				

Sumber: Arsyad (2014) dimodifikasi

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN PENILAIAN RESPONS SISWA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

A. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan nilai tiap butir pernyataan pada instrumen dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.

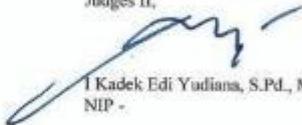
B. PENILAIAN

No. Butir	Penilaian Judges		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		

C. KOMENTAR

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

Singaraja, 24 Mei 2022
Judges II,


I Kadek Edi Yudians, S.Pd., M.Pd.
NIP -

LEMBAR VALIDASI LITERASI BUDAYA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

A. PETUNJUK PENGISIAN

Bapak/Ibu dimohon untuk menilai media pembelajaran dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 4 = Sangat Setuju (SS)
- 3 = Setuju (S)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. PENILAIAN

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Skor			
				STS	TS	S	SS
1	Menerima dan menghargai budaya	Kecintaan terhadap produk dari budaya lokal	1. Saya senang menggunakan bahasa daerah				
			2. Saya senang mengonsumsi makanan tradisional Nusantara				
			3. Saya senang menyaksikan pentas budaya lokal				
2	Peduli terhadap komponen budaya	Ketertarikan untuk mempelajari budaya	4. Saya tertarik mempelajari budaya Nusantara				
			5. Saya tertarik mengikuti pelatihan kesenian di sekolah				
			6. Tertarik mengikuti pelatihan				
		Ketertarikan untuk melestarikan budaya lokal	keserian di luar sekolah				
			7. Saya tertarik berpartisipasi dalam pentas budaya				
3	Mampu mengapresiasi dan memahami keragaman budaya	Ketertarikan untuk mempromosikan produk budaya lokal	8. Saya tertarik mengikuti komunitas seni				
			9. Saya tertarik mengenalkan logat bahasa lokal kepada orang dari luar daerah				
			10. Saya tertarik mengenalkan tradisi lokal kepada orang dari luar daerah				

Sumber: (Anning, 2010; Helaluddin, 2018; Shliakhovchuk, 2021) dimodifikasi.

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN PENILAIAN LITERASI BUDAYA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

A. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan nilai tiap butir pernyataan pada instrumen dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No. Butir	Penilaian Judges		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		

C. KOMENTAR

.....

.....

.....

Singaraja, 24 Mei 2022
Judges II,


I Kadek Edi Yudiana, S.Pd., M.Pd.
NIP -

LEMBAR VALIDASI AHLI DAN PRAKTIKI
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

A. PETUNJUK PENGISIAN

Bapak/Ibu dimohon untuk menilai media pembelajaran dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 4 = Sangat Baik (SB)
- 3 = Baik (B)
- 2 = Kurang (K)
- 1 = Sangat Kurang (SK)

B. PENILAIAN

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Konten					
1	Kejelasan konten				
2	Kemenarikan konten				
3	Kesesuaian konten dengan materi budaya				
Bahasa					
4	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia				
5	Kemudahan bahasa yang digunakan				
6	Ketepatan penggunaan istilah				
Efek bagi strategi pembelajaran					
7	Potensi meningkatkan motivasi mempelajari budaya Nusantara				
8	Potensi meningkatkan literasi budaya				
Rekayasa perangkat lunak					
9	Kemudahan fungsi tombol navigasi				
10	Kemudahan penggunaan media				
11	Ketahanan produk sampai jangka lama				
Tampilan					
12	Kemenarikan tokoh animasi				
13	Kenerasian warna pada animasi				
14	Kesesuaian suara dengan animasi				
15	Ketepatan pemilihan jenis teks, ukuran teks dan warna teks				

Sumber: Ariyad (2014) dimodifikasi

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN PENILAIAN AHLI DAN PRAKTIKI
MEDIA GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

A. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan nilai tiap butir pernyataan pada instrumen dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian yang tersedia.
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No. Butir	Penilaian Judges		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		

C. KOMENTAR

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

Singaraja, 24 Mei 2022
Judges I,



Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198104142006041001

LEMBAR RESPON GURU
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

A. PETUNJUK PENGISIAN

Bapak/Ibu dimohon untuk menilai media pembelajaran dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut:

- 4 = Sangat Baik (SB)
- 3 = Baik (B)
- 2 = Kurang (K)
- 1 = Sangat Kurang (SK)

B. PENILAIAN

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Konten					
1	Kejelasan Konten				
2	Kesesuaian konten dengan materi budaya				
Bahasa					
3	Kemudahan bahasa yang digunakan				
Efek bagi strategi pembelajaran					
4	Potensi dalam meningkatkan motivasi mempelajari budaya Nusantara				
5	Potensi meningkatkan pemahaman siswa terhadap budaya Nusantara				
Rekayasa perangkat lunak					
6	Kemudahan fungsi tombol navigasi				
7	Kemudahan penggunaan media				
Tampilan					
8	Kemenarikan tampilan animasi				
9	Kemenarikan musik				
10	Keserasian tampilan warna				

Sumber: Arsyad (2014) dimodifikasi

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN PENILAIAN RESPONS GURU
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

A. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan nilai tiap butir pernyataan pada instrumen dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No. Butir	Penilaian Judges		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		

C. KOMENTAR

point 3, musik diganti jadi audio

.....

.....

Singaraja, 24 Mei 2022
Judges k.



Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198104142006041001

LEMBAR RESPON SISWA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

A. PETUNJUK PENGISIAN

Bapak/Ibu dimohon untuk menilai media pembelajaran dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 4 = Sangat Baik (SB)
- 3 = Baik (B)
- 2 = Kurang (K)
- 1 = Sangat Kurang (SK)

B. PENILAIAN

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Bahasa					
1	Kemudahan bahasa yang digunakan				
Keayasan Perangkat Lunak					
2	Kemudahan fungsi tombol navigasi				
3	Kemudahan penggunaan media				
Tampilan					
4	Kemenarikan tampilan animasi				
5	Kemenarikan musik				
6	Keserasian tampilan warna				

Sumber: Arsyad (2014) dimodifikasi

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN PENILAIAN RESPONS SISWA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

A. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan nilai tiap butir pernyataan pada instrumen dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat memuliskannya pada kolom yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

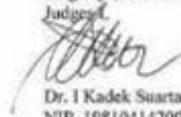
No. Butir	Penilaian Judges		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		

C. KOMENTAR

.....
Judex Suanda
.....
.....

Singaraja, 24 Mei 2022

Judges



Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198104142006041001

LEMBAR VALIDASI LITERASI BUDAYA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

A. PETUNJUK PENGISIAN

Bapak/Ibu dimohon untuk menilai media pembelajaran dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 4 = Sangat Setuju (SS)
- 3 = Setuju (S)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. PENILAIAN

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Skor			
				STS	TS	S	SS
1	Menerima dan menghargai budaya	Kecintaan terhadap produk dari budaya lokal	1. Saya senang menggunakan bahasa daerah				
			2. Saya senang mengonsumsi makanan tradisional Nusantara				
			3. Saya senang menyaksikan pementasan budaya lokal				
2	Peduli terhadap komponen budaya	Ketertarikan untuk mempelajari budaya	4. Saya tertarik mempelajari budaya Nusantara				
			5. Saya tertarik mengikuti pelatihan kesenian di sekolah				
			6. Tertarik mengikuti pelatihan				
		Ketertarikan untuk melestarikan budaya lokal	kesenian di luar sekolah				
			7. Saya tertarik berpartisipasi dalam pementasan budaya				
3	Mampu mengapresiasi dan memahami keragaman budaya	Ketertarikan untuk mempromosikan produk budaya lokal	8. Saya tertarik mengikuti komunitas seni				
			9. Saya tertarik mengenalkan logat bahasa lokal kepada orang dari luar daerah				
			10. Saya tertarik mengenalkan tradisi lokal kepada orang dari luar daerah				

Sumber: (Anning, 2010; Helaluddin, 2018; Shliakhovchuk, 2021) dimodifikasi.

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN PENILAIAN LITERASI BUDAYA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

A. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan nilai tiap butir pernyataan pada instrumen dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No. Butir	Penilaian Judges		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		

C. KOMENTAR

.....

.....

.....

Singaraja, 24 Mei 2022

Judges 1



Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198104142006041001

Lampiran 11. Hasil Uji Validitas Isi Media

LEMBAR VALIDASI AHLI DAN PRAKTISI GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

A. PETUNJUK PENGISIAN

- Lembar validasi isi ahli dan praktisi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai validitas isi produk yang sedang dikembangkan.
- Bapak/Ibu dimohon untuk menilai media pembelajaran dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.
 - = Sangat Baik (SB)
 - = Baik (B)
 - = Kurang (K)
 - = Sangat Kurang (SK)
- Komentar dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Konten					
1	Kejelasan konten				✓
2	Kemenarikan konten				✓
3	Kesesuaian konten dengan materi budaya				✓
Bahasa					
4	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia				✓
5	Kemudahan bahasa yang digunakan				✓
6	Ketepatan penggunaan istilah				✓
Efek bagi strategi pembelajaran					
7	Potensi meningkatkan motivasi mempelajari budaya Nusantara				✓
8	Potensi meningkatkan literasi budaya				✓
Rekayasa perangkat lunak					
9	Kemudahan fungsi tombol navigasi				✓
10	Kemudahan penggunaan media				✓
11	Ketahanan produk sampai jangka lama				✓
Tampilan					
12	Kemenarikan tokoh animasi				✓
13	Keserasian warna pada animasi				✓
14	Kesesuaian audio dengan animasi			✓	
15	Ketepatan pemilihan jenis teks, ukuran teks dan warna teks				✓

Sumber: Arsyad (2014) dimodifikasi

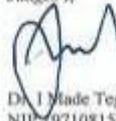
C. KOMENTAR

.....

.....

.....

Singaraja, 25 Mei 2022
Judge 1,



D. I. Made Teguh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19710815 200112 1 001

**LEMBAR VALIDASI AHLI DAN PRAKTIISI
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"**

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar validasi isi ahli dan praktisi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai validitas isi produk yang sedang dikembangkan.
2. Bapak/Ibu dimohon untuk menilai media pembelajaran dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.
 - 4 = Sangat Baik (SB)
 - 3 = Baik (B)
 - 2 = Kurang (K)
 - 1 = Sangat Kurang (SK)
3. Komentar dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Konten					
1	Kejelasan konten				✓
2	Kemudahan konten				✓
3	Kesesuaian konten dengan materi budaya				✓
Bahasa					
4	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia				✓
5	Kemudahan bahasa yang digunakan				✓
6	Ketepatan penggunaan istilah				✓
Efek bagi strategi pembelajaran					
7	Potensi meningkatkan motivasi mempelajari budaya Nusantara				✓
8	Potensi meningkatkan literasi budaya				✓
Rekayasa perangkat lunak					
9	Kemudahan fungsi tombol navigasi				✓
10	Kemudahan penggunaan media				✓
11	Ketahanan produk sampai jangka lama				✓
Tampilan					
12	Kemudahan tokoh animasi				✓
13	Keserasian warna pada animasi				✓
14	Kesesuaian audio dengan animasi				✓
15	Ketepatan pemilihan jenis teks, ukuran teks dan warna teks				✓

Sumber: Arsyad (2014) dimodifikasi

C. KOMENTAR

Profesi audio
.....
.....
.....

Singaraja, 25 Mei 2022
Judges II,


Kadek Edi Yudiana, S.Pd., M.Pd.
NIP -

Lampiran 12. Hasil Penarikan *Respons* Guru

LEMBAR RESPON GURU GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Guru : 1 Mengah Agus Dwipayana, S.Pd., M.Pd
 Jabatan : Guru Kelas IV B
 Nama Sekolah : SD No 2 Pelaga

A. PETUNJUK PENGISIAN

- Lembar respon guru ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi respon guru.
- Bapak/Ibu dimohon untuk menilai media pembelajaran dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.
 - 4 = Sangat Baik (SB)
 - 3 = Baik (B)
 - 2 = Kurang (K)
 - 1 = Sangat Kurang (SK)
- Komentar dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Konten					
1	Kejelasan Konten				✓
2	Kesesuaian konten dengan materi budaya				✓
Bahasa					
3	Kemudahan bahasa yang digunakan				✓
Efek bagi strategi pembelajaran					
4	Potensi dalam meningkatkan motivasi mempelajari budaya Nusantara				✓
5	Potensi meningkatkan pemahaman siswa terhadap budaya Nusantara				✓
Rekayasa perangkat lunak					
6	Kemudahan fungsi tombol navigasi				✓
7	Kemudahan penggunaan media				✓
Tampilan					
8	Kemenarikan tampilan animasi				✓
9	Kemenarikan audio				✓
10	Keserasian tampilan warna				✓

Sumber: Asyad (2014) dimodifikasi

C. KOMENTAR

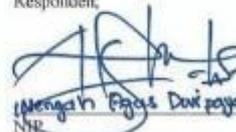
Sudah sangat baik.

.....

.....

Mangupura,

Responden,


 Mengah Agus Dwipayana, S.Pd., M.Pd.
 NP

LEMBAR RESPON GURU
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Guru : I Ketut Suarnaya, S.Pd., SD
 Jabatan : Guru Kelas IV
 Nama Sekolah : SD No 5 Pelaga

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar respon guru ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi respon guru.
2. Bapak/Ibu dimohon untuk menilai media pembelajaran dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.
 - 4 = Sangat Baik (SB)
 - 3 = Baik (B)
 - 2 = Kurang (K)
 - 1 = Sangat Kurang (SK)
3. Komentar dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Konten					
1	Kejelasan Konten				✓
2	Kesesuaian konten dengan materi budaya				✓
Bahasa					
3	Kemudahan bahasa yang digunakan				✓
Efek bagi strategi pembelajaran					
4	Potensi dalam meningkatkan motivasi mempelajari budaya Nusantara				✓
5	Potensi meningkatkan pemahaman siswa terhadap budaya Nusantara				✓
Rekayasa perangkat lunak					
6	Kemudahan fungsi tombol navigasi				✓
7	Kemudahan penggunaan media				✓
Tampilan					
8	Kemenarikan tampilan animasi				✓
9	Kemenarikan audio			✓	
10	Keserasian tampilan warna				✓

Sumber: Arsyad (2014) dimodifikasi

C. KOMENTAR

.....

Mangapura,
 Responden,


 I Ketut Suarnaya, S. Pd. S.
 NIP 197010252003121005

Lampiran 13. Hasil Penarikan *Respons* Siswa

LEMBAR RESPON SISWA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : Imade Andika Dwi Prasetya
 No Urut : 1
 Kelas : IV
 Sekolah : SD NO 2 Pekon

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar respon siswa ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
2. Penilaian produk dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.
 - 4 = Sangat Baik (SB)
 - 3 = Baik (B)
 - 2 = Kurang (K)
 - 1 = Sangat Kurang (SK)
3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Bahasa					
1	Kemudahan bahasa yang digunakan				✓
Rekayasa Perangkat Lunak					
2	Kemudahan fungsi tombol navigasi				✓
3	Kemudahan penggunaan media				✓
Tampilan					
4	Kemerarikan tampilan animasi				✓
5	Kemerarikan audio				✓
6	Keserasian tampilan warna				✓

Sumber: Arsyad (2014) dimodifikasi

C. KOMENTAR

.....

LEMBAR RESPON SISWA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : ni. beta. anggelina. pus. Pitadewi
 No Urut : 2
 Kelas : IV
 Sekolah : SD No 2. Pelaga

A. PETUNJUK PENGISIAN

- Lembar respon siswa ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
- Penilaian produk dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.
 - 4 = Sangat Baik (SB)
 - 3 = Baik (B)
 - 2 = Kurang (K)
 - 1 = Sangat Kurang (SK)
- Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Bahasa					
1	Kemudahan bahasa yang digunakan				✓
Rekayasa Perangkat Lunak					
2	Kemudahan fungsi tombol navigasi				✓
3	Kemudahan penggunaan media			✓	
Tampilan					
4	Kemenarikan tampilan animasi				✓
5	Kemenarikan audio				✓
6	Keseriusan tampilan warna				✓

Sumber: Arsyad (2014) dimodifikasi

C. KOMENTAR

.....

LEMBAR RESPON SISWA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : L. Giussti haura h komang sukprta
 No Urut : 3
 Kelas : IV
 Sekolah : SD N. no 2 Pelaga

A. PETUNJUK PENGISIAN

- Lembar respon siswa ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
- Penilaian produk dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.
 - 4 = Sangat Baik (SB)
 - 3 = Baik (B)
 - 2 = Kurang (K)
 - 1 = Sangat Kurang (SK)
- Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Bahasa					
1	Kemudahan bahasa yang digunakan				✓
Rekayasa Perangkat Lunak					
2	Kemudahan fungsi tombol navigasi				✓
3	Kemudahan penggunaan media				✓
Tampilan					
4	Kemenarikan tampilan animasi				✓
5	Kemenarikan audio				✓
6	Keserasian tampilan warna				✓

Sumber: Arsyad (2014) dimodifikasi

C. KOMENTAR

.....



LEMBAR RESPON SISWA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : I Lede Gus Ari Wiguna
 No Urut : 4
 Kelas : IV
 Sekolah : SD NO 2 Riega

A. PETUNJUK PENGISIAN

- Lembar respon siswa ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
- Penilaian produk dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.
 - 4 = Sangat Baik (SB)
 - 3 = Baik (B)
 - 2 = Kurang (K)
 - 1 = Sangat Kurang (SK)
- Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Bahasa					
1	Kemudahan bahasa yang digunakan				✓
Relayasa Perangkat Lunak					
2	Kemudahan fungsi tombol navigasi				✓
3	Kemudahan penggunaan media				✓
Tampilan					
4	Kemenarikan tampilan animasi				✓
5	Kemenarikan audio				✓
6	Keserasian tampilan warna				✓

Sumber: Arsyad (2014) dimodifikasi

C. KOMENTAR

.....

LEMBAR RESPON SISWA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : i ceede Sudi Prayogo
 No Urut : 5
 Kelas : IV
 Sekolah : SR no 2 pelaga

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar respon siswa ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
2. Penilaian produk dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist*(√) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.
 - 4 = Sangat Baik (SB)
 - 3 = Baik (B)
 - 2 = Kurang (K)
 - 1 = Sangat Kurang (SK)
3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Bahasa					
1	Kemudahan bahasa yang digunakan				✓
Rekayasa Perangkat Lunak					
2	Kemudahan fungsi tombol navigasi				✓
3	Kemudahan penggunaan media				✓
Tampilan					
4	Kemenarikan tampilan animasi				✓
5	Kemenarikan audio				✓
6	Keserasian tampilan warna				✓

Sumber: Arsyad (2014) dimodifikasi

C. KOMENTAR

.....

.....

.....

LEMBAR RESPON SISWA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : Indira Nur Rizki Murtashe Jansah
 No Urut : 6
 Kelas : SMP Negeri IV
 Sekolah : SD No. 2 Pelaga

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar respon siswa ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
2. Penilaian produk dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.
 - 4 = Sangat Baik (SB)
 - 3 = Baik (B)
 - 2 = Kurang (K)
 - 1 = Sangat Kurang (SK)
3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Bahasa					
1	Kemudahan bahasa yang digunakan				✓
Relayasa Perangkat Lunak					
2	Kemudahan fungsi tombol navigasi				✓
3	Kemudahan penggunaan media				✓
Tampilan					
4	Kemenarikan tampilan animasi				✓
5	Kemenarikan audio			✓	
6	Keserasian tampilan warna			✓	

Sumber: Arsyad (2014) dimodifikasi

C. KOMENTAR

.....



LEMBAR RESPON SISWA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : Causti Ngurah Made Arya Wijaya K.
 No Urut : 7
 Kelas : IV
 Sekolah : SD No 2 Pelaga

A. PETUNJUK PENGISIAN

- Lembar respon siswa ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
- Penilaian produk dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.
 - 4 = Sangat Baik (SB)
 - 3 = Baik (B)
 - 2 = Kurang (K)
 - 1 = Sangat Kurang (SK)
- Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Bahasa					
1	Kemudahan bahasa yang digunakan				✓
Relayasa Perangkat Lunak					
2	Kemudahan fungsi tombol navigasi				✓
3	Kemudahan penggunaan media				✓
Tampilan					
4	Kemenarikan tampilan animasi				✓
5	Kemenarikan audio				✓
6	Keserasian tampilan warna				✓

Sumber: Ariyad (2014) dimodifikasi

C. KOMENTAR

.....

LEMBAR RESPON SISWA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : Gusti Nugraha Putu Candaraprata Ma
 No Urut : 8
 Kelas : IV
 Sekolah : SD Negeri Pekarangan

A. PETUNJUK PENGISIAN

- Lembar respon siswa ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
- Penilaian produk dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.
 - 4 = Sangat Baik (SB)
 - 3 = Baik (B)
 - 2 = Kurang (K)
 - 1 = Sangat Kurang (SK)
- Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Bahasa					
1	Kemudahan bahasa yang digunakan				✓
Rekayasa Perangkat Lunak					
2	Kemudahan fungsi tombol navigasi				✓
3	Kemudahan penggunaan media				✓
Tampilan					
4	Kemenarikan tampilan animasi				✓
5	Kemenarikan audio				✓
6	Keserasian tampilan warna				✓

Sumber: Arsyad (2014) dimodifikasi

C. KOMENTAR

.....

LEMBAR RESPON SISWA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : Dewa Ayu Padma Dewi
 No Urut : 9
 Kelas : IV
 Sekolah : SB no 2 Peldog

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar respon siswa ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
2. Penilaian produk dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.
 - 4 = Sangat Baik (SB)
 - 3 = Baik (B)
 - 2 = Kurang (K)
 - 1 = Sangat Kurang (SK)
3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Bahasa					
1	Kemudahan bahasa yang digunakan				✓
Rekayasa Perangkat Lunak					
2	Kemudahan fungsi tombol navigasi				✓
3	Kemudahan penggunaan media			✓	
Tampilan					
4	Kemenarikan tampilan animasi			✓	
5	Kemenarikan audio			✓	
6	Keserasian tampilan warna			✓	

Sumber: Arsyad (2014) dimodifikasi

C. KOMENTAR

.....

.....

.....



LEMBAR RESPON SISWA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : Dewa Ayu Pradnya Ulami
 No Urut : 10
 Kelas : IV
 Sekolah : SD No 2 Pelaga

A. PETUNJUK PENGISIAN

- Lembar respon siswa ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan dari sus respon siswa.
- Pemilaian produk dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist*(✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.
 - 4 = Sangat Baik (SB)
 - 3 = Baik (B)
 - 2 = Kurang (K)
 - 1 = Sangat Kurang (SK)
- Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Bahasa					
1	Kemudahan bahasa yang digunakan				✓
Rekayasa Perangkat Lunak					
2	Kemudahan fungsi tombol navigasi				✓
3	Kemudahan penggunaan media			✓	
Tampilan					
4	Kemenarikan tampilan animasi			✓	
5	Kemenarikan audio			✓	
6	Keseriusan tampilan warna			✓	

Sumber: Arsyad (2014) dimodifikasi

C. KOMENTAR

.....

.....

.....



LEMBAR RESPON SISWA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : I. Sete Dika Suryawiguna
 No Urut : 1
 Kelas : IV
 Sekolah : SD. No. 5 Pajogo

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar respon siswa ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
2. Penilaian produk dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.
 - 4 – Sangat Baik (SB)
 - 3 – Baik (B)
 - 2 – Kurang (K)
 - 1 – Sangat Kurang (SK)
3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Bahasa					
1	Kemudahan bahasa yang digunakan				✓
Rekayasa Perangkat Lunak					
2	Kemudahan fungsi tombol navigasi				✓
3	Kemudahan penggunaan media				✓
Tampilan					
4	Kemenarikan tampilan animasi				✓
5	Kemenarikan audio				✓
6	Keserasian tampilan warna			✓	

Sumber: Arsyad (2014) dimodifikasi

C. KOMENTAR

.....

LEMBAR RESPON SISWA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : Isyda Ariyoga
 No Urut : 2
 Kelas : IV
 Sekolah : SD. NO. 5 Petaga

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar respon siswa ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
2. Penilaian produk dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.
 - 4 = Sangat Baik (SB)
 - 3 = Baik (B)
 - 2 = Kurang (K)
 - 1 = Sangat Kurang (SK)
3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Bahasa					
1	Kemudahan bahasa yang digunakan				✓
Rekayasa Perangkat Lunak					
2	Kemudahan fungsi tombol navigasi				✓
3	Kemudahan penggunaan media				✓
Tampilan					
4	Kemenarikan tampilan animasi				✓
5	Kemenarikan audio				✓
6	Keserasian tampilan warna				✓

Sumber: Arsyad (2014) dimodifikasi

C. KOMENTAR

.....

.....

.....



LEMBAR RESPON SISWA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : Igede Wibawa Juli Artawan
 No Urut : 3
 Kelas : IV
 Sekolah : SD No. 5 Pelaga

A. PETUNJUK PENGISIAN

- Lembar respon siswa ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
- Penilaian produk dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.
 - 4 = Sangat Baik (SB)
 - 3 = Baik (B)
 - 2 = Kurang (K)
 - 1 = Sangat Kurang (SK)
- Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Bahasa					
1	Kemudahan bahasa yang digunakan				✓
Rekayasa Perangkat Lunak					
2	Kemudahan fungsi tombol navigasi				✓
3	Kemudahan penggunaan media				✓
Tampilan					
4	Kemenarikan tampilan animasi				✓
5	Kemenarikan audio				✓
6	Keserasian tampilan warna				✓

Sumber: Arsyad (2014) dimodifikasi

C. KOMENTAR

.....



LEMBAR RESPON SISWA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : Iqbal Alghusni Alhamdulillah P. A. M. A.
 No Urut : 4
 Kelas : IV
 Sekolah : SD. NO. 5 PLODONG

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar respon siswa ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
2. Penilaian produk dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.
 - 4 = Sangat Baik (SB)
 - 3 = Baik (B)
 - 2 = Kurang (K)
 - 1 = Sangat Kurang (SK)
3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Bahasa					
1	Kemudahan bahasa yang digunakan				✓
Rekayasa Perangkat Lunak					
2	Kemudahan fungsi tombol navigasi				✓
3	Kemudahan penggunaan media				✓
Tampilan					
4	Kemenarikan tampilan animasi				✓
5	Kemenarikan audio				✓
6	Keserasian tampilan warna				✓

Sumber: Arsyad (2014) dimodifikasi

C. KOMENTAR

.....

.....

.....



LEMBAR RESPON SISWA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : Ni Luh Eka Susiati
No Urut : 5
Kelas : LV
Sekolah : SD No 5 Pelaga

A. PETUNJUK PENGISIAN

- Lembar respon siswa ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
- Penilaian produk dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.
 - Sangat Baik (SB)
 - Baik (B)
 - Kurang (K)
 - Sangat Kurang (SK)
- Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Bahasa					
1	Kemudahan bahasa yang digunakan				✓
Rekayasa Perangkat Lunak					
2	Kemudahan fungsi tombol navigasi				✓
3	Kemudahan penggunaan media			✓	
Tampilan					
4	Kemenarikan tampilan animasi				✓
5	Kemenarikan audio				✓
6	Keserasian tampilan warna				✓

Sumber: Arsyad (2014) dimodifikasi

C. KOMENTAR

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



LEMBAR RESPON SISWA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : MULAWATIWAH, A. ESTERITA, JETIKA
 No Urut : 6
 Kelas : IV
 Sekolah : SD No. 5 Palopo

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar respon siswa ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
2. Penilaian produk dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.
 - 4 = Sangat Baik (SB)
 - 3 = Baik (B)
 - 2 = Kurang (K)
 - 1 = Sangat Kurang (SK)
3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Bahasa					
1	Kemudahan bahasa yang digunakan				✓
Rekayasa Perangkat Lunak					
2	Kemudahan fungsi tombol navigasi				✓
3	Kemudahan penggunaan media			✓	
Tampilan					
4	Kemenarikan tampilan animasi				✓
5	Kemenarikan audio				✓
6	Keserasian tampilan warna				✓

Sumber: Arsyad (2014) dimodifikasi

C. KOMENTAR

.....

.....

.....



LEMBAR RESPON SISWA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : Ni Putu Pita Skiani
 No Urut : 3
 Kelas : IV
 Sekolah : SD No. 5 Pelajo

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar respon siswa ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
2. Penilaian produk dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.
 - 4 = Sangat Baik (SB)
 - 3 = Baik (B)
 - 2 = Kurang (K)
 - 1 = Sangat Kurang (SK)
3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Bahasa					
1	Kemudahan bahasa yang digunakan				✓
Rekayasa Perangkat Lunak					
2	Kemudahan fungsi tombol navigasi				✓
3	Kemudahan penggunaan media			✓	
Tampilan					
4	Kemenaarikan tampilan animasi				✓
5	Kemenaarikan audio				✓
6	Keserasian tampilan warna				✓

Sumber: Arsyad (2014) dimodifikasi

C. KOMENTAR

.....



LEMBAR RESPON SISWA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : Ni Paksi Putri Angeni
 No Urut : 8
 Kelas : IV
 Sekolah : SD. No. 5 Palaga

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar respon siswa ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
2. Penilaian produk dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.
 - 4 = Sangat Baik (SB)
 - 3 = Baik (B)
 - 2 = Kurang (K)
 - 1 = Sangat Kurang (SK)
3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Bahasa					
1	Kemudahan bahasa yang digunakan				✓
Rekayasa Perangkat Lunak					
2	Kemudahan fungsi tombol navigasi				✓
3	Kemudahan penggunaan media			✓	
Tampilan					
4	Kemenarikan tampilan animasi				✓
5	Kemenarikan audio				✓
6	Keserasian tampilan warna				✓

Sumber: Arsyad (2014) dimodifikasi

C. KOMENTAR

.....



LEMBAR RESPON SISWA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : Ni Kadek Cantika Regina Putri
No Urut : 2
Kelas : IV
Sekolah : SD Np 5 Pelaga

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar respon siswa ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
2. Penilaian produk dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.
4 = Sangat Baik (SB)
3 = Baik (B)
2 = Kurang (K)
1 = Sangat Kurang (SK)
3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Bahasa					
1	Kemudahan bahasa yang digunakan				✓
Rekayasa Perangkat Lunak					
2	Kemudahan fungsi tombol navigasi				✓
3	Kemudahan penggunaan media				✓
Tampilan					
4	Kememenarikan tampilan animasi			✓	
5	Kememenarikan audio				✓
6	Keserasian tampilan warna			✓	

Sumber: Arsyad (2014) dimodifikasi

C. KOMENTAR

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



Lampiran 14. Hasil *Pretest*

LEMBAR VALIDASI LITERASI BUDAYA GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : I. Gede Dita Suryawisuna
No Urut : 1
Kelas : IV
Sekolah : SD No. 5 Pelang

A. PETUNJUK PENGISIAN

Lembar validasi literasi budaya ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan terhadap literasi budaya siswa. Untuk menilai produk, dimohonkan siswa memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 4 = Sangat Setuju (SS)
- 3 = Setuju (S)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. PENILAIAN

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Skor			
				STS	TS	S	SS
1	Menerima dan menghargai budaya	Kecintaan terhadap produk dari budaya lokal	1. Saya senang menggunakan bahasa daerah			✓	
			2. Saya senang mengonsumsi makanan tradisional Nusantara			✓	
			3. Saya senang menyaksikan pementasan budaya lokal			✓	

2	Peduli terhadap komponen budaya	Ketertarikan untuk mempelajari budaya	4. Saya tertarik mempelajari budaya Nusantara	✓		
			5. Saya tertarik mengikuti pelatihan kesenian di sekolah	✓		
			6. Tertarik mengikuti pelatihan kesenian di luar sekolah	✓		
		Ketertarikan untuk melestarikan budaya lokal	7. Saya tertarik berpartisipasi dalam pementasan budaya	✓		
8. Saya tertarik mengikuti komunitas seni	✓					
3	Mampu mengapresiasi dan memahami keragaman budaya	Ketertarikan untuk mengenalkan produk budaya lokal	9. Saya tertarik mengenalkan logat bahasa lokal kepada orang dari luar daerah	✓		
			10. Saya tertarik mengenalkan tradisi lokal kepada orang dari luar daerah	✓		

Sumber: (Anning, 2010; Helaluddin, 2018; Shliakhovchuk, 2021) dimodifikasi.

C. KOMENTAR

LEMBAR VALIDASI LITERASI BUDAYA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : Irena Arita Yoga
 No Urut : 2
 Kelas : IV
 Sekolah : D. 10 5 potogo

A. PETUNJUK PENGISIAN

Lembar validasi literasi budaya ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan terhadap literasi budaya siswa. Untuk menilai produk, dimohonkan siswa memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 4 = Sangat Setuju (SS)
- 3 = Setuju (S)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. PENILAIAN

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Skor			
				STS	TS	S	SS
1	Menerima dan menghargai budaya	Kecintaan terhadap produk dari budaya lokal	1. Saya senang menggunakan bahasa daerah			✓	
			2. Saya senang mengonsumsi makanan tradisional Nusantara			✓	
			3. Saya senang menyaksikan pemertasan budaya lokal			✓	
2	Peduli terhadap	Ketertarikan untuk	4. Saya tertarik mempelajari		✓		

	komponen budaya	mempelajari budaya	budaya Nusantara				
			5. Saya tertarik mengikuti pelatihan kesenian di sekolah		✓		
			6. Tertarik mengikuti pelatihan kesenian di luar sekolah	✓			
			7. Saya tertarik berpartisipasi dalam pentas budaya		✓		
3	Mampu mengapresiasi dan memahami keragaman budaya	Ketertarikan untuk melestarikan budaya lokal	8. Saya tertarik mengikuti komunitas seni	✓			
			9. Saya tertarik mengenalkan logat bahasa lokal kepada orang dari luar daerah		✓		
		Ketertarikan untuk mempromosikan produk budaya lokal	10. Saya tertarik mengenalkan tradisi lokal kepada orang dari luar daerah		✓		

Sumber: (Anning, 2010; Helaluddin, 2018; Shliakhovchuk, 2021) dimodifikasi.

C. KOMENTAR

.....

.....

.....

LEMBAR VALIDASI LITERASI BUDAYA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : igede wibawa Juli Oktavia
No Urut : 3
Kelas : IV
Sekolah : SD 5 Pnaga

A. PETUNJUK PENGISIAN

Lembar validasi literasi budaya ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan terhadap literasi budaya siswa. Untuk menilai produk, dimohonkan siswa memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 4 = Sangat Setuju (SS)
- 3 = Setuju (S)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. PENILAIAN

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Skor			
				STS	TS	S	SS
1	Menerima dan menghargai budaya	Kecintaan terhadap produk dari budaya lokal	1. Saya senang menggunakan bahasa daerah			✓	
			2. Saya senang mengonsumsi makanan tradisional Nusantara			✓	
			3. Saya senang menyaksikan pentas budaya lokal			✓	

2	Peduli terhadap komponen budaya	Ketertarikan untuk mempelajari budaya	4. Saya tertarik mempelajari budaya Nusantara			✓
			5. Saya tertarik mengikuti pelatihan kesenian di sekolah		✓	
			6. Tertarik mengikuti pelatihan kesenian di luar sekolah		✓	
		Ketertarikan untuk melestarikan budaya lokal	7. Saya tertarik berpartisipasi dalam pentas budaya			✓
3	Mampu mengapresiasi dan memahami keragaman budaya	Ketertarikan untuk mempromosikan produk budaya lokal	8. Saya tertarik mengikuti komunitas seni		✓	
			9. Saya tertarik mengenalkan logat bahasa lokal kepada orang dari luar daerah			✓
			10. Saya tertarik mengenalkan tradisi lokal kepada orang dari luar daerah		✓	

Sumber: (Anning, 2010; Helaluddin, 2018; Shliakhovchuk, 2021) dimodifikasi.

C. KOMENTAR

LEMBAR VALIDASI LITERASI BUDAYA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : iqbal nujubah kamariy Rama
 No Urut : 9
 Kelas : IX
 Sekolah : SMN 10 N. S. Pajaya

A. PETUNJUK PENGISIAN

Lembar validasi literasi budaya ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan terhadap literasi budaya siswa. Untuk menilai produk, dimohonkan siswa memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 4 = Sangat Setuju (SS)
- 3 = Setuju (S)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. PENILAIAN

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Skor			
				STS	TS	S	SS
1	Menerima dan menghargai budaya	Kecintaan terhadap produk dari budaya lokal	1. Saya senang menggunakan bahasa daerah			✓	
			2. Saya senang mengonsumsi makanan tradisional Nusantara			✓	
			3. Saya senang menyaksikan pertunjukan budaya lokal		✓		

2	Peduli terhadap komponen budaya	Ketertarikan untuk mempelajari budaya	4. Saya tertarik mempelajari budaya Nusantara	✓		
			5. Saya tertarik mengikuti pelatihan kesenian di sekolah	✓		
			6. Tertarik mengikuti pelatihan kesenian di luar sekolah	✓		
	Ketertarikan untuk melestarikan budaya lokal	7. Saya tertarik berpartisipasi dalam pementasan budaya	✓			
		8. Saya tertarik mengikuti komunitas seni	✓			
		3	Mampu mengapresiasi dan memahami keragaman budaya	Ketertarikan untuk memperkenalkan produk budaya lokal	9. Saya tertarik mengenalkan logat bahasa lokal kepada orang dari luar daerah	✓
10. Saya tertarik mengenalkan tradisi lokal kepada orang dari luar daerah	✓					

Sumber: (Anning, 2010; Helaluddin, 2018; Shliakhovchuk, 2021) dimodifikasi.

C. KOMENTAR

LEMBAR VALIDASI LITERASI BUDAYA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : Ni Luh Eka Suciati
 No Urut : 5
 Kelas : IV
 Sekolah : SD S. Pelaga

A. PETUNJUK PENGISIAN

Lembar validasi literasi budaya ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan terhadap literasi budaya siswa. Untuk menilai produk, dimohonkan siswa memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 4 - Sangat Setuju (SS)
- 3 - Setuju (S)
- 2 - Tidak Setuju (TS)
- 1 - Sangat Tidak Setuju (STS)

B. PENILAIAN

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Skor			
				STS	TS	S	SS
1	Menerima dan menghargai budaya	Kecintaan terhadap produk dari budaya lokal	1. Saya senang menggunakan bahasa daerah			✓	
			2. Saya senang mengonsumsi makanan tradisional Nusantara			✓	
			3. Saya senang menyaksikan pentas budaya lokal			✓	

2	Peduli terhadap komponen budaya	Ketertarikan untuk mempelajari budaya	4. Saya tertarik mempelajari budaya Nusantara		✓		
			5. Saya tertarik mengikuti pelatihan kesenian di sekolah		✓		
			6. Tertarik mengikuti pelatihan kesenian di luar sekolah	✓			
	Ketertarikan untuk melestarikan budaya lokal	7. Saya tertarik berpartisipasi dalam pelestarian budaya		✓			
		8. Saya tertarik mengikuti komunitas seni	✓				
		9. Saya tertarik mengenalkan logat bahasa lokal kepada orang dari luar daerah		✓			
3	Mampu mengapresiasi dan memahami keragaman budaya	Ketertarikan untuk mengapresiasi produk budaya lokal	10. Saya tertarik mengenalkan tradisi lokal kepada orang dari luar daerah		✓		
					✓		

Sumber: (Anning, 2010; Helaluddin, 2018; Shliakhovich, 2021) dimodifikasi.

C. KOMENTAR

LEMBAR VALIDASI LITERASI BUDAYA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : Ni Luh Pascheno, wata
 No Urut : 5
 Kelas : IX
 Sekolah : SD N. K. Pango

A. PETUNJUK PENGISIAN

Lembar validasi literasi budaya ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan terhadap literasi budaya siswa. Untuk menilai produk, dimohonkan siswa memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 4 = Sangat Setuju (SS)
- 3 = Setuju (S)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. PENILAIAN

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Skor			
				STS	TS	S	SS
1	Menerima dan menghargai budaya	Kecintaan terhadap produk dari budaya lokal	1. Saya senang menggunakan bahasa daerah			✓	
			2. Saya senang mengkonsumsi makanan tradisional Nusantara			✓	
			3. Saya senang menyaksikan pentas budaya lokal		✓		

2	Peduli terhadap komponen budaya	Ketertarikan untuk mempelajari budaya	4. Saya tertarik mempelajari budaya Nusantara		✓		
			5. Saya tertarik mengikuti pelatihan kesenian di sekolah		✓		
			6. Tertarik mengikuti pelatihan kesenian di luar sekolah	✓			
		Ketertarikan untuk melestarikan budaya lokal	7. Saya tertarik berpartisipasi dalam pementasan budaya		✓		
			8. Saya tertarik mengikuti komunitas seni	✓			
			3	Mampu mengapresiasi dan memahami keragaman budaya	Ketertarikan untuk memperkenalkan produk budaya lokal	9. Saya tertarik mengenalkan logat bahasa lokal kepada orang dari luar daerah	
10. Saya tertarik mengenalkan tradisi lokal kepada orang dari luar daerah		✓					

Sumber: (Anning, 2010, Helaluddin, 2018, Shliakhovchuk, 2021) dimodifikasi.

C. KOMENTAR

LEMBAR VALIDASI LITERASI BUDAYA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : Ni Ratu Dila Syiani
 No Urut : 7
 Kelas : IV
 Sekolah : Sd no 5 pelaga

A. PETUNJUK PENGISIAN

Lembar validasi literasi budaya ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan terhadap literasi budaya siswa. Untuk menilai produk, dimohonkan siswa memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 4 = Sangat Setuju (SS)
- 3 = Setuju (S)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. PENILAIAN

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Skor			
				STS	TS	S	SS
1	Menerima dan menghargai budaya	Kecintaan terhadap produk dari budaya lokal	1. Saya senang menggunakan bahasa daerah			✓	
			2. Saya senang mengkonsumsi makanan tradisional Nusantara			✓	
			3. Saya senang menyaksikan pentas budaya lokal		✓		

2	Peduli terhadap komponen budaya	Ketertarikan untuk mempelajari budaya	4. Saya tertarik mempelajari budaya Nusantara	✓		
			5. Saya tertarik mengikuti pelatihan kesenian di sekolah	✓		
			6. Tertarik mengikuti pelatihan kesenian di luar sekolah	✓		
		Ketertarikan untuk melestarikan budaya lokal	7. Saya tertarik berpartisipasi dalam pementasan budaya	✓		
			8. Saya tertarik mengikuti komunitas seni	✓		
			3	Mampu mengapresiasi dan memahami keragaman budaya	Ketertarikan untuk mengenalkan produk budaya lokal	9. Saya tertarik mengenalkan logat bahasa lokal kepada orang dari luar daerah
10. Saya tertarik mengenalkan tradisi lokal kepada orang dari luar daerah	✓					

Sumber: (Anning, 2010; Helaluddin, 2018; Shliakhovchuk, 2021) dimodifikasi.

C. KOMENTAR

LEMBAR VALIDASI LITERASI BUDAYA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : N. Rizka Laili Anjani
 No Urut : 8
 Kelas : IV
 Sekolah : Sd # no 5 pelaga

A. PETUNJUK PENGISIAN

Lembar validasi literasi budaya ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan terhadap literasi budaya siswa. Untuk menilai produk, dimohonkan siswa memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 4 = Sangat Setuju (SS)
- 3 = Setuju (S)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. PENILAIAN

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Skor			
				STS	TS	S	SS
1	Menerima dan menghargai budaya	Kecintaan terhadap produk dari budaya lokal	1. Saya senang menggunakan bahasa daerah			✓	
			2. Saya senang mengonsumsi makanan tradisional Nusantara			✓	
			3. Saya senang menyaksikan pertunjukan budaya lokal		✓		

2	Peduli terhadap komponen budaya	Ketertarikan untuk mempelajari budaya	4. Saya tertarik mempelajari budaya Nusantara	✓		
			5. Saya tertarik mengikuti pelatihan kesenian di sekolah	✓		
			6. Tertarik mengikuti pelatihan kesenian di luar sekolah	✓		
	Ketertarikan untuk melestarikan budaya lokal	7. Saya tertarik berpartisipasi dalam pentas budaya	✓			
8. Saya tertarik mengikuti komunitas seni		✓				
3	Mampu mengapresiasi dan memahami keragaman budaya	Ketertarikan untuk mempromosikan produk budaya lokal	9. Saya tertarik mengenalkan logat bahasa lokal kepada orang dari luar daerah	✓		
			10. Saya tertarik mengenalkan tradisi lokal kepada orang dari luar daerah	✓		

Sumber: (Anning, 2010; Helaluddin, 2018; Shliakbovchuk, 2021) dimodifikasi.

C. KOMENTAR

.....

.....

.....

LEMBAR VALIDASI LITERASI BUDAYA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : Ni Kadek Carlisa Regina Putri
 No Urut : 9
 Kelas : IV
 Sekolah : SD NO 5 Pelaga

A. PETUNJUK PENGISIAN

Lembar validasi literasi budaya ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan terhadap literasi budaya siswa. Untuk menilai produk, dimohonkan siswa memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 4 = Sangat Setuju (SS)
- 3 = Setuju (S)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. PENILAIAN

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Skor			
				STS	TS	S	SS
1	Menerima dan menghargai budaya	Kecintaan terhadap produk dari budaya lokal	1. Saya senang menggunakan bahasa daerah			✓	
			2. Saya senang mengonsumsi makanan tradisional Nusantara			✓	
			3. Saya senang menyaksikan pentas budaya lokal			✓	

2	Peduli terhadap komponen budaya	Ketertarikan untuk mempelajari budaya	4. Saya tertarik mempelajari budaya Nusantara			✓	
			5. Saya tertarik mengikuti pelatihan kesenian di sekolah			✓	
			6. Tertarik mengikuti pelatihan kesenian di luar sekolah		✓		
		Ketertarikan untuk melestarikan budaya lokal	7. Saya tertarik berpartisipasi dalam pentas budaya			✓	
8. Saya tertarik mengikuti komunitas seni			✓				
3	Mampu mengapresiasi dan memahami keragaman budaya	Ketertarikan untuk mengapresiasi produk budaya lokal	9. Saya tertarik mengenalkan logat bahasa lokal kepada orang dari luar daerah			✓	
			10. Saya tertarik mengenalkan tradisi lokal kepada orang dari luar daerah			✓	

Sumber: (Anning, 2010; Helaluddin, 2018; Shliakhevchuk, 2021) dimodifikasi.

C. KOMENTAR

**LEMBAR VALIDASI LITERASI BUDAYA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"**

Nama Siswa : Imaie Anika Dwi Prasetya
 No Urut : I
 Kelas : IV
 Sekolah : SP No 2 Pelang

A. PETUNJUK PENGISIAN

Lembar validasi literasi budaya ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan terhadap literasi budaya siswa. Untuk menilai produk, dimohonkan siswa memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 4 = Sangat Setuju (SS)
- 3 = Setuju (S)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. PENILAIAN

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Skor			
				STS	TS	S	SS
1	Menerima dan menghargai budaya	Kecintaan terhadap produk dari budaya lokal	1. Saya senang menggunakan bahasa daerah			✓	
			2. Saya senang mengkonsumsi makanan tradisional Nusantara			✓	
			3. Saya senang menyaksikan pentas budaya lokal		✓		

2	Peduli terhadap komponen budaya	Ketertarikan untuk mempelajari budaya	4. Saya tertarik mempelajari budaya Nusantara		✓		
			5. Saya tertarik mengikuti pelatihan kesenian di sekolah	⊗	✓		
			6. Tertarik mengikuti pelatihan kesenian di luar sekolah	✓	⊗		
		Ketertarikan untuk meistarikan budaya lokal	7. Saya tertarik berburtisipasi dalam pementasan budaya		✓		
			8. Saya tertarik mengikuti komunitas seni		✓		
			3	Mampu mengapresiasi dan memahami keragaman budaya	Ketertarikan untuk memperkenalkan produk budaya lokal	9. Saya tertarik mengenalkan logat bahasa lokal kepada orang dari luar daerah	-
10. Saya tertarik mengenalkan tradisi lokal kepada orang dari luar daerah	✓						

Sumber: (Anning, 2010, Helaluddin, 2018, Sliakbovchuk, 2021) dimodifikasi.

C. KOMENTAR

LEMBAR VALIDASI LITERASI BUDAYA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : ai. lita anggellina pusika dewi
 No Urut : 2
 Kelas : IV
 Sekolah : SD no 2 Bekas

A. PETUNJUK PENGISIAN

Lembar validasi literasi budaya ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan terhadap literasi budaya siswa. Untuk menilai produk, dimohonkan siswa memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 4 = Sangat Setuju (SS)
- 3 = Setuju (S)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. PENILAIAN

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Skor			
				STS	TS	S	SS
1	Menerima dan menghargai budaya	Kecintaan terhadap produk dari budaya lokal	1. Saya senang menggunakan bahasa daerah			✓	
			2. Saya senang mengkonsumsi makanan tradisional Nusantara			✓	
			3. Saya senang menyaksikan pemertasan budaya lokal		✓		
2	Peduli terhadap	Ketertarikan untuk	4. Saya tertarik mempelajari		✓		

LEMBAR VALIDASI LITERASI BUDAYA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : ai. lita anggellina pusika dewi
 No Urut : 2
 Kelas : IV
 Sekolah : SD no 2 Bekas

A. PETUNJUK PENGISIAN

Lembar validasi literasi budaya ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan terhadap literasi budaya siswa. Untuk menilai produk, dimohonkan siswa memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 4 = Sangat Setuju (SS)
- 3 = Setuju (S)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. PENILAIAN

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Skor			
				STS	TS	S	SS
1	Menerima dan menghargai budaya	Kecintaan terhadap produk dari budaya lokal	1. Saya senang menggunakan bahasa daerah			✓	
			2. Saya senang mengkonsumsi makanan tradisional Nusantara			✓	
			3. Saya senang menyaksikan pemertasan budaya lokal		✓		
2	Peduli terhadap	Ketertarikan untuk	4. Saya tertarik mempelajari		✓		

	komponen budaya	mempelajari budaya	budaya Nusantara				
			5. Saya tertarik mengikuti pelatihan kesenian di sekolah		✓		
			6. Tertarik mengikuti pelatihan kesenian di luar sekolah	✓			
		Ketertarikan untuk melestarikan budaya lokal	7. Saya tertarik berpartisipasi dalam pentas budaya		✓		
			8. Saya tertarik mengikuti komunitas seni		✓		
			9. Saya tertarik mengenalkan logat bahasa lokal kepada orang dari luar daerah		✓		
3	Mampu mengapresiasi dan memahami keragaman budaya	Ketertarikan untuk mempromosikan produk budaya lokal	10. Saya tertarik mengenalkan tradisi lokal kepada orang dari luar daerah		✓		

Sumber: (Anning, 2010; Helaluddin, 2018; Sbliakhovchuk, 2021) dimodifikasi.

C. KOMENTAR

.....

.....

.....

LEMBAR VALIDASI LITERASI BUDAYA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : W Gusti Nugrah Ramang Sukeria
 No Urut : 3
 Kelas : IV
 Sekolah : SD No 2 Parigi

A. PETUNJUK PENGISIAN

Lembar validasi literasi budaya ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan terhadap literasi budaya siswa. Untuk menilai produk, dimohonkan siswa memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 4 = Sangat Setuju (SS)
- 3 = Setuju (S)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. PENILAIAN

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Skor			
				STS	TS	S	SS
1	Menrima dan menghargai budaya	Kecintaan terhadap produk dari budaya lokal	1. Saya senang menggunakan bahasa daerah			✓	
			2. Saya senang mengkonsumsi makanan tradisional Nusantara			✓	
			3. Saya senang menyaksikan pentas budaya lokal		✓		
2	Peduli terhadap	Ketertarikan untuk	4. Saya tertarik mempelajari		✓		

	komponen budaya	mempelajari budaya	budaya Nussantara				
			5. Saya tertarik mengikuti pelatihan kesenian di sekolah		✓		
			6. Tertarik mengikuti pelatihan kesenian di luar sekolah	✓			
		Ketertarikan untuk melestarikan budaya lokal	7. Saya tertarik berpartisipasi dalam pementasan budaya		✓		
			8. Saya tertarik mengikuti komunitas seni		✓		
3	Mampu mengapresiasi dan memahami keragaman budaya	Ketertarikan untuk mempromosikan produk budaya lokal	9. Saya tertarik mengenalkan logat bahasa lokal kepada orang dari luar daerah		✓		
			10. Saya tertarik mengenalkan tradisi lokal kepada orang dari luar daerah		✓		

Sumber: (Anning, 2010; Helaluddin, 2018; Shliakhovich, 2021) dimodifikasi.

C. KOMENTAR

.....

.....

.....

LEMBAR VALIDASI LITERASI BUDAYA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : I G R G S Ari Wiguna
 No Urut : 4
 Kelas : IV
 Sekolah : SD Negeri Peraga

A. PETUNJUK PENGISIAN

Lembar validasi literasi budaya ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan terhadap literasi budaya siswa. Untuk menilai produk, dimohonkan siswa memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 4 = Sangat Setuju (SS)
- 3 = Setuju (S)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. PENILAIAN

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Skor			
				STS	TS	S	SS
1	Menerima dan menghargai budaya	Kecintaan terhadap produk dari budaya lokal	1. Saya senang menggunakan bahasa daerah			✓	
			2. Saya senang mengonsumsi makanan tradisional Nusantara			✓	
			3. Saya senang menyaksikan pentas budaya lokal		✓		

2	Peduli terhadap komponen budaya	Ketertarikan untuk mempelajari budaya	4. Saya tertarik mempelajari budaya Nusantara		✓		
			5. Saya tertarik mengikuti pelatihan kesenian di sekolah	✓	✓		
			6. Tertarik mengikuti pelatihan kesenian di luar sekolah	✓			
		Ketertarikan untuk melestarikan budaya lokal	7. Saya tertarik berpartisipasi dalam pementasan budaya		✓		
			8. Saya tertarik mengikuti komunitas seni		✓		
			3	Mampu mengapresiasi dan memahami keragaman budaya	Ketertarikan untuk memperkenalkan produk budaya lokal	9. Saya tertarik mengenalkan logat bahasa lokal kepada orang dari luar daerah	
10. Saya tertarik mengenalkan tradisi lokal kepada orang dari luar daerah		✓					

Sumber: (Anning, 2010; Helaluddin, 2018; Shliakhovchuk, 2021) dimodifikasi.

C. KOMENTAR

LEMBAR VALIDASI LITERASI BUDAYA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : I Gele Sude Prayosa
 No Urut : 5
 Kelas : IV
 Sekolah : SD N. 2 Pelaga

A. PETUNJUK PENGISIAN

Lembar validasi literasi budaya ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan terhadap literasi budaya siswa. Untuk menilai produk, dimohonkan siswa memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 4 = Sangat Setuju (SS)
- 3 = Setuju (S)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. PENILAIAN

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Skor			
				STS	TS	S	SS
1	Menerima dan menghargai budaya	Kecintaan terhadap produk dari budaya lokal	1. Saya senang menggunakan bahasa daerah			✓	
			2. Saya senang mengonsumsi makanan tradisional Nusantara			✓	
			3. Saya senang menyaksikan pentas budaya lokal		✓		

2	Peduli terhadap komponen budaya	Ketertarikan untuk mempelajari budaya	4. Saya tertarik mempelajari budaya Nusantara	✓		
			5. Saya tertarik mengikuti pelatihan kesenian di sekolah	✓		
			6. Tertarik mengikuti pelatihan kesenian di luar sekolah	✓		
	Ketertarikan untuk melestarikan budaya lokal	7. Saya tertarik berpartisipasi dalam pementasan budaya	✓			
		8. Saya tertarik mengikuti komunitas seni	✓			
		9. Saya tertarik mengenalkan Jogat bahasa lokal kepada orang dari luar daerah	✓			
3	Mampu mengapresiasi dan memahami keragaman budaya	Ketertarikan untuk mempromosikan produk budaya lokal	10. Saya tertarik mengenalkan tradisi lokal kepada orang dari luar daerah	✓		

Sumber: (Anning, 2010; Helaluddin, 2018; Shisukbovchuk, 2021) dimodifikasi.

C. KOMENTAR

LEMBAR VALIDASI LITERASI BUDAYA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : Indyana Nur Rizki
 No Urut : 6
 Kelas : IX
 Sekolah : S.D.N.P. 2 Pajajaran

A. PETUNJUK PENGISIAN

Lembar validasi literasi budaya ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan terhadap literasi budaya siswa. Untuk menilai produk, dimohonkan siswa memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 4 = Sangat Setuju (SS)
- 3 = Setuju (S)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. PENILAIAN

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Skor			
				STS	TS	S	SS
1	Menerima dan menghargai budaya	Kecintaan terhadap produk dari budaya lokal	1. Saya senang menggunakan bahasa daerah			✓	
			2. Saya senang mengonsumsi makanan tradisional Nusantara			✓	
			3. Saya senang menyaksikan pementasan budaya lokal		✓		
2	Peduli terhadap	Ketertarikan untuk	4. Saya tertarik mempelajari		✓		

	komponen budaya	mempelajari budaya	budaya Nusantara				
			5. Saya tertarik mengikuti pelatihan kesenian di sekolah		✓		
		6. Tertarik mengikuti pelatihan kesenian di luar sekolah	✓				
		Ketertarikan untuk melestarikan budaya lokal	7. Saya tertarik berpartisipasi dalam pentas budaya	✓			
8. Saya tertarik mengikuti komunitas seni	✓						
3	Mampu mengapresiasi dan memahami keragaman budaya	Ketertarikan untuk mempromosikan produk budaya lokal	9. Saya tertarik mengenalkan logat bahasa lokal kepada orang dari luar daerah		✓		
			10. Saya tertarik mengenalkan tradisi lokal kepada orang dari luar daerah		✓		

Sumber: (Anning, 2010; Helaluddin, 2018; Shliakhovchuk, 2021) dimodifikasi.

C. KOMENTAR

.....

.....

.....

LEMBAR VALIDASI LITERASI BUDAYA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : Gusti ngurah made Arya Wijaya K-
 No Urut : 7
 Kelas : IV
 Sekolah : S.B. No. 1 Pelang

A. PETUNJUK PENGISIAN

Lembar validasi literasi budaya ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan terhadap literasi budaya siswa. Untuk menilai produk, dimohonkan siswa memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 4 = Sangat Setuju (SS)
- 3 = Setuju (S)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. PENILAIAN

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Skor			
				STS	TS	S	SS
1	Menerima dan menghargai budaya	Kecintaan terhadap produk dari budaya lokal	1. Saya senang menggunakan bahasa daerah			✓	
			2. Saya senang mengonsumsi makanan tradisional Nusantara			✓	
			3. Saya senang menyaksikan pementasan budaya lokal		✓		
2	Peduli terhadap	Ketertarikan untuk	4. Saya tertarik mempelajari		✓		

	komponen budaya	mempelajari budaya	budaya Nusantara				
			5. Saya tertarik mengikuti pelatihan kesenian di sekolah		✓		
		6. Tertarik mengikuti pelatihan kesenian di luar sekolah	✓				
		Ketertarikan untuk melestarikan budaya lokal	7. Saya tertarik berpartisipasi dalam pertunjukan budaya		✓		
8. Saya tertarik mengikuti komunitas seni			✓				
3.	Mampu mengapresiasi dan memahami keragaman budaya	Ketertarikan untuk mempromosikan produk budaya lokal	9. Saya tertarik mengenalkan logat bahasa lokal kepada orang dari luar daerah		✓		
			10. Saya tertarik mengenalkan tradisi lokal kepada orang dari luar daerah		✓		

Sumber: (Anning, 2010; Helaluddin, 2018; Shriakhovchuk, 2021) dimodifikasi.

C. KOMENTAR

.....

.....

.....

LEMBAR VALIDASI LITERASI BUDAYA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : gusti ngurah putu canora pharoma
 No Urut : 8
 Kelas : IV
 Sekolah : SD Naz Pelang

A. PETUNJUK PENGISIAN

Lembar validasi literasi budaya ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan terhadap literasi budaya siswa. Untuk menilai produk, dimohonkan siswa memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 4 = Sangat Setuju (SS)
- 3 = Setuju (S)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. PENILAIAN

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Skor			
				STS	TS	S	SS
1	Menerima dan menghargai budaya	Kecintaan terhadap produk dari budaya lokal	1. Saya senang menggunakan bahasa daerah			✓	
			2. Saya senang mengonsumsi makanan tradisional Nusantara			✓	
			3. Saya senang menyaksikan pentas budaya lokal		✓		

2	Peduli terhadap komponen budaya	Ketertarikan untuk mempelajari budaya	4. Saya tertarik mempelajari budaya Nusantara	✓		
			5. Saya tertarik mengikuti pelatihan kesenian di sekolah	✓		
			6. Tertarik mengikuti pelatihan kesenian di luar sekolah	✓		
		Ketertarikan untuk melestarikan budaya lokal	7. Saya tertarik berpartisipasi dalam pementasan budaya	✓		
			8. Saya tertarik mengikuti komunitas seni	✓		
		3	Mampu mengapresiasi dan memahami keragaman budaya	Ketertarikan untuk mengapresiasi produk budaya lokal	9. Saya tertarik mengenalkan logat bahasa lokal kepada orang dari luar daerah	✓
10. Saya tertarik mengenalkan tradisi lokal kepada orang dari luar daerah	✓					

Sumber: (Anning, 2010; Helaluddin, 2018; Shliakhovchuk, 2021) dimodifikasi.

C. KOMENTAR

LEMBAR VALIDASI LITERASI BUDAYA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : Dewa Ayu padma Dewi
 No Urut : 9
 Kelas : IV
 Sekolah : SD no 2 pelaga

A. PETUNJUK PENGISIAN

Lembar validasi literasi budaya ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan terhadap literasi budaya siswa. Untuk menilai produk, dimohonkan siswa memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 4 = Sangat Setuju (SS)
- 3 = Setuju (S)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. PENILAIAN

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Skor			
				STS	TS	S	SS
1	Menerima dan menghargai budaya	Kecintaan terhadap produk dari budaya lokal	1. Saya senang menggunakan bahasa daerah			✓	
			2. Saya senang mengonsumsi makanan tradisional Nusantara			✓	
			3. Saya senang menyaksikan pentas budaya lokal		✓		

2	Peduli terhadap komponen budaya	Ketertarikan untuk mempelajari budaya	4. Saya tertarik mempelajari budaya Nusantara	✓		
			5. Saya tertarik mengikuti pelatihan kesenian di sekolah	✓		
			6. Tertarik mengikuti pelatihan kesenian di luar sekolah	✓		
		Ketertarikan untuk melestarikan budaya lokal	7. Saya tertarik berpartisipasi dalam pementasan budaya	✓		
			8. Saya tertarik mengikuti komunitas seni	✓		
			3	Mampu mengapresiasi dan memahami keragaman budaya	Ketertarikan untuk mempromosikan produk budaya lokal	9. Saya tertarik mengenalkan logat bahasa lokal kepada orang dari luar daerah
10. Saya tertarik mengenalkan tradisi lokal kepada orang dari luar daerah	✓					

Sumber: (Anning, 2010; Helaluddin, 2018; Shliakbochuk, 2021) dimodifikasi.

C. KOMENTAR

LEMBAR VALIDASI LITERASI BUDAYA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : Dewa Ayu Pradhita Utami
 No Urut : 10
 Kelas : IV
 Sekolah : S.D. No. 2 Pelaga

A. PETUNJUK PENGISIAN

Lembar validasi literasi budaya ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan terhadap literasi budaya siswa. Untuk menilai produk, dimohonkan siswa memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 4 = Sangat Setuju (SS)
- 3 = Setuju (S)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. PENILAIAN

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Skor			
				STS	TS	S	SS
1	Menerima dan menghargai budaya	Kecintaan terhadap produk dari budaya lokal	1. Saya senang menggunakan bahasa daerah			✓	
			2. Saya senang mengkonsumsi makanan tradisional Nusantara			✓	
			3. Saya senang menyaksikan pentas budaya lokal			✓	

2	Peduli terhadap komponen budaya	Ketertarikan untuk mempelajari budaya	4. Saya tertarik mempelajari budaya Nusantara		✓		
			5. Saya tertarik mengikuti pelatihan kesenian di sekolah		✓		
			6. Tertarik mengikuti pelatihan kesenian di luar sekolah	✓			
		Ketertarikan untuk melestarikan budaya lokal	7. Saya tertarik berpartisipasi dalam pentas budaya		✓		
			8. Saya tertarik mengikuti komunitas seni		✓		
			3	Mampu mengapresiasi dan memahami keragaman budaya	Ketertarikan untuk mengapresiasi produk budaya lokal	9. Saya tertarik mengenalkan logat bahasa lokal kepada orang dari luar daerah	
10. Saya tertarik mengenalkan tradisi lokal kepada orang dari luar daerah		✓					

Sumber: (Anning, 2010; Helaluddin, 2018; Shliakhovchuk, 2021) dimodifikasi.

C. KOMENTAR

Lampiran 15. Hasil *Posttest*

LEMBAR VALIDASI LITERASI BUDAYA GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : Imade Anik Dwi Prasetya
 No Urut : 7
 Kelas : IX
 Sekolah : SD Negeri 2 Peraga

A. PETUNJUK PENGISIAN

Lembar validasi literasi budaya ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan terhadap literasi budaya siswa. Untuk menilai produk, dimohonkan siswa memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 4 = Sangat Setuju (SS)
- 3 = Setuju (S)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. PENILAIAN

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Skor			
				STS	TS	S	SS
1	Menerima dan menghargai budaya	Kecintaan terhadap produk dari budaya lokal	1. Saya senang menggunakan bahasa daerah				✓
			2. Saya senang mengkonsumsi makanan tradisional Nusantara				✓
			3. Saya senang menyaksikan pementasan budaya lokal				✓
2	Peduli terhadap	Ketertarikan untuk	4. Saya tertarik mempelajari			✓	

	komponen budaya	mempelajari budaya	budaya Nusantara				
			5. Saya tertarik mengikuti pelatihan kesenian di sekolah			✓	
			6. Tertarik mengikuti pelatihan kesenian di luar sekolah			✓	
			Ketertarikan untuk melestarikan budaya lokal	7. Saya tertarik berpartisipasi dalam pentas budaya			✓
		8. Saya tertarik mengikuti komunitas seni				✓	
		3	Mampu mengapresiasi dan memahami keragaman budaya	Ketertarikan untuk mempromosikan produk budaya lokal	9. Saya tertarik mengenalkan logat bahasa lokal kepada orang dari luar daerah		
10. Saya tertarik mengenalkan tradisi lokal kepada orang dari luar daerah						✓	

Sumber: (Anning, 2010; Helaluddin, 2018; Shriakhochuk, 2021) dimodifikasi.

C. KOMENTAR

.....

.....

.....

LEMBAR VALIDASI LITERASI BUDAYA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : Alfika Anggellina Rospita Dewi
 No Urut : 2
 Kelas : IV
 Sekolah : SD Negeri Pelangi

A. PETUNJUK PENGISIAN

Lembar validasi literasi budaya ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan terhadap literasi budaya siswa. Untuk menilai produk, dimohonkan siswa memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 4 = Sangat Setuju (SS)
- 3 = Setuju (S)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. PENILAIAN

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Skor			
				STS	TS	S	SS
1	Menerima dan menghargai budaya	Kecintaan terhadap produk dari budaya lokal	1. Saya senang menggunakan bahasa daerah			✓	
			2. Saya senang mengonsumsi makanan tradisional Nusantara			✓	
			3. Saya senang menyaksikan pementasan budaya lokal				✓
2	Poduli terhadap	Keterarikan untuk	4. Saya tertarik mempelajari			✓	

	komponen budaya	mempelajari budaya	budaya Nusantara				
			5. Saya tertarik mengikuti pelatihan kesenian di sekolah			✓	
			6. Tertarik mengikuti pelatihan kesenian di luar sekolah			✓	
			7. Saya tertarik berpartisipasi dalam pemertasan budaya			✓	
3	Mampu mengapresiasi dan memahami keragaman budaya	Ketertarikan untuk melestarikan budaya lokal	8. Saya tertarik mengikuti komunitas seni			✓	
			9. Saya tertarik mengenalkan logat bahasa lokal kepada orang dari luar daerah			✓	
		Ketertarikan untuk mempromosikan produk budaya lokal	10. Saya tertarik mengenalkan tradisi lokal kepada orang dari luar daerah			✓	

Sumber: (Anning, 2010; Helaluddin, 2018; Shliakhovchuk, 2021) dimodifikasi.

C. KOMENTAR

.....

.....

.....

LEMBAR VALIDASI LITERASI BUDAYA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : 1 Gusti Ngurah Komang Sakerta
 No Urut : 3
 Kelas : W
 Sekolah : SD no 2 Pekaga

A. PETUNJUK PENGISIAN

Lembar validasi literasi budaya ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan terhadap literasi budaya siswa. Untuk menilai produk, dimohonkan siswa memberikan tanda *checklist*(✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 4 = Sangat Setuju (SS)
- 3 = Setuju (S)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. PENILAIAN

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Skor			
				STS	TS	S	SS
1	Menerima dan menghargai budaya	Kecintaan terhadap produk dari budaya lokal	1. Saya senang menggunakan bahasa daerah				✓
			2. Saya senang mengkonsumsi makanan tradisional Nusantara				✓
			3. Saya senang menyaksikan pentas budaya lokal				✓

2	Peduli terhadap komponen budaya	Ketertarikan untuk mempelajari budaya	4. Saya tertarik mempelajari budaya Nusantara			✓
			5. Saya tertarik mengikuti pelatihan kesenian di sekolah			✓
			6. Tertarik mengikuti pelatihan kesenian di luar sekolah			✓
		Ketertarikan untuk melestarikan budaya lokal	7. Saya tertarik berpartisipasi dalam pentas budaya			✓
			8. Saya tertarik mengikuti komunitas seni			✓
			9. Saya tertarik mengenalkan logat bahasa lokal kepada orang dari luar daerah			✓
3	Mampu mengapresiasi dan memahami keragaman budaya	Ketertarikan untuk mempromosikan produk budaya lokal	10. Saya tertarik mengenalkan tradisi lokal kepada orang dari luar daerah			✓

Sumber: (Anning, 2010; Helaluddin, 2018; Shliakbochuk, 2021) dimodifikasi.

C. KOMENTAR

LEMBAR VALIDASI LITERASI BUDAYA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : I Gede Gus Ari Wiguna
 No Urut : 4
 Kelas : IV
 Sekolah : SD & NO 2, Pelaga

A. PETUNJUK PENGISIAN

Lembar validasi literasi budaya ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan terhadap literasi budaya siswa. Untuk menilai produk, dimohonkan siswa memberikan tanda *checklist*(√) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 4 = Sangat Setuju (SS)
- 3 = Setuju (S)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. PENILAIAN

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Skor			
				STS	TS	S	SS
1	Menerima dan menghargai budaya	Kecintaan terhadap produk dari budaya lokal	1. Saya senang menggunakan bahasa daerah				√
			2. Saya senang mengkonsumsi makanan tradisional Nusantara			√	
			3. Saya senang menyaksikan pentas budaya lokal			√	

2	Peduli terhadap komponen budaya	Ketertarikan untuk mempelajari budaya	4. Saya tertarik mempelajari budaya Nusantara	✓		
			5. Saya tertarik mengikuti pelatihan kesenian di sekolah		✓	
			6. Tertarik mengikuti pelatihan kesenian di luar sekolah		✓	
		Ketertarikan untuk melestarikan budaya lokal	7. Saya tertarik berpartisipasi dalam pementasan budaya		✓	
			8. Saya tertarik mengikuti komunitas seni		✓	
			3	Mampu mengapresiasi dan memahami keragaman budaya	Ketertarikan untuk mempromosikan produk budaya lokal	9. Saya tertarik mengenalkan logat bahasa lokal kepada orang dari luar daerah
10. Saya tertarik mengenalkan tradisi lokal kepada orang dari luar daerah		✓				

Sumber: (Anning, 2010; Helaluddin, 2018; Shliakhovchuk, 2021) demodifikasi.

C. KOMENTAR

LEMBAR VALIDASI LITERASI BUDAYA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : I Gede Sudi Prayoga
 No Urut : 5
 Kelas : IV
 Sekolah : SD NO. 2 Pelaga

A. PETUNJUK PENGISIAN

Lembar validasi literasi budaya ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan terhadap literasi budaya siswa. Untuk menilai produk, dimohonkan siswa memberikan tanda *checklist*(✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 4 = Sangat Setuju (SS)
- 3 = Setuju (S)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. PENILAIAN

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Skor			
				STS	TS	S	SS
1	Menerima dan menghargai budaya	Kecintaan terhadap produk dari budaya lokal	1. Saya senang menggunakan bahasa daerah			✓	✓
			2. Saya senang mengonsumsi makanan tradisional Nusantara			✓	✓
			3. Saya senang menyaksikan pementasan budaya lokal				✓

2	Peduli terhadap komponen budaya	Ketertarikan untuk mempelajari budaya	4. Saya tertarik mempelajari budaya Nusantara		✓
			5. Saya tertarik mengikuti pelatihan kesenian di sekolah		✓
			6. Tertarik mengikuti pelatihan kesenian di luar sekolah		✓
		Ketertarikan untuk melestarikan budaya lokal	7. Saya tertarik berpartisipasi dalam pentas budaya		✓
			8. Saya tertarik mengikuti komunitas seni		✓
			9. Saya tertarik mengenalkan logat bahasa lokal kepada orang dari luar daerah		✓
3	Mampu mengapresiasi dan memahami keragaman budaya	Ketertarikan untuk mempromosikan produk budaya lokal	10. Saya tertarik mengenalkan tradisi lokal kepada orang dari luar daerah		✓

Sumber: (Anning, 2010; Helaluddin, 2018; Shiakhovich, 2021) dimodifikasi.

C. KOMENTAR

LEMBAR VALIDASI LITERASI BUDAYA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : M. Amalia Nur Rizki Malakiasa
 No Urut : 6
 Kelas : IV
 Sekolah : SD No 2 P. 6. 96

A. PETUNJUK PENGISIAN

Lembar validasi literasi budaya ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan terhadap literasi budaya siswa. Untuk menilai produk, dimohonkan siswa memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 4 = Sangat Setuju (SS)
- 3 = Setuju (S)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. PENILAIAN

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Skor			
				STS	TS	S	SS
1	Menerima dan menghargai budaya	Kecintaan terhadap produk dari budaya lokal	1. Saya senang menggunakan bahasa daerah				✓
			2. Saya senang mengonsumsi makanan tradisional Nusantara			✓	
			3. Saya senang menyaksikan pentas budaya lokal				✓
2	Peduli terhadap	Ketertarikan untuk	4. Saya tertarik mempelajari		✓		

	komponen budaya	mempelajari budaya	budaya Nusantara				
			5. Saya tertarik mengikuti pelatihan kesenian di sekolah			✓	
		6. Tertarik mengikuti pelatihan kesenian di luar sekolah			✓		
		Ketertarikan untuk melestarikan budaya lokal	7. Saya tertarik berpartisipasi dalam pemertasan budaya			✓	
8. Saya tertarik mengikuti komunitas seni				✓			
3	Mampu mengapresiasi dan memahami keragaman budaya	Ketertarikan untuk mempromosikan produk budaya lokal	9. Saya tertarik mengenalkan logat bahasa lokal kepada orang dari luar daerah			✓	
			10. Saya tertarik mengenalkan tradisi lokal kepada orang dari luar daerah			✓	

Sumber: (Anning, 2010; Hielaluddin, 2018; Shliakhovchuk, 2021) dimodifikasi.

C. KOMENTAR

.....

.....

.....

	komponen budaya	mempelajari budaya	budaya Nusantara				
			5. Saya tertarik mengikuti pelatihan kesenian di sekolah			✓	
		6. Tertarik mengikuti pelatihan kesenian di luar sekolah			✓		
		Ketertarikan untuk melestarikan budaya lokal	7. Saya tertarik berpartisipasi dalam pemertasan budaya			✓	
8. Saya tertarik mengikuti komunitas seni				✓			
3	Mampu mengapresiasi dan memahami keragaman budaya	Ketertarikan untuk mempromosikan produk budaya lokal	9. Saya tertarik mengenalkan logat bahasa lokal kepada orang dari luar daerah			✓	
			10. Saya tertarik mengenalkan tradisi lokal kepada orang dari luar daerah			✓	

Sumber: (Anning, 2010; Hielaluddin, 2018; Shliakhovchuk, 2021) dimodifikasi.

C. KOMENTAR

.....

.....

.....

2	Peduli terhadap komponen budaya	Ketertarikan untuk mempelajari budaya	4. Saya tertarik mempelajari budaya Nusantara			✓
			5. Saya tertarik mengikuti pelatihan kesenian di sekolah			✓
			6. Tertarik mengikuti pelatihan kesenian di luar sekolah			✓
		Ketertarikan untuk melestarikan budaya lokal	7. Saya tertarik berpartisipasi dalam pentas budaya			✓
			8. Saya tertarik mengikuti komunitas seni			✓
			Ketertarikan untuk memperkenalkan produk budaya lokal	9. Saya tertarik mengenalkan logat bahasa lokal kepada orang dari luar daerah		
10. Saya tertarik mengenalkan tradisi lokal kepada orang dari luar daerah				✓		
3	Mampu mengapresiasi dan memahami keragaman budaya					

Sumber: (Anning, 2010; Helaluddin, 2018; Shliakbovchuk, 2021) dimodifikasi.

C. KOMENTAR

LEMBAR VALIDASI LITERASI BUDAYA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : gusti Nugraha Putra Pratama
 No Urut : 8
 Kelas : IV
 Sekolah : SD Negeri Pelaga

A. PETUNJUK PENGISIAN

Lembar validasi literasi budaya ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan terhadap literasi budaya siswa. Untuk menilai produk, dimohonkan siswa memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 4 = Sangat Setuju (SS)
- 3 = Setuju (S)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. PENILAIAN

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Skor			
				STS	TS	S	SS
1	Menerima dan menghargai budaya	Kecintaan terhadap produk dari budaya lokal	1. Saya senang menggunakan bahasa daerah				✓
			2. Saya senang mengonsumsi makanan tradisional Nusantara				✓
			3. Saya senang menyaksikan pemertasan budaya lokal			✓	
2	Peduli terhadap	Keterarikan untuk	4. Saya tertarik mempelajari			✓	

	komponen budaya	mempelajari budaya	budaya Nusantara				
			5. Saya tertarik mengikuti pelatihan kesenian di sekolah			✓	
			6. Tertarik mengikuti pelatihan kesenian di luar sekolah			✓	
			Ketertarikan untuk melestarikan budaya lokal	7. Saya tertarik berpartisipasi dalam pemertasaan budaya			✓
8. Saya tertarik mengikuti komunitas seni				✓			
3	Mampu mengapresiasi dan memahami keragaman budaya	Ketertarikan untuk mempromosikan produk budaya lokal	9. Saya tertarik mengenalkan logat bahasa lokal kepada orang dari luar daerah			✓	
			10. Saya tertarik mengenalkan tradisi lokal kepada orang dari luar daerah			✓	

Sumber: (Anning, 2010; Hetaluddin, 2018; Shliakhovchuk, 2021) dimodifikasi.

C. KOMENTAR

.....

.....

.....

LEMBAR VALIDASI LITERASI BUDAYA
"GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : Dewa Ayu padma Dewi
 No Urut : 9
 Kelas : IV
 Sekolah : SD No 2 Pelaga

A. PETUNJUK PENGISIAN

Lembar validasi literasi budaya ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan terhadap literasi budaya siswa. Untuk menilai produk, dimohonkan siswa memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 4 - Sangat Setuju (SS)
- 3 - Setuju (S)
- 2 - Tidak Setuju (TS)
- 1 - Sangat Tidak Setuju (STS)

B. PENILAIAN

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Skor			
				STS	TS	S	SS
1	Menerima dan menghargai budaya	Kecintaan terhadap produk dari budaya lokal	1. Saya senang menggunakan bahasa daerah				✓
			2. Saya senang mengonsumsi makanan tradisional Nusantara				✓
			3. Saya senang menyaksikan pentas budaya lokal				✓

2	Peduli terhadap komponen budaya	Ketertarikan untuk mempelajari budaya	4. Saya tertarik mempelajari budaya Nusantara			✓
			5. Saya tertarik mengikuti pelatihan kesenian di sekolah			✓
			6. Tertarik mengikuti pelatihan Kesenian di luar sekolah			✓
		Ketertarikan untuk melestarikan budaya lokal	7. Saya tertarik berpartisipasi dalam pentas budaya			✓
			8. Saya tertarik mengikuti komunitas seni			✓
			Ketertarikan untuk mengenalkan produk budaya lokal	9. Saya tertarik mengenalkan logat bahasa lokal kepada orang dari luar daerah		
10. Saya tertarik mengenalkan tradisi lokal kepada orang dari luar daerah				✓		
3	Mampu mengapresiasi dan memahami keragaman budaya					

Sumber: (Anning, 2010; Helaluddin, 2018; Shliakbovchuk, 2021) dimodifikasi.

C. KOMENTAR

LEMBAR VALIDASI LITERASI BUDAYA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : Dewa Ayu Pradnya Utami
 No Urut : 10
 Kelas : IV
 Sekolah : SD No 2 Pelaga

A. PETUNJUK PENGISIAN

Lembar validasi literasi budaya ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan terhadap literasi budaya siswa. Untuk menilai produk, dimohonkan siswa memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 4 = Sangat Setuju (SS)
- 3 = Setuju (S)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. PENILAIAN

No.	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Skor			
				STS	TS	S	SS
1	Menerima dan menghargai budaya	Kecintaan terhadap produk dari budaya lokal	1. Saya senang menggunakan bahasa daerah				✓
			2. Saya senang mengkonsumsi makanan tradisional Nusantara				✓
			3. Saya senang menyaksikan perementasan budaya lokal				✓

2	Peduli terhadap komponen budaya	Ketertarikan untuk mempelajari budaya	4. Saya tertarik mempelajari budaya Nusantara			✓
			5. Saya tertarik mengikuti pelatihan kesenian di sekolah			✓
			6. Tertarik mengikuti pelatihan kesenian di luar sekolah			✓
	Ketertarikan untuk melestarikan budaya lokal	7. Saya tertarik berpartisipasi dalam permentasan budaya			✓	
		8. Saya tertarik mengikuti komunitas seni			✓	
		9. Saya tertarik mengenalkan logat bahasa lokal kepada orang dari luar daerah			✓	
3	Mampu mengapresiasi dan memahami keragaman budaya	Ketertarikan untuk mempromosikan produk budaya lokal	10. Saya tertarik mengenalkan tradisi lokal kepada orang dari luar daerah			✓

Sumber: (Anning, 2010; Helaluddin, 2018; Shliakhovchuk, 2021) dimodifikasi.

C. KOMENTAR

.....

.....

.....

LEMBAR VALIDASI LITERASI BUDAYA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : L. Ade Rito Sutjansyah
 No Urut : 1
 Kelas : IX
 Sekolah : SD. No. 5 Palaga

A. PETUNJUK PENGISIAN

Lembar validasi literasi budaya ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan terhadap literasi budaya siswa. Untuk menilai produk, dimohonkan siswa memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 4 = Sangat Setuju (SS)
- 3 = Setuju (S)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. PENILAIAN

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Skor			
				STS	TS	S	SS
1	Menerima dan menghargai budaya	Kecintaan terhadap produk dari budaya lokal	1. Saya senang menggunakan bahasa daerah				✓
			2. Saya senang mengkonsumsi makanan tradisional Nusantara				✓
			3. Saya senang menyaksikan pementasan budaya lokal			✓	
2	Peduli terhadap	Ketertarikan untuk	4. Saya tertarik mempelajari			✓	

	komponen budaya	mempelajari budaya	budaya Nusantara				
			5. Saya tertarik mengikuti pelatihan kesenian di sekolah				✓
		6. Tertarik mengikuti pelatihan kesenian di luar sekolah				✓	
		Ketertarikan untuk melestarikan budaya lokal	7. Saya tertarik berpartisipasi dalam pentas budaya				✓
8. Saya tertarik mengikuti komunitas seni					✓		
3	Mampu mengapresiasi dan memahami keragaman budaya	Ketertarikan untuk mempromosikan produk budaya lokal	9. Saya tertarik mengenalkan logat bahasa lokal kepada orang dari luar daerah				✓
			10. Saya tertarik mengenalkan tradisi lokal kepada orang dari luar daerah				✓

Sumber: (Anning, 2010; Helaluddin, 2018; Shliakhovchuk, 2021) dimodifikasi.

C. KOMENTAR

.....

.....

.....

LEMBAR VALIDASI LITERASI BUDAYA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : Irena Febi Yogi
 No Urut : 2
 Kelas : IV
 Sekolah : SD S. Pelaga

A. PETUNJUK PENGISIAN

Lembar validasi literasi budaya ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan terhadap literasi budaya siswa. Untuk menilai produk, dimohonkan siswa memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 4 - Sangat Setuju (SS)
- 3 - Setuju (S)
- 2 - Tidak Setuju (TS)
- 1 - Sangat Tidak Setuju (STS)

B. PENILAIAN

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Skor			
				STS	TS	S	SS
1	Menerima dan menghargai budaya	Kecintaan terhadap produk dari budaya lokal	1. Saya senang menggunakan busana daerah				✓
			2. Saya senang mengonsumsi makanan tradisional Nusantara				✓
			3. Saya senang menyaksikan pentas budaya lokal			✓	

LEMBAR VALIDASI LITERASI BUDAYA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : Irena Febi Yogi
 No Urut : 2
 Kelas : IV
 Sekolah : SD S. Pelaga

A. PETUNJUK PENGISIAN

Lembar validasi literasi budaya ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan terhadap literasi budaya siswa. Untuk menilai produk, dimohonkan siswa memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 4 - Sangat Setuju (SS)
- 3 - Setuju (S)
- 2 - Tidak Setuju (TS)
- 1 - Sangat Tidak Setuju (STS)

B. PENILAIAN

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Skor			
				STS	TS	S	SS
1	Menerima dan menghargai budaya	Kecintaan terhadap produk dari budaya lokal	1. Saya senang menggunakan busana daerah				✓
			2. Saya senang mengonsumsi makanan tradisional Nusantara				✓
			3. Saya senang menyaksikan pentas budaya lokal			✓	

LEMBAR VALIDASI LITERASI BUDAYA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : iqbal wibawa wali arifwan
 No Urut : 2
 Kelas : 1v
 Sekolah : SD. Np. 5 perogo

A. PETUNJUK PENGISIAN

Lembar validasi literasi budaya ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan terhadap literasi budaya siswa. Untuk menilai produk, dimohonkan siswa memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 4 = Sangat Setuju (SS)
- 3 = Setuju (S)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. PENILAIAN

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Skor			
				STS	TS	S	SS
1	Menerima dan menghargai budaya	Kecintaan terhadap produk dari budaya lokal	1. Saya senang menggunakan bahasa daerah				✓
			2. Saya senang mengonsumsi makanan tradisional Nusantara				✓
			3. Saya senang menyaksikan pentas budaya lokal				✓
2	Poduli terhadap	Ketertarikan untuk	4. Saya tertarik mempelajari				✓

	komponen budaya	mempelajari budaya	budaya Nusantara				
			5. Saya tertarik mengikuti pelatihan kesenian di sekolah				✓
			6. Tertarik mengikuti pelatihan kesenian di luar sekolah			✓	
		Ketertarikan untuk melestarikan budaya lokal	7. Saya tertarik berpartisipasi dalam pementasan budaya			✓	
			8. Saya tertarik mengikuti komunitas seni			✓	
			9. Saya tertarik mengenalkan logat bahasa lokal kepada orang dari luar daerah				✓
3	Mampu mengapresiasi dan memahami keragaman budaya	Ketertarikan untuk mempromosikan produk budaya lokal	10. Saya tertarik mengenalkan tradisi lokal kepada orang dari luar daerah				✓

Sumber: (Anning, 2010; Helaluddin, 2018; Shliakhovchuk, 2021) dimodifikasi.

C. KOMENTAR

.....

.....

.....

LEMBAR VALIDASI LITERASI BUDAYA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : Agusti Adhara W. M. A. P. S. M. D.
 No Urut : 4
 Kelas : IV
 Sekolah : SD. NO. 5 Pologo

A. PETUNJUK PENGISIAN

Lembar validasi literasi budaya ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan terhadap literasi budaya siswa. Untuk menilai produk, dimohonkan siswa memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 4 – Sangat Setuju (SS)
- 3 – Setuju (S)
- 2 – Tidak Setuju (TS)
- 1 – Sangat Tidak Setuju (STS)

B. PENILAIAN

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Skor			
				STS	TS	S	SS
1	Menerima dan menghargai budaya	Kecintaan terhadap produk dari budaya lokal	1. Saya senang menggunakan bahasa daerah				✓
			2. Saya senang mengonsumsi makanan tradisional Nusantara				✓
			3. Saya senang menyaksikan pentas budaya lokal			✓	
2	Peduli terhadap	Ketertarikan untuk	4. Saya tertarik mempelajari			✓	

	komponen budaya	mempelajari budaya	budaya Nusantara				
			5. Saya tertarik mengikuti pelatihan kesenian di sekolah			✓	
			6. Tertarik mengikuti pelatihan kesenian di luar sekolah			✓	
		Ketertarikan untuk melestarikan budaya lokal	7. Saya tertarik berpartisipasi dalam pementasan budaya			✓	
			8. Saya tertarik mengikuti komunitas seni				✓
3	Mampu mengapresiasi dan memahami keragaman budaya	Ketertarikan untuk mempromosikan produk budaya lokal	9. Saya tertarik mengenalkan logat bahasa lokal kepada orang dari luar daerah			✓	
			10. Saya tertarik mengenalkan tradisi lokal kepada orang dari luar daerah			✓	

Sumber: (Anning, 2010; Helaluddin, 2018; Shliakhovchuk, 2021) dimodifikasi.

C. KOMENTAR

.....

.....

.....

LEMBAR VALIDASI LITERASI BUDAYA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : Ni Luh Eka Suciati
 No Urut : 5
 Kelas : IV
 Sekolah : SD. No. 5 pelaga

A. PETUNJUK PENGISIAN

Lembar validasi literasi budaya ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan terhadap literasi budaya siswa. Untuk menilai produk, dimohonkan siswa memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 4 = Sangat Setuju (SS)
- 3 = Setuju (S)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. PENILAIAN

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Skor			
				STS	TS	S	SS
1	Menerima dan menghargai budaya	Kecintaan terhadap produk dari budaya lokal	1. Saya senang menggunakan bahasa daerah				✓
			2. Saya senang mengonsumsi makanan tradisional Nusantara				✓
			3. Saya senang menyaksikan pementasan budaya lokal				✓
2	Pedulil terhadap	Ketertarikan untuk	4. Saya tertarik mempelajari				✓

	komponen budaya	mempelajari budaya	budaya Nusantara				
			5. Saya tertarik mengikuti pelatihan kesenian di sekolah			✓	
		6. Tertarik mengikuti pelatihan kesenian di luar sekolah			✓		
		Ketertarikan untuk melestarikan budaya lokal	7. Saya tertarik berpartisipasi dalam pemertasan budaya			✓	
8. Saya tertarik mengikuti komunitas seni				✓			
3	Mampu mengapresiasi dan memahami keragaman budaya	Ketertarikan untuk mempromosikan produk budaya lokal	9. Saya tertarik mengenalkan logat bahasa lokal kepada orang dari luar daerah			✓	
			10. Saya tertarik mengenalkan tradisi lokal kepada orang dari luar daerah			✓	

Sumber: (Anning, 2010; Helaluddin, 2018; Shliakhovchuk, 2021) dimodifikasi.

C. KOMENTAR

.....

.....

.....

	komponen budaya	mempelajari budaya	budaya Nusantara				
			5. Saya tertarik mengikuti pelatihan kesenian di sekolah			✓	
			6. Tertarik mengikuti pelatihan kesenian di luar sekolah			✓	
		Ketertarikan untuk melestarikan budaya lokal	7. Saya tertarik berpartisipasi dalam pentas budaya			✓	
			8. Saya tertarik mengikuti komunitas seni			✓	
			9. Saya tertarik mengenalkan logat bahasa lokal kepada orang dari luar daerah			✓	
3	Mampu mengapresiasi dan memahami keragaman budaya	Ketertarikan untuk mempromosikan produk budaya lokal	10. Saya tertarik mengenalkan tradisi lokal kepada orang dari luar daerah			✓	

Sumber: (Anning, 2010; Holafuddin, 2018; Shliakhovich, 2021) dimodifikasi.

C. KOMENTAR

.....

.....

.....

LEMBAR VALIDASI LITERASI BUDAYA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : Ni Putu pita Sriani
 No Urut : 7
 Kelas : 1.V
 Sekolah : SD. NO. 5 Ploaga

A. PETUNJUK PENGISIAN

Lembar validasi literasi budaya ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan terhadap literasi budaya siswa. Untuk menilai produk, dimohonkan siswa memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 4 - Sangat Setuju (SS)
- 3 - Setuju (S)
- 2 - Tidak Setuju (TS)
- 1 - Sangat Tidak Setuju (STS)

B. PENILAIAN

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Skor			
				STS	TS	S	SS
1	Menerima dan menghargai budaya	Kecintaan terhadap produk dari budaya lokal	1. Saya senang menggunakan bahasa daerah				✓
			2. Saya senang mengonsumsi makanan tradisional Nusantara				✓
			3. Saya senang menyaksikan pentas budaya lokal				✓
2	Peduli terhadap	Keterarikan untuk	4. Saya tertarik mempelajari			✓	

	komponen budaya	mempelajari budaya	budaya Nusantara				
			5. Saya tertarik mengikuti pelatihan kesenian di sekolah				✓
		6. Tertarik mengikuti pelatihan kesenian di luar sekolah				✓	
		Ketertarikan untuk melestarikan budaya lokal	7. Saya tertarik berpartisipasi dalam pentas budaya				✓
8. Saya tertarik mengikuti komunitas seni					✓		
3	Mampu mengapresiasi dan memahami keragaman budaya	Ketertarikan untuk mempromosikan produk budaya lokal	9. Saya tertarik mengenalkan logat bahasa lokal kepada orang dari luar daerah				✓
			10. Saya tertarik mengenalkan tradisi lokal kepada orang dari luar daerah				✓

Sumber: (Anning, 2010; Helaluddin, 2018; Shliakhovchuk, 2021) dimodifikasi.

C. KOMENTAR

.....

.....

.....

LEMBAR VALIDASI LITERASI BUDAYA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : M. Rizka Haniki Anggrani
 No Urut : 8
 Kelas : IV
 Sekolah : SD No. 5 Pelaga

A. PETUNJUK PENGISIAN

Lembar validasi literasi budaya ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan terhadap literasi budaya siswa. Untuk menilai produk, dimohonkan siswa memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 4 = Sangat Setuju (SS)
- 3 = Setuju (S)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. PENILAIAN

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Skor			
				STS	TS	S	SS
1	Menerima dan menghargai budaya	Kecintaan terhadap produk dari budaya lokal	1. Saya senang menggunakan bahasa daerah				✓
			2. Saya senang mengonsumsi makanan tradisional Nusantara				✓
			3. Saya senang menyaksikan pemertanan budaya lokal				✓
2	Pedulil terhadap	Ketertarikan untuk	4. Saya tertarik mempelajari			✓	

	komponen budaya	mempelajari budaya	budaya Nusantara				
			5. Saya tertarik mengikuti pelatihan kesenian di sekolah				✓
			6. Tertarik mengikuti pelatihan kesenian di luar sekolah			✓	
			7. Saya tertarik berpartisipasi dalam pentas budaya			✓	
3	Mampu mengapresiasi dan memahami keragaman budaya	Ketertarikan untuk melestarikan budaya lokal	8. Saya tertarik mengikuti komunitas seni			✓	
			9. Saya tertarik mengenalkan logat bahasa lokal kepada orang dari luar daerah			✓	
		Ketertarikan untuk mempromosikan produk budaya lokal	10. Saya tertarik mengenalkan tradisi lokal kepada orang dari luar daerah			✓	

Sumber: (Anning, 2010; Helaluddin, 2018; Shliakhovchuk, 2021) dimodifikasi.

C. KOMENTAR

.....

.....

.....

LEMBAR VALIDASI LITERASI BUDAYA
GAME EDUKASI "ROBOT PETUALANG NUSANTARA"

Nama Siswa : Ni Kadek Canika Regina Putri
 No Urut : 5
 Kelas : IV
 Sekolah : SD N.S. Pelaga

A. PETUNJUK PENGISIAN

Lembar validasi literasi budaya ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan terhadap literasi budaya siswa. Untuk menilai produk, dimohonkan siswa memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 4 = Sangat Setuju (SS)
- 3 = Setuju (S)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. PENILAIAN

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Skor			
				STS	TS	S	SS
1	Menerima dan menghargai budaya	Kecintaan terhadap produk dari budaya lokal	1. Saya senang menggunakan bahasa daerah				✓
			2. Saya senang mengonsumsi makanan tradisional Nusantara				✓
			3. Saya senang menyaksikan pertunjukan budaya lokal				✓

2	Peduli terhadap komponen budaya	Ketertarikan untuk mempelajari budaya	4. Saya tertarik mempelajari budaya Nusantara			✓
			5. Saya tertarik mengikuti pelatihan kesenian di sekolah		✓	
			6. Tertarik mengikuti pelatihan kesenian di luar sekolah			✓
		Ketertarikan untuk melestarikan budaya lokal	7. Saya tertarik berpartisipasi dalam pemertasan budaya		✓	
			8. Saya tertarik mengikuti komunitas seni		✓	
3	Mampu mengapresiasi dan memahami keragaman budaya	Ketertarikan untuk mempromosikan produk budaya lokal	9. Saya tertarik mengenalkan loga bahasa lokal kepada orang dari luar daerah			✓
			10. Saya tertarik mengenalkan tradisi lokal kepada orang dari luar daerah			✓

Sumber: (Anning, 2010; Helaluddin, 2018; Shliakhovchuk, 2021) dimodifikasi.

C. KOMENTAR

Lampiran 16. Hasil Data Uji Coba Produk

Hasil Pretest												
No	Nama Responden	Skor Butir Soal										Total Skor
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	
1	I Gede Dita Suryawiguna	3	3	3	2	2	1	1	1	2	2	20
2	I Gede Arta Yoga	3	3	3	2	2	1	2	1	2	2	21
3	I Gede Wibawa Juli Artawan	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	26
4	I Gusti Ngurah Komang Rama	3	3	2	2	2	1	2	2	2	2	21
5	Ni Luh Eka Suciati	3	3	3	2	2	1	2	1	2	2	21
6	Ni Luh Putu Kencana Wati	3	3	2	2	2	1	2	1	2	2	20
7	Ni Putu Dila Sriani	3	3	2	2	2	1	2	2	2	2	21
8	Ni Putu Tantri Anjani	3	3	2	2	2	1	2	1	2	2	20
9	Ni Kadek Cantika Regina Putri	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	28
10	I Made Andika Dwi Prasetya	3	3	2	2	2	1	2	2	2	1	20
11	Ni Putu Angellina Puspita Dewi	3	3	2	2	2	1	2	2	2	2	21
12	Gusti Ngurah Komang Sukerta	3	3	2	2	2	1	2	2	2	2	21
13	I Gede Gus Ari Wiguna	3	3	2	2	2	1	2	2	2	2	21
14	I Gede Sudi Prayoga	3	3	2	2	2	1	2	2	2	2	21
15	I Nyoman Bima Tresna Laksana	3	3	2	2	2	1	1	1	2	2	19
16	Gusti Ngurah Made Arya Wijaya	3	3	2	2	2	1	2	2	2	2	21
17	I Gusti Ngurah Putu Candra Pratama	3	3	2	2	2	1	2	2	2	2	21
18	Dewa Ayu Padma Dewi	3	3	2	2	2	1	1	1	2	1	18
19	Dewa Ayu Pradnya	3	3	3	2	2	1	2	2	2	2	22

Hasil Posttest												
No	Nama Siswa	Skor Butir Soal										Total Skor
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	
1	I Gede Dita Suryawiguna	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	32
2	I Gede Arta Yoga	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	34
3	I Gede Wibawa Juli Artawan	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	37
4	I Gusti Ngurah Komang Rama	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	33
5	Ni Luh Eka Suciati	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	34
6	Ni Luh Putu Kencana Wati	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	33
7	Ni Putu Dila Sriani	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	35
8	Ni Putu Tantri Anjani	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	34
9	Ni Kadek Cantika Regina Putri	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	37
10	I Made Andika Dwi Prasetya	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	33
11	Ni Putu Angellina Puspita Dewi	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	31
12	Gusti Ngurah Komang Sukerta	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	33
13	I Gede Gus Ari Wiguna	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	30
14	I Gede Sudi Prayoga	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	33
15	I Nyoman Bima Tresna Laksana	4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	31
16	Gusti Ngurah Made Arya Wijaya Kusuma	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	33
17	I Gusti Ngurah Putu Candra Pratama	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	32
18	Dewa Ayu Padma Dewi	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	33
19	Dewa Ayu Pradnya	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	33



Lampiran 17. Hasil Perhitungan Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Uji Instrumen Ahli Dan Praktisi

Butir	Skor		Tabulasi
	Ahli I	Ahli II	
Butir 1	4	4	D
Butir 2	4	4	D
Butir 3	4	4	D
Butir 4	4	4	D
Butir 5	4	4	D
Butir 6	4	4	D
Butir 7	4	4	D
Butir 8	4	4	D
Butir 9	4	4	D
Butir 10	4	4	D
Butir 11	4	4	D
Butir 12	4	4	D
Butir 13	4	4	D
Butir 14	4	4	D
Butir 15	4	4	D

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Kurang Relevan	Sangat Relevan
Judges II	Kurang Relevan	0	0
	Sangat Relevan	0	15
Hasil		1,00	
Kualifikasi		Sangat Tinggi	

<p>Uji Validitas Isi Instrumen:</p> $V = \frac{D}{A + B + C + D}$ $V = \frac{15}{0 + 0 + 0 + 15}$ $V = 1,00$	<p>Uji Reliabilitas Instrumen:</p> $r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_t^2} \right)$ $= \left(\frac{15}{15-1} \right) \left(1 - \frac{0}{0} \right)$ $= \frac{15}{14} \hat{\text{a}}^{\text{TM}} 1$ $= 1,07$ $r_{11} = 1$
--	---

Uji Instrumen *Respons* Guru

Butir	Skor		Tabulasi
	Ahli I	Ahli II	
Butir 1	4	4	D
Butir 2	4	4	D
Butir 3	4	4	D
Butir 4	4	4	D
Butir 5	4	4	D
Butir 6	4	4	D
Butir 7	4	4	D
Butir 8	4	4	D
Butir 9	4	4	D
Butir 10	4	4	D

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian <i>Judges</i>	Kurang Relevan	Sangat Relevan
<i>Judges II</i>	Kurang Relevan	0	0
	Sangat Relevan	0	10
Hasil		1,00	
Kualifikasi		Sangat Tinggi	

<p>Uji Validitas Isi Instrumen:</p> $V = \frac{D}{A + B + C + D}$ $V = \frac{10}{0 + 0 + 0 + 10}$ $V = 1,00$	<p>Uji Reliabilitas Instrumen:</p> $r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma^2} \right)$ $= \left(\frac{10}{10-1} \right) \left(1 - \frac{0}{0} \right)$ $= \frac{10}{9} \hat{a}^{\text{TM}} 1$ $= 1,11$ $r_{11} = 1$
--	---

Uji Instrumen *Respons* Siswa

Butir	Skor		Tabulasi
	Ahli I	Ahli II	
Butir 1	4	4	D
Butir 2	4	4	D
Butir 3	4	4	D
Butir 4	4	4	D
Butir 5	4	4	D
Butir 6	4	4	D

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian <i>Judges</i>	Kurang Relevan	Sangat Relevan
<i>Judges II</i>	Kurang Relevan	0	0
	Sangat Relevan	0	6
Hasil		1,00	
Kualifikasi		Sangat Tinggi	

<p>Uji Validitas Isi Instrumen:</p> $V = \frac{D}{A + B + C + D}$ $V = \frac{6}{0 + 0 + 0 + 6}$ $V = 1,00$	<p>Uji Reliabilitas Instrumen:</p> $r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_t^2} \right)$ $= \left(\frac{6}{6-1} \right) \left(1 - \frac{0}{0} \right)$ $= \frac{6}{5} \hat{a}^{TM} 1$ $= 1,2$ $r_{11} = 1$
--	--

Uji Instrumen Literasi Budaya

Butir	Skor		Tabulasi
	Ahli I	Ahli II	
Butir 1	4	4	D
Butir 2	4	4	D
Butir 3	4	4	D
Butir 4	4	4	D
Butir 5	4	4	D
Butir 6	4	4	D
Butir 7	4	4	D
Butir 8	4	4	D
Butir 9	4	4	D
Butir 10	4	4	D

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Kurang Relevan	Sangat Relevan
Judges II	Kurang Relevan	0	0
	Sangat Relevan	0	10
Hasil		1,00	
Kualifikasi		Sangat Tinggi	

<p>Uji Validitas Isi Instrumen:</p> $V = \frac{D}{A + B + C + D}$ $V = \frac{10}{0 + 0 + 0 + 10}$ $V = 1,00$	<p>Uji Reliabilitas Instrumen:</p> $r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma^2} \right)$ $= \left(\frac{10}{10-1} \right) \left(1 - \frac{0}{0} \right)$ $= \frac{10}{9} \hat{a}^{\text{TM}} 1$ $= 1,11$ $r_{11} = 1$
--	---

Lampiran 18. Hasil Perhitungan Uji Validitas Isi Media

Butir	Praktisi		S1	S2	Σs	n(c-1)	V	Keterangan
	Ahli I	Ahli II						
1	4	4	3	3	6	6	1	SANGAT VALID
2	4	4	3	3	6	6	1	SANGAT VALID
3	4	4	3	3	6	6	1	SANGAT VALID
4	4	4	3	3	6	6	1	SANGAT VALID
5	4	4	3	3	6	6	1	SANGAT VALID
6	4	4	3	3	6	6	1	SANGAT VALID
7	4	4	3	3	6	6	1	SANGAT VALID
8	4	4	3	3	6	6	1	SANGAT VALID
9	4	4	3	3	6	6	1	SANGAT VALID
10	4	4	3	3	6	6	1	SANGAT VALID
11	4	4	3	3	6	6	1	SANGAT VALID
12	4	4	3	3	6	6	1	SANGAT VALID
13	3	4	2	3	5	6	0,833333	SANGAT VALID
14	4	4	3	3	6	6	1	SANGAT VALID
15	4	4	3	3	6	6	1	SANGAT VALID

Butir	Praktisi		s1	s2	Σs	V	Keterangan
	Ahli I	Ahli II					
Butir 1-19	59	60	44	45	89	0,988889	SANGAT VALID

$$\begin{aligned}
 V &= \frac{\sum S}{n(c-1)} \\
 &= \frac{89}{2(4-1)} \\
 &= \left(\frac{89}{6}\right) \\
 &= \frac{14,8}{100} \\
 &= 0,14
 \end{aligned}$$



Lampiran 19. Hasil Analisis *Respons Guru*

Butir	Skor	
	Guru I	Guru II
Butir 1	4	4
Butir 2	4	4
Butir 3	4	4
Butir 4	4	4
Butir 5	4	4
Butir 6	4	4
Butir 7	4	4
Butir 8	4	4
Butir 9	4	4
Butir 10	4	4
Jumlah	40	40
Rata-rata	4	4

Skor Total	Respon Guru	
	Guru I	Guru II
	40	40
Presentase	100%	100%
Rata-Rata	100%	
Kualifikasi	Sangat Valid	

$$\begin{aligned}
 M &= \frac{\sum X}{n} \\
 &= \frac{80}{2} \\
 &= 40 \\
 M &= 4,0
 \end{aligned}$$



Lampiran 20. Hasil Analisis *Respons* Siswa

No	Nama Siswa	Skor Butir Angket						Jumlah Skor Maks.		%	%Mean
		1	2	3	4	5	6	S	N		
1	I Gede Dita Suryawiguna	4	4	4	4	4	3	23	24	95,83333333	96,05263158
2	I Gede Arta Yoga	4	4	4	4	4	4	24	24	100	
3	I Gede Wibawa Juli Artawan	4	4	4	4	4	4	24	24	100	
4	I Gusti Ngurah Komang Rama	4	4	4	4	4	4	24	24	100	
5	Ni Luh Eka Suciati	4	4	3	4	4	4	23	24	95,83333333	
6	Ni Luh Putu Kencana Wati	4	4	3	4	4	4	23	24	95,83333333	
7	Ni Putu Dila Sriani	4	4	3	4	4	4	23	24	95,83333333	
8	Ni Putu Tantri Anjani	4	4	3	4	4	4	23	24	95,83333333	
9	Ni Kadek Cantika Regina Putri	4	4	4	3	4	3	22	24	91,66666667	
10	I Made Andika Dwi Prasetya	4	4	4	4	4	4	24	24	100	
11	Ni Putu Angellina Puspita Dewi	4	4	3	4	4	4	23	24	95,83333333	
12	Gusti Ngurah Komang Sukerta	4	4	4	4	4	4	24	24	100	
13	I Gede Gus Ari Wiguna	4	4	4	4	4	4	24	24	100	
14	I Gede Sudi Prayoga	4	4	4	4	4	4	24	24	100	
15	I Nyoman Bima Tresna Laksana	4	4	4	4	3	3	22	24	91,66666667	
16	Gusti Ngurah Made Arya Wijaya Kusuma	4	4	4	4	4	4	24	24	100	
17	I Gusti Ngurah Putu Candra Pratama	4	4	4	4	4	4	24	24	100	
18	Dewa Ayu Padma Dewi	4	4	3	3	3	3	20	24	83,33333333	
19	Dewa Ayu Pradnya	4	4	3	3	3	3	20	24	83,33333333	
Jumlah		S	76	76	69	73	73	71	438		
Skor Maks		N	76	76	76	76	76	76	76		
%			100	100	91	96	96	93			
% Mean			96,05263158								

Skor Total	<i>Respons</i> Siswa																		
	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI	XII	XIII	XIV	XV	XVI	XVII	XVIII	XIX
	23	24	24	24	23	23	23	23	22	24	23	24	24	24	33	24	24	20	20
Presentase	95,83%	100%	100%	100%	95,83%	95,83%	95,83%	95,83%	91,67%	100%	95,83%	100%	100%	100%	91,67%	100%	100%	83,33%	83,33%
Rata-Rata	96,05%																		
Kualifikasi	Sangat Valid																		

$$M = \frac{\sum X}{n}$$

$$= \frac{438}{19}$$

$$= 23,05$$

$$M = 2,3$$

Lampiran 21. Hasil Analisis Efektivitas Media

Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		19
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.25715810
Most Extreme Differences	Absolute	.155
	Positive	.086
	Negative	-.155
Kolmogorov-Smirnov Z		.675
Asymp. Sig. (2-tailed)		.752
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Nilai			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.017	1	36	.896

Uji Efektivitas Media

Paired Samples T-Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
				95% Confidence Interval of the Difference					
		Mean	Std. Deviation	Lower	Upper				
Pair 1	Pretest - Posttest	-12.00000	1.59861	.36675	-12.77051	-11.22949	-32.720	18	.000

Lampiran 22. Dokumentasi Penelitian



Analisis Kebutuhan



Pretest



Penerapan Media ke-1



Penerapan Media ke-2



Penarikan *Respons* Siswa, Posttest, dan Kuesioner

