

LAMPIRAN-LAMPIRAN



Lampiran 01. Surat Izin Observasi



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

Singaraja, 07 September 2023

Nomor : 2699/UN48.10.1/LT/2023
 Hal : Permohonan Izin Observasi
 Lampiran : -

Yth. Kepala SD Mutiara Singaraja
 di Tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan pemenuhan tugas akhir Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi Bapak/Ibu pimpin.

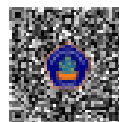
Adapun mahasiswa tersebut:

Nama : Ni Nyoman Ayusadewi
 NIM : 2011021017
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Prodi : Teknologi Pendidikan

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

a.n Dekan

Wakil Dekan I,



Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kans.

NIP. 198208162008121002



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

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

Lampiran 02. Surat Izin Penelitian



Nomor : 2053/UN48.10.1/LT/2024 Singaraja, 19 April 2024
 Lampiran : -
 Hal : Ijin Penelitian

Yth. Kepala SD Mutiara Singaraja
 di tempat

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

Nama : Ni Nyoman Ayusadewi
 NIM : 2011021017
 Program Studi : Teknologi Pendidikan

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

a.n. Dekan
 Wakil Dekan I



Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons.
 NIP. 198208162008121002

Lampiran 03. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



**SEKOLAH DASAR
SD MUTIARA SINGARAJA**

Alamat: Jalan Ngurah Rai No.25 Singaraja Telp. (0362) 32841

SURAT KETERANGAN

No. 422/51/SDM/Pend/VI.2024

Yang bertandatangan di bawah ini Kepala SD Mutiara Singaraja, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng menerangkan bahwa:

Nama : Ni Nyoman Ayusadewi
 NIM : 2011021017
 Program Studi : Teknologi Pendidikan
 Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Perguruan Tinggi : Universitas Pendidikan Ganesha

Memang benar mahasiswa diatas telah melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengembangan *Game* Edukasi GoAk (Jago Aksara) Bali Berbasis *Self Regulated Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali Sekolah Dasar Mutiara Singara Tahun Pelajaran 2023/2024”.

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

Singaraja, 05 Juni 2024

Kepala Sekolah SD Mutiara Singaraja


 Bu Iuli Budiantari, M.Pd

NIP. -

Lampiran 04. Surat Keterangan Uji Validitas

**SEKOLAH DASAR
SD MUTIARA SINGARAJA**

Alamat: Jalan Ngurah Rai No.25 Singaraja Telp. (0362) 32841

SURAT KETERANGAN

No. 422/52/SDM/Pend/VI.2024

Yang bertandatangan di bawah ini Kepala SD Mutiara Singaraja, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng menerangkan bahwa:

Nama : Ni Nyoman Ayusadewi
NIM : 2011021017
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Pendidikan Ganesha

Memang benar mahasiswa diatas telah melaksanakan Uji Validitas Empiris di kelas V SD Mutiara Singaraja pada muatan lokal Bahasa Bali dalam rangka tugas pembuatan skripsi.

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

Singaraja, 05 Juni 2024

Kepala Sekolah SD Mutiara Singaraja

Putu Yuli Budiantari, M.Pd

NIP.-

Lampiran 05. Surat Keterangan Melaksanakan Uji Coba Produk

**SEKOLAH DASAR
SD MUTIARA SINGARAJA**

Alamat: Jalan Ngurah Rai No.25 Singaraja Telp. (0362) 32841

SURAT KETERANGAN

No. 422/53/SDM/Pend/VI.2024

Yang bertandatangan di bawah ini Kepala SD Mutiara Singaraja, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng menerangkan bahwa:

Nama : Ni Nyoman Ayusadewi
NIM : 2011021017
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Pendidikan Ganesha

Memang benar mahasiswa diatas telah melaksanakan Uji Coba Produk di kelas IV SD Mutiara Singaraja pada muatan lokal Bahasa Bali untuk evaluasi produk *game* edukasi yang telah dikembangkan dalam rangka pemenuhan tugas skripsi.

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

Singaraja, 05 Juni 2024

Kepala Sekolah SD Mutiara Singaraja

Am Sari Budiantari, M.Pd

NIP. -

Lampiran 06. Surat Izin Uji Ahli Isi



Nomor : 1942/UN48.10.1/LT/2024
 Lampiran : -
 Hal : Surat Pengantar Uji Judges

Singaraja, 16-Apr-24

Yth. **Dr. I Wayan Gede Wisnu, S.S., M.Si.**
 di tempat

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

Nama : Ni Nyoman Ayusadewi
 NIM : 2011021017
 Program Studi : Teknologi Pendidikan

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

a.n. Dekan
 Wakil Dekan I



Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons.
 NIP. 198208162008121002

Lampiran 07. Surat Izin Uji Ahli Media



Nomor : 1942/UN48.10.1/LT/2024 Singaraja, 16-Apr-24
 Lampiran : -
 Hal : Surat Pengantar Uji Judges

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

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

Nama : Ni Nyoman Ayusadewi
 NIM : 2011021017
 Program Studi : Teknologi Pendidikan

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

a.n. Dekan
 Wakil Dekan I



Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons.
 NIP. 198208162008121002

Lampiran 08. Surat Izin Uji Ahli Desain



Nomor : 1942/UN48.10.1/LT/2024 Singaraja, 16-Apr-24
 Lampiran : -
 Hal : Surat Pengantar Uji Judges

Yth. Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
 di tempat

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

Nama : Ni Nyoman Ayusadewi
 NIM : 2011021017
 Program Studi : Teknologi Pendidikan

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

a.n. Dekan
 Wakil Dekan I



Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons.
 NIP. 198208162008121002

Lampiran 9. Hasil Review Uji Ahli Isi

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK REVIEW AHLI ISI PEMBELAJARAN

Nama : Dr. I Wayan Gede Wisnu, S.S., M.Si
 NIP : 197712022008121001
 Jabatan : Dosen Fakultas Bahasa dan seni
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kelayakan dari "Pengembangan Game Edukasi GoAk Bali Berbasis *Self Regulated Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali Kelas IV Sekolah Dasar Mutiara Singaraja Tahun Pelajaran 2023/2024", yang telah dikembangkan.

B. Petunjuk

1. Mohon untuk membaca indikator penilaian dengan seksama.
2. Lembar instrumen ini diisi oleh ahli isi pembelajaran.
3. Gunakanlah Game Edukasi yang disediakan.
4. Mohon berikan tanda cek (√) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan penilaian anda.
5. Rentangan skala tiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan Skala

No	Skor	Keterangan
1	Skor 1	Sangat Tidak Baik
2	Skor 2	Tidak Baik
3	Skor 3	Cukup
4	Skor 4	Baik
5	Skor 5	Sangat Baik

6. Komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan mohon diisi pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Uji Coba Ahli Isi Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Skor					Catatan
		5	4	3	2	1	
Aspek Kurikulum							
1	Materi yang disajikan di dalam media pembelajaran Game Edukasi GoAk Bali sesuai dengan Capaian Pembelajaran.	✓					
2	Materi yang disajikan di dalam media pembelajaran Game Edukasi GoAk Bali sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.	✓					
3	Materi yang disajikan di dalam media pembelajaran Game Edukasi GoAk Bali sesuai dengan alur tujuan pembelajaran yang akan dilalui peserta didik.	✓					
Aspek Materi							
4	Konsep dan materi yang disajikan dalam media pembelajaran Game Edukasi GoAk Bali telah sesuai dengan konsep dan definisi materi yang sebenarnya.	✓					
5	Materi yang terdapat pada media pembelajaran Game Edukasi GoAk Bali sesuai dengan keseharian kehidupan atau karakteristik siswa.		✓				

No	Aspek Penilaian	Skor					Catatan
		5	4	3	2	1	
6	Materi yang terdapat pada media pembelajaran Game Edukasi GoAk Bali disajikan dengan jelas dan mudah dipahami.	✓					
7	Contoh-contoh yang terdapat pada media pembelajaran Game Edukasi GoAk Bali disajikan dengan jelas.	✓					
8	Gambar yang terdapat pada media pembelajaran Game Edukasi GoAk Bali disajikan dengan jelas dan mudah dipahami.	✓					
9	Video yang terdapat pada media pembelajaran Game Edukasi GoAk Bali disajikan dengan jelas dan mudah dimengerti.	✓					
Aspek Kebahasaan							
10	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran Game Edukasi GoAk Bali sesuai dengan karakteristik siswa	✓					
11	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran Game Edukasi GoAk Bali tepat dan konsisten		✓				

No	Aspek Penilaian	Skor					Catatan
		5	4	3	2	1	
Aspek Evaluasi							
12	Proporsi soal latihan seimbang dengan materi yang diberikan.		✓				
13	Soal yang diberikan mudah dimengerti.		✓				
14	Kesulitan soal sesuai dengan tujuan pembelajaran.		✓				

D. Komentar dan Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom komentar dan saran berikut.

a) Tokoh-tokoh dalam game perlu dikombinasikan dengan tokoh-tokoh fiksi yang berlatar lokal di Bali, seperti tokoh pewayangan: sang ut, Delem, Munding, Tumban
 b) Musik paksi game perlu dikombinasi dengan musik lokal di Bali, seperti Balaganjur, Selonding, dan Jegug
 c) Latar pada game perlu disisipi latar lokal Bali, seperti Bedugul, danau batur, dan desa pantiipuran

E. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

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

Singaraja, 24 April 2024
Ahli Isi Pembelajaran,



Dr. I Wayan Gede Wisnu, S.S., M.Si.
NIP 197712022008121001

Lampiran 10. Hasil Review Uji Ahli Media

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK REVIEW AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Nama : Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198908082024211004
Jabatan : Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kelayakan dari "Pengembangan Pengembangan *Game* Edukasi GoAk Bali Berbasis *Self Regulated Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali Kelas IV Sekolah Dasar Mutiara Singaraja Tahun Pelajaran 2023/2024", yang telah dikembangkan.

B. Petunjuk

1. Mohon untuk membaca indikator penilaian dengan seksama.
2. Lembar instrumen ini diisi oleh ahli media pembelajaran.
3. Gunakanlah *Game* Edukasi yang disediakan.
4. Mohon berikan tanda cek (✓) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan penilaian anda.
5. Rentangan skala tiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan Skala

No	Skor	Keterangan
1	Skor 1	Sangat Tidak Baik
2	Skor 2	Tidak Baik
3	Skor 3	Cukup
4	Skor 4	Baik
5	Skor 5	Sangat Baik

6. Komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan mohon diisi pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Uji Coba Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Skor					Catatan
		5	4	3	2	1	
Aspek Teknis							
1	Media pembelajaran mudah diakses dan <i>maintainable</i> (dapat dipelihara serta dikelola dengan mudah)	✓					
2	Dalam penggunaannya, media pembelajaran mudah dioperasikan.	✓					
3	Media dapat membantu dalam memahami materi.	✓					
Aspek Teks							
4	Ketepatan memilih font sehingga mudah untuk dibaca.	✓					
5	Ketepatan pemilihan warna tulisan dengan <i>background</i> .	✓					
6	Secara keseluruhan, teks dalam media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam sudah jelas sehingga mudah dibaca.	✓					
Aspek Tombol Navigasi							
8	Penggunaan tombol navigasi dalam media pembelajaran Game Edukasi GoAk Bali menarik bagi siswa.	✓					
9	Tombol navigasi sesuai dengan materi yang disajikan.	✓					

10	Navigasi (tombol petunjuk) dalam pengoperasian media memungkinkan siswa belajar mandiri, disertai kesempatan	✓					
----	--	---	--	--	--	--	--

No	Aspek Penilaian	Skor					Catatan
		5	4	3	2	1	
	untuk memilih jawaban yang benar						
Aspek Audio dan Video							
11	Suara narator dalam media pembelajaran Game Edukasi GoAk Bali dapat didengar dengan jelas.	✓					
12	Ketepatan pemilihan musik dalam media pembelajaran.		✓				
13	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran Game Edukasi GoAk Bali dapat dilihat dengan jelas dan menarik.	✓					
14	Tata letak gambar dalam media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam disajikan dengan tepat.	✓					
15	Kesuaian warna pada tampilan media pembelajaran Game Edukasi GoAk Bali tepat dan menarik.	✓					
16	Kualitas gambar yang disajikan dalam media pembelajaran Game Edukasi GoAk Bali disajikan dengan tepat.	✓					
Aspek Pengemasan							

17	Tampilan awal media pembelajaran Game Edukasi GoAk Bali menarik bagi siswa.		✓				
18	Pertanyaan atau kuis dalam media pembelajaran sudah tepat dan menarik.	✓					

D. Komentar dan Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom komentar dan saran berikut.

Tambah instruksi / petunjuk penggunaan kanvas
 Tambahkan musik efek ya feedback musik latar agar sesuai tema/watani

E. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

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

Singaraja, 16 April 2024
 Ahli Media Pembelajaran,



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

Lampiran 11. Hasil Review Uji Ahli Desain

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK REVIEW AHLI DESAIN PEMBELAJARAN

Nama : Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.
NIP : 19710815 200112 1001
Jabatan : Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kelayakan dari "Pengembangan Pengembangan *Game* Edukasi GoAk Bali Berbasis *Self Regulated Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali Kelas IV Sekolah Dasar Mutiara Singaraja Tahun Pelajaran 2023/2024", yang telah dikembangkan.

B. Petunjuk

1. Mohon untuk membaca indikator penilaian dengan seksama.
2. Lembar instrumen ini diisi oleh ahli desain pembelajaran.
3. Gunakanlah *Game* Edukasi yang disediakan.
4. Mohon berikan tanda cek (√) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan penilaian anda.
5. Rentangan skala tiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan Skala

No	Skor	Keterangan
1	Skor 1	Sangat Tidak Baik
2	Skor 2	Tidak Baik
3	Skor 3	Cukup
4	Skor 4	Baik
5	Skor 5	Sangat Baik

6. Komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan mohon diisi pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Uji Coba Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Skor					Catatan
		5	4	3	2	1	
Aspek Tampilan							
1	Petunjuk penggunaan Game Edukasi GoAk Bali disajikan dengan jelas.	✓					
2	Ketepatan dalam pemberian <i>feedback</i> seperti <i>reward</i> dan <i>punishment</i> dalam memainkan permainan.	✓					
3	Latihan dan permainan dalam media menarik bagi siswa.	✓					
4	Kemenarikan dalam media seperti penyajian level memotivasi siswa dalam belajar dan menarik minat belajar siswa.	✓					
Aspek Pembelajaran							
5	Tujuan pembelajaran konsisten dengan materi dan latihan pada media Game Edukasi GoAk Bali.	✓					
Aspek Materi							
6	Konsep yang terdapat dalam media dapat dipahami dengan mudah oleh siswa.	✓					
7	Kuis didalam level permainan dapat melatih daya ingat siswa	✓					

No	Aspek Penilaian	Skor					Catatan
		5	4	3	2	1	
	dan mengkonfirmasi apa yang sudah dipelajari.						
8	Materi pembelajaran berbasis pada fakta atau fenomena yang dapat dijelaskan dengan logika.		✓				
9	Latihan yang disampaikan sesuai dengan materi yang diberikan pada siswa.	✓					
Aspek Strategi							
10	Game Edukasi GoAk Bali menginspirasi siswa berpikir secara kritis, analitis, dan tepat dalam memahami, memecahkan masalah dan menerapkan materi pembelajaran.	✓					
11	Game Edukasi GoAk Bali mendukung peningkatan kemandirian dan motivasi belajar siswa.	✓					
12	Penggunaan Game Edukasi GoAk Bali dapat meningkatkan pengetahuan siswa dalam pembelajaran Bahasa Bali.	✓					
13	Game Edukasi GoAk Bali membantu siswa mengingat kembali kemampuan dan	✓					

No	Aspek Penilaian	Skor					Catatan
		5	4	3	2	1	
	pengetahuan yang dimiliki sebelumnya.						
14	Kesusaian penyajian tingkat kesulitan di dalam level permainan untuk mendorong antusias bermain dan melatih kemampuan menyusun strategi belajar siswa	✓					
Aspek Evaluasi							
15	Ketepatan pemberian latihan berupa kuis di dalam level permainan untuk memahami konsep materi dan daya ingat pada materi.	✓					
16	Siswa dapat mengerjakan latihan berulang-ulang sesuai dengan keinginan.	✓					

D. Komentar dan Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom komentar dan saran berikut.

1. Pada menu utama jenis huruf pakai yang lebih pelos
2. Pada informasi pengembang, perubahan nama bisa pengembang
3. Beberapa teks & latar lebih ditekankan

E. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

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

Singaraja, 17 April 2024
Ahli Desain Pembelajaran,


Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.
NIP 19740815 200112 1001

Lampiran 12. Storyboard

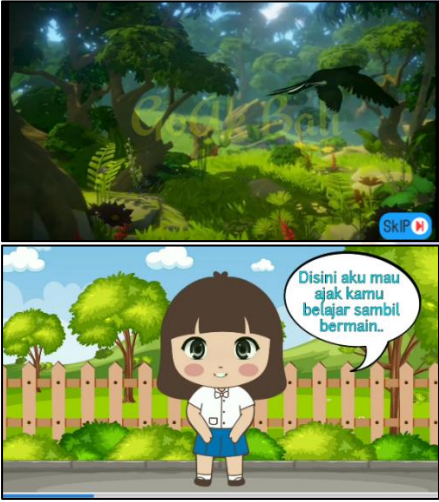
STORY BOARD GAME EDUKASI AKSARA BALI

Mata Pelajaran : Muatan Lokal Bahasa Bali



Materi/Kelas : Aksara Bali /4 SD

- Tujuan :**
1. Peserta didik mampu memahami jenis gantungan lan gempelan
 2. Peserta didik mampu memahami Pasang aksara Bali (ra répa lan la lenga)
 3. Peserta didik mampu memahami jenis pangangge tengenan
 4. Peserta didik mampu memahami cara menulis gantungan lan gempelan

Penulis Naskah : Ni Nyoman Ayusadewi


Scene	Visual dan GUI	Naskah	Audio		
			Narasi	Musik	Effect suara
1.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar disamping merupakan tampilan pertama saat user membuka <i>Game</i>. 2. Terdapat tombol “skip” yang dapat diakses user. Tombol “skip” dapat digunakan user jika ingin melewati video opening. 3. Diakhir video akan muncul tombol “start”, digunakan untuk menuju ke halaman utama <i>game</i>. 	Hallo, kenalin aku Putu. ...	Musik Opening	Efek sentuh tombol

Scene	Visual dan GUI	Naskah	Audio		
			Narasi	Musik	Effect suara
2.		<ol style="list-style-type: none"> Gambar disamping merupakan tampilan halaman utama <i>Game</i>. Terdapat tombol belajar, bermain, dan latihan yang dapat diakses user. Tombol belajar berarti user akan diarahkan pada halaman materi. Tombol bermain berarti user akan diarahkan pada halaman permainan. Terdapat ikon (?), (!), (ikon piala). Ikon ? berisi petunjuk permainan. Ikon ! berisi informasi pengembang <i>game</i>. Ikon piala memuat informasi pencapaian permainan user. 	-	Musik instrumen Bali	Efek sentuh tombol “belajar” “bermain” “latihan”
3.		<ol style="list-style-type: none"> Gambar disamping merupakan tampilan dari ikon (?), didalamnya berisi petunjuk permainan. Terdapat ikon (X) untuk menutup jendela dan ikon (Next) untuk menggeser petunjuk permainan. 	-	Musik instrumen Bali	Efek sentuh di tombol next, previous, dan silang

Scene	Visual dan GUI	Naskah	Audio		
			Narasi	Musik	Effect suara
4.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar disamping merupakan tampilan jika ikon (!) di klik, didalamnya berisi tentang informasi pengembang aplikasi. 2. Terdapat ikon (X) digunakan untuk menutup jendela informasi pengembang. 	-	Musik instrumen Bali	Efek sentuh di tombol silang
5.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar disamping merupakan tampilan jika user masuk kedalam halaman “Belajar”. Didalamnya terdapat materi-materi tentang aksara Bali. 2. Terdapat 3 materi yang dapat user akses. 3. Terdapat ikon Home dipojok kiri bawah, digunakan untuk kembali kemenu awal aplikasi. 	-	Musik instrumen Bali	Efek sentuh di tombol home dan pilihan materi

Scene	Visual dan GUI	Naskah	Audio		
			Narasi	Musik	Effect suara
6.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar disamping merupakan tampilan jika user mengakses mater “Membaca Aksara Bali”. 2. Didalam halaman ini user disediakan pilihan aksara bali yang ingin dipelajari. 3. Terdapat ikon Home dipojok kiri bawah, digunakan untuk kembali kemenu awal aplikasi. 	-	Musik belajar	Efek sentuh di tombol home dan pilihan materi
7.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar disamping merupakan tampilan saat user mengakses materi aksara yang dipilih. 2. Terdapat ikon Suara yang saat diklik akan mengeluarkan suara (cara baca) dari aksara tersebut. 3. Terdapat ikon (X) untuk menutup jendela dan ikon (Next) untuk menggeser ke aksara berikutnya. 4. Terdapat ikon (Kembali) untuk kembali ke tampilan awal dan ikon (?) untuk melihat petunjuk. 	Narasi Aksara (ha, na, ca, ra ,ka ,da, ta ,sa, wa, la, ma, ga, ba, nga, pa, ja, ya, nya.)	-	Efek sentuh di tombol next, previous, tanya, kembali dan silang

Scene	Visual dan GUI	Naskah	Audio		
			Narasi	Musik	Effect suara
8.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar disamping merupakan tampilan saat user mengakses materi Menulis Aksara Bali. 2. Didalam halaman ini user disediakan pilihan aksara bali yang ingin dipelajari. 3. Terdapat ikon Home dipojok kiri bawah, digunakan untuk kembali kemenu awal aplikasi. 	-	Musik instrumen Bali	Efek sentuh di tombol home dan pilihan materi
9.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar disamping merupakan tampilan saat user mengakses materi aksara yang dipilih. 2. Terdapat area untuk user belajar menulis aksara 3. Terdapat ikon (X) untuk menutup jendela dan ikon (Next) untuk menggeser ke aksara berikutnya. 4. Terdapat ikon (Kembali) untuk kembali ke tampilan awal dan ikon (petunjuk) untuk melihat petunjuk. 	-	Musik belajar	Efek sentuh di tombol next, previous, tanya, kembali dan silang

Scene	Visual dan GUI	Naskah	Audio		
			Narasi	Musik	Effect suara
10.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar disamping merupakan tampilan saat user mengakses halaman latihan. 2. Terdapat ikon “petunjuk” untuk mengetahui cara bermain, ikon (X) untuk keluar dari jendela informasi, ikon “home” untuk kembali ke halaman utama dan ikon “next” untuk menuju latihan selanjutnya. 3. Jika user berhasil menyusun dengan benar maka user akan mendapatkan jendela informasi terkait penggunaan aksara. 	-	Musik belajar	Efek suara tepuk tangan dan suara “yeayy”

Scene	Visual dan GUI	Naskah	Audio		
			Narasi	Musik	Effect suara
11.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar disamping menurpakan tampilan saat user mengakses menu “Bermain”. 2. Tersedia level-level yang bisa user mainkan. 3. Semakin tinggi level permainan akan semakin sulit 4. User tidak bisa menuju level selanjutnya apabila belum menyelesaikan level yang sedang dimainkan. 5. Terdapat ikon (Kembali) untuk kembali ke tampilan awal dan ikon (petunjuk) untuk melihat petunjuk. 	-	Musik instrumen Bali	Efek sentuh di tombol level

Scene	Visual dan GUI	Naskah	Audio		
			Narasi	Musik	Effect suara
12.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar disamping merupakan tampilan saat user sedang bermain. 2. Terdapat tombol panah kiri (untuk mundur), panah kanan (untuk maju) dan panah atas (untuk lompat). 3. Terdapat ikon “pause” yang digunakan untuk menghentikan permainan sejenak. 4. Terdapat ikon “Hati” yang menunjukkan sisa nyawa (kesempatan bermain) user di level tersebut. 5. Terdapat ikon “Kunci” yang harus user kumpulkan selama permainan berlangsung. 6. Ikon “Kunci” berisi pertanyaan seputar materi aksara bali yang sudah terdapat di halaman “Belajar”. 7. Terdapat ikon “Berlian” yang bisa dikumpulkan user selama bermain yang nantinya akan menunjukkan pencapaian bermain user. 	-	Musik bermain	Efek suara “ting” di ikon kunci dan berlian, efek suara “dang” saat bertabrakan dengan musuh.

Scene	Visual dan GUI	Naskah	Audio		
			Narasi	Musik	Effect suara
13.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar disamping merupakan tampilan saat user mendapatkan pertanyaan dari ikon “Berlian” 2. Tingkat pertanyaan akan disesuaikan sesuai level permainan. 	-	Musik bermain	Efek sentuh pada tombol jawaban
14.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar disamping merupakan tampilan saat user berhasil menyelesaikan permainan. 2. Terdapat tombol “Next” untuk melanjutkan ke level selanjutnya. 3. Terdapat tombol “Replay” untuk mengulang permainan jika user menginginkannya. 	-	Backsound Menang	Efek sentuh di tombol next dan try again

Lampiran 13. Rancangan Pelaksana Pembelajaran

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

A. INFORMASI UMUM	
1. IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	: Ni Nyoman Ayusadewi
Nama Sekolah	: SD Mutiara Singaraja
Tahun Penyusunan	2024
Kelas/Fase	: IV (Empat)/ B
Mata Pelajaran	: Bahasa Bali
Bab III	: Aksara Bali
Materi	: Aksara Bali
Alokasi Waktu	: 1 kali pertemuan (2x45 menit)
2. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dapat mengidentifikasi jenis aksara Bali • Peserta didik dapat menyalin kata dan kalimat huruf latin ke aksara Bali. 	
3. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> • Kreatif • Mandiri • Bernalar Kritis 	
4. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> • Media pembelajaran berupa <i>game</i> edukasi GoAk Bali: https://sadewi.itch.io/game-edukasi-goak-jago-aksara-bali • HP • Laptop • LCD Proyektor • Alat tulis (spidol) • Buku Siswa: Buku Lila Cita Mabasa Bali Kurikulum Merdeka 	

5. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar
- Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir tingkat tinggi(HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.

6. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

- Model Pembelajaran: Contextual Teaching and Learning (CTL)
- Pendekatan: TaRL (Teaching at the Right Level)
- Metode: Tatap Muka, Diskusi, Demonstrasi, Tanya Jawab, Penugasan.

B. KOMPONEN INTI

7. TUJUAN PEMBELAJARAN

Alur Konten Capaian Pembelajaran :

Menyimak

- Mengidentifikasi dan memahami gantungan lan gempelan, pengangge tengenan, dan pasang aksara Bali ra répa lan la lenga.

Membaca

- Membaca kata dan kalimat yang ditulis dengan aksara Bali dengan baik dan benar.

Menulis

- Menulis kata dan kalimat menggunakan aksara Bali, dengan mematuhi aturan penulisan aksara Bali.

Tujuan Pembelajaran:

Melalui penggunaan *Game* Edukasi GoAk Bali:

- Peserta didik mampu memahami jenis gantungan lan gempelan
- Peserta didik mampu memahami pasang aksara Bali (ra répa lan la lenga)
- Peserta didik mampu memahami jenis pangangge tengenan
- Peserta didik mampu memahami cara menulis gantungan lan gempelan

8. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Melalui pembelajaran ini, peserta didik mampu mengembangkan keterampilan menulis dan meningkatkan kemampuan siswa tentang penggunaan gantungan dan gempelan, pengangge tengenan, dan ra répa la lenga. Pembelajaran ini mampu mendorong peserta didik membuat kalimat menjadi menggunakan aksara Bali yang baik dan benar.

9. PERTANYAAN PEMANTIK		
1) Apaké alit-alité sampun uning aksara wréastra? 2) Apaké alit-alité sampun uning gantungan lan gémpélan? 3) Apaké alit-alité sampun uning penganggé tengenan? 4) Apaké alit-alité sampun uning pasang aksara Bali (ra répa lan la lenga)?		
10. KEGIATAN PEMBELAJARAN		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	1. Guru memberikan salam dan secara acak memberikan kesempatan kepada seorang peserta didik lainnya untuk memimpin doa sesuai agama dan kepercayaannya sebelum memulai kegiatan belajar. (Character - Religius) 1. Guru mengajak peserta didik menyanyikan bersama lagu “Garuda Pancasila” untuk membangkitkan semangat nasionalisme (Nasionalisme -Citizenship) 2. Guru mengecek kesiapan diri siswa dengan mengecek kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian siswa (Character – Disiplin) 3. Guru melakukan apersepsi (pertanyaan pemantik) dan menyampaikan tujuan pembelajaran.	15 Menit
Inti	4. Peserta didik <i>pretest</i> terkait pembelajaran pada lembar yang diberikan oleh guru 5. Peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran dan pentingnya pembelajaran ini 6. Peserta didik mengamati dan mengenal pasang Aksara Bali melalui <i>Game</i> Edukasi GoAk Bali. 7. Peserta didik dengan bimbingan guru bertanya jawab terkait pasang aksara Bali yang ditayangkan oleh guru: (Questioning) 8. Berapa jumlah gantungan dan gempelan? 9. Yang mana saja yang merupakan pengangge tengenan? 10. Bagaimana penggunaan ra repa dan la lenga? 11. Peserta didik menyimak penjelasan guru mengenai pasang aksara Bali. 12. Peserta didik diminta untuk menyimak cara membaca dan menulis aksara Bali pada media <i>Game</i> Edukasi GoAk Bali. (inkuiri)	60 Menit

	<p>13. Peserta didik membentuk kelompok kecil secara heterogen berjumlah 3-4 orang. (<i>learning community</i>)</p> <p>14. Guru meminta siswa untuk mencoba menyusun kalimat menggunakan aksara Bali menggunakan <i>game</i> edukasi GoAk Bali.</p> <p>15. Guru menjelaskan langkah-langkah penggunaan.</p> <p>16. Peserta didik diajak untuk berdiskusi dan mencatat aspek-aspek penggunaan pasang aksara Bali dalam menulis kata/ kalimat. (<i>Constructivisme</i>)</p> <p>17. Peserta didik diajak mengkonsep pemahaman melalui diskusi yang dilakukan.</p> <p>18. Peserta didik diminta untuk melatih hasil pemahaman yang mereka dapatkan sebelumnya dengan bermain dan menuntaskan level pada media <i>game</i> edukasi GoAk Bali.</p> <p>19. Peserta didik menyampaikan hasil permainan yang telah berhasil dicapai. (<i>Communication</i>)</p>	
Penutup	<p>20. Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang sudah dipelajari (<i>Reflection</i>)</p> <p>21. Peserta didik bersama guru melakukan Refleksi pembelajaran yang telah berlangsung dengan bertanya jawab:</p> <ol style="list-style-type: none"> “Kegiatan apa yang paling kalian sukai dari pembelajaran hari ini?” Bagian mana dari materi yang kalian rasa paling sulit? Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini? <p>22. Peserta didik mendapatkan penguatan terkait materi yang belum terselesaikan/berdasarkan refleksi.</p> <p>23. Siswa menjawab <i>posttest</i> pada lembar yang diberikan guru untuk mengukur sejauh mana ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah di rencanakan. (mandiri)</p> <p>24. Guru menyampaikan tugas dan materi yang akan dipelajari pada pembelajaran berikutnya. (<i>transfer knowledge</i>)</p> <p>25. Menyanyikan lagu daerah “Ratu Anom” (<i>Citizenship-Integrasi</i>)</p> <p>26. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam serta menghimbau siswa untuk tetap berperilaku sehat. (religius)</p>	15 menit
11. ASSESMENT/PENILAIAN		
<p>1. Penilaian Sikap (Afektif):</p> <ol style="list-style-type: none"> Prosedur: Proses 		

- b. Teknik: Observasi
 - c. Bentuk: Observasi
 - d. Instrumen: Lembar Observasi
2. Penilaian Pengetahuan (Kognitif):
- a. Prosedur: Hasil
 - b. Teknik: Tes
 - c. Bentuk: Lembar soal
 - d. Instrumen: Soal Pilihan Ganda
3. Penilaian Keterampilan (Psikomotorik):
- a. Prosedur: Hasil
 - b. Teknik: Non tes
 - c. Instrumen: Unjuk Kerja

12. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

1. Pengayaan dan Remedial

1) Pengayaan

Diberikan kepada peserta didik dengan capaian tinggi agar mereka dapat mengembangkan potensinya secara optimal. Peserta didik menerapkan sikap yang telah diperoleh dalam mengidentifikasi pesan dan contoh-contoh sikap dalam kehidupan sehari-hari.

Remedial

Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang. Peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran dibimbing oleh guru diberikan tugas mandiri menulis kalimat sederhana menggunakan aksara Bali dan bertanya jawab dengan guru terkait pasang aksara Bali, kemudian disalin dalam bentuk tulisan.

C. LAMPIRAN

INSTRUMEN PENILAIAN

- 1. Rubrik Penilaian Sikap
- 2. Rubrik Penilaian Pengetahuan
- 3. Rubrik Penilaian Keterampilan

BAHAN AJAR

MEDIA PEMBELAJARAN

A. PENILAIAN SIKAP

Pengambilan nilai ini dapat dilakukan saat mengamati kegiatan siswa pada awal pembelajaran, diskusi, dan menyimak penjelasan materi yang disampaikan. Penilaian ini bertujuan untuk melihat sikap peserta didik dalam mencintai sesama manusia dan lingkungannya, serta menghargai kebinekaan, seperti bersiap dalam memulai kegiatan, khusyuk dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, mengungkapkan apresiasi, serta pengambilan dan pelaksanaan keputusan.

Tabel 1.1 Instrumen Penilaian Sikap

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian			
		Penerapan sila-sila Pancasila	Pemahaman materi	Menggali dan Menjelaskan Informasi	Bekerja dalam kelompok

Tabel 1.2 Rubrik Penilaian Sikap

Kriteria Penilaian	Perlu Bimbingan (1)	Mulai Mandiri (2)	Sudah Mandiri (3)	Mandiri Dengan Mapan (4)	Mandiri dan Mampu Menjadi Contoh (5)
	Belum mampu dalam bersiap memulai kegiatan berdoa walaupun sudah dibimbing	Sudah mulai terlihat mampu memulai kegiatan berdoa dengan bimbingan guru	Mampu dalam bersiap memulai kegiatan berdoa tanpa bimbingan guru	Mampu dalam bersiap memulai kegiatan berdoa dengan khidmat	Mampu dan berani unjuk diri dalam bersiap memulai kegiatan berdoa serta memberikan contoh kepada temannya.

Penerapan Nilai-Nilai Pancasila	Belum mampu menunjukkan sikap menghormati guru dan orang lain walaupun sudah dibimbing	Sudah mulai mampu menunjukkan sikap menghormati guru dan orang lain dengan bimbingan guru	Mampu menghormati guru dan orang lain tanpa bimbingan guru	Mampu menghormati guru dan orang lain dengan fasih	Mampu menghormati guru dan orang lain serta memberikan contoh kepada temannya.
	Belum mampu mengungkapkan apresiasi walaupun sudah dibimbing	Sudah mulai mampu mengungkapkan apresiasi dengan bimbingan guru	Mampu mengungkapkan apresiasi tanpa bimbingan guru	Mampu mengungkapkan apresiasi dengan fasih	Mampu menghormati i guru dan orang lain serta memberikan contoh kepada temannya.
Memahami Materi yang Disampaikan	Belum mampu menerima materi dan informasi walaupun sudah dibimbing	Sudah mulai mampu menerima materi dan informasi dengan bimbingan guru	Mampu menerima materi dan informasi tanpa bimbingan guru	Mampu menerima materi dan informasi dengan mantap	Mampu menerima materi dan informasi serta membagikan pembelajaran n kepada temannya.
	Belum mampu mengatur diri dalam kelompok walaupun sudah dibimbing	Sudah mulai mampu mengatur diri dalam kelompok dengan bimbingan guru	Mampu mengatur diri dalam kelompok tanpa bimbingan guru	Mampu mengatur diri dalam kelompok dengan fasih	Mampu mengatur diri dalam kelompok serta memberikan contoh kepada temannya.

Bekerja Sama dalam Diskusi Kelompok	Belum mampu bekerja sama dalam kelompok walaupun sudah dibimbing	Sudah mulai mampu bekerja sama dalam kelompok dengan bimbingan guru	Mampu bekerja sama dalam kelompok tanpa bimbingan guru	Mampu bekerja sama dalam kelompok dengan baik	Mampu bekerja sama dalam kelompok serta memberikan contoh kepada temannya.
	Belum mampu pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah walaupun sudah dibimbing	Sudah mulai mampu pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah dengan bimbingan guru	Mampu pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah tanpa bimbingan guru	Mampu pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah dengan baik	Mampu pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah serta memberikan contoh kepada temannya.

B. PENILAIAN KETERAMPILAN

Pengambilan nilai ini dapat dilakukan dengan mengamati hasil tulisan teks narasi yang dibuat oleh peserta didik.

Tabel 1.3 Instrumen Penilaian Keterampilan

No	Nama	Kemampuan Menulis kata dan kalimat dengan Kaidah aksara Bali	Tulisan	Jumlah Skor	Nilai
1					
2					
Dst					

Tabel 1.4 Rubrik Penilaian Keterampilan

No	Aspek yang Diamati	Sangat Baik(4)	Baik(3)	Cukup(2)	Perlu Bimbingan(1)
1	Kemampuan Menulis kata dan kalimat dengan Kaidah aksara Bali	Mampu menulis kata dan kalimat dengan kaidah aksara bali dengan sepenuhnya mengikuti kaidah penulisan dengan aksara bali dan menggunakan hampir semua pasang aksara bali yang dipelajari selama kelas empat.	Mampu menulis kata dan kalimat dengan kaidah aksara bali dengan sepenuhnya mengikuti kaidah penulisan dengan aksara bali dan menggunakan sedikit pasang aksara bali yang dipelajari selama kelas empat.	Mampu menulis kata dan kalimat dengan beberapa kesalahan kaidah penulisan aksara bali.	Belum Mampu Menulis dengan kata dan kalimat dengan aksara Bali.
2	Tulisan	Tulisan rapi mudah dibaca, tanpa coretan.	Memenuhi 3 kriteria	Memenuhi 2 kriteria	Memenuhi 1 kriteria

C. PENILAIAN PENGETAHUAN

Pengambilan nilai ini dapat dilakukan saat mengamati kegiatan siswa ketika mengerjakan soal evaluasi yang diberikan. Penilaian ini bertujuan untuk melihat pemahaman siswa dalam menyerap dan menerima materi atau informasi yang berkaitan dengan menulis teks narasi.

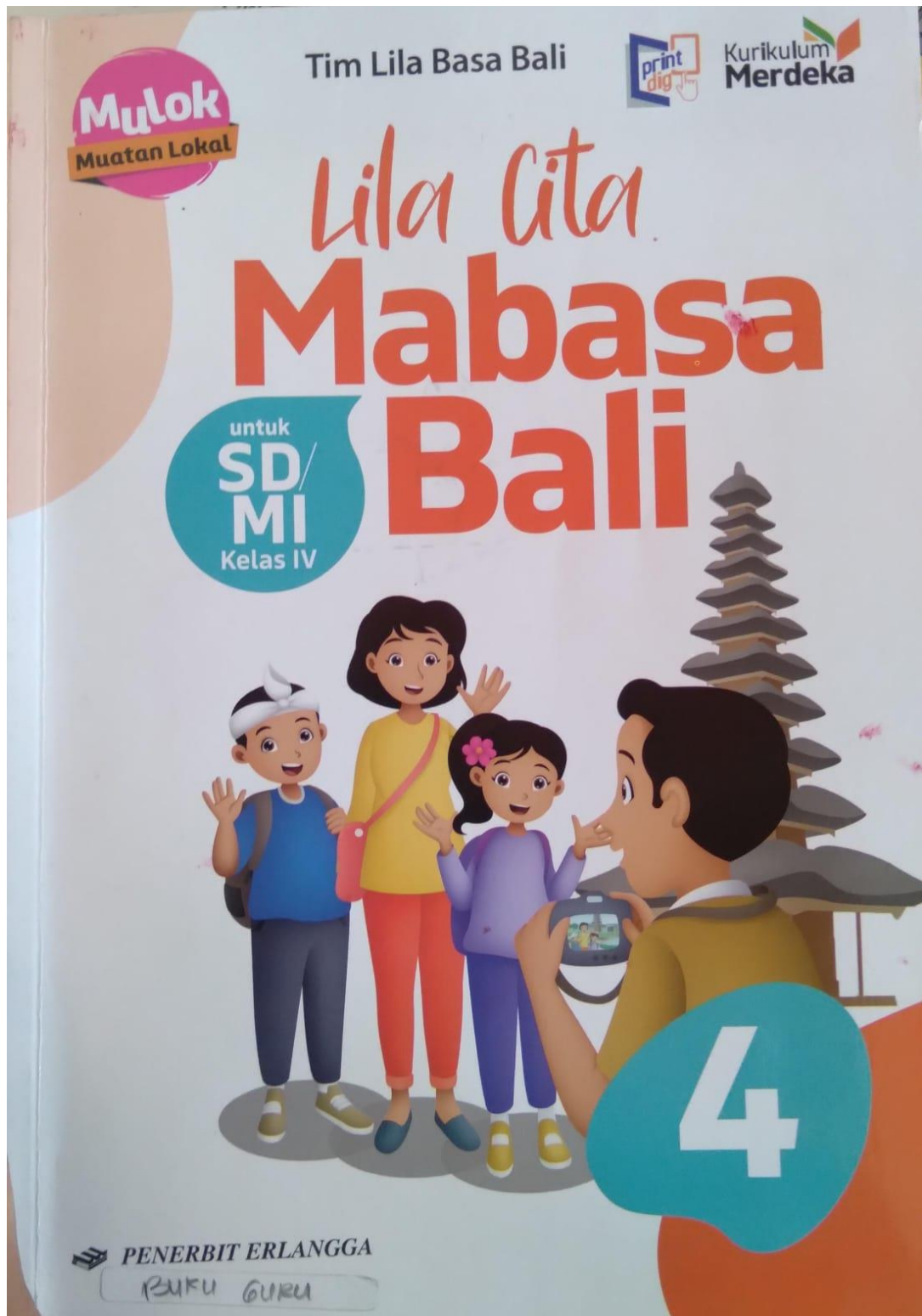
Tabel 1.5 Instrumen Penilaian Pengetahuan

No	Nama	Soal Evaluasi	Rata-rata
1.			
2.			
3.			
4.			
	dst		

Tabel 1.6 Rubrik Penilaian Pengetahuan

Aspek	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
<ul style="list-style-type: none"> Pengetahuan tentang mengidentifikasi sijenis-jenis pasang Aksara Bali 	Peserta didik mampu menjawab 5 pertanyaan dengan tepat disertai penjelasan yang lengkap dan benar	Peserta didik mampu menjawab 4 pertanyaan dengan tepat disertai penjelasan yang lengkap dan benar	Peserta didik mampu menjawab 3 pertanyaan dengan tepat	Peserta didik mampu menjawab 2 pertanyaan dengan tepat
<ul style="list-style-type: none"> Pengetahuan tentang menulis kata dan kalimat dengan kaidah aksara Bali dengan tepat. 	Peserta didik sangat mampu menulis kata/kalimat sesuai dengan kaidah aksara Bali dengan runtut dan tepat	Peserta didik mampu menulis kata/kalimat sesuai dengan kaidah aksara Bali dengan tepat	Peserta didik kurang mampu kata/kalimat sesuai dengan kaidah aksara Bali dengan tepat	Peserta didik belum mampu menulis kata/kalimat sesuai dengan kaidah aksara Bali dengan tepat

Lampiran 14. Buku Bahasa Bali Siswa Kelas IV



Lampiran 15. Soal pre-test dan post-test

KISI-KISI PENILAIAN KOGNITIF

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar
 Kelas/Semester : IV/1
 Muatan : Bahasa Bali
 Tahun Ajar : 2023 - 2024
 Kurikulum : Merdeka
 Jumlah Soal : 25 butir

Indikator	Tingkat Kognitif						Nomor Butir Soal	Bentuk Soal
	C1	C2	C3	C4	C5	C6		
Jenis gantungan lan gempelan	√	√					1,2,3,4,5,6	PG
Gantungan lan Gempelan ri sajeroning akruna			√				7,8	PG
Pasang aksara Bali (ra répa lan la lenga)		√					9,10	PG
Pasang aksara bali (ra répa lan la lenga) dalam kata			√	√			11,12,13,14,15	PG
Jenis pangangge tengenan	√						16,17	PG
Fungsi pangangge tengenan		√					18,19	PG
Menulis kata dengan menggunakan pangangge tengenan			√				20,21, 22	PG
Gantungan miwah Gampelan ring sajeroning rangkepan kruna			√				23,24,25	PG

Nama :

Kelas :

1. Akuda liuné gantungan aksara Baliné

- a. 14 c. 16
b. 15 d. 17

2. Akuda liuné gémpélan aksara Baliné

- a. 4 c. 3
b. 2 d. 1

3. Ane madan gantungan di beten ené...

- a.  c. 
b.  d. 

4. Ane madan gempelan di beten ené...

- a.  c. 
b.  d. 

5. Gantungan aksara “ya” ane beneh beten ené

- a.  c. 
b.  d. 

6. Ené madan gantungan aksara ...

- a. Ma c. Ca
b. Ga d. Ba

7. Kruana “tri” yen tulis nganggon aksara Bali dadiné...

- a.  c. 
b.  d. 

8. Tulisan aksara Bali “Anyar” ané beneh beten ené....

- a. 
- b. 
- c. 
- d. 

9. Yen nulis kruna “lelipi” baan aksara Bali nganggon..

- a. Ra repa
- b. La lenga
- c. La kara
- d. La lipi

10. Yen nulis kruna “regaji” baan aksara Bali nganggon...

- a. Ra repa
- b. La lenga
- c. Ra danti
- d. Ra gaji


11. Sasuratan “lengis” ané beneh...

- a. 
- b. 
- c. 
- d. 

12. Kruna ané nganggon ra repa di beten ené....

- a. 
- b. 
- c. 
- d. 

13. Kruna ané nganggon la lenga di beten ené...

- a. 
- b. 
- c. 
- d. 

14. Kruna “rerama” yen katulis baan aksara Bali dadéné...

- a. 
- b. 

- c. 
- d. 

15. Kruna “Lemari” yen katulis baan aksara Bali dadéné...

- a. 
- b. 
- c. 
- d. 

16. Di betén ené ané madan panganggé tengenan ...

- a. 
- b. 
- c. 
- d. 

17. Di betén ené ané madan panganggé suara ...

- a. 
- b. 
- c. 
- d. 


18. Yen nulis aksara wianjana “r”, pangangge tengenan ané keanggon...

- a. 
- b. 
- c. 
- d. 

19. Yen nulis suara “i”, pangangge suara ané keanggon...

- a. 
- b. 

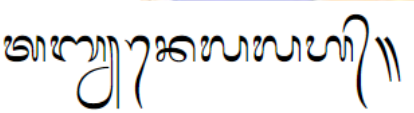
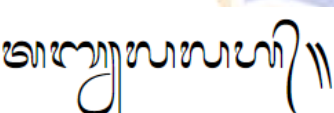
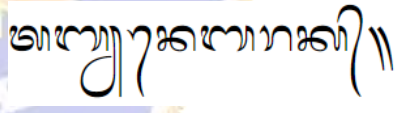
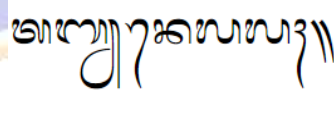
- c. 
- d. 

20.  yen kawacen dadi...
- a. Meli masi
 - b. Beli basi
 - c. Beli nasi
 - d. Meli nasi

21.  yen tulis baan aksara latin dadi
- a. Rahajeng semeng
 - b. Raajeng semeng
 - c. Rahajeng nyemeng
 - d. Rahajeng seneng

22.  yen tulis baan aksara latin dadi
- a. Panak yuyu
 - b. Panak biu
 - c. Panak kayu
 - d. Anak liu

23. “Tabiane lalah” yen tulis baan aksara bali dadiné...

- a. 
- b. 
- c. 
- d. 

24. “Anaké beler pasti maan karma jelék” yen tulis baan aksara bali dadiné

- a. 

Lampiran 16. Kuesioner Penggunaan dan Kepemilikan Smartphone

KUESIONER PENGGUNAAN DAN KEPEMILIKAN SMARTPHONE

Nama : 1:444.1234.5678.9010Kelas : 9D/19

Petunjuk Pengisian

1. Tulislah nama lengkap dan kelas anda dengan jelas.
2. Bacalah pernyataan dengan seksama, jawaban tidak ada benar atau salah, maka pilihlah sesuai dengan kondisi anda sebenarnya.
3. Jawablah pada tempat yang sudah tersedia dengan memberi tanda centang (✓). Jika jawaban yang telah anda pilih ternyata tidak sesuai dan ingin menggantinya maka berikan tanda (⇐). Contoh :

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Handphone yang anak-anak pakai adalah milik	<input checked="" type="radio"/> Sendiri <input type="radio"/> Orang Tua <input checked="" type="radio"/> Kakak <input type="radio"/> Lainnya :

Butir Pertanyaan:

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Handphone yang anak-anak pakai adalah milik	<input checked="" type="radio"/> Sendiri <input type="radio"/> Orang Tua <input type="radio"/> Kaka <input type="radio"/> Lainnya :
2.	Jenis Handphone yang anak-anak pakai adalah	<input type="radio"/> Iphone <input type="radio"/> Android <input checked="" type="radio"/> Lainnya : <u>tidak ada</u>
3.	Kapan pertama kali menggunakan Handphone	<input type="radio"/> Sejak mulai masuk sekolah dasar <input type="radio"/> Sejak Taman Kanak-kanak <input type="radio"/> 1 tahun yang lalu <input checked="" type="radio"/> Lainnya : <u>19.12.2018 yang lalu</u>

4.	Berapa lama anak-anak menggunakan Handphone dalam sehari	<input type="radio"/> Lebih dari 6 jam <input type="radio"/> 4 – 5 jam <input type="radio"/> 3 – 4 jam <input type="radio"/> 2 – 3 jam <input checked="" type="radio"/> 1 – 2 jam <input type="radio"/> 1 jam <input type="radio"/> Kurang dari 1 Jam
5.	Aplikasi apa yang sering digunakan saat menggunakan smartphone (sebutkan 3 aplikasi yang paling sering)	1. <i>Line</i> 2. <i>Line</i> 3. <i>LINE, GAMES</i>
6.	Handphone paling sering digunakan untuk	<input checked="" type="radio"/> Bermain game <input type="radio"/> Menghubungi orang lain <input type="radio"/> Bersosial media <input type="radio"/> Belajar <input type="radio"/> Lainnya : <i>Bermain game dan wa</i>
7.	Apakah berminat dengan aplikasi yang berhubungan dengan belajar? (materi, game, dan soal yang dikemas dalam bentuk aplikasi android)	<input checked="" type="radio"/> Iya <input type="radio"/> Tidak

Lampiran 17. Kuesioner Tingkat Self Regulated Learning Siswa

ANGKET SELF REGULATED LEARNING

Nama : Kenikah L. K. N. Satrio Darma Putra
 Kelas : 4.B

Petunjuk Pengisian

- Tulislah nama lengkap dan kelas anda dengan jelas.
- Bacalah pernyataan dengan seksama, jawaban tidak ada benar atau salah, maka pilihlah sesuai dengan kondisi anda sebenarnya.
- Pada lembar jawaban terdapat 5 alternatif jawaban, yaitu:
 Sangat Sering : (SS)
 Sering : (S)
 Kadang-kadang : (K)
 Jarang : (J)
 Tidak Pernah : (TP)
- Jawablah pada tempat yang sudah tersedia dengan memberi tanda centang (✓). Jika jawaban yang telah anda pilih ternyata tidak sesuai dan ingin menggantinya maka berikan tanda (⇒). Contoh :

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS (Sangat Sering)	S (Sering)	K (Kadang-kadang)	J (Jarang)	TP (Tidak Pernah)
1.	Saya merencanakan jadwal belajar sesuai dengan prioritas.		✓	⇒		

Butir Pertanyaan:

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS (Sangat Sering)	S (Sering)	K (Kadang-kadang)	J (Jarang)	TP (Tidak Pernah)
1.	Saya merencanakan jadwal belajar sesuai dengan prioritas.		✓			
2.	Saya selalu mempersiapkan jadwal belajar untuk hari selanjutnya	✓				
3.	Saya membuat planing untuk kegiatan sehari-hari termasuk waktu belajar, bermain dan istirahat.	✓				
4.	Saya memahami manfaat dan tujuan belajar dengan baik		✓			

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS (Sangat Sering)	S (Sering)	K (Kadang-kadang)	J (Jarang)	TP (Tidak Pernah)
5.	Saya menetapkan tujuan atau target yang ingin dicapai dalam belajar.		✓			
6.	Saat guru menjelaskan saya mencatat hal-hal penting apalagi hal-hal yang belum saya pahami.	✓				
7.	Saya selalu memeriksa kembali tugas sebelum dikumpulkan.	✓				
8.	Saya mengecek kemajuan belajar setiap akhir pekan		✓			
9.	Saya mengecek pemahaman saya terhadap materi yang telah diajarkan guru dengan mengerjakan soal-soal yang berkaitan.		✓			
10.	Saya hanya menyelesaikan tugas sekadarnya, yang terpenting semua tugas dapat saya kumpulkan sesuai waktunya.		✓			
11.	Saya belajar atas kemauan sendiri tanpa adanya paksaan.	✓				
12.	Saya jarang belajar, saya hanya belajar ketika akan ujian atau ulangan		✓			
13.	Meskipun materi pelajaran membosankan, saya tetap mempelajarinya hingga selesai.		✓			
14.	Ketika terdapat hambatan, saya mencoba mencari solusi sendiri tanpa bantuan dari guru atau teman.		✓			
15.	Saya membiasakan diri untuk optimist dalam mengerjakan tugas-tugas.		✓			
16.	Saya memahami benar gaya belajar saya sehingga saya dapat mencapai nilai sesuai dengan harapan.		✓			

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS (Sangat Sering)	S (Sering)	K (Kadang-kadang)	J (Jarang)	TP (Tidak Pernah)
17.	Saya mampu memutuskan strategi (belajar kelompok atau belajar individu) yang tepat dengan pribadi saya dalam menghadapi tugas yang rumit.	✓				
18.	Ketika mengerjakan tugas di rumah saya mematikan Hp dan hal-hal yang mengganggu konsentrasi saya (seperti televisi).		✓			
19.	Saya mampu menciptakan lingkungan belajar sesuai dengan kondisi yang saya minati.		✓			
20.	Saya berusaha membuat aktivitas belajar saya sebagai proses yang menyenangkan.		✓			
21.	Saya menata penggunaan waktu belajar seefektif mungkin sehingga tugas terselesaikan sebelum deadline.		✓			
22.	Saya selalu mampu menyelesaikan tugas tepat waktu		✓			
23.	Saya mengunjungi perpustakaan untuk mengerjakan tugas dan mencari referensi tambahan.		✓			
24.	Saya berusaha mencari literatur tambahan ketika mengalami kesulitan belajar.	✓				
25.	Ketika saya belajar untuk ujian, saya mencoba untuk mengumpulkan informasi tambahan dari guru, teman, buku, dan internet.	✓				

Lampiran 18. Kuesioner Gaya Belajar Siswa

LEMBAR KUESIONER PENENTUAN TIPE GAYA BELAJAR SISWA

Nama : *Puta Bhadrika Noto*
Nomor Absen : *8*
Kelas : *AB*

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti
2. Anda akan menjumpai sejumlah pernyataan mengenai tipe gaya belajar pada diri anda
3. Berikanlah tanda (X) pada salah satu pilihan jawaban yang dianggap sesuai dengan diri anda
4. Jawaban yang diberikan pada instrument ini tidak akan mempengaruhi hasil belajar anda
5. Isilah semua pernyataan tanpa ada yang terlewat
6. Kejujuran dan kesediaan saudara dalam pengisian instrument sangat membantu pencapaian tujuan penelitian.

PERTANYAAN:

1. Saya sangat suka ...
 - a. Mencatat
 - b. Bercerita
 - c. Menjiplak
2. Saya suka membaca dengan ...
 - a. Cepat
 - b. Suara keras
 - c. Jari sebagai petunjuk
3. Saya paling suka belajar dengan ...
 - a. Membaca
 - b. Mendengarkan
 - c. Bergerak
4. Saya mudah mengingat dengan apa yang ...
 - a. Saya lihat
 - b. Saya dengar
 - c. Saya tulis

5. Apabila mencatat, saya ...
- a. Banyak catatan disertai gambar
 - b. Sedikit mencatat karena lebih suka mendengarkan
 - c. Banyak catatan namun tidak disertai gambar
6. Saat belajar saya ...
- a. Tidak mudah terganggu dengan keributan
 - b. Mudah terganggu dengan keributan
 - c. Tidak dapat duduk diam dalam waktu lama
7. Saya mengingat dengan cara ...
- a. Membayangkan
 - b. Mengucapkan
 - c. Sambil berjalan dan melihat
8. Saya berbicara lebih suka ...
- a. Melihat wajah langsung
 - b. Lewat telepon
 - c. Memperhatikan Gerakan tubuh
9. Ketika berbicara saya ...
- a. Cepat
 - b. Intonasi/berirama
 - c. Lambat
10. Cara saya belajar biasanya suka ...
- a. Mengikuti petunjuk gambar
 - b. Sambil berbicara
 - c. Berbicara sambil menulis
11. Saya lebih mudah memahami pelajaran dengan ...
- a. Melihat peraga
 - b. Berdiskusi
 - c. Praktik
12. Saya lebih menyukai ...
- a. Gambar
 - b. Musik
 - c. Permainan

Lampiran 19. Uji Coba Perorangan di Kelas V

INSTRUMEN UJI PERORANGAN

Nama : Gede Raditya Sondi Pratomo
 Kelas : V^B
 No. Absen : 13

A. Petunjuk

1. Mohon untuk membaca indikator penilaian dengan seksama.
2. Lembar instrumen ini diisi oleh siswa
3. Gunakanlah Bahan Ajar *Game* Edukasi yang disediakan.
4. Mohon berikan tanda cek (√) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan penilaian Anda.
5. Rentangan skala tiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan Skala

No	Skor	Keterangan
1	Skor 5	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 4	Setuju (S)
3	Skor 3	Cukup (C)
4	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
5	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

6. Berikan komentar dan saran anda terkait media yang dikembangkan oleh peneliti pada kolom yang telah disediakan

B. Instrumen Uji Coba Perorangan

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Skor				
			5	4	3	2	1
			SS	S	C	TS	STS
1	Ketertarikan	1. Game edukasi GoAk Bali terlihat menarik.		✓			
		2. Game edukasi GoAk Bali membuat saya semangat belajar Aksara Bali.	✓				
		3. Game edukasi GoAk Bali dapat membantu menguasai materi Aksara Bali.		✓			
		4. Saya termotivasi belajar Aksara Bali menggunakan media <i>Game</i> Edukasi GoAk Bali ini.	✓				
		5. Penyajian Level di dalam game membuat kita tidak mudah bosan dan tertantang untuk menyelesaikannya	✓				
2.	Materi	6. Materi yang disampaikan pada <i>Game</i> Edukasi jelas dan mudah dipahami.	✓				
		7. Latihan yang tersedia dalam game edukasi disusun dengan menarik untuk melatih pemahaman materi	✓				

C. Komentar dan Saran

Saya suka karena materi mudah di mengerti jadi semangat belajar

Lampiran 20. Uji Coba Kelompok Kecil di Kelas V

INSTRUMEN KELOMPOK KECIL

Nama : P...
 Kelas : V...
 No. Absen : ...

A. Petunjuk

1. Mohon untuk membaca indikator penilaian dengan seksama.
2. Lembar instrumen ini diisi oleh siswa
3. Gunakanlah media *Game* Edukasi yang disediakan.
4. Mohon berikan tanda cek (✓) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan penilaian Anda.
5. Rentangan skala tiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan Skala

No	Skor	Keterangan
1	Skor 5	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 4	Setuju (S)
3	Skor 3	Cukup (C)
4	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
5	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

6. Berikan komentar dan saran anda terkait media yang dikembangkan oleh peneliti pada kolom yang telah disediakan

7. Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Skor				
			5	4	3	2	1
			SS	S	C	TS	STS
1	Ketertarikan	1. Game edukasi GoAk Bali terlihat menarik.	✓				
		2. Game edukasi GoAk Bali membuat saya semangat belajar Aksara Bali.	✓				
		3. Game edukasi GoAk Bali dapat membantu menguasai materi Aksara Bali.	✓				
		4. Saya termotivasi belajar Aksara Bali menggunakan media <i>Game</i> Edukasi GoAk Bali ini.	✓				
		5. Penyajian Level di dalam game membuat kita tidak mudah bosan dan tertantang untuk menyelesaikannya	✓				
2.	Materi	6. Materi yang disampaikan pada <i>Game</i> Edukasi jelas dan mudah dipahami.	✓				
		7. Latihan yang tersedia dalam game edukasi disusun dengan menarik untuk melatih pemahaman materi	✓				

		8. Soal kuis dalam <i>Game</i> Edukasi mudah untuk dimengerti karena sesuai dengan contoh di materi.	√				
3	Bahasa dan teknis	9. Bahasa yang digunakan dalam <i>Game</i> Edukasi sudah jelas dapat dipahami.	√				
		10. Petunjuk penggunaan <i>Game</i> Edukasi jelas dan mudah dipahami.	√				
		11. Suara dalam <i>Game</i> Edukasi terdengar jelas dan mudah dipahami.	√				
		12. Tulisan dalam <i>Game</i> Edukasi jelas dan dapat saya baca dengan mudah.	√				
		13. Saya menyukai tombol navigasi yang digunakan dalam <i>Game</i> Edukasi karena menarik.	√				
		14. Saya dapat mengakses dan menggunakan media <i>Game</i> Edukasi dengan mudah.	√				

8. Komentar dan Saran

Game nya seru banget!! ~~AME~~ mudah dipelajari, jadi semangat belajarnya
Saran : game nya seru . tapi di game nya agak kaku sedikit , loading lumayan
lama . tapi ga apa , game nya tetep seru }

Lampiran 21. Uji Coba Lapangan di Kelas IV

INSTRUMEN LAPANGAN

Nama : *Putu Bhadrika Ngt*
 Kelas : *4B*
 No. Absen :

A. Petunjuk

1. Mohon untuk membaca indikator penilaian dengan seksama.
2. Lembar instrumen ini diisi oleh siswa
3. Gunakanlah media *Game* Edukasi yang disediakan.
4. Mohon berikan tanda cek (✓) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan penilaian Anda.
5. Rentangan skala tiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan Skala

No	Skor	Keterangan
1	Skor 5	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 4	Setuju (S)
3	Skor 3	Cukup (C)
4	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
5	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

6. Berikan komentar dan saran anda terkait media yang dikembangkan oleh peneliti pada kolom yang telah disediakan

7. Instrumen Uji Coba

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Skor				
			5	4	3	2	1
			SS	S	C	TS	STS
1	Ketertarikan	1. Game edukasi GoAk Bali terlihat menarik.	✓				
		2. Game edukasi GoAk Bali membuat saya semangat belajar Aksara Bali.	✓				
		3. Game edukasi GoAk Bali dapat membantu menguasai materi Aksara Bali.		✓			
		4. Saya termotivasi belajar Aksara Bali menggunakan media <i>Game</i> Edukasi GoAk Bali ini.	✓				
		5. Penyajian Level di dalam game membuat kita tidak mudah bosan dan tertantang untuk menyelesaikannya	✓				
2.	Materi	6. Materi yang disampaikan pada <i>Game</i> Edukasi jelas dan mudah dipahami.	✓				
		7. Latihan yang tersedia dalam game edukasi disusun dengan menarik untuk melatih pemahaman materi	✓				

		8. Soal kuis dalam <i>Game</i> Edukasi mudah untuk dimengerti karena sesuai dengan contoh di materi.		✓			
3	Bahasa dan teknis	9. Bahasa yang digunakan dalam <i>Game</i> Edukasi sudah jelas dapat dipahami.	✓				
		10. Petunjuk penggunaan <i>Game</i> Edukasi jelas dan mudah dipahami.		✓			
		11. Suara dalam <i>Game</i> Edukasi terdengar jelas dan mudah dipahami.			✓		
		12. Tulisan dalam <i>Game</i> Edukasi jelas dan dapat saya baca dengan mudah.		✓			
		13. Saya menyukai tombol navigasi yang digunakan dalam <i>Game</i> Edukasi karena menarik.	✓				
		14. Saya dapat mengakses dan menggunakan media <i>Game</i> Edukasi dengan mudah.	✓				

Lampiran 22. Uji Coba Soal di Kelas V

LEMBAR JAWABAN

Nama : Gede Raditya Sandi Pratama

Kelas : V B

Nomor Absen : 13

Berilah tanda silang (X) pada kolom jawaban yang paling tepat!

Pilihan Ganda!

1	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
2	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
3	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
4	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
5	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
6	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
7	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
8	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
9	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
10	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D

11	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
12	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
13	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
14	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
15	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
16	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
17	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
18	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
19	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
20	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>

21	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
22	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
23	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
24	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
25	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D

92

S : 2

LEMBAR JAWABAN

Nama : Kernang Ariska Widha Padayani

Kelas : V B

Nomor Absen : 6

Berilah tanda silang (X) pada kolom jawaban yang paling tepat!

Pilihan Ganda!

1	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
2	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
3	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
4	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
5	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
6	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
7	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
8	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
9	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
10	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D

11	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
12	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
13	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
14	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
15	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
16	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
17	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
18	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
19	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
20	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>

21	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
22	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
23	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
24	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
25	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D

68

S : 2

Lampiran 23. Pre-test Siswa Kelas IV SD Mutiara Singaraja

LEMBAR JAWABAN

Nama : Kadek Kayla Cahaya Ananda

Kelas : IV.B

Nomor Absen : 18

60
5.5

Berilah tanda silang (X) pada kolom jawaban yang paling tepat!

Pilihan Ganda!

1	A	B	C	D
2	A	B	C	D
3	A	B	C	D
4	A	B	C	D
5	A	B	C	D
6	A	B	C	D
7	A	B	C	D
8	A	B	C	D
9	A	B	C	D
10	A	B	C	D

11	A	B	C	D
12	A	B	C	D
13	A	B	C	D
14	A	B	C	D
15	A	B	C	D
16	A	B	C	D
17	A	B	C	D
18	A	B	C	D
19	A	B	C	D
20	A	B	C	D

21	A	B	C	D
22	A	B	C	D
23	A	B	C	D
24	A	B	C	D
25	A	B	C	D

LEMBAR JAWABAN

Nama : F. Gusti Ayu dinda Anelica Putri

Kelas : IV.B

Nomor Absen : 06

40
5.12

Berilah tanda silang (X) pada kolom jawaban yang paling tepat!

Pilihan Ganda!

1	A	B	C	D
2	A	B	C	D
3	A	B	C	D
4	A	B	C	D
5	A	B	C	D
6	A	B	C	D
7	A	B	C	D
8	A	B	C	D
9	A	B	C	D
10	A	B	C	D

11	A	B	C	D
12	A	B	C	D
13	A	B	C	D
14	A	B	C	D
15	A	B	C	D
16	A	B	C	D
17	A	B	C	D
18	A	B	C	D
19	A	B	C	D
20	A	B	C	D

21	A	B	C	D
22	A	B	C	D
23	A	B	C	D
24	A	B	C	D
25	A	B	C	D

Lampiran 24. Post-test Siswa Kelas IV SD Mutiara Singaraja

LEMBAR JAWABAN

Nama : Kadek Kayla Cahaya Ananda

Kelas : IVB

Nomor Absen : 18

Berilah tanda silang (X) pada kolom jawaban yang paling tepat!

95
5=1

Pilihan Ganda!

1	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
2	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
3	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
4	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
5	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
6	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
8	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
9	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
10	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D

11	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
12	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
13	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
14	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
15	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
16	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
17	<input checked="" type="checkbox"/>	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
18	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
19	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
20	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>

21	A	B	C	D
22	A	B	C	D
23	A	B	C	D
24	A	B	C	D
25	A	B	C	D



LEMBAR JAWABAN

Nama : I. Gusti Ayu Dinda Amelia Putri

Kelas : IVB

Nomor Absen : 06

Berilah tanda silang (X) pada kolom jawaban yang paling tepat!

75
5=5

Pilihan Ganda!

1	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
2	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
4	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
5	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
6	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
7	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
8	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
9	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
10	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D

11	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
12	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
13	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
14	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
15	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
16	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
17	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
18	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
19	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
20	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D

21	A	B	C	D
22	A	B	C	D
23	A	B	C	D
24	A	B	C	D
25	A	B	C	D

Lampiran 25. Hasil Uji Validitas Butir Tes

Siswa	Butir Soal																									Skor	Skor ²	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25			
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	19	361
2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	7	49
3	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	16	256	
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	22	484	
5	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	16	256	
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	22	484	
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	23	529	
8	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	18	324	
9	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	18	324	
10	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	441	
11	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	13	169	
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	21	441	
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	23	529	
14	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	20	400	
15	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	20	400	
16	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	10	100
17	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	6	36	
18	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	21	441	
19	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	13	169	
20	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	22	484	
21	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	11	121	
22	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	15	225	
23	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	20	400	
24	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	11	121	
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	22	484	
Jumlah	13	22	21	19	18	19	18	19	15	18	13	10	21	19	19	16	19	14	20	21	22	19	3	20	12	430	8028	
p	0,52	0,88	0,84	0,76	0,72	0,76	0,72	0,76	0,60	0,72	0,52	0,40	0,84	0,76	0,76	0,64	0,76	0,56	0,80	0,84	0,88	0,76	0,12	0,80	0,48			
q	0,48	0,12	0,16	0,24	0,28	0,24	0,28	0,24	0,40	0,28	0,48	0,60	0,16	0,24	0,24	0,36	0,24	0,44	0,20	0,16	0,12	0,24	0,88	0,20	0,52			
Mp	19,46	18,36	18,86	18,63	18,94	18,42	18,44	18,37	19,93	18,94	19,46	21,40	17,90	18,37	18,37	17,13	18,58	17,86	18,00	18,86	18,45	18,47	19,33	18,70	20,50			
Mt	17,20																											
SDt	5,03																											
Rbis	0,47	0,63	0,76	0,51	0,56	0,43	0,40	0,41	0,67	0,56	0,47	0,68	0,32	0,41	0,41	-0,02	0,49	0,15	0,32	0,76	0,68	0,45	0,16	0,60	0,63			
Rtabel	0,40	0,40	0,40	0,40	0,40	0,40	0,40	0,40	0,40	0,40	0,40	0,40	0,40	0,40	0,40	0,40	0,40	0,40	0,40	0,40	0,40	0,40	0,40	0,40	0,40			
Ket	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Gugur	Valid	Valid	Gugur	Valid	Gugur	Gugur	Valid	Valid	Valid	Gugur	Valid	Valid			
Jumlah Valid	20																											
Jumlah Gugur	5																											

Lampiran 26. Hasil Uji Reliabilitas Tes

Siswa	Butir Soal																				Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14	15	17	20	21	22	24	25	
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	17
2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	3
3	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
5	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	13
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	17
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
8	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	15
9	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14
10	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	17
11	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	12
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	19
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
14	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	16
15	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
16	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	9
17	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3
18	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	18
19	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	10
20	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	18
21	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	10
22	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	12
23	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	16
24	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	8
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	19
Jumlah	13	22	21	19	18	19	18	19	15	18	13	10	19	19	19	21	22	19	20	12	
p	0,52	0,88	0,84	0,76	0,72	0,76	0,72	0,76	0,60	0,72	0,52	0,40	0,76	0,76	0,76	0,84	0,88	0,76	0,80	0,48	
q	0,48	0,12	0,16	0,24	0,28	0,24	0,28	0,24	0,40	0,28	0,48	0,60	0,24	0,24	0,24	0,16	0,12	0,24	0,20	0,52	
pq	0,25	0,11	0,13	0,18	0,20	0,18	0,20	0,18	0,24	0,20	0,25	0,24	0,18	0,18	0,18	0,13	0,11	0,18	0,16	0,25	
n	25																				
Total pq	3,75																				
Var Total	23,61																				
r11	0,88																				
	Sangat Baik																				

Lampiran 27. Hasil Uji Taraf Kesukaran

Siswa	Butir Soal																				Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14	15	17	20	21	22	24	25	
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	17
2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	3
3	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	14
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
5	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	13
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	17
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
8	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	15
9	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	14
10	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	17
11	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	12
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	19
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
14	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	16
15	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
16	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	9
17	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3
18	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	18
19	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	10
20	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	18
21	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	10
22	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	12
23	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	16
24	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	8
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	19
Jumlah	13	22	21	19	18	19	18	19	15	18	13	10	19	19	19	21	22	19	20	12	
Responden	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	
TK	0,52	0,88	0,84	0,76	0,72	0,76	0,72	0,76	0,60	0,72	0,52	0,40	0,76	0,76	0,76	0,84	0,88	0,76	0,80	0,48	
Ket	Sedang	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Sedang	

Lampiran 28. Hasil Uji Daya Beda

Siswa	Butir Soal																				Skor	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14	15	17	20	21	22	24	25		
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	KELOMPOK TINGGI
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	19	
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	19	
18	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	18	
20	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	18	
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	17	
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	17	
10	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	17	
15	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	
14	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16	
23	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16	
PT	0,85	1,00	1,00	1,00	1,00	0,92	0,85	0,85	0,92	0,85	0,77	0,77	0,85	0,85	0,85	1,00	1,00	0,85	0,92	0,85		
8	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	15	KELOMPOK RENDAH
3	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	14	
9	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	14	
5	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	13	
11	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	12	
22	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	12	
19	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	10	
21	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	10	
16	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	9	
24	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	8	
2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	3	
17	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	
PR	0,17	0,75	0,67	0,50	0,42	0,58	0,58	0,67	0,25	0,58	0,25	0,00	0,67	0,67	0,67	0,67	0,75	0,67	0,67	0,08		
DB	0,68	0,25	0,33	0,50	0,58	0,34	0,26	0,18	0,67	0,26	0,52	0,77	0,18	0,18	0,18	0,33	0,25	0,18	0,26	0,76		
Ket	Sangat Baik	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Baik	Cukup Baik	Cukup Baik	Sangat Baik	Cukup Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Cukup Baik	Cukup Baik	Cukup Baik	Baik	Cukup Baik	Cukup Baik	Cukup Baik	Sangat Baik		

Lampiran 29. Hasil Uji Normalitas Pre-Test dan Post-Test

Case Processing Summary						
	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
pretest	20	100,0%	0	0,0%	20	100,0%
posttest	20	100,0%	0	0,0%	20	100,0%

Descriptives				
			Statistic	Std. Error
pretest	Mean		47,5000	1,79546
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	43,7421	
		Upper Bound	51,2579	
	5% Trimmed Mean		47,5000	
	Median		45,0000	
	Variance		64,474	
	Std. Deviation		8,02955	
	Minimum		35,00	
	Maximum		60,00	
	Range		25,00	
	Interquartile Range		15,00	
	Skewness		0,169	0,512
	Kurtosis		-1,027	0,992
posttest	Mean		80,7500	1,59254
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	77,4168	
		Upper Bound	84,0832	
	5% Trimmed Mean		80,5556	
	Median		80,0000	
	Variance		50,724	
	Std. Deviation		7,12206	

	Minimum	70,00	
	Maximum	95,00	
	Range	25,00	
	Interquartile Range	10,00	
	Skewness	0,558	0,512
	Kurtosis	-,078	0,992

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	0,172	20	0,122	0,928	20	0,144
posttest	0,192	20	0,052	0,923	20	0,116

a. Lilliefors Significance Correction



Lampiran 30. Hasil Uji Homogenitas

Uji Homogenitas						
Responden	Pre Test		Post Test			
	X	X ²	Y	Y ²		
1	50	2.500	75	5.625		
2	55	3.025	85	7.225	$S^2 = \frac{n \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}$ 64,47368	$S^2 = \frac{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2}{n(n-1)}$ 50,72368
3	55	3.025	85	7.225		
4	45	2.025	75	5.625		
5	60	3.600	95	9.025		
6	40	1.600	75	5.625		
7	45	2.025	80	6.400	$F_{hitung} = \frac{\text{varians besar}}{\text{varians kecil}}$ 1,271077	
8	35	1.225	70	4.900		
9	50	2.500	80	6.400		
10	50	2.500	85	7.225		
11	60	3.600	90	8.100		
12	45	2.025	75	5.625		
13	55	3.025	80	6.400		
14	40	1.600	75	5.625		
15	40	1.600	80	6.400		
16	35	1.225	70	4.900		
17	45	2.025	80	6.400		
18	60	3.600	95	9.025		
19	45	2.025	85	7.225		
20	40	1.600	80	6.400		
Jumlah	950	46.350	1615	131.375		
Kuadrat	902500		2608225			

$$S^2 \text{Pretest} = \frac{n \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}$$

$$S^2 \text{Pretest} = \frac{(20 \times 46350) - (950)^2}{20(20-1)}$$

$$S^2 \text{Pretest} = \frac{927000 - 902500}{380}$$

$$S^2 \text{Pretest} = \frac{24.500}{380}$$

$$S^2 \text{Pretest} = 64,4737$$

$$S^2 \text{Posttest} = \frac{n \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}$$

$$S^2 \text{Posttest} = \frac{(20 \times 131375) - (1615)^2}{20(20-1)}$$

$$S^2 \text{Posttest} = \frac{2627500 - 2608225}{380}$$

$$S^2 \text{Posttest} = \frac{19275}{380}$$

$$S^2 \text{Posttest} = 50,7237$$

Memasukan data ke dalam rumus :

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians besar}}{\text{varians kecil}}$$

$$F_{hitung} = \frac{64,4737}{50,7237}$$

$$F_{hitung} = 1,27$$

Hasil perhitungan menggunakan rumus Fisher diperoleh $F_{hitung} = 1,27$ sedangkan $F_{tabel} = 4,41$ dengan taraf signifikansi 5%. Sehingga dapat disimpulkan $F_{hitung} < F_{tabel}$. Hasil tersebut menunjukkan $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data Homogen.



Lampiran 31. Hasil Uji Hipotesis

Uji Hipotesis Analisis Uji-T

Uji T					
Responden	Pre Test		Post Test		XY
	X	X ²	Y	Y ²	
1	50	2.500	75	5.625	3750
2	55	3.025	85	7.225	4675
3	55	3.025	85	7.225	4675
4	45	2.025	75	5.625	3375
5	60	3.600	95	9.025	5700
6	40	1.600	75	5.625	3000
7	45	2.025	80	6.400	3600
8	35	1.225	70	4.900	2450
9	50	2.500	80	6.400	4000
10	50	2.500	85	7.225	4250
11	60	3.600	90	8.100	5400
12	45	2.025	75	5.625	3375
13	55	3.025	80	6.400	4400
14	40	1.600	75	5.625	3000
15	40	1.600	80	6.400	3200
16	35	1.225	70	4.900	2450
17	45	2.025	80	6.400	3600
18	60	3.600	95	9.025	5700
19	45	2.025	85	7.225	3825
20	40	1.600	80	6.400	3200
Jumlah	950	46.350	1615	131.375	77625
Kuadrat	902500		2608225		
SD	8,02955		7,12205618		
Rata-rata	47,5		80,75		
Varians	64,47		50,72		

Untuk menghitung korelasi antar variabel X dan Y digunakan rumus Product Moment sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N\sum x^2 - (\sum x)^2\}\{N\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{20 \times 77.625 - 950 \times 1.615}{\sqrt{\{20 \times 46.350 - (950)^2\} \{20 \times 131.375 - (1.615)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{1.552.500 - 1.534.250}{\sqrt{\{927.000 - 902.500\} \{2.627.500 - 2.608.225\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{18.250}{\sqrt{\{24.500\} \{19.275\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{18.250}{\sqrt{472.237.500}}$$

$$r_{xy} = \frac{18.250}{21.731,02}$$

$$r_{xy} = 0,839$$

Setelah korelasi maka selanjutnya masuk ke rumus t :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_1}} \right)}}$$

$$t = \frac{47,5 - 80,7}{\sqrt{\frac{64,473}{20} + \frac{50,723}{20} - 2 \cdot 0,839 \left(\frac{8,030}{\sqrt{20}} \right) \left(\frac{7,122}{\sqrt{20}} \right)}}$$

$$t = \frac{33,2}{\sqrt{3,223 + 2,536 - 1,678 \left(\frac{8,030}{4,4721} \right) \left(\frac{7,122}{4,4721} \right)}}$$

$$t = \frac{33,2}{\sqrt{5,759 - 1,678(1,7956)(1,593)}}$$

$$t = \frac{33,2}{\sqrt{4,081.2,860}}$$

$$t = \frac{33,2}{\sqrt{11,672}}$$

$$t = \frac{33,2}{3,416}$$

$$t = 9,719$$

Kesimpulan:

Berdasarkan analisis di atas, didapatkan t_{hitung} sebesar 9,719, t_{hitung} tersebut selanjutnya dibandingkan dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan $db = n_1 + n_2 - 2 = 40 - 2 = 38$ adalah sebesar 2,024. Hasil tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($t_{hitung} = 9,719$ dan $t_{tabel} = 2,024$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya media pembelajaran *game* edukasi meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada pelajaran Bahasa Bali di SD Mutiara Singaraja.



Lampiran 32. Rekapitulasi Hasil Nilai Pre-Test

Rekapitulasi Hasil Nilai Pretest																						
Responden	Nomor Soal																				Total Benar	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	10	50
2	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	11	55
3	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	11	55
4	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	9	45
5	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	12	60
6	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	8	40
7	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	9	45
8	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	7	35
9	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	10	50
10	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	10	50
11	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	12	60
12	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	9	45
13	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	11	55
14	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	8	40
15	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	8	40
16	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	7	35
17	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	9	45
18	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	12	60
19	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	9	45
20	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	8	40
Jumlah																					190	950
Rata-rata																						47,5

Lampiran 33. Rekapitulasi Hasil Nilai Post-Test

Rekapitulasi Hasil Nilai Posttest																						
Responden	Nomor Soal																				Total Benar	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	15	75
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	17	85
3	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	17	85
4	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	15	75
5	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95
6	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	15	75
7	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	16	80
8	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	14	70
9	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	16	80
10	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	17	85
11	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	18	90
12	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	15	75
13	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	16	80
14	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	15	75
15	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	16	80
16	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	14	70
17	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	16	80
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	19	95
19	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	17	85
20	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16	80
Jumlah																				323	1615	
Rata-rata																					80,75	

Lampiran 34. Dokumentasi Kegiatan di SD Mutiara Singaraja



Gambar 1. Wawancara dengan wali kelas IV



Gambar 2. Penyebaran Kuesioner di kelas IV



Gambar 3. Pelaksanaan uji validitas soal di kelas V



Gambar 4. Pelaksanaan uji coba perorangan



Gambar 5. Pelaksanaan uji coba kelompok kecil



Gambar 6. Uji Lapangan di kelas IV



Gambar 7. Pelaksanaan pretes dan posttes



Gambar 8. Siswa mengisi instrument hasil uji coba perorangan



Gambar 9. Siswa mengisi instrument hasil uji coba kelompok kecil



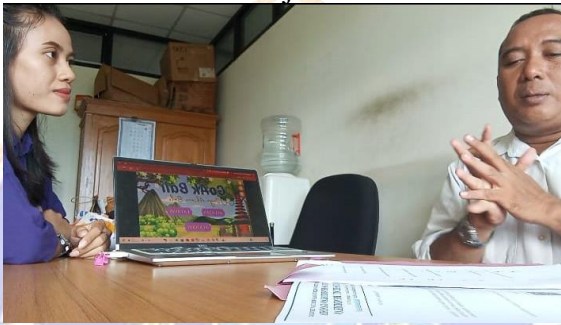
Gambar 10. Siswa kelas IV menggunakan media *game* edukasi



Lampiran 35. Dokumentasi Uji Validitas Media dengan Para Ahli



Gambar 1. Uji Ahli Media



Gambar 2. Uji Ahli Materi



Gambar 3. Uji Ahli Desain

RIWAYAT HIDUP



Ni Nyoman Ayusadewi lahir di Umeanyar pada tanggal 02 April 2002. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Kini penulis beralamat di Desa Umeanyar, Kecamatan Seririt, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri Umeanyar dan lulus pada tahun 2014. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Seririt dan lulus pada tahun 2017. Pada tahun 2020, penulis lulus dari SMA Negeri 1 Seririt dan melanjutkan pendidikan ke Program Studi S1 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha. Pada semester akhir tahun 2024, penulis telah menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan *Game* Edukasi berbasis *Self Regulated Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali Kelas IV Sekolah Dasar Mutiara Singaraja Tahun Pelajaran 2023/2024”.

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan *Game* Edukasi berbasis *Self Regulated Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali Kelas IV Sekolah Dasar Mutiara Singaraja Tahun Pelajaran 2023/2024” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudia ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 12 Juni 2024

Yang membuat pernyataan,

Ni Nyoman Ayusadewi

NIM 2011021017

