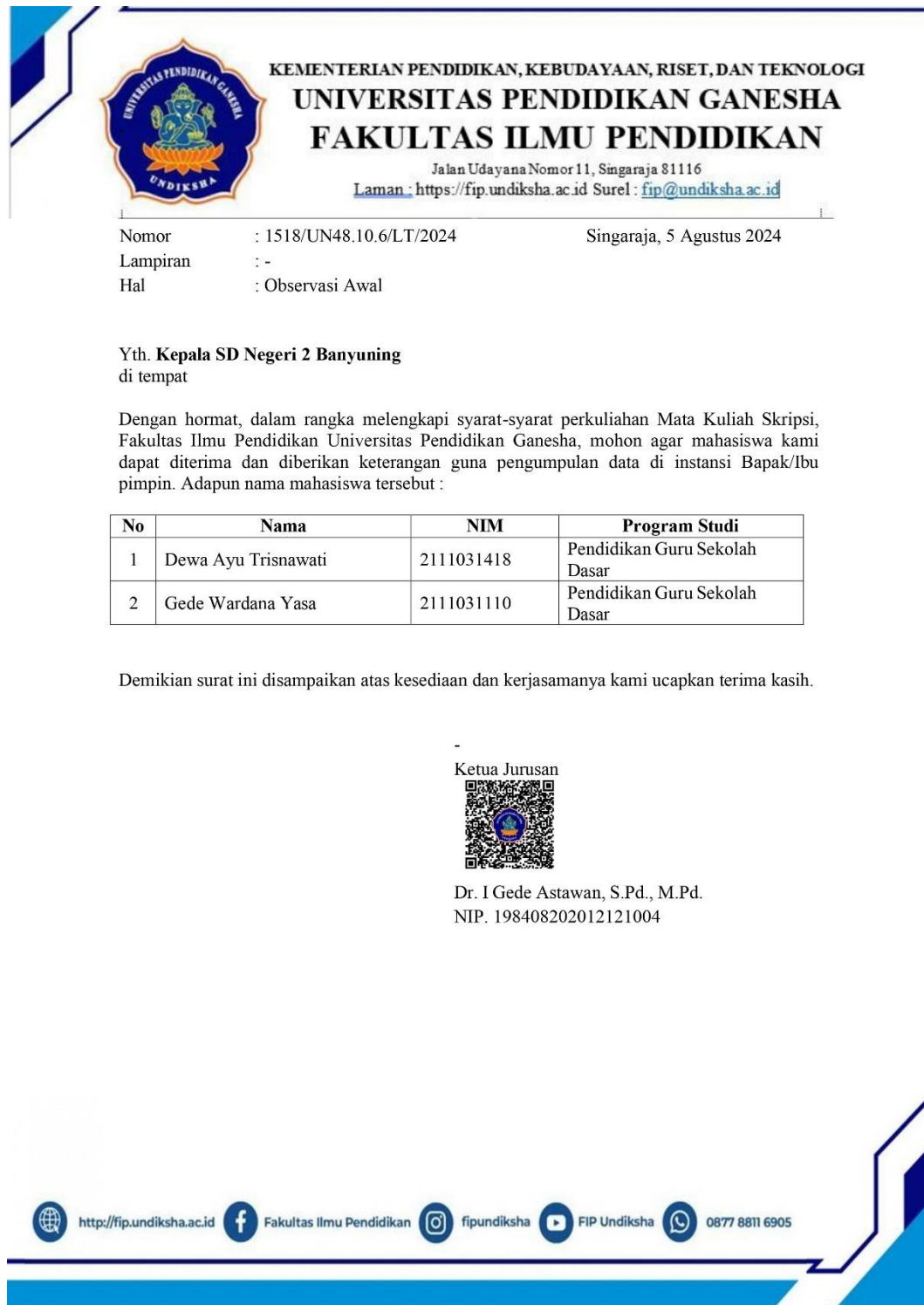


LAMPIRAN



Lampiran 1. Surat Pengantar Observasi



Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melakukan Observasi



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 BANYUNING
Jln. Wr. Supratman No 8 Singaraja



SURAT KETERANGAN
NOMOR: 045.2/050/TU/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Desak Putu Sri Sadwity, S.Pd.
 NIP : 19801222 200604 2 021
 Jabatan : Plt. Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SD Negeri 2 Banyuning

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini.

Nama : Gede Wardana Yasa
 NIM : 2111031110
 Jurusan/Fakultas : Pendidikan Dasar/ Ilmu Pendidikan

Memang benar yang bersangkutan di atas telah melakukan penelitian dan pengumpulan data guna melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 30 Agustus 2024
 Plt. Kepala SDN 2 Banyuning



[Signature]
 Desak Putu Sri Sadwity, S.Pd.
 NIP. 19801222 200604 2 021

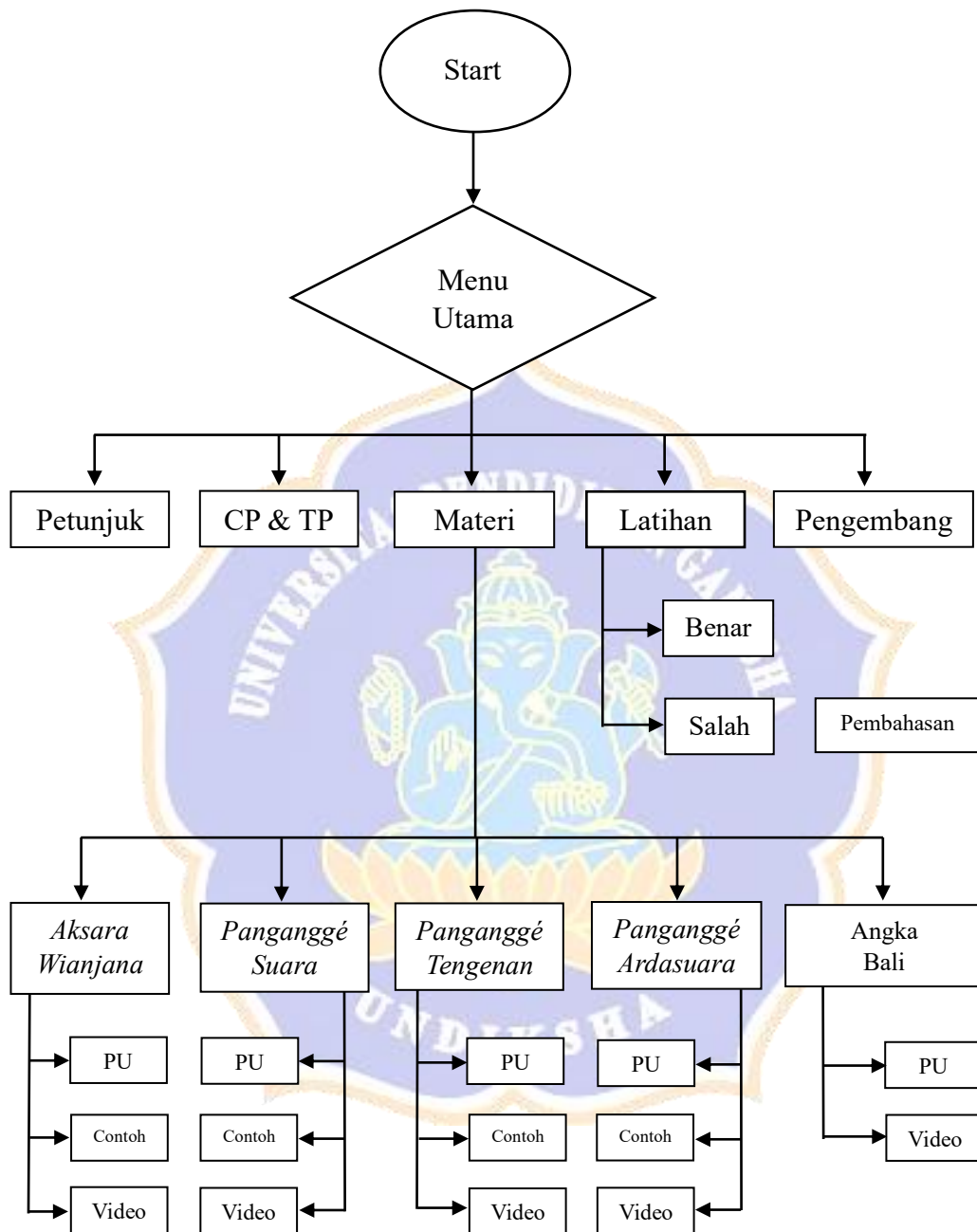
Lampiran 3. Hasil Wawancara

Nama Sekolah : SD Negeri 2 Banyuning
 Nama Wali Kelas : Ni Luh Gede Dwijani, S.Pd
 Kelas : V

No	Pertanyaan	Wawancara
1	Berapa jumlah siswa di kelas?	Siswa kelas V berjumlah 33 siswa
2	Apakah di sekolah ini tersedia sarana dan prasarana yang memadai untuk menunjang pembelajaran (<i>chromebook</i> , <i>LCD</i> , <i>Wi-fi</i> , <i>papan tulis</i> , <i>dls</i>)?	Terdapat sarana yang cukup memadai di sekolah ini untuk menunjang proses pembelajaran. Terdapat 15 <i>chromebook</i> bantuan dari BOS, <i>Wi-Fi</i> dengan kecepatan internet yang cukup bagus juga.
3	Apakah siswa sudah pernah menggunakan <i>chromebook</i> ?	Siswa yang Ibu ajar saat ini semua sudah pernah menggunakan <i>chromebook</i> . Tapi penggunaan <i>chromebook</i> tidaklah setiap hari, hanya di hari dan materi tertentu saja.
4	Bagaimana menurut guru tentang minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Bali?	Sejauh ini, Ibu perhatikan mata pelajaran Bahasa Bali menjadi salah satu mapel yang kurang diminati oleh siswa, selain matematika.
5	Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Bali?	Antara minat belajar dan hasil belajar siswa berbanding lurus. Karena minat mereka sedikit untuk belajar, jadi hasil ulangan atau tes mereka tidak banyak yang diatas KKM.
6	Apakah materi aksara Bali mudah dipahami siswa?	Ini adalah materi yang kurang disukai oleh siswa. Masih banyak siswa yang belum bisa menulis dan menghafal aksara Bali padahal mereka sudah mempelajarinya dari kelas III. Selaginya bisa menulis aksara Bali, tapi menyusun kata atau kalimatnya masih banyak yang berantakan atau tidak sesuai
7	Apakah kendala yang dialami ketika mengajar aksara Bali?	Banyak kendala yang Ibu alami dalam mengajar aksara Bali selama ini. Di sekolah ini tidak ada guru bidang Bahasa Bali, saya bisa mengajari

		mereka namun takut untuk memberikan konsep yang salah karena <i>basic</i> saya bukan disini. Saat ini siswa juga lebih sering menggunakan Bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari, saya kira ini juga menjadi alasan lumayan susah untuk mengajarkan mereka Bahasa Bali. Kalau saya berikan PR menulis aksara Bali, ada juga siswa yang tidak bisa mengerjakannya dirumah karena banyak juga orang tua siswa yang belum mengerti aksara Bali yang membuat siswa tidak bisa belajar secara intens dirumah. Padahal dirumah menjadi satu tempat yang tepat untuk belajar lebih lama dan serius lagi.
8	Apakah dalam proses mengajar aksara Bali pernah menggunakan media pembelajaran? Sertakan contohnya dan hasilnya	Selama ini, saya tidak pernah menggunakan media pembelajaran untuk materi aksara Bali karena contoh aksara sudah ada di buku paket siswa. Untuk membuat media juga Ibu bingung harus buat media seperti apa yang cocok untuk mengajar aksara Bali.
9	Buku acuan apa yang dipakai selama proses mengajar Bahasa Bali?	Ada satu buku yang Ibu jadikan patokan untuk mengajarkan siswa yaitu buku paket bahasa Bali kelas V saja.
10	Penawaran solusi penggunaan Multimedia Interaktif pada materi aksara Bali	Penggunaan media pembelajaran memang sangat penting karena bisa membuat siswa lebih tertarik untuk belajar. Bila ada media pembelajaran untuk materi aksara Bali yang merupakan materi yang kurang diminati siswa, itu akan sangat bagus dan keren sekali.

Lampiran 4. Flowchart Multimedia Interaktif *Paralia*



**PU = Penjelasan Utama*

Lampiran 5. Surat Pengantar Uji Instrumen oleh Ahli



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

Laman : <https://fip.undiksha.ac.id> Surel : fip@undiksha.ac.id

Nomor : 2779/UN48.10.6/LT/2024 Singaraja, 3 Maret 2025
 Lampiran : -
 Hal : Surat Pengantar Uji Judges

Yth.
 Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.
 I Nyoman Sugita Rupiana, S.Sn., M.Pd
 di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrument (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Gede Wardana Yasa
 NIM : 2111031110
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Ketua Jurusan



Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 198408202012121004


<http://fip.undiksha.ac.id>


[Fakultas Ilmu Pendidikan](#)


[fipundiksha](#)


[FIP Undiksha](#)


[0877 8811 6905](tel:087788116905)

Lampiran 6. Surat Keterangan Uji Instrumen Ahli I

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
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 : Prof. Dr. Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP : 197108152001121001
Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Gede Wardana Yasa
NIM : 2111031110
Prodi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan uji *judges* validitas instrumen penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai mestinya.

Singaraja, 5 Maret 2025

Ahli,

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

Lampiran 7. Hasil Uji Instrumen Ahli I

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN AHLI MATERI

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *PARALIA* (*PAPLAJAHAN AKSARA BALI ASYIK*) BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA BALI KELAS V

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan saksama.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.
3. Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan pada kolom yang tersedia apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan terkait butir pernyataan pada instrumen.

B. Tabel Validasi Instrumen Ahli Materi

No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Tujuan				
1	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.		✓	Kuantitas yg ke-2 : ke-3
2	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah konsisten dengan tujuan dan evaluasi.	✓		
Aspek Pembelajaran				
3	Struktur materi dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah benar dan sistematis.	✓		
4	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah lengkap	✓		
5	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah benar.	✓		
6	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah jelas dan mudah dipahami.	✓		
7	Penulisan tata bahasa pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah benar	✓		
8	Penggunaan multimedia interaktif <i>Paralia</i> dapat dijadikan sumber belajar oleh siswa	✓		
Aspek Evaluasi				
9	Soal latihan yang disediakan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓		
10	Terdapat umpan balik dari pada soal latihan di multimedia interaktif <i>Paralia</i>	✓		

C. Komentor/Saran Perbaikan Instrumen

Revisi nomor 1

Singaraja, 5 Maret 2025

Ahli,



Prof. Dr. Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197612142009122002



LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *PARALIA*
(*PAPLAJAHAN AKSARA BALI ASYIK*) BERBASIS KEARIFAN LOKAL
PADA MATA PELAJARAN BAHASA BALI KELAS V

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.
3. Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan pada kolom yang tersedia apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan terkait butir pernyataan pada instrumen.

B. Tabel Validasi Instrumen Ahli Media

No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Pembelajaran				
1	Tujuan pembelajaran dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah dirumuskan dengan jelas.	✓		
2	Petunjuk penggunaan dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah dijabarkan dengan jelas.	✓		
3	Multimedia interaktif <i>Paralia</i> dapat membangun motivasi belajar siswa.	✓		
Aspek Tampilan				
4	Background dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah sesuai	✓		
5	Jenis font yang digunakan dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah sesuai.	✓		
6	Ukuran teks dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah sesuai.	✓		
7	Teks yang ada di multimedia interaktif <i>Paralia</i> dapat dibaca dengan jelas.	✓		
8	Warna setiap elemen dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> disajikan dengan serasi.	✓		
9	Tata letak setiap elemen dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah sesuai.	✓		
10	Penggunaan video pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> dapat mendukung siswa dalam pemahaman materi	✓		
11	Video pembelajaran dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> memiliki kualitas yang baik.	✓		
12	Backsound dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> memiliki kualitas yang baik.	✓		

No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
13	Suara narator dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> memiliki kualitas yang baik.	✓		
Aspek Pemrograman dan Software				
14	Setiap halaman dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah dihubungkan dengan benar.	✓		
15	Multimedia interaktif <i>Paralia</i> dapat berjalan lancar tanpa memberatkan perangkat	✓		
16	Multimedia interaktif <i>Paralia</i> memiliki latihan untuk melatih pemahaman siswa terhadap materi	✓		
17	Multimedia interaktif <i>Paralia</i> dapat diakses dengan mudah.	✓		

C. Komentar/Saran Perbaikan Instrumen

Semua relevan

Singaraja, 5 Maret 2025

Ahli,

Prof. Dr. Made Teguh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197612142009122002

LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *PARALIA*
(*PAPLAJAHAN AKSARA BALI ASYIK*) BERBASIS KEARIFAN LOKAL
PADA MATA PELAJARAN BAHASA BALI KELAS V

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan saksama.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.
3. Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan pada kolom yang tersedia apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan terkait butir pernyataan pada instrumen.

B. Tabel Validasi Instrumen Kepraktisan Siswa

D. Tabel Validasi Instrumen Kepraktisan Siswa

No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Materi				
1	Materi yang terkandung pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah jelas	✓		
2	Materi pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> mudah untuk dipahami	✓		
3	Terdapat contoh penggunaan aksara Bali pada multimedia interaktif <i>Paralia</i>	✓		
Aspek Elemen Multimedia				
4	Audio (suara) pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> memiliki kualitas yang baik	✓		
5	Video pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> memiliki kualitas yang baik	✓		
6	Teks dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> mudah untuk dibaca.	✓		
7	Tampilan pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah jelas	✓		
8	Penggunaan warna pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah sesuai	✓		
Aspek Kebermanfaatan				
9	Penggunaan multimedia interaktif <i>Paralia</i> membuat pembelajaran lebih menyenangkan	✓		
10	Penggunaan multimedia interaktif <i>Paralia</i> menambah semangat untuk belajar	✓		

C. Komentar/Saran Perbaikan Instrumen

Seperti rencana

Singaraja, 5 Maret 2025

Ahli,



Prof. Dr. Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197612142009122002

Lampiran 8. Surat Keterangan Uji Instrumen Ahli II



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
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 Nyoman Sugita Rupiana, S.Sn., M.Pd
NIP : 1974071620231001085
Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Gede Wardana Yasa
NIM : 2111031110
Prodi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan uji *judges* validitas instrumen penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai mestinya.

Singaraja, 5 Maret 2025
Ahli,

I Nyoman Sugita Rupiana, S.Sn., M.Pd
NIP. 1974071620231001085

Lampiran 9. Hasil Uji Ahli II

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN AHLI MATERI

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *PARALIA* (*PAPLAJAHAN AKSARA BALI ASYIK*) BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA BALI KELAS V

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan saksama.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.
3. Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan pada kolom yang tersedia apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan terkait butir pernyataan pada instrumen.

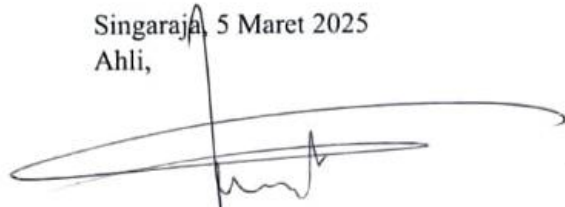
B. Tabel Validasi Instrumen Ahli Materi

No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Tujuan				
1	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓		
2	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah konsisten dengan tujuan dan evaluasi.	✓		
Aspek Pembelajaran				
3	Struktur materi dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah benar dan sistematis.	✓		
4	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah lengkap	✓		
5	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah benar.	✓		
6	Materi yang disajikan dalam media interaktif <i>AR</i> sudah jelas dan mudah dipahami.	✓		
7	Penulisan tata bahasa pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah benar	✓		
8	Penggunaan multimedia interaktif <i>Paralia</i> dapat dijadikan sumber belajar oleh siswa	✓		
Aspek Evaluasi				
9	Soal latihan yang disediakan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓		
10	Terdapat umpan balik dari pada soal latihan di multimedia interaktif <i>Paralia</i>	✓		

C. Komentor/Saran Perbaikan Instrumen

Sema instrumen yang masei Ponds Keleven dan
Sema.

Singaraja, 5 Maret 2025
Ahli,



I Nyoman Sugita Rupiana, S.Sn., M.Pd.
NIP. 1974071620231001085



LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *PARALIA*
(*PAPLAJAHAN AKSARA BALI ASYIK*) BERBASIS KEARIFAN LOKAL
PADA MATA PELAJARAN BAHASA BALI KELAS V

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.
3. Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan pada kolom yang tersedia apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan terkait butir pernyataan pada instrumen.

B. Tabel Validasi Instrumen Ahli Media

7. Tabel Validasi Hasil dan Analisis Media

No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Pembelajaran				
1	Tujuan pembelajaran dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah dirumuskan dengan jelas.	✓		
2	Petunjuk penggunaan dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah dijabarkan dengan jelas.	✓		
3	Multimedia interaktif <i>Paralia</i> dapat membangun motivasi belajar siswa.	✓		
Aspek Tampilan				
4	Background dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah sesuai	✓		
5	Jenis font yang digunakan dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah sesuai.	✓		
6	Ukuran teks dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah sesuai.	✓		
7	Teks yang ada di multimedia interaktif <i>Paralia</i> dapat dibaca dengan jelas.	✓		
8	Warna setiap elemen dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> disajikan dengan serasi.	✓		
9	Tata letak setiap elemen dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah sesuai.	✓		
10	Penggunaan video pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> dapat mendukung siswa dalam pemahaman materi	✓		
11	Video pembelajaran dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> memiliki kualitas yang baik.	✓		
12	Backsound dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> memiliki kualitas yang baik.	✓		

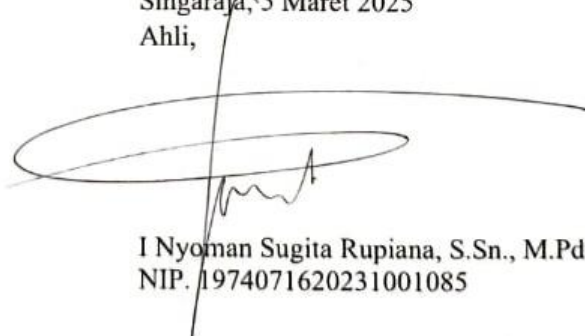
No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
13	Suara narator dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> memiliki kualitas yang baik.	✓		
Aspek Pemrograman dan Software				
14	Setiap halaman dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah dihubungkan dengan benar.	✓		
15	Multimedia interaktif <i>Paralia</i> dapat berjalan lancar tanpa memberatkan perangkat	✓		
16	Multimedia interaktif <i>Paralia</i> memiliki latihan untuk melatih pemahaman siswa terhadap materi	✓		
17	Multimedia interaktif <i>Paralia</i> dapat diakses dengan mudah.	✓		

C. Komentor/Saran Perbaikan Instrumen

Sangat intrusif Media Paralia Relevan dan Sebaik.

Singaraja, 5 Maret 2025

Ahli,



I Nyoman Sugita Rupiana, S.Sn., M.Pd.
NIP. 1974071620231001085

LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *PARALIA*
(*PAPLAJAHAN AKSARA BALI ASYIK*) BERBASIS KEARIFAN LOKAL
PADA MATA PELAJARAN BAHASA BALI KELAS V

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan saksama.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.
3. Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan pada kolom yang tersedia apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan terkait butir pernyataan pada instrumen.

B. Tabel Validasi Instrumen Kepraktisan Siswa

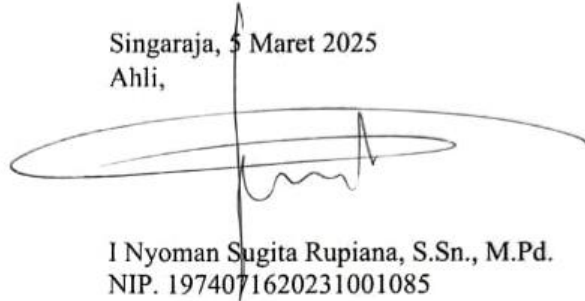
B. Tabel validasi Instrumen Kepraktisan Siswa

No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Materi				
1	Materi yang terkandung pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah jelas	✓		
2	Materi pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> mudah untuk dipahami	✓		
3	Terdapat contoh penggunaan aksara Bali pada multimedia interaktif <i>Paralia</i>	✓		
Aspek Elemen Multimedia				
4	Audio (suara) pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> memiliki kualitas yang baik	✓		
5	Video pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> memiliki kualitas yang baik	✓		
6	Teks dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> mudah untuk dibaca.	✓		
7	Tampilan pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah jelas	✓		
8	Penggunaan warna pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah sesuai	✓		
Aspek Kebermanfaatan				
9	Penggunaan multimedia interaktif <i>Paralia</i> membuat pembelajaran lebih menyenangkan	✓		
10	Penggunaan multimedia interaktif <i>Paralia</i> menambah semangat untuk belajar	✓		

C. Komentar/Saran Perbaikan Instrumen

Saran instrumen relevan karena bah
relevan dan relevan

Singaraja, 5 Maret 2025
Ahli,



I Nyoman Sugita Rupiana, S.Sn., M.Pd.
NIP. 1974071620231001085



Lampiran 10. Analisis Hasil Isi Instrumen

HASIL UJI VALIDITAS ISI INSTRUMEN AHLI MATERI PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *PARALIA* (*PAPLAJAHAN AKSARA BALI ASYIK*) BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA BALI KELAS V

Validitas isi instrument ahli materi pada penelitian ini telah diuji oleh dua ahli : Ahli I yakni Prof. Dr. Made Tegeh, S.Pd., M.Pd. dan Ahli II yakni I Nyoman Sugita Rupiana, S.Sn., M.Pd.. Penilaian dari kedua ahli ditabulasikan menggunakan tabulasi silang *Gregory*, sebagai berikut:

	Ahli II		
	Penilaian Ahli	Tidak Relevan	Relevan
		A	B
Ahli I	Tidak Relevan	0	1
	Relevan	0	9
		C	D

Berdasarkan hasil analisis tabulasi silang diatas, maka untuk nilai koefisien validitas instrument ahli materi dapat dihitung menggunakan rumus *Gregory* sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Koefisien validitas isi} &= \frac{D}{(A + B + C + D)} \\
 &= \frac{9}{(0 + 1 + 0 + 9)} \\
 &= \frac{9}{10} \\
 &= 0,90
 \end{aligned}$$

Koefisien validitas isi instrument ahli materi memperoleh nilai 0,90 yang masuk dalam kriteria validitas sangat tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrument ahli materi layak digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.

HASIL UJI VALIDITAS ISI INSTRUMEN AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *PARALIA*
(*PAPLAJAHAN AKSARA BALI ASYIK*) BERBASIS KEARIFAN LOKAL
PADA MATA PELAJARAN BAHASA BALI KELAS V

Validitas isi instrument ahli media pada penelitian ini telah diuji oleh dua ahli : Ahli I yakni Prof. Dr. Made Tegeh, S.Pd., M.Pd. dan Ahli II yakni I Nyoman Sugita Rupiana, S.Sn., M.Pd.. Penilaian dari kedua ahli ditabulasikan menggunakan tabulasi silang *Gregory*, sebagai berikut:

	Ahli II		
	Penilaian Ahli	Tidak Relevan	Relevan
		A	B
Ahli I	Tidak Relevan	0	0
	Relevan	0	10

Berdasarkan hasil analisis tabulasi silang diatas, maka untuk nilai koefisien validitas instrument ahli media dapat dihitung menggunakan rumus *Gregory* sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Koefisien validitas isi} &= \frac{D}{(A + B + C + D)} \\
 &= \frac{10}{(0 + 0 + 0 + 10)} \\
 &= \frac{10}{10} \\
 &= 1,00
 \end{aligned}$$

Koefisien validitas isi instrument ahli media memperoleh nilai 1,00 yang masuk dalam kriteria validitas sangat tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrument ahli media layak digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.

HASIL UJI VALIDITAS ISI INSTRUMEN VALIDASI SISWA
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *PARALIA*
(*PAPLAJAHAN AKSARA BALI ASYIK*) BERBASIS KEARIFAN LOKAL
PADA MATA PELAJARAN BAHASA BALI KELAS V

Validitas isi instrument uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil pada penelitian ini telah diuji oleh dua ahli : Ahli I yakni Prof. Dr. Made Tegeh, S.Pd., M.Pd. dan Ahli II yakni I Nyoman Sugita Rupiana, S.Sn., M.Pd.. Penilaian dari kedua ahli ditabulasikan menggunakan tabulasi silang *Gregory*, sebagai berikut:

	Ahli II		
	Penilaian Ahli	Tidak Relevan	Relevan
	Ahli I	A	B
		0	0
		C	D
		0	10

Berdasarkan hasil analisis tabulasi silang diatas, maka untuk nilai koefisien validitas instrument validasi siswa dapat dihitung menggunakan rumus *Gregory* sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Koefisien validitas isi} &= \frac{D}{(A + B + C + D)} \\
 &= \frac{10}{(0 + 0 + 0 + 10)} \\
 &= \frac{10}{10} \\
 &= 1,00
 \end{aligned}$$

Koefisien validitas isi instrument validasi siswa memperoleh nilai 1,00 yang masuk dalam kriteria validitas sangat tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrument uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil layak digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.

Lampiran 11. Surat Pengantar Uji Materi Ahli I



Nomor : 3013/UN48.10.6/LT/2024 Singaraja, 6 Maret 2025
 Lampiran : -
 Hal : Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian

Yth.
 I Nyoman Sugita Rupiana, S.Sn., M.Pd
 di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Gede Wardana Yasa
 NIM : 2111031110
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Ketua Jurusan



Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 198408202012121004

Lampiran 12. Surat Keterangan Uji Ahli Materi I

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
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 Nyoman Sugita Rupiana, S.Sn., M.Pd.
NIP : 1974071620231001085
Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Gede Wardana Yasa
NIM : 2111031110
Prodi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan uji *judges* validitas materi. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai mestinya.

Singaraja, 7 Maret 2025
Ahli,

I Nyoman Sugita Rupiana, S.Sn., M.Pd.
NIP. 1974071620231001085

Lampiran 13. Hasil Validasi Ahli Materi I

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *PARALIA*
(*PAPLAJAHAN AKSARA BALI ASYIK*) BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA
MATA PELAJARAN BAHASA BALI KELAS V

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif *Paralia* (*Paplanjahan Aksara Bali Asyik*) Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali Kelas V

Peneliti : Gede Wardana Yasa

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan saksama.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan, adalah sebagai berikut.
 4 = Sangat Setuju (SS)
 3 = Setuju (S)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
3. Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan pada kolom yang tersedia apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan.
4. Bapak/Ibu dapat menyimpulkan kelayakan materi dengan mengisi kesimpulan yang telah disediakan.

B. Tabel Validasi Ahli Materi

B. Tabel Validasi Ahli Materi					
No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Tujuan					
1	Tujuan pembelajaran dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah dirumuskan dengan jelas.				✓
2	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah konsisten dengan tujuan dan evaluasi.				✓
Aspek Pembelajaran					
3	Struktur materi dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah benar dan sistematis.				✓
4	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah lengkap				✓
5	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah benar.				✓
6	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah jelas dan mudah dipahami.				✓
7	Penulisan tata bahasa pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah benar				✓

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
8	Penggunaan multimedia interaktif <i>Paralia</i> dapat dijadikan sumber belajar oleh siswa				✓
Aspek Evaluasi					
9	Soal latihan yang disediakan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
10	Terdapat umpan balik dari pada soal latihan di multimedia interaktif <i>Paralia</i>				✓

C. Komentar/Saran

Sama seperti Materi Paralia Valid dan Sesuai

D. Kesimpulan

Materi pada multimedia interaktif *Paralia* berbasis kearifan lokal ini dinyatakan:

- ①. Layak digunakan tanpa revisi
 2. Layak digunakan dengan revisi
 3. Tidak layak digunakan
- (Lingkari salah satu pernyataan yang sesuai)

Singaraja, 7 Maret 2025
Ahli,



I Nyoman Sugita Rupiana, S.Sn., M.Pd.
NIP. 1974071620231001085

Lampiran 14. Surat Pengantar Uji Materi Ahli II



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
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 : Ni Komang Widiani, S.Pd.H., M.Pd
NIP : 1987053120220202023
Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Gede Wardana Yasa
NIM : 2111031110
Prodi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan uji *judges* validitas materi. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai mestinya.



Singaraja, 7 Maret 2025

Ahli,

Ni Komang Widiani, S.Pd.H., M.Pd
NIP. 1987053120220202023

Lampiran 15. Hasil Validasi Ahli Materi II

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *PARALIA* (*PAPLAJAHAN AKSARA BALI ASYIK*) BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA BALI KELAS V

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif *Paralia* (*Paplanjahan Aksara Bali Asyik*) Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali Kelas V

Peneliti : Gede Wardana Yasa

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan saksama.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan, adalah sebagai berikut.
4 = Sangat Setuju (SS)
3 = Setuju (S)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
3. Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan pada kolom yang tersedia apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan.
4. Bapak/Ibu dapat menyimpulkan kelayakan materi dengan mengisi kesimpulan yang telah disediakan.

B. Tabel Validasi Ahli Materi

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Tujuan					
1	Tujuan pembelajaran dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah dirumuskan dengan jelas.			✓	
2	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah konsisten dengan tujuan dan evaluasi.				✓
Aspek Pembelajaran					
3	Struktur materi dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah benar dan sistematis.				✓
4	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah lengkap				✓
5	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah benar.				✓
6	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah jelas dan mudah dipahami.				✓
7	Penulisan tata bahasa pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah benar				✓

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
8	Penggunaan multimedia interaktif <i>Paralia</i> dapat dijadikan sumber belajar oleh siswa				✓
Aspek Evaluasi					
9	Soal latihan yang disediakan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
10	Terdapat umpan balik dari pada soal latihan di multimedia interaktif <i>Paralia</i>				✓

C. Komentor/Saran

Semua sudah sesuai, namun pada tujuan pembelajaran kata "Menganalisis" mungkin bisa diganti dg kata "Memahami".

D. Kesimpulan

Materi pada multimedia interaktif *Paralia* berbasis kearifan lokal ini dinyatakan:

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

(Lingkari salah satu pernyataan yang sesuai)

Singaraja, 7 Maret 2025

Ahli,



Ni Komang Widiani, S.Pd.H., M.Pd
NIP. 1987053120220202023

Lampiran 16. Analisis Validitas Ahli Materi

No.	Pernyataan	Skor	
		Ahli I	Ahli II
Aspek Tujuan			
1	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4	3
2	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah konsisten dengan tujuan dan evaluasi.	4	4
Aspek Pembelajaran			
3	Struktur materi dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah benar dan sistematis.	4	4
4	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah lengkap	4	4
5	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah benar.	4	4
6	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah jelas dan mudah dipahami.	4	4
7	Penulisan tata bahasa pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah benar	4	4
8	Penggunaan multimedia interaktif <i>Paralia</i> dapat dijadikan sumber belajar oleh siswa	4	4
Aspek Evaluasi			
9	Soal latihan yang disediakan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	4
10	Terdapat umpan balik dari pada soal latihan di multimedia interaktif <i>Paralia</i>	4	4
Total Skor		40	39

Data hasil uji validitas materi oleh kedua ahli, kemudian diuji validitasnya menggunakan rumus indeks validitas Aiken. Berikut merupakan hasil analisis validitas materi:

Butir	Ahli		S_1	S_2	$\sum S$	$n(c-1)$	V	Kriteria
	I	II						
Butir - 1	4	3	3	2	5	6	0,83	Sangat Baik
Butir - 2	4	4	3	3	6	6	1,00	Sangat Baik
Butir - 3	4	4	3	3	6	6	1,00	Sangat Baik
Butir - 4	4	4	3	3	6	6	1,00	Sangat Baik
Butir - 5	4	4	3	3	6	6	1,00	Sangat Baik
Butir - 6	4	4	3	3	6	6	1,00	Sangat Baik
Butir - 7	4	4	3	3	6	6	1,00	Sangat Baik
Butir - 8	4	4	3	3	6	6	1,00	Sangat Baik

Butir	Ahli		S_1	S_2	$\sum S$	$n(c-1)$	V	Kriteria
	I	II						
Butir - 9	4	4	3	3	6	6	1,00	Sangat Baik
Butir - 10	4	4	3	3	6	6	1,00	Sangat Baik
Total	40	39	30	29	59	60	0,983	Sangat Baik

Berdasarkan analisis data menggunakan indeks validitas Aiken diperoleh hasil validitas materi pada multimedia interaktif *Paralia* berbasis kearifan lokal sebesar 0,983 dengan kriteria validitas sangat baik.



Lampiran 17. Surat Pengantar Uji Media Ahli I



Nomor : 3012/UN48.10.6/LT/2024 Singaraja, 6 Maret 2025
 Lampiran : -
 Hal : Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian

Yth.
 Prof. Dr. Made Teguh, S.Pd., M.Pd.
 di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Gede Wardana Yasa
 NIM : 2111031110
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Ketua Jurusan



Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 198408202012121004

Lampiran 18. Surat Keterangan Uji Ahli Media I



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
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 : Prof. Dr. Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP : 197108152001121001
Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Gede Wardana Yasa
NIM : 2111031110
Prodi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan uji *judges* validitas media. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai mestinya.

Singaraja, 7 Maret 2025
Ahli

Prof. Dr. Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197612142009122002

Lampiran 19. Hasil Validasi Ahli Media I

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *PARALIA* (*PAPLAJAHAN AKSARA BALI ASYIK*) BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA BALI KELAS V

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif *Paralia* (*Paplanjahan Aksara Bali Asyik*) Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali Kelas V

Peneliti : Gede Wardana Yasa

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan saksama.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan, adalah sebagai berikut.
4 = Sangat Setuju (SS)
3 = Setuju (S)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
3. Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan pada kolom yang tersedia apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan.
4. Bapak/Ibu dapat menyimpulkan kelayakan materi dengan mengisi kesimpulan yang telah disediakan.

B. Tabel Validasi Ahli Media

No.		Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
			STS	TS	S	SS
Aspek Pembelajaran						
1	Tujuan pembelajaran dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah dirumuskan dengan jelas.				✓	
2	Petunjuk penggunaan dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah dijabarkan dengan jelas.				✓	
3	Multimedia interaktif <i>Paralia</i> dapat membangun motivasi belajar siswa.					✓
Aspek Tampilan						
4	<i>Background</i> dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah sesuai					✓
5	Jenis <i>font</i> yang digunakan dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah sesuai.					✓
6	Ukuran teks dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah sesuai.					✓
7	Teks yang ada di multimedia interaktif <i>Paralia</i> dapat dibaca dengan jelas.					✓

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
8	Warna setiap elemen dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> disajikan dengan serasi.				✓
9	Tata letak setiap elemen dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah sesuai.				✓
10	Penggunaan video pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> dapat mendukung siswa dalam pemahaman materi				✓
11	Video pembelajaran dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> memiliki kualitas yang baik.				✓
12	Backsound dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> memiliki kualitas yang baik.				✓
13	Suara narator dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> memiliki kualitas yang baik.				✓
Aspek Pemrograman					
14	Setiap halaman dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah dihubungkan dengan benar.				✓
15	Multimedia interaktif <i>Paralia</i> dapat berjalan lancar tanpa memberatkan perangkat				✓
16	Multimedia interaktif <i>Paralia</i> memiliki latihan untuk melatih pemahaman siswa terhadap materi				✓
19	Multimedia interaktif <i>Paralia</i> dapat diakses dengan mudah.				✓

C. Komentar/Saran

1. Sasaran pd cover lebih dikonstraskan antara teks & catamnya. 2. Next atau back dihapus, jika tidak diperlukan lagi. 3. Tambahkan petunjuk latihan

D. Kesimpulan

Multimedia interaktif *Paralia* berbasis kearifan lokal ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
 2. Layak digunakan dengan revisi
 3. Tidak layak digunakan
- (Lingkari salah satu pernyataan yang sesuai)

Singaraja, 7 Maret 2025

Ahli



Prof. Dr. Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197612142009122002



Lampiran 20. Surat Pengantar Uji Media Ahli II



Nomor : 3013/UN48.10.6/LT/2024 Singaraja, 6 Maret 2025
 Lampiran : -
 Hal : Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian

Yth.
 I Nyoman Sugita Rupiana, S.Sn., M.Pd
 di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Gede Wardana Yasa
 NIM : 2111031110
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Ketua Jurusan



Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 198408202012121004

Lampiran 21. Surat Keterangan Uji Ahli Media II



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
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 Nyoman Sugita Rupiana, S.Sn., M.Pd.
NIP : 1974071620231001085
Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Gede Wardana Yasa
NIM : 2111031110
Prodi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan uji *judges* validitas media. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai mestinya.

Singaraja, 7 Maret 2025
Ahli,

I Nyoman Sugita Rupiana, S.Sn., M.Pd.
NIP. 1974071620231001085

Lampiran 22. Hasil Validasi Ahli Media II

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *PARALIA* (*PAPLAJAHAN AKSARA BALI ASYIK*) BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA BALI KELAS V

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif *Paralia* (*Paplanjahan Aksara Bali Asyik*) Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali Kelas V

Peneliti : Gede Wardana Yasa

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan saksama.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan, adalah sebagai berikut.
4 = Sangat Setuju (SS)
3 = Setuju (S)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
3. Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan pada kolom yang tersedia apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan.
4. Bapak/Ibu dapat menyimpulkan kelayakan materi dengan mengisi kesimpulan yang telah disediakan.

B. Tabel Validasi Ahli Media

No.		Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
			STS	TS	S	SS
Aspek Pembelajaran						
1	Tujuan pembelajaran dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah dirumuskan dengan jelas.					✓
2	Petunjuk penggunaan dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah dijabarkan dengan jelas.					✓
3	Multimedia interaktif <i>Paralia</i> dapat membangun motivasi belajar siswa.					✓
Aspek Tampilan						
4	<i>Background</i> dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah sesuai					✓
5	Jenis <i>font</i> yang digunakan dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah sesuai.					✓
6	Ukuran teks dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah sesuai.					✓
7	Teks yang ada di multimedia interaktif <i>Paralia</i> dapat dibaca dengan jelas.					✓

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
8	Warna setiap elemen dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> disajikan dengan serasi.				✓
9	Tata letak setiap elemen dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah sesuai.				✓
10	Penggunaan video pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> dapat mendukung siswa dalam pemahaman materi				✓
11	Video pembelajaran dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> memiliki kualitas yang baik.				✓
12	Backsound dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> memiliki kualitas yang baik.				✓
13	Suara narator dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> memiliki kualitas yang baik.				✓
Aspek Pemrograman					
14	Setiap halaman dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah dihubungkan dengan benar.				✓
15	Multimedia interaktif <i>Paralia</i> dapat berjalan lancar tanpa memberatkan perangkat				✓
16	Multimedia interaktif <i>Paralia</i> memiliki latihan untuk melatih pemahaman siswa terhadap materi				✓
19	Multimedia interaktif <i>Paralia</i> dapat diakses dengan mudah.				✓

C. Komentar/Saran

Calun ini merupakan Media Pembelajaran yang baik dan sesuai.



D. Kesimpulan

Multimedia interaktif *Paralia* berbasis kearifan lokal ini dinyatakan:

- ☒ 1. Layak digunakan tanpa revisi
- 2. Layak digunakan dengan revisi
- 3. Tidak layak digunakan

(Lingkari salah satu pernyataan yang sesuai)

Singaraja, 7 Maret 2025
Ahli



I Nyoman Sugita Rupiana, S.Sn., M.Pd.
NIP. 1974071620231001085

Lampiran 23. Analisis Validitas Ahli Media

No.	Pernyataan	Skor	
		Ahli I	Ahli II
Aspek Pembelajaran			
1	Tujuan pembelajaran dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah dirumuskan dengan jelas.	3	4
2	Petunjuk penggunaan dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah dijabarkan dengan jelas.	3	4
3	Multimedia interaktif <i>Paralia</i> dapat membangun motivasi belajar siswa.	4	4
Aspek Tampilan			
4	Background dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah sesuai	4	4
5	Jenis font yang digunakan dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah sesuai.	4	4
6	Ukuran teks dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah sesuai.	4	4
7	Teks yang ada di multimedia interaktif <i>Paralia</i> dapat dibaca dengan jelas.	4	4
8	Warna setiap elemen dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> disajikan dengan serasi.	4	4
9	Tata letak setiap elemen dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah sesuai.	4	4
10	Penggunaan video pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> dapat mendukung siswa dalam pemahaman materi	4	4
11	Video pembelajaran dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> memiliki kualitas yang baik.	4	4
12	Backsound dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> memiliki kualitas yang baik.	4	4
13	Suara narator dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> memiliki kualitas yang baik.	4	4
Aspek Pemrograman dan Software			
14	Setiap halaman dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah dihubungkan dengan benar.	4	4
15	Multimedia interaktif <i>Paralia</i> dapat berjalan lancar tanpa memberatkan perangkat	4	4
16	Multimedia interaktif <i>Paralia</i> memiliki latihan untuk melatih pemahaman siswa terhadap materi	4	4
17	Multimedia interaktif <i>Paralia</i> dapat diakses dengan mudah.	4	4
Total Skor		66	68

Data hasil uji validitas media oleh kedua ahli, kemudian diuji validitasnya menggunakan rumus indeks validitas Aiken. Berikut merupakan hasil analisis validitas media:

Butir	Ahli		S_1	S_2	$\sum S$	$n(c-1)$	V	Kriteria
	I	II						
Butir - 1	3	4	2	3	5	6	0,83	Sangat Baik
Butir - 2	3	4	2	3	5	6	0,83	Sangat Baik
Butir - 3	4	4	3	3	6	6	1,00	Sangat Baik
Butir - 4	4	4	3	3	6	6	1,00	Sangat Baik
Butir - 5	4	4	3	3	6	6	1,00	Sangat Baik
Butir - 6	4	4	3	3	6	6	1,00	Sangat Baik
Butir - 7	4	4	3	3	6	6	1,00	Sangat Baik
Butir - 8	4	4	3	3	6	6	1,00	Sangat Baik
Butir - 9	4	4	3	3	6	6	1,00	Sangat Baik
Butir - 10	4	4	3	3	6	6	1,00	Sangat Baik
Butir - 11	4	4	3	3	6	6	1,00	Sangat Baik
Butir - 12	4	4	3	3	6	6	1,00	Sangat Baik
Butir - 13	4	4	3	3	6	6	1,00	Sangat Baik
Butir - 14	4	4	3	3	6	6	1,00	Sangat Baik
Butir - 15	4	4	3	3	6	6	1,00	Sangat Baik
Butir - 16	4	4	3	3	6	6	1,00	Sangat Baik
Butir - 17	4	4	3	3	6	6	1,00	Sangat Baik
Total	66	68	49	51	100	102	0,98	Sangat Baik

Berdasarkan analisis data menggunakan indeks validitas Aiken diperoleh hasil validitas media pada multimedia interaktif *Paralia* berbasis kearifan lokal sebesar 0,98 dengan kriteria validitas sangat baik.

Lampiran 24. Surat Izin Penelitian

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Laman : https://fip.undiksha.ac.id Surel : fip@undiksha.ac.id	
Nomor	: 3060/UN48.10.1/LT/2024	Singaraja, 7 Maret 2025
Lampiran	: -	
Hal	: Ijin Penelitian (Skripsi)	
Yth. Kepala Sekolah SD Negeri 2 Banyuning di tempat Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut. Nama : Gede Wardana Yasa NIM : 2111031110 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar 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		
 http://fip.undiksha.ac.id  Fakultas Ilmu Pendidikan  fipundiksha  FIP Undiksha  0877 8811 6905		

Lampiran 25. Surat Pernyataan Telah Melaksanakan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 BANYUNING
Jln. Wr. Supratman No 8 Singaraja



SURAT KETERANGAN
NOMOR: 045.2/0146/TU/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Desak Putu Sri Sadwity, S.Pd.
 NIP : 19801222 200604 2 021
 Jabatan : Plt. Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SD Negeri 2 Banyuning

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini.

Nama : Gede Wardana Yasa
 NIM : 2111031110
 Jurusan/Fakultas : SI PGSD/Ilmu Pendidikan

Memang benar yang bersangkutan di atas telah melakukan penelitian dan pengumpulan data guna melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 13 Maret 2025

Plt. Kepala SDN 2 Banyuning



[Signature]
 Desak Putu Sri Sadwity, S.Pd.
 NIP. 19801222 200604 2 021

Lampiran 26. Daftar Hadir Subjek Uji Coba Perorangan

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *PARALIA* (*PAPLAJAHAN AKSARA BALI ASYIK*) BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA BALI KELAS V

DAFTAR HADIR SUBJEK UJI COBA PERORANGAN

No	Nama	Tanda Tangan
1	Komang Suma Jaya	SA
2	Putu Anandita Putri	Putu
3	Wayan Surya Widiasa	Surya

Singaraja, 11 Maret 2025
Wali Kelas V SDN 2 Banyuning



Ni Luh Gede Dwijani, S.Pd.SD
NIP. 197202181998032005



Lampiran 27. Hasil Uji Coba Perorangan

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *PARALIA* (*PAPLAJAHAN AKSARA BALI ASYIK*) BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA BALI KELAS V

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif *Paralia* (*Paplanjahan Aksara Bali Asyik*) Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali Kelas V

Peneliti : Gede Wardana Yasa

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Siswa menuliskan identitas pada kolom yang tersedia.
2. Siswa membaca setiap butir pernyataan dengan seksama.
3. Siswa dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan, adalah sebagai berikut.
4 = Sangat Setuju (SS)
3 = Setuju (S)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
4. Apabila terdapat saran, siswa dapat menuliskannya pada kolom yang tersedia.

B. Identitas Siswa

Nama : Putri Anandita Putri
No. : 25
Kelas : 5B
Sekolah : SDN 2 Banyuning

C. Tabel Respon Siswa

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Materi					
1	Materi yang terkandung pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah jelas				✓
2	Materi pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> mudah untuk dipahami				✓
3	Terdapat contoh penggunaan aksara Bali pada multimedia interaktif <i>Paralia</i>			✓	
Aspek Elemen Multimedia					
4	Audio (suara) pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> memiliki kualitas yang baik				✓

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
5	Video pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> memiliki kualitas yang baik				✓
6	Teks dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> mudah untuk dibaca.			✓	
7	Tampilan pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah jelas				✓
8	Penggunaan warna pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah sesuai				✓
Aspek Kebermanfaatan					
9	Penggunaan multimedia interaktif <i>Paralia</i> membuat pembelajaran lebih menyenangkan				✓
10	Penggunaan multimedia interaktif <i>Paralia</i> menambah semangat untuk belajar				✓

D. Komentaris/Saran Siswa

Suara jelas

Singaraja, 11 Maret 2025
 Siswa,


 Putu Anandiba Pertri

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *PARALIA*
(PAPLAJAHAN AKSARA BALI ASYIK) BERBASIS KEARIFAN LOKAL
PADA MATA PELAJARAN BAHASA BALI KELAS V**

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif *Paralia* (Paplanjahan Aksara Bali Asyik) Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali Kelas V

Peneliti : Gede Wardana Yasa

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Siswa menuliskan identitas pada kolom yang tersedia.
2. Siswa membaca setiap butir pernyataan dengan seksama.
3. Siswa dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan, adalah sebagai berikut.
4 = Sangat Setuju (SS)
3 = Setuju (S)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
4. Apabila terdapat saran, siswa dapat menuliskannya pada kolom yang tersedia.

B. Identitas Siswa

Nama : Wayan Surya Widiasa

No. : 30

Kelas : 5B

Sekolah : SDN 2 Banguning

C. Tabel Respon Siswa

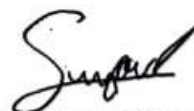
No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Materi					
1	Materi yang terkandung pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah jelas				✓
2	Materi pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> mudah untuk dipahami			✓	
3	Terdapat contoh penggunaan aksara Bali pada multimedia interaktif <i>Paralia</i>				✓
Aspek Elemen Multimedia					
4	Audio (suara) pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> memiliki kualitas yang baik				✓

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
5	Video pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> memiliki kualitas yang baik				✓
6	Teks dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> mudah untuk dibaca.				✓
7	Tampilan pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah jelas				✓
8	Penggunaan warna pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah sesuai			✓	
Aspek Kebermanfaatan					
9	Penggunaan multimedia interaktif <i>Paralia</i> membuat pembelajaran lebih menyenangkan				✓
10	Penggunaan multimedia interaktif <i>Paralia</i> menambah semangat untuk belajar				✓

D. Komentor/Saran Siswa

Suara kurang jelas

Singaraja, 11 Maret 2025
Siswa, Wayan Surya Widiasta



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *PARALIA*
(PAPLAJAHAN AKSARA BALI ASYIK) BERBASIS KEARIFAN LOKAL
PADA MATA PELAJARAN BAHASA BALI KELAS V**

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif *Paralia* (Paplanjahan Aksara Bali Asyik) Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali Kelas V

Peneliti : Gede Wardana Yasa

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Siswa menuliskan identitas pada kolom yang tersedia.
2. Siswa membaca setiap butir pernyataan dengan seksama.
3. Siswa dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan, adalah sebagai berikut.
4 = Sangat Setuju (SS)
3 = Setuju (S)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
4. Apabila terdapat saran, siswa dapat menuliskannya pada kolom yang tersedia.

B. Identitas Siswa

Nama : Koman9 Soma Jaya

No. : 4

Kelas : VB

Sekolah : SD negeri 2 Banyuning

C. Tabel Respon Siswa

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Materi					
1	Materi yang terkandung pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah jelas			✓	
2	Materi pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> mudah untuk dipahami				✓
3	Terdapat contoh penggunaan aksara Bali pada multimedia interaktif <i>Paralia</i>				✓
Aspek Elemen Multimedia					
4	Audio (suara) pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> memiliki kualitas yang baik			✓	

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
5	Video pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> memiliki kualitas yang baik				✓
6	Teks dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> mudah untuk dibaca.				✓
7	Tampilan pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah jelas				✓
8	Penggunaan warna pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah sesuai				✓
Aspek Kebermanfaatan					
9	Penggunaan multimedia interaktif <i>Paralia</i> membuat pembelajaran lebih menyenangkan				✓
10	Penggunaan multimedia interaktif <i>Paralia</i> menambah semangat untuk belajar				✓

D. Komentar/Saran Siswa

Singaraja, 11 Maret 2025
Siswa,



Komang Sumajaya

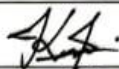
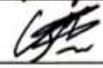
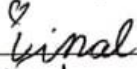
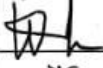
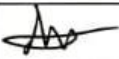
Lampiran 28. Analisis Validitas Uji Coba Perorangan

No	Pernyataan	Skor Responden		
		S1	S2	S3
Aspek Materi				
1	Materi yang terkandung pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah jelas	4	4	3
2	Materi pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> mudah untuk dipahami	4	3	4
3	Terdapat contoh penggunaan aksara Bali pada multimedia interaktif <i>Paralia</i>	3	4	4
Aspek Elemen Multimedia				
4	Audio (suara) pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> memiliki kualitas yang baik	4	4	3
5	Video pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> memiliki kualitas yang baik	4	4	4
6	Teks dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> mudah untuk dibaca.	3	4	4
7	Tampilan pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah jelas	4	4	4
8	Penggunaan warna pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah sesuai	4	3	4
Aspek Kebermanfaatan				
9	Penggunaan multimedia interaktif <i>Paralia</i> membuat pembelajaran lebih menyenangkan	4	4	4
10	Penggunaan multimedia interaktif <i>Paralia</i> menambah semangat untuk belajar	4	4	4
Total Skor		38	38	38
Skor Maksimal		40		
Persentase (%)		$\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$		
		95%	95%	95%
Total Persentase		285%		
Rata-Rata Persentase		(285 : 3) x 100%		
		95%		
Kriteria		Sangat Baik		

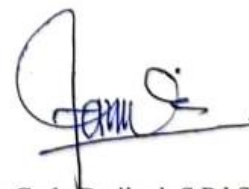
Lampiran 29. Daftar Hadir Subjek Uji Coba Kelompok Kecil

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *PARALIA*
(*PAPLAJAHAN AKSARA BALI ASYIK*) BERBASIS KEARIFAN LOKAL
PADA MATA PELAJARAN BAHASA BALI KELAS V**

**DAFTAR HADIR SUBJEK
UJI COBA KELOMPOK KECIL**

No	Nama	Tanda Tangan
1	Luh Kirana Olivia Dewi	
2	Komang Ayu Sittha Pratiwi	
3	Luh Sintga Desian putri	
4	Komang teguh ananda Putra	
5	Made Adhi Kusuma Yasa	
6	Made Vina Andriyani	
7	Luh Putu widhiantati	
8	Komang Riko Darnu Satriawan	
9	Novia andromeda kalca	

Singaraja, 11 Maret 2025
Wali Kelas V SDN 2 Banyuning



Ni Luh Gede Dwijani, S.Pd.SD
NIP. 197202181998032005

Lampiran 30. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *PARALIA* (*PAPLAJAHAN AKSARA BALI ASYIK*) BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA BALI KELAS V

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif *Paralia* (*Paplanjahan Aksara Bali Asyik*) Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali Kelas V

Peneliti : Gede Wardana Yasa

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Siswa menuliskan identitas pada kolom yang tersedia.
2. Siswa membaca setiap butir pernyataan dengan seksama.
3. Siswa dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan, adalah sebagai berikut.
4 = Sangat Setuju (SS)
3 = Setuju (S)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
4. Apabila terdapat saran, siswa dapat menuliskannya pada kolom yang tersedia.

B. Identitas Siswa

Nama : *Luh Kirana Olivia Dewi*
No. : *9*
Kelas : *VB/5B*
Sekolah : *S.D Negeri 2 Banyuning*

C. Tabel Respon Siswa

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Materi					
1	Materi yang terkandung pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah jelas				✓
2	Materi pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> mudah untuk dipahami				✓
3	Terdapat contoh penggunaan aksara Bali pada multimedia interaktif <i>Paralia</i>				✓
Aspek Elemen Multimedia					
4	Audio (suara) pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> memiliki kualitas yang baik			✓	

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
5	Video pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> memiliki kualitas yang baik				✓
6	Teks dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> mudah untuk dibaca.				✓
7	Tampilan pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah jelas				✓
8	Penggunaan warna pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah sesuai				✓
Aspek Kebermanfaatan					
9	Penggunaan multimedia interaktif <i>Paralia</i> membuat pembelajaran lebih menyenangkan				✓
10	Penggunaan multimedia interaktif <i>Paralia</i> menambah semangat untuk belajar				✓

D. Komentor/Saran Siswa

Suara kurang jelas.

Singaraja, 11 Maret 2025
Siswa,


Luh Kirana Olivia Dewi

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *PARALIA*
(*PAPLAJAHAN AKSARA BALI ASYIK*) BERBASIS KEARIFAN LOKAL
PADA MATA PELAJARAN BAHASA BALI KELAS V**

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif *Paralia* (*Paplanjahan Aksara Bali Asyik*) Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali Kelas V

Peneliti : Gede Wardana Yasa

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Siswa menuliskan identitas pada kolom yang tersedia.
2. Siswa membaca setiap butir pernyataan dengan seksama.
3. Siswa dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan, adalah sebagai berikut.
4 = Sangat Setuju (SS)
3 = Setuju (S)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
4. Apabila terdapat saran, siswa dapat menuliskannya pada kolom yang tersedia.

B. Identitas Siswa

Nama : Komang Ayu Sittha Pratiwi

No. : 33

Kelas : VB

Sekolah : SD 2 Banyuning

C. Tabel Respon Siswa

C. Tabel Respon Siswa					
No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Materi					
1	Materi yang terkandung pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah jelas				✓
2	Materi pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> mudah untuk dipahami			✓	
3	Terdapat contoh penggunaan aksara Bali pada multimedia interaktif <i>Paralia</i>				✓
Aspek Elemen Multimedia					
4	Audio (suara) pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> memiliki kualitas yang baik			✓	

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
5	Video pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> memiliki kualitas yang baik				✓
6	Teks dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> mudah untuk dibaca.				✓
7	Tampilan pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah jelas				✓
8	Penggunaan warna pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah sesuai				✓
Aspek Kebermanfaatan					
9	Penggunaan multimedia interaktif <i>Paralia</i> membuat pembelajaran lebih menyenangkan				✓
10	Penggunaan multimedia interaktif <i>Paralia</i> menambah semangat untuk belajar				✓

D. Komentar/Saran Siswa

Suara kurang jelas

Singaraja, 11 Maret 2025

Siswa,



Komeng Ayu Sitha Pratiwi

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *PARALIA*
(*PAPLAJAHAN AKSARA BALI ASYIK*) BERBASIS KEARIFAN LOKAL
PADA MATA PELAJARAN BAHASA BALI KELAS V**

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif *Paralia* (*Paplanjahan Aksara Bali Asyik*) Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali Kelas V

Peneliti : Gede Wardana Yasa

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Siswa menuliskan identitas pada kolom yang tersedia.
2. Siswa membaca setiap butir pernyataan dengan seksama.
3. Siswa dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan, adalah sebagai berikut.
4 = Sangat Setuju (SS)
3 = Setuju (S)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
4. Apabila terdapat saran, siswa dapat menuliskannya pada kolom yang tersedia.

B. Identitas Siswa

Nama : Luh Putu Widhiantari

No. : 13

Kelas : 5B

Sekolah : SD ners 2 bayuning

C. Tabel Respon Siswa

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Materi					
1	Materi yang terkandung pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah jelas			✓	
2	Materi pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> mudah untuk dipahami				✓
3	Terdapat contoh penggunaan aksara Bali pada multimedia interaktif <i>Paralia</i>			✓	
Aspek Elemen Multimedia					
4	Audio (suara) pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> memiliki kualitas yang baik			✓	

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
5	Video pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> memiliki kualitas yang baik				✓
6	Teks dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> mudah untuk dibaca.				✓
7	Tampilan pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah jelas				✓
8	Penggunaan warna pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah sesuai				✓
Aspek Kebermanfaatan					
9	Penggunaan multimedia interaktif <i>Paralia</i> membuat pembelajaran lebih menyenangkan				✓
10	Penggunaan multimedia interaktif <i>Paralia</i> menambah semangat untuk belajar				✓

D. Komentar/Saran Siswa

Singaraja, 11 Maret 2025
Siswa,

Widhi

Widhi Ratu Widhi

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *PARALIA*
(*PAPLAJAHAN AKSARA BALI ASYIK*) BERBASIS KEARIFAN LOKAL
PADA MATA PELAJARAN BAHASA BALI KELAS V**

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif *Paralia* (*Paplanjahan Aksara Bali Asyik*) Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali Kelas V

Peneliti : Gede Wardana Yasa

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Siswa menuliskan identitas pada kolom yang tersedia.
2. Siswa membaca setiap butir pernyataan dengan seksama.
3. Siswa dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan, adalah sebagai berikut.
4 = Sangat Setuju (SS)
3 = Setuju (S)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
4. Apabila terdapat saran, siswa dapat menuliskannya pada kolom yang tersedia.

B. Identitas Siswa

Nama : Komang Piko

No. : 1

Kelas : 5 D

Sekolah : SD N. 2 Banjarjuning

C. Tabel Respon Siswa

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Materi					
1	Materi yang terkandung pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah jelas				✓
2	Materi pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> mudah untuk dipahami				✓
3	Terdapat contoh penggunaan aksara Bali pada multimedia interaktif <i>Paralia</i>				✓
Aspek Elemen Multimedia					
4	Audio (suara) pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> memiliki kualitas yang baik				✓

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
5	Video pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> memiliki kualitas yang baik				✓
6	Teks dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> mudah untuk dibaca.				✓
7	Tampilan pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah jelas				✓
8	Penggunaan warna pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah sesuai				✓
Aspek Kebermanfaatan					
9	Penggunaan multimedia interaktif <i>Paralia</i> membuat pembelajaran lebih menyenangkan				✓
10	Penggunaan multimedia interaktif <i>Paralia</i> menambah semangat untuk belajar				✓

D. Komentar/Saran Siswa

suara kurang jelas

Singaraja, || Maret 2025
Siswa,

P. Riko

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *PARALIA*
(*PAPLAJAHAN AKSARA BALI ASYIK*) BERBASIS KEARIFAN LOKAL
PADA MATA PELAJARAN BAHASA BALI KELAS V**

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif *Paralia* (*Paplanjahan Aksara Bali Asyik*) Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali Kelas V

Peneliti : Gede Wardana Yasa

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Siswa menuliskan identitas pada kolom yang tersedia.
2. Siswa membaca setiap butir pernyataan dengan seksama.
3. Siswa dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan, adalah sebagai berikut.
 4 = Sangat Setuju (SS)
 3 = Setuju (S)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
4. Apabila terdapat saran, siswa dapat menuliskannya pada kolom yang tersedia.

B. Identitas Siswa

Nama : Komang Teguh Ananda Putra

No. : _____

Kelas : _____

Sekolah : _____

C. Tabel Respon Siswa

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Materi					
1	Materi yang terkandung pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah jelas				✓
2	Materi pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> mudah untuk dipahami			✓	
3	Terdapat contoh penggunaan aksara Bali pada multimedia interaktif <i>Paralia</i>				✓
Aspek Elemen Multimedia					
4	Audio (suara) pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> memiliki kualitas yang baik				✓

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
5	Video pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> memiliki kualitas yang baik			✓	
6	Teks dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> mudah untuk dibaca.				✓
7	Tampilan pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah jelas			✓	
8	Penggunaan warna pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah sesuai				✓
Aspek Kebermanfaatan					
9	Penggunaan multimedia interaktif <i>Paralia</i> membuat pembelajaran lebih menyenangkan				✓
10	Penggunaan multimedia interaktif <i>Paralia</i> menambah semangat untuk belajar			✓	

D. Komentar/Saran Siswa

Suara kurang jelas

Singaraja, 11 Maret 2025
Siswa,

Ivan
Korangan teguh anandaputra



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *PARALIA*
(*PAPLAJAHAN AKSARA BALI ASYIK*) BERBASIS KEARIFAN LOKAL
PADA MATA PELAJARAN BAHASA BALI KELAS V**

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif *Paralia* (*Paplanjahan Aksara Bali Asyik*) Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali Kelas V

Peneliti : Gede Wardana Yasa

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Siswa menuliskan identitas pada kolom yang tersedia.
2. Siswa membaca setiap butir pernyataan dengan seksama.
3. Siswa dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan, adalah sebagai berikut.
4 = Sangat Setuju (SS)
3 = Setuju (S)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
4. Apabila terdapat saran, siswa dapat menuliskannya pada kolom yang tersedia.

B. Identitas Siswa

Nama : made Adhi kusuma Yasa

No. : 15

Kelas : V B

Sekolah : 2 Bangun Nihg

C. Tabel Respon Siswa

No.		Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
			STS	TS	S	SS
Aspek Materi						
1	Materi yang terkandung pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah jelas			✓		
2	Materi pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> mudah untuk dipahami			✓		
3	Terdapat contoh penggunaan aksara Bali pada multimedia interaktif <i>Paralia</i>			✓		
Aspek Elemen Multimedia						
4	Audio (suara) pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> memiliki kualitas yang baik				✓	

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
5	Video pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> memiliki kualitas yang baik			✓	
6	Teks dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> mudah untuk dibaca.				✓
7	Tampilan pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah jelas			✓	
8	Penggunaan warna pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah sesuai				✓
Aspek Kebermanfaatan					
9	Penggunaan multimedia interaktif <i>Paralia</i> membuat pembelajaran lebih menyenangkan			✓	
10	Penggunaan multimedia interaktif <i>Paralia</i> menambah semangat untuk belajar			✓	

D. Komentaris/Saran Siswa

Suara kurang jelas.

Singaraja, Maret 2025
Siswa,

Adrian

.....

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *PARALIA*
(*PAPLAJAHAN AKSARA BALI ASYIK*) BERBASIS KEARIFAN LOKAL
PADA MATA PELAJARAN BAHASA BALI KELAS V**

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif *Paralia* (*Paplanjahan Aksara Bali Asyik*) Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali Kelas V

Peneliti : Gede Wardana Yasa

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Siswa menuliskan identitas pada kolom yang tersedia.
2. Siswa membaca setiap butir pernyataan dengan seksama.
3. Siswa dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan, adalah sebagai berikut.
4 = Sangat Setuju (SS)
3 = Setuju (S)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
4. Apabila terdapat saran, siswa dapat menuliskannya pada kolom yang tersedia.

B. Identitas Siswa

Nama : Novia Andromeda Ika

No. : 23

Kelas : VB

Sekolah : SD N 2 Banyuning

C. Tabel Respon Siswa

C. Tabel Respon Siswa					
No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Materi					
1	Materi yang terkandung pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah jelas				✓
2	Materi pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> mudah untuk dipahami			✓	
3	Terdapat contoh penggunaan aksara Bali pada multimedia interaktif <i>Paralia</i>				✓
Aspek Elemen Multimedia					
4	Audio (suara) pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> memiliki kualitas yang baik				✓

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
5	Video pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> memiliki kualitas yang baik				✓
6	Teks dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> mudah untuk dibaca.				✓
7	Tampilan pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah jelas				✓
8	Penggunaan warna pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah sesuai				✓
Aspek Kebermanfaatan					
9	Penggunaan multimedia interaktif <i>Paralia</i> membuat pembelajaran lebih menyenangkan			✓	
10	Penggunaan multimedia interaktif <i>Paralia</i> menambah semangat untuk belajar				✓

D. Komentaris/Saran Siswa

Suara kurang jelas

Singaraja, 11 Maret 2025
Siswa,


Novia Andromeda Laka

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *PARALIA*
(*PAPLAJAHAN AKSARA BALI ASYIK*) BERBASIS KEARIFAN LOKAL
PADA MATA PELAJARAN BAHASA BALI KELAS V**

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif *Paralia* (*Paplanjahan Aksara Bali Asyik*) Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali Kelas V

Peneliti : Gede Wardana Yasa

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Siswa menuliskan identitas pada kolom yang tersedia.
2. Siswa membaca setiap butir pernyataan dengan seksama.
3. Siswa dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan, adalah sebagai berikut.
4 = Sangat Setuju (SS)
3 = Setuju (S)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
4. Apabila terdapat saran, siswa dapat menuliskannya pada kolom yang tersedia.

B. Identitas Siswa

Nama : *Made Vina Andriyani*

No. : *18*

Kelas : *VB*

Sekolah : *SD Negeri 2 Banyuwining*

C. Tabel Respon Siswa

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Materi					
1	Materi yang terkandung pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah jelas			✓	
2	Materi pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> mudah untuk dipahami				✓
3	Terdapat contoh penggunaan aksara Bali pada multimedia interaktif <i>Paralia</i>			✓	
Aspek Elemen Multimedia					
4	Audio (suara) pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> memiliki kualitas yang baik				✓

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
5	Video pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> memiliki kualitas yang baik				✓
6	Teks dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> mudah untuk dibaca.				✓
7	Tampilan pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah jelas				✓
8	Penggunaan warna pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah sesuai				✓
Aspek Kebermanfaatan					
9	Penggunaan multimedia interaktif <i>Paralia</i> membuat pembelajaran lebih menyenangkan				✓
10	Penggunaan multimedia interaktif <i>Paralia</i> menambah semangat untuk belajar				✓

D. Komentor/Saran Siswa

Singaraja, 11 Maret 2025
Siswa,

Vinal

Made vina andriyani

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *PARALIA*
(*PAPLAJAHAN AKSARA BALI ASYIK*) BERBASIS KEARIFAN LOKAL
PADA MATA PELAJARAN BAHASA BALI KELAS V**

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif *Paralia* (*Paplanjahan Aksara Bali Asyik*) Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali Kelas V

Peneliti : Gede Wardana Yasa

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Siswa menuliskan identitas pada kolom yang tersedia.
2. Siswa membaca setiap butir pernyataan dengan seksama.
3. Siswa dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan, adalah sebagai berikut.
4 = Sangat Setuju (SS)
3 = Setuju (S)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
4. Apabila terdapat saran, siswa dapat menuliskannya pada kolom yang tersedia.

B. Identitas Siswa

Nama : Luh Sintya Hesiana Putri

No. : _____

Kelas : _____

Sekolah : _____

C. Tabel Respon Siswa

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Materi					
1	Materi yang terkandung pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah jelas			✓	
2	Materi pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> mudah untuk dipahami				✓
3	Terdapat contoh penggunaan aksara Bali pada multimedia interaktif <i>Paralia</i>			✓	
Aspek Elemen Multimedia					
4	Audio (suara) pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> memiliki kualitas yang baik				✓

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
5	Video pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> memiliki kualitas yang baik				✓
6	Teks dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> mudah untuk dibaca.				✓
7	Tampilan pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah jelas			✓	
8	Penggunaan warna pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah sesuai				✓
Aspek Kebermanfaatan					
9	Penggunaan multimedia interaktif <i>Paralia</i> membuat pembelajaran lebih menyenangkan				✓
10	Penggunaan multimedia interaktif <i>Paralia</i> menambah semangat untuk belajar			✓	

D. Komentaris/Saran Siswa

suara kurang jelas

Singaraja, 11 Maret 2025
Siswa,



Lampiran 31. Analisis Validitas Uji Coba Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Skor Responden								
		Kelompok I			Kelompok II			Kelompok III		
		S1	S2	S3	S1	S2	S3	S1	S2	S3
Aspek Materi										
1	Materi yang terkandung pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah jelas	4	4	3	4	4	3	4	3	3
2	Materi pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> mudah untuk dipahami	4	3	4	4	3	3	3	4	4
3	Terdapat contoh penggunaan aksara Bali pada multimedia interaktif <i>Paralia</i>	4	4	3	4	4	3	4	3	3
Aspek Elemen Multimedia										
4	Audio (suara) pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> memiliki kualitas yang baik	3	3	3	4	4	4	4	4	4
5	Video pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> memiliki kualitas yang baik	4	4	4	4	3	3	4	4	4
6	Teks dalam multimedia interaktif <i>Paralia</i> mudah untuk dibaca.	4	4	4	4	4	4	4	4	4
7	Tampilan pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah jelas	4	4	4	4	3	3	4	4	3
8	Penggunaan warna pada multimedia interaktif <i>Paralia</i> sudah sesuai	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Aspek Kebermanfaatan										
9	Penggunaan multimedia interaktif <i>Paralia</i> membuat pembelajaran lebih menyenangkan	4	4	4	4	4	3	3	4	4
10	Penggunaan multimedia interaktif <i>Paralia</i> menambah semangat untuk belajar	4	4	4	4	3	3	4	4	3
Total Skor		39	38	37	40	36	33	38	38	36
Skor Maksimal		40								
Persentase (%)		$\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$								
		97,5	95	92,5	100	90	82,5	95	95	90
Total Persentase		837,5%								
Rata-Rata Persentase		$(837,5 : 9) \times 100\%$								
		93,05%								
Kriteria		Sangat Baik								

Lampiran 32. Kisi-Kisi, Soal, Rubrik Penilaian, Kunci Jawaban, dan Pedoman Penskoran Instrumen Tes untuk Uji Coba

A. Kisi-kisi Instrumen Soal

Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Bentuk Soal	Tingkat Kognitif	No. Soal	Banyak Soal
Melalui mengaplikasikan multimedia interaktif <i>Paralia</i> , peserta didik mampu memahami <i>uger-uger</i> aksara wianjana, <i>pangangge tengenan</i> , dan <i>pangangge ardasuara</i> dengan tepat	Disajikan bagian <i>pangangge tengenan</i> , dan <i>pangangge ardasuara</i> , peserta didik mampu menjelaskan fungsinya dengan tepat	Uraian	C2	1,2	2
Melalui mengaplikasikan multimedia interaktif <i>Paralia</i> , peserta didik dapat menggunakan aksara wianjana, <i>pengangge tengenan</i> , dan <i>pengangge ardasuara</i> dalam menulis kata atau kalimat aksara Bali dengan tepat.	Disajikan sebuah kalimat, peserta didik mampu menggunakan <i>pangangge ardasuara</i> dan <i>pangangge tengenan</i> dengan tepat	Uraian	C3	3,4,5,6	4

B. Soal

- Panganggé tengenan puniki, kaanggé rikala:
 - Bisah :
 - Surang :
 - Adeg-adeq :
- Napi manten soroh panganggé ardasuara ?
- Indayang suratang lengkara “ kaki mamula kacang ” antuk aksara Bali!

4. Indayang suratang lengkara “ tabia gede rasané lalah ” antuk aksara Bali!
5. Indayang suratang lengkara “ i lutung tekén kekua ” antuk aksara Bali!
6. ກຸ່ມສູ່ພາບພິພິດ ເລ່ນກາ ພຸນິກາ ກາວາເຈ່ນ?

C. Kunci Jawaban

1. Pangangge tengenan lan pangangge ardasuara puniki, kaangge yening:
 - a. Bisah kaangge yening konsonan “ h ” magenah ring panguntat kruna lan kalih suku kruna sane madue konsonan pateh lan kapuputang konsonan “ h ”
 - b. Suku kembang kaangge yening kruna madue kalih vokal (u lan a) sane matemu.
 - c. Adeg-adeg kaangge ngicalang vokal “ a ” ring panguntat kruna.
2. Panganggé ardasuara kakepah dados 4 soroh : nania, guwung, gantungan la, suku kembang
3. ສາສິຍຍຸນສາສິ
4. ທາງເຖົ້າທາກສາທນຸ
5. ພິນຸງເຖົ້າສາສິ
6. Rujak tibah dibi peteng

D. Rubrik Penilaian

No	Kriteria	Skor
1	Menjelaskan 3 penggunaan <i>panganggé tengenan</i> dan <i>panganggé ardasuara</i> dengan tepat	4
	Menjelaskan 2 penggunaan <i>panganggé tengenan</i> dan <i>panganggé ardasuara</i> dengan tepat	3
	Menjelaskan 1 penggunaan <i>panganggé tengenan</i> dan <i>panganggé ardasuara</i> dengan tepat	2
	Tidak dapat menjelaskan penggunaan <i>panganggé tengenan</i> dan <i>panganggé ardasuara</i>	1
2	Menyebutkan 4 jenis <i>panganggé ardasuara</i>	4
	Menyebutkan 3 jenis <i>panganggé ardasuara</i>	3
	Menyebutkan 2 jenis <i>panganggé ardasuara</i>	2

No	Kriteria	Skor
	Menyebutkan 1 jenis <i>panganggé ardasuara</i>	1
3	Menulis kalimat lengkap dengan aksara Bali sesuai dengan <i>uger-uger</i> secara lengkap	4
	Terdapat 2 penulisan kata aksara Bali yang benar	3
	Terdapat 1 penulisan kata aksara Bali yang benar	2
	Tidak ada jawaban yang benar	1
4	Menulis kalimat lengkap dengan aksara Bali sesuai dengan <i>uger-uger</i> secara lengkap	4
	Terdapat 3 penulisan kata aksara Bali yang benar	3
	Terdapat 2 penulisan kata aksara Bali yang benar	2
	Terdapat 1 penulisan kata aksara Bali yang benar atau tidak ada menjawab benar	1
5	Menulis kalimat lengkap dengan aksara Bali sesuai dengan <i>uger-uger</i> secara lengkap	4
	Terdapat 3 penulisan kata aksara Bali yang benar	3
	Terdapat 2 penulisan kata aksara Bali yang benar	2
	Terdapat 1 penulisan kata aksara Bali yang benar atau tidak ada menjawab benar	1
6	Mentranslate kalimat dengan benar	4
	Mentranslate 3 kata dengan benar	3
	Mentranslate 2 kata dengan benar	2
	Mentranslate 1 kata dengan benar	1

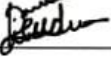
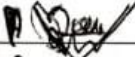
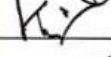
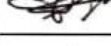
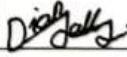
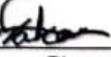
E. Pedoman Penskoran

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor total}} \times 100$$

Lampiran 33. Daftar Hadir Subjek Uji Coba Instrumen

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PARALIA
(PAPLAJAHAN AKSARA BALI ASYIK) BERBASIS KEARIFAN LOKAL
PADA MATA PELAJARAN BAHASA BALI KELAS V**

**DAFTAR HADIR SUBJEK
UJI COBA INSTRUMEN TES**

No	Nama	Tanda Tangan
1	Gede Shankara githama	
2	Ketut Satya ariana	
3	I Gusti Agung bteion Abinmanyu	
4	Kadek Arya Sudhiarta	
5	Kadek Agus Sukanta	
6	Dewi Ketut Bayu Pradito Suputra	
7	Kadek Krishna Widyananda	
8	Ketut Kenzo Abi Prasaja	
9	Imade devdhan gautama	
10	Gede Devan Adhyasta	
11	Gede Arya Krisn Putra Wiguna	
12	Kadek Novita Sari	
13	Kadek Alda Beta Septya	
14	I Luh Diantari	
15	Kadek Citra Maha Dewi	
16	Gede Damar Aryapring	
17	Kadek Saka Duipayana Putra	
18	Kadek Guna Artana	
19		

20	Albi Okto Pranaja	<i>Am</i>
21	—	
22	—	
23	—	
24	—	
25	Kadek Wira Satria Wibuwu	<i>mf</i>
26	Kadek - Satria eria wibisam	<i>Sud</i>
27	Ketut Whisnu Artha Sani Arjaya	<i>La</i>
28		
29		
30		
31		
32		
33		
34		
35		
36		

Singaraja, 11 Maret 2025
Wali Kelas V SDN 2 Banyuning



I Made Sudana, S.Pd.SD
NIP. 198405242006041009

Lampiran 34. Lembar Instrumen Uji Coba

LEMBAR SOAL URAIAN (UJI COBA INSTRUMEN)

Satuan Pendidikan : SD Negeri 2 Banyuning
Mata Pelajaran : Bahasa Bali
Kelas : V
Alokasi Waktu : 45 Menit
Jumlah Soal : 6 Soal

PETUNJUK UMUM:

1. Tulislah identitasmu dengan lengkap pada lembar jawaban yang telah disediakan.
2. Bacalah tiap butir soal dengan teliti.
3. Kerjakan semua butir soal secara mandiri.
4. Semua jawaban dikerjakan pada lembar jawaban yang telah disediakan.
5. Perika kembali pekerjaanmu sebelum menyerahkan lembar soal dan jawaban

SOAL

1. Panganggé tengenan puniki, kaanggé rikala:
 - a. Bisah :
 - b. Surang :
 - c. Adeg-adeg :
2. Napi manten soroh panganggé ardasuara?
3. Indayang suratang lengkara “ kaki mamula kacang ” antuk aksara Bali!
4. Indayang suratang lengkara “ tabia gedé rasané lalah ” antuk aksara Bali!
5. Indayang suratang lengkara “ i lutung tekén kekua ” antuk aksara Bali!
6. ກຸ່ມສິ່ງຕ່າງໆທີ່ຕິດກັບ ສິ່ງນີ້ ລengkara punika kawacén?

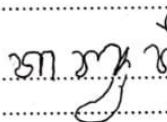
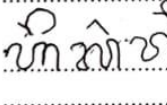
Lampiran 35. Lembar Jawaban Subjek Uji Coba Instrumen Tes

LEMBAR JAWABAN
UJI COBA INSTRUMEN TES

Nama : Kadek guna arfano

No. Absen : 21

Kelas : 5A

1. Bisah = konsonan h magesah ring panguntan t kruna
Surang = konsonan r amagesah ring tengah lan panguntan kruna
adeq-adeq = ngemaliang suara
2. Nania, guwung, gantungan la, suku kembang.
3. 
4. 
5. 
6. Ryak tibah dibi peteng

$$\text{Nilai} : \frac{21}{24} \times 100 = 87,5$$

Lampiran 36. Analisis Validitas Butir Tes

No	Nama	Nomor Soal						Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	6	
1	Albi Okto Pranaja	3	3	3	4	1	4	18
2	Gede Arya Krisna Putra Wiguna	4	3	3	2	2	3	17
3	Gede Shankara Githama	2	3	3	3	1	3	15
4	I Dewa Kadek Bayu Pradita Suputra	4	3	3	2	2	2	16
5	I Gede Damar Aryapering	1	4	4	3	1	3	16
6	I Gede Devan Adhyasta	2	2	1	1	1	2	9
7	I Gusti Agung Brelian Abimanyu	1	1	2	1	1	2	8
8	Ketut Satya Atmaja	4	3	3	2	3	4	19
9	Ketut Whisnu Artha Sani Arjaga	3	3	2	2	2	3	15
10	I Luh Diantari	1	2	3	1	1	2	10
11	I Made Devdhan Gauthama	4	3	2	2	3	4	18
12	Kadek Agus Sukanta	3	3	4	3	1	3	17
13	Kadek Alda Bela Septya	2	3	3	1	1	2	12
14	Kadek Arya Sudhiarta	4	4	4	3	2	4	21
15	Kadek Citra Maha Dewi	1	1	2	1	1	1	7
16	Kadek Guna Artana	4	4	4	3	2	4	21
17	Kadek Novita Sari	3	3	3	1	1	2	13
18	Kadek Saka Dwipayana Putra	4	4	4	3	3	4	22
19	Kadek Satria Gria Wibisana	4	4	4	1	2	4	19
20	Kadek Wira Satria Wibawa	2	2	3	1	1	2	11
21	Kadek Krisna Widyananda	4	3	3	3	3	4	20
22	Ketut Kenzo Abi Prasaja	4	3	3	3	3	4	20
<i>r_{hitung}</i>		0,846	0,857	0,648	0,738	0,727	0,922	
<i>r_{tabel}</i>		0,423	0,423	0,423	0,423	0,423	0,423	
Kriteria		Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	

Lampiran 37. Analisis Reliabilitas Butir Tes

No	Nama	Nomor Soal						Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	6	
1	Albi Okto Pranaja	3	3	3	4	1	4	18
2	Gede Arya Krisna Putra Wiguna	4	3	3	2	2	3	17
3	Gede Shankara Githama	2	3	3	3	1	3	15
4	I Dewa Kadek Bayu Pradita Suputra	4	3	3	2	2	2	16
5	I Gede Damar Aryapering	1	4	4	3	1	3	16
6	I Gede Devan Adhyasta	2	2	1	1	1	2	9
7	I Gusti Agung Brelian Abimanyu	1	1	2	1	1	2	8
8	Ketut Satya Atmaja	4	3	3	2	3	4	19
9	Ketut Whisnu Artha Sani Arjaga	3	3	2	2	2	3	15
10	I Luh Diantari	1	2	3	1	1	2	10
11	I Made Devdhan Gauthama	4	3	2	2	3	4	18
12	Kadek Agus Sukanta	3	3	4	3	1	3	17
13	Kadek Alda Bela Septya	2	3	3	1	1	2	12
14	Kadek Arya Sudhiarta	4	4	4	3	2	4	21
15	Kadek Citra Maha Dewi	1	1	2	1	1	1	7
16	Kadek Guna Artana	4	4	4	3	2	4	21
17	Kadek Novita Sari	3	3	3	1	1	2	13
18	Kadek Saka Dwipayana Putra	4	4	4	3	3	4	22
19	Kadek Satria Gria Wibisana	4	4	4	1	2	4	19
20	Kadek Wira Satria Wibawa	2	2	3	1	1	2	11
21	Kadek Krisna Widyananda	4	3	3	3	3	4	20
22	Ketut Kenzo Abi Prasaja	4	3	3	3	3	4	20
Varians		1,420	0,753	0,667	0,944	0,684	0,952	
Jumlah Varian		5,420						
Varian Total		20,242						
r11		0,879						
Kriteria		Sangat Tinggi						

Lampiran 38. Analisis Taraf Kesukaran Butir Tes

No	Nama	Nomor Soal						Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	6	
1	Albi Okto Pranaja	3	3	3	4	1	4	18
2	Gede Arya Krisna Putra Wiguna	4	3	3	2	2	3	17
3	Gede Shankara Githama	2	3	3	3	1	3	15
4	I Dewa Kadek Bayu Pradita Suputra	4	3	3	2	2	2	16
5	I Gede Damar Aryapering	1	4	4	3	1	3	16
6	I Gede Devan Adhyasta	2	2	1	1	1	2	9
7	I Gusti Agung Brelian Abimanyu	1	1	2	1	1	2	8
8	Ketut Satya Atmaja	4	3	3	2	3	4	19
9	Ketut Whisnu Artha Sani Arjaga	3	3	2	2	2	3	15
10	I Luh Diantari	1	2	3	1	1	2	10
11	I Made Devdhan Gauthama	4	3	2	2	3	4	18
12	Kadek Agus Sukanta	3	3	4	3	1	3	17
13	Kadek Alda Bela Septya	2	3	3	1	1	2	12
14	Kadek Arya Sudhiarta	4	4	4	3	2	4	21
15	Kadek Citra Maha Dewi	1	1	2	1	1	1	7
16	Kadek Guna Artana	4	4	4	3	2	4	21
17	Kadek Novita Sari	3	3	3	1	1	2	13
18	Kadek Saka Dwipayana Putra	4	4	4	3	3	4	22
19	Kadek Satria Gria Wibisana	4	4	4	1	2	4	19
20	Kadek Wira Satria Wibawa	2	2	3	1	1	2	11
21	Kadek Krisna Widyananda	4	3	3	3	3	4	20
22	Ketut Kenzo Abi Prasaja	4	3	3	3	3	4	20
Skor Total		64	64	66	46	38	66	
Mean		2,909	2,909	3	2,091	1,727	3	
Skor Tertinggi		4	4	4	4	3	4	
Taraf Kesukaran		0,727	0,727	0,75	0,523	0,576	0,75	
Kriteria		Mudah	Mudah	Mudah	Sedang	Sedang	Mudah	

Lampiran 39. Analisis Daya Beda Butir Tes

No	Nama	Nomor Soal						Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	6	
18	Kadek Saka Dwipayana Putra	4	4	4	3	3	4	22
14	Kadek Arya Sudhiarta	4	4	4	3	2	4	21
16	Kadek Guna Artana	4	4	4	3	2	4	21
21	Kadek Krisna Widyananda	4	3	3	3	3	4	20
22	Ketut Kenzo Abi Prasaja	4	3	3	3	3	4	20
8	Ketut Satya Atmaja	4	3	3	2	3	4	19
19	Kadek Satria Gria Wibisana	4	4	4	1	2	4	19
1	Albi Okto Pranaja	3	3	3	4	1	4	18
11	I Made Devdhan Gauthama	4	3	2	2	3	4	18
2	Gede Arya Krisna Putra Wiguna	4	3	3	2	2	3	17
12	Kadek Agus Sukanta	3	3	4	3	1	3	17
4	I Dewa Kadek Bayu Pradita Suputra	4	3	3	2	2	2	16
5	I Gede Damar Aryapering	1	4	4	3	1	3	16
3	Gede Shankara Githama	2	3	3	3	1	3	15
9	Ketut Whisnu Artha Sani Arjaga	3	3	2	2	2	3	15
17	Kadek Novita Sari	3	3	3	1	1	2	13
13	Kadek Alda Bela Septya	2	3	3	1	1	2	12
20	Kadek Wira Satria Wibawa	2	2	3	1	1	2	11
10	I Luh Diantari	1	2	3	1	1	2	10
6	I Gede Devan Adhyasta	2	2	1	1	1	2	9
7	I Gusti Agung Brelan Abimanyu	1	1	2	1	1	2	8
15	Kadek Citra Maha Dewi	1	1	2	1	1	1	7
Jumlah Skor		64	64	66	46	38	66	
Skor Maksimal		4						
Rata-Rata Skor Kelompok Atas		3,818	3,364	3,364	2,636	2,273	3,818	
Rata-Rata Skor Kelompok Bawah		2	2,455	2,636	1,545	1,182	2,182	
Daya Pembeda		0,455	0,277	0,182	0,273	0,364	0,409	
Kriteria		Baik	Cukup Baik	Kurang Baik	Cukup Baik	Cukup Baik	Cukup Baik	

Nb. Tabel berwarna hijau menunjukkan kelompok atas sedangkan tabel berwarna pink menunjukkan kelompok bawah. Terdapat 1 butir ter yang memiliki kriteria kurang baik, maka dari itu butir tes tersebut tidak digunakan dalam *pretest* dan *posttest*

Lampiran 41. Modul Ajar

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2025

BAHASA BALI KELAS V

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Gede Wardana Yasa
Satuan Pendidikan	: SD Negeri 2 Banyuning
Tahun Penyusunan	: 2025
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD)
Kelas/Fase/Semester	: V/C/1
Mata Pelajaran	: Bahasa Bali
Bab	: V. Pasang Aksara Bali
Materi Pembelajaran	: <i>Panganggé Tengenan lan Panganggé Ardasuara</i>
Alokasi Waktu	: 3 JP (3 x 35 menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
1. Peserta didik dapat menulis aksara Bali sesuai dengan <i>pasang pageh (panganggé tengenan lan panganggé ardasuara)</i>	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia 2. Kebhinekaan global 3. Bergotong royong 4. Mandiri 5. Bernalar kritis 6. Kreatif	
D. SARANA DAN PRASARANA	
a. Media Pembelajaran 1. Multimedia Interaktif <i>Paralia (Paplanjahan Aksara Bali Asyik)</i> Berbasis Kearifan Lokal b. Sumber Belajar 1. Multimedia Interaktif <i>Paralia (Paplanjahan Aksara Bali Asyik)</i> Berbasis Kearifan Lokal c. Persiapan 1. <i>Chromebook</i> 2. <i>Wi-Fi</i>	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
Kelas dengan jumlah siswa 34 orang	

1. Siswa mengamati gambar aksara yang ditampilkan oleh guru.
2. Guru dan siswa bertanya jawab mengenai gambar yang telah diamati
 - a. Gambar apakah tersebut?
 - b. Dimana kalian biasanya menemukan aksara Bali?
 - c. Apa fungsi aksara Bali di kehidupan sehari-hari?
 - d. Coba berikan jenis-jenis *pangangge tengenan* atau *pangangge ardasuara* yang kalian ketahui?
3. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang heterogen
4. Setiap kelompok dibagikan *chromebook* untuk mengakses multimedia interaktif *Paralia*
5. Guru menyampaikan panduan penggunaan multimedia interaktif *Paralia*

Sintaks 2. Mengorganisasikan siswa untuk belajar

6. Guru memberikan 2 kalimat latin agar diubah menjadi aksara Bali oleh setiap kelompok (*I lutung tekén kekua di alasé dan rujak tibah lan boni dibi peteng*)

Sintaks 3. Membimbing kelompok belajar

7. Siswa mencari informasi terkait *aksara wianjana*, *panganggé tengenan*, dan *panganggé ardasuara* pada multimedia interaktif *Paralia*
8. Siswa melakukan latihan menulis aksara Bali sesuai *pasang pageh aksara*
9. Siswa berdiskusi dalam mengubah kalimat latin menjadi aksara Bali yang diberikan oleh guru

Sintaks 4. Evaluasi

10. Salah satu kelompok menulis hasil diskusinya di papan tulis untuk didiskusikan bersama
11. Guru memberikan penguatan terkait hasil diskusi siswa.

Sintaks 5. Apresiasi kepada siswa

12. Guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang berani maju ke depan untuk menulis aksara Bali

Kegiatan Penutup (35 menit)

1. Siswa mengerjakan *post-test* yang diberikan oleh guru
2. Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang sudah dibahas
3. Guru bersama siswa melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran
4. Guru menyampaikan informasi terkait kegiatan pembelajaran selanjutnya.
5. Mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinannya masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran)

1. Refleksi Siswa

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana perasaan kalian mengikuti pembelajaran hari ini?	
2	Apakah kalian sudah dapat memahami <i>uger-uger panganggé tengenan lan panganggé ardasuara</i> ?	
3	Apakah kalian sudah dapat menulis aksara Bali	

	sesuai dengan <i>pasang pageh</i> ?	
4	Adakah kesulitan dalam memahami materi <i>panganggé tengenan lan panganggé ardasuara</i> ?	
5	Dari Bintang 1 sampai 5, berapa Bintang yang akan kalian berikan pada pembelajaran hari ini?	

2. Refleksi Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah pemilihan metode pembelajaran sudah efektif untuk menerjemahkan tujuan pembelajaran?	
2	Apakah pemilihan media pembelajaran telah mencerminkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai?	
3	Apakah yang menjadi catatan keberhasilan dari pembelajaran kali ini?	
4	Adakah kesulitan dalam mengajarkan materi <i>panganggé tengenan lan panganggé ardasuara</i> ?	
5	Bagaimana solusi untuk menghadapi kesulitan tersebut?	

E. ASESMEN/PENILAIAN

1. **Penilaian Sikap**

a. Teknik : Observasi

b. Instrument : Lembar Observasi

2. **Penilaian Pengetahuan (Kognitif)**

a. Teknik : Tes

b. Instrument : Soal Uraian

3. **Penilaian Keterampilan (Psikomotor)**

a.	Teknik	:	Unjuk Kerja
b.	Instrument	:	Unjuk Kerja

F. REMIDIAL DAN PENGAYAAN

1. **Pengayaan**
Bagi siswa yang telah mencapai kriteria, ditugaskan untuk mengidentifikasi teks bahasa Bali alus terkait jenis-jenis *ajengan* serta memahami makna dan fungsinya dalam kehidupan sehari-hari

2. **Remedial**
Bagi siswa yang belum mencapai kriteria akan dibimbing untuk memahami Kembali materi *panganggé tengenan lan panganggé ardasuara*

G. DAFTAR PUSTAKA

Singaraja, 10 Maret 2025

Mengetahui,
Kepala SD Negeri 2 Banyuning



Desak Putu Sri Sadwity, S.Pd
NIP. 198012222006042021

Guru Kelas V



Ni Luh Gede Dwijani, S.Pd.SD
NIP. 197202181998032005

Peneliti,



Gede Wardana Yasa

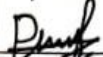
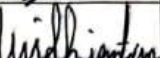
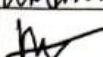
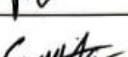
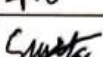
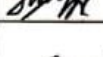
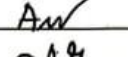
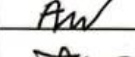
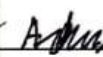
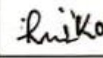


Lampiran 42. Daftar Hadir Subjek *Pre-test* dan *Post-test*

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PARALIA
(PAPLAJAHAN AKSARA BALI ASYIK) BERBASIS KEARIFAN LOKAL
PADA MATA PELAJARAN BAHASA BALI KELAS V**

**DAFTAR HADIR SUBJEK
UJI EFEKTIVITAS (PRE-TEST DAN POST-TEST)**

No	Nama	Tanda Tangan	
		Pre-Test	Post-Test
1	Komang suma jaya	SN	SN
2	Putu Ray Sa Anggareri	Ref.	Ref.
3	Luh Putu metta Ishana Devani	Md	Md
4	Luh Kirana Olivia Dewi	Kuf	Kuf
5	Luh nayla Sayasmi	Nst	Nst
6	Made vira andriyani	Kinal	Kinal
7	Pitu wicku setia rini	Wkt.	Wkt.
8	P. ayunindya aleyzianaira Putri	Ayu.	Ayu.
9	Komang tara diantari Putri	Jara	Jara
10	Putu marsha agagita widya Putri	marsha	marsha
11	Komang ina trisna ananditha	ina	ina
12	Komang hasima lingga yani	Simas	Simas
13	Luh mangku eka budiartini	Luh	Luh
14	wayan surya widiasa	Surya	Surya
15	MADE KENZIE DWIYANA putra	Kenzie	Kenzie
16	Kiandra anaia Devata	KA	KA
17	Michelle Shaloomita	Md	Md
18	Luh Etha Maheswari Notaryani .B.	gib	gib

19	Ni Ketut Yud'a Wulanteri		
20	Ni Made Putri Derika Ayuningih		
21	Komang Ayu Sibha Pratiwi		
22	Luh Putu Widhiantari		
23	Novia Andromeda Kaka		
24	Luh Sintga Desiana Putri		
25	Putu Amanda Aryani		
26	Komang Anya Sentang Putra		
27	Putu Anandita Putri		
28	Made Adhi Kusuma Kisa		
29	Komang Riko Darmo Satriawan		
30	Komang Teguh Ananda Putra		
31			
32			
33			
34			

Singaraja, 12 Maret 2025
Wali Kelas V SDN 2 Banyuning



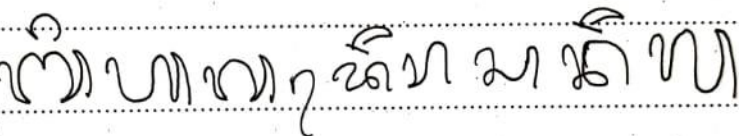
Ni Luh Gede Dwijani, S.Pd.SD
NIP. 197202181998032005

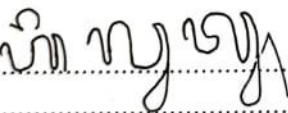
Lampiran 43. Lembar Jawaban *Pre-Test* SiswaLEMBAR JAWABAN
PRE-TEST

Nama : Komang Sima lingga Yani (wta)
 No. Absen : 3
 Kelas : k. 5b/Vb

1. Bisah = anggon ngae huruf h (gahtau)
 Surang = anggon ngae huruf r (mati)
 2. Adeg = kange ring ungkurin
 antula membuat huruf hiep menjadi gae mati

- 1 2. Ivaria = 
 garung =

- 1 3. 
 n3

- 1 4. 

- 1 5.

$$N = \frac{6}{20} \times 100 = 30$$

**LEMBAR JAWABAN
PRE-TEST**

Nama : Luh. Sintga. Desjan. Putri.....
 No. Absen : 14.....
 Kelas : VB.....

3 1. a bisah kaangge ring ungkurin krupa sane berakhiran uruf h
 a suyang kaangen ring ungkurin krupa sane berakhiran uruf R
 c adeg - adeg kaangen ring ungkurin krupa sane berakhiran
 uruf.....

3 2. a-kare nahia guang suku kembong.....

1 3. *Wong ngan ngan ngan ngan 311*.....

1

4.

4 5. rusak tibah dibi peteng.....

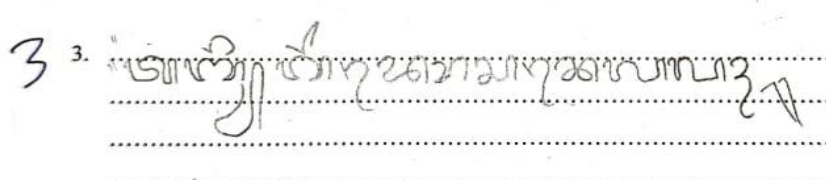
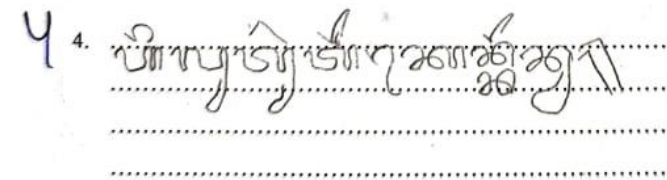
$$N = \frac{R}{20} \times 100 = 60$$

**LEMBAR JAWABAN
PRE-TEST**

Nama : Komang Ayu Sittha Pratiwi //

No. Absen : 33 //

Kelas : VB/5B //

1. a. Bisa kaanggen ring ungkurin sone berakhiran huruf "h"
 4 b. Surang kaengen ring ungkurin sone berakhiran huruf "r"
 c. Adeg-adeg kaanggen ring ungkurin sone berakhiran konsonan (contoh: ba → b ~~ba~~ baba = bab) (maap klo salah :))
2. pangangge ardasuara ada gungung (ḡ), Nania (ḡ), Suku kembang (ḡ), tengen La (ḡ)
3. 
4. 
5. Ruyak fibah dibi peteng.

$$N = \frac{19}{20} \times 100 = 95$$

Lampiran 44. Lembar Jawaban *Post-Test* Siswa

LEMBAR JAWABAN
POST-TEST

Nama : Komang Sima lingga yuni
No. Absen : 3
Kelas : 5b Vb

- 4
1. Bisah : kaange rikala konsonan h mangelah
ning panguntat krana Surang : kaange rikala
konsonan r mangelah ring tengah lan panguntat
krana Adeg²: kaange ngicalang vocal ari ng
panguntat krana guwung, gantungan la, saka kembang
- 3 2. Guwung, gantungan la, saka kembang
- 2 3.
- 2 4.
- 4 5. Rujak tibah dibi peteng

$$N = \frac{15}{20} \times 100 = 75$$

**LEMBAR JAWABAN
POST-TEST**

Nama : Cah. Sintya Desiana Putri
No. Absen : 14
Kelas : VB

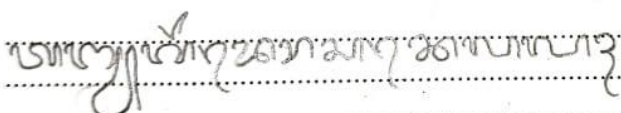
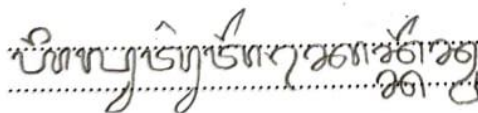
3 1. Bisa: kaangge rikala korsi nahan h. magenah ring panguntat krana
Sarong: kaangge rikala korsi nahan r. magenah ring panguntat krana
adeg-adeg: kaangge ngicalang ring panguntat krana

3 2. Gantung gantungan la. suku kembang

4 3. 𑄀𑄁𑄂𑄃𑄄𑄅𑄆𑄇𑄈𑄉𑄊𑄋𑄌𑄍𑄎𑄏𑄐𑄑𑄒𑄓𑄔𑄕𑄖𑄗𑄘𑄙𑄚𑄛𑄜𑄝𑄞𑄟𑄠𑄡𑄢𑄣𑄤𑄥𑄦𑄧𑄨𑄩𑄪𑄫𑄬𑄭𑄮𑄯𑄰𑄱𑄲𑄳𑄴𑄵𑄶𑄷𑄸𑄹𑄺𑄻𑄼𑄽𑄾𑄿𑅀𑅁𑅂𑅃𑅄𑅅𑅆𑅇𑅈𑅉𑅊𑅋𑅌𑅍𑅎𑅏𑅐𑅑𑅒𑅓𑅔𑅕𑅖𑅗𑅘𑅙𑅚𑅛𑅜𑅝𑅞𑅟𑅠𑅡𑅢𑅣𑅤𑅥𑅦𑅧𑅨𑅩𑅪𑅫𑅬𑅭𑅮𑅯𑅰𑅱𑅲𑅳𑅴𑅵𑅶𑅷𑅸𑅹𑅺𑅻𑅼𑅽𑅾𑅿𑆀𑆁𑆂𑆃𑆄𑆅𑆆𑆇𑆈𑆉𑆊𑆋𑆌𑆍𑆎𑆏𑆐𑆑𑆒𑆓𑆔𑆕𑆖𑆗𑆘𑆙𑆚𑆛𑆜𑆝𑆞𑆟𑆠𑆡𑆢𑆣𑆤𑆥𑆦𑆧𑆨𑆩𑆪𑆫𑆬𑆭𑆮𑆯𑆰𑆱𑆲𑆳𑆴𑆵𑆶𑆷𑆸𑆹𑆺𑆻𑆼𑆽𑆾𑆿𑇀𑇁𑇂𑇃𑇄𑇅𑇆𑇇𑇈𑇉𑇊𑇋𑇌𑇍𑇎𑇏𑇐𑇑𑇒𑇓𑇔𑇕𑇖𑇗𑇘𑇙𑇚𑇛𑇜𑇝𑇞𑇟𑇠𑇡𑇢𑇣𑇤𑇥𑇦𑇧𑇨𑇩𑇪𑇫𑇬𑇭𑇮𑇯𑇰𑇱𑇲𑇳𑇴𑇵𑇶𑇷𑇸𑇹𑇺𑇻𑇼𑇽𑇾𑇿𑈀𑈁𑈂𑈃𑈄𑈅𑈆𑈇𑈈𑈉𑈊𑈋𑈌𑈍𑈎𑈏𑈐𑈑𑈒𑈓𑈔𑈕𑈖𑈗𑈘𑈙𑈚𑈛𑈜𑈝𑈞𑈟𑈠𑈡𑈢𑈣𑈤𑈥𑈦𑈧𑈨𑈩𑈪𑈫𑈬𑈭𑈮𑈯𑈰𑈱𑈲𑈳𑈴𑈶𑈵𑈷𑈸𑈹𑈺𑈻𑈼𑈽𑈾𑈿𑉀𑉁𑉂𑉃𑉄𑉅𑉆𑉇𑉈𑉉𑉊𑉋𑉌𑉍𑉎𑉏𑉐𑉑𑉒𑉓𑉔𑉕𑉖𑉗𑉘𑉙𑉚𑉛𑉜𑉝𑉞𑉟𑉠𑉡𑉢𑉣𑉤𑉥𑉦𑉧𑉨𑉩𑉪𑉫𑉬𑉭𑉮𑉯𑉰𑉱𑉲𑉳𑉴𑉵𑉶𑉷𑉸𑉹𑉺𑉻𑉼𑉽𑉾𑉿𑊀𑊁𑊂𑊃𑊄𑊅𑊆𑊇𑊈𑊉𑊊𑊋𑊌𑊍𑊎𑊏𑊐𑊑𑊒𑊓𑊔𑊕𑊖𑊗𑊘𑊙𑊚𑊛𑊜𑊝𑊞𑊟𑊠𑊡𑊢𑊣𑊤𑊥𑊦𑊧𑊨𑊩𑊪𑊫𑊬𑊭𑊮𑊯𑊰𑊱𑊲𑊳𑊴𑊵𑊶𑊷𑊸𑊹𑊺𑊻𑊼𑊽𑊾𑊿𑋀𑋁𑋂𑋃𑋄𑋅𑋆𑋇𑋈𑋉𑋊𑋋𑋌𑋍𑋎𑋏𑋐𑋑𑋒𑋓𑋔𑋕𑋖𑋗𑋘𑋙𑋚𑋛𑋜𑋝𑋞𑋟𑋠𑋡𑋢𑋣𑋤𑋥𑋦𑋧𑋨𑋩𑋪𑋫𑋬𑋭𑋮𑋯𑋰𑋱𑋲𑋳𑋴𑋵𑋶𑋷𑋸𑋹𑋺𑋻𑋼𑋽𑋾𑋿𑌀𑌁𑌂𑌃𑌄𑌅𑌆𑌇𑌈𑌉𑌊𑌋𑌌𑌍𑌎𑌏𑌐𑌑𑌒𑌓𑌔𑌕𑌖𑌗𑌘𑌙𑌚𑌛𑌜𑌝𑌞𑌟𑌠𑌡𑌢𑌣𑌤𑌥𑌦𑌧𑌨𑌩𑌪𑌫𑌬𑌭𑌮𑌯𑌰𑌱𑌲𑌳𑌴𑌵𑌶𑌷𑌸𑌹𑌺𑌻𑌼𑌽𑌾𑌿𑍀𑍁𑍂𑍃𑍄𑍅𑍆𑍇𑍈𑍉𑍊𑍋𑍌𑍍𑍎𑍏𑍐𑍑𑍒𑍓𑍔𑍕𑍖𑍗𑍘𑍙𑍚𑍛𑍜𑍝𑍞𑍟𑍠𑍡𑍢𑍣𑍤𑍥𑍦𑍧𑍨𑍩𑍪𑍫𑍬𑍭𑍮𑍯𑍰𑍱𑍲𑍳𑍴𑍵𑍶𑍷𑍸𑍹𑍺𑍻𑍼𑍽𑍾𑍿𑎀𑎁𑎂𑎃𑎄𑎅𑎆𑎇𑎈𑎉𑎊𑎋𑎌𑎍𑎎𑎏𑎐𑎑𑎒𑎓𑎔𑎕𑎖𑎗𑎘𑎙𑎚𑎛𑎜𑎝𑎞𑎟𑎠𑎡𑎢𑎣𑎤𑎥𑎦𑎧𑎨𑎩𑎪𑎫𑎬𑎭𑎮𑎯𑎰𑎱𑎲𑎳𑎴𑎵𑎶𑎷𑎸𑎹𑎺𑎻𑎼𑎽𑎾𑎿𑏀𑏁𑏂𑏃𑏄𑏅𑏆𑏇𑏈𑏉𑏊𑏋𑏌𑏍𑏎𑏏𑏐𑏑𑏒𑏓𑏔𑏕𑏖𑏗𑏘𑏙𑏚𑏛𑏜𑏝𑏞𑏟𑏠𑏡𑏢𑏣𑏤𑏥𑏦𑏧𑏨𑏩𑏪𑏫𑏬𑏭𑏮𑏯𑏰𑏱𑏲𑏳𑏴𑏵𑏶𑏷𑏸𑏹𑏺𑏻𑏼𑏽𑏾𑏿𑐀𑐁𑐂𑐃𑐄𑐅𑐆𑐇𑐈𑐉𑐊𑐋𑐌𑐍𑐎𑐏𑐐𑐑𑐒𑐓𑐔𑐕𑐖𑐗𑐘𑐙𑐚𑐛𑐜𑐝𑐞𑐟𑐠𑐡𑐢𑐣𑐤𑐥𑐦𑐧𑐨𑐩𑐪𑐫𑐬𑐭𑐮𑐯𑐰𑐱𑐲𑐳𑐴𑐵𑐶𑐷𑐸𑐹𑐺𑐻𑐼𑐽𑐾𑐿𑑀𑑁𑑂𑑃𑑄𑑅𑑆𑑇𑑈𑑉𑑊𑑋𑑌𑑍𑑎𑑏𑑐𑑑𑑒𑑓𑑔𑑕𑑖𑑗𑑘𑑙𑑚𑑛𑑜𑑝𑑞𑑟𑑠𑑡𑑢𑑣𑑤𑑥𑑦𑑧𑑨𑑩𑑪𑑫𑑬𑑭𑑮𑑯𑑰𑑱𑑲𑑳𑑴𑑵𑑶𑑷𑑸𑑹𑑺𑑻𑑼𑑽𑑾𑑿𑒀𑒁𑒂𑒃𑒄𑒅𑒆𑒇𑒈𑒉𑒊𑒋𑒌𑒍𑒎𑒏𑒐𑒑𑒒𑒓𑒔𑒕𑒖𑒗𑒘𑒙𑒚𑒛𑒜𑒝𑒞𑒟𑒠𑒡𑒢𑒣𑒤𑒥𑒦𑒧𑒨𑒩𑒪𑒫𑒬𑒭𑒮𑒯𑒰𑒱𑒲𑒳𑒴𑒵𑒶𑒷𑒸𑒻𑒻𑒼𑒽𑒾𑒿𑓀𑓁𑓃𑓂𑓄𑓅𑓆𑓇𑓈𑓉𑓊𑓋𑓌𑓍𑓎𑓏𑓐𑓑𑓒𑓓𑓔𑓕𑓖𑓗𑓘𑓙𑓚𑓛𑓜𑓝𑓞𑓟𑓠𑓡𑓢𑓣𑓤𑓥𑓦𑓧𑓨𑓩𑓪𑓫𑓬𑓭𑓮𑓯𑓰𑓱𑓲𑓳𑓴𑓵𑓶𑓷𑓸𑓹𑓺𑓻𑓼𑓽𑓾𑓿𑔀𑔁𑔂𑔃𑔄𑔅𑔆𑔇𑔈𑔉𑔊𑔋𑔌𑔍𑔎𑔏𑔐𑔑𑔒𑔓𑔔𑔕𑔖𑔗𑔘𑔙𑔚𑔛𑔜𑔝𑔞𑔟𑔠𑔡𑔢𑔣𑔤𑔥𑔦𑔧𑔨𑔩𑔪𑔫𑔬𑔭𑔮𑔯𑔰𑔱𑔲𑔳𑔴𑔵𑔶𑔷𑔸𑔹𑔺𑔻𑔼𑔽𑔾𑔿𑕀𑕁𑕂𑕃𑕄𑕅𑕆𑕇𑕈𑕉𑕊𑕋𑕌𑕍𑕎𑕏𑕐𑕑𑕒𑕓𑕔𑕕𑕖𑕗𑕘𑕙𑕚𑕛𑕜𑕝𑕞𑕟𑕠𑕡𑕢𑕣𑕤𑕥𑕦𑕧𑕨𑕩𑕪𑕫𑕬𑕭𑕮𑕯𑕰𑕱𑕲𑕳𑕴𑕵𑕶𑕷𑕸𑕹𑕺𑕻𑕼𑕽𑕾𑕿𑖀𑖁𑖂𑖃𑖄𑖅𑖆𑖇𑖈𑖉𑖊𑖋𑖌𑖍𑖎𑖏𑖐𑖑𑖒𑖓𑖔𑖕𑖖𑖗𑖘𑖙𑖚𑖛𑖜𑖝𑖞𑖟𑖠𑖡𑖢𑖣𑖤𑖥𑖦𑖧𑖨𑖩𑖪𑖫𑖬𑖭𑖮𑖯𑖰𑖱𑖲𑖳𑖴𑖵𑖶𑖷𑖸𑖹𑖺𑖻𑖼𑖽𑖾𑗀𑖿𑗁𑗂𑗃𑗄𑗅𑗆𑗇𑗈𑗉𑗊𑗋𑗌𑗍𑗎𑗏𑗐𑗑𑗒𑗓𑗔𑗕𑗖𑗗𑗘𑗙𑗚𑗛𑗜𑗝𑗞𑗟𑗠𑗡𑗢𑗣𑗤𑗥𑗦𑗧𑗨𑗩𑗪𑗫𑗬𑗭𑗮𑗯𑗰𑗱𑗲𑗳𑗴𑗵𑗶𑗷𑗸𑗹𑗺𑗻𑗼𑗽𑗾𑗿𑘀𑘁𑘂𑘃𑘄𑘅𑘆𑘇𑘈𑘉𑘊𑘋𑘌𑘍𑘎𑘏𑘐𑘑𑘒𑘓𑘔𑘕𑘖𑘗𑘘𑘙𑘚𑘛𑘜𑘝𑘞𑘟𑘠𑘡𑘢𑘣𑘤𑘥𑘦𑘧𑘨𑘩𑘪𑘫𑘬𑘭𑘮𑘯𑘰𑘱𑘲𑘳𑘴𑘵𑘶𑘷𑘸𑘹𑘺𑘻𑘼𑘽𑘾𑘿𑙀𑙁𑙂𑙃𑙄𑙅𑙆𑙇𑙈𑙉𑙊𑙋𑙌𑙍𑙎𑙏𑙐𑙑𑙒𑙓𑙔𑙕𑙖𑙗𑙘𑙙𑙚𑙛𑙜𑙝𑙞𑙟𑙠𑙡𑙢𑙣𑙤𑙥𑙦𑙧𑙨𑙩𑙪𑙫𑙬𑙭𑙮𑙯𑙰𑙱𑙲𑙳𑙴𑙵𑙶𑙷𑙸𑙹𑙺𑙻𑙼𑙽𑙾𑙿𑚀𑚁𑚂𑚃𑚄𑚅𑚆𑚇𑚈𑚉𑚊𑚋𑚌𑚍𑚎𑚏𑚐𑚑𑚒𑚓𑚔𑚕𑚖𑚗𑚘𑚙𑚚𑚛𑚜𑚝𑚞𑚟𑚠𑚡𑚢𑚣𑚤𑚥𑚦𑚧𑚨𑚩𑚪𑚫𑚬𑚭𑚮𑚯𑚰𑚱𑚲𑚳𑚴𑚵𑚷𑚶𑚸𑚹𑚺𑚻𑚼𑚽𑚾𑚿𑛀𑛁𑛂𑛃𑛄𑛅𑛆𑛇𑛈𑛉𑛊𑛋𑛌𑛍𑛎𑛏𑛐𑛑𑛒𑛓𑛔𑛕𑛖𑛗𑛘𑛙𑛚𑛛𑛜𑛝𑛞𑛟𑛠𑛡𑛢𑛣𑛤𑛥𑛦𑛧𑛨𑛩𑛪𑛫𑛬𑛭𑛮𑛯𑛰𑛱𑛲𑛳𑛴𑛵𑛶𑛷𑛸𑛹𑛺𑛻𑛼𑛽𑛾𑛿𑜀𑜁𑜂𑜃𑜄𑜅𑜆𑜇𑜈𑜉𑜊𑜋𑜌𑜍𑜎𑜏𑜐𑜑𑜒𑜓𑜔𑜕𑜖𑜗𑜘𑜙𑜚𑜛𑜜𑜝𑜞𑜟𑜠𑜡𑜢𑜣𑜤𑜥𑜦𑜧𑜨𑜩𑜪𑜫𑜬𑜭𑜮𑜯𑜰𑜱𑜲𑜳𑜴𑜵𑜶𑜷𑜸𑜹𑜺𑜻𑜼𑜽𑜾𑜿𑝀𑝁𑝂𑝃𑝄𑝅𑝆𑝇𑝈𑝉𑝊𑝋𑝌𑝍𑝎𑝏𑝐𑝑𑝒𑝓𑝔𑝕𑝖𑝗𑝘𑝙𑝚𑝛𑝜𑝝𑝞𑝟𑝠𑝡𑝢𑝣𑝤𑝥𑝦𑝧𑝨𑝩𑝪𑝫𑝬𑝭𑝮𑝯𑝰𑝱𑝲𑝳𑝴𑝵𑝶𑝷𑝸𑝹𑝺𑝻𑝼𑝽𑝾𑝿𑞀𑞁𑞂𑞃𑞄𑞅𑞆𑞇𑞈𑞉𑞊𑞋𑞌𑞍𑞎𑞏𑞐𑞑𑞒𑞓𑞔𑞕𑞖𑞗𑞘𑞙𑞚𑞛𑞜𑞝𑞞𑞟𑞠𑞡𑞢𑞣𑞤𑞥𑞦𑞧𑞨𑞩𑞪𑞫𑞬𑞭𑞮𑞯𑞰𑞱𑞲𑞳𑞴𑞵𑞶𑞷𑞸𑞹𑞺𑞻𑞼𑞽𑞾𑞿𑟀𑟁𑟂𑟃𑟄𑟅𑟆𑟇𑟈𑟉𑟊𑟋𑟌𑟍𑟎𑟏𑟐𑟑𑟒𑟓𑟔𑟕𑟖𑟗𑟘𑟙𑟚𑟛𑟜𑟝𑟞𑟟𑟠𑟡𑟢𑟣𑟤𑟥𑟦𑟧𑟨𑟩𑟪𑟫𑟬𑟭𑟮𑟯𑟰𑟱𑟲𑟳𑟴𑟵𑟶𑟷𑟸𑟹𑟺𑟻𑟼𑟽𑟾𑟿𑠀𑠁𑠂𑠃𑠄𑠅𑠆𑠇𑠈𑠉𑠊𑠋𑠌𑠍𑠎𑠏𑠐𑠑𑠒𑠓𑠔𑠕𑠖𑠗𑠘𑠙𑠚𑠛𑠜𑠝𑠞𑠟𑠠𑠡𑠢𑠣𑠤𑠥𑠦𑠧𑠨𑠩𑠪𑠫𑠬𑠭𑠮𑠯𑠰𑠱𑠲𑠳𑠴𑠵𑠶𑠷𑠸𑠺𑠹𑠻𑠼𑠽𑠾𑠿𑡀𑡁𑡂𑡃𑡄𑡅𑡆𑡇𑡈𑡉𑡊𑡋𑡌𑡍𑡎𑡏𑡐𑡑𑡒𑡓𑡔𑡕𑡖𑡗𑡘𑡙𑡚𑡛𑡜𑡝𑡞𑡟𑡠𑡡𑡢𑡣𑡤𑡥𑡦𑡧𑡨𑡩𑡪𑡫𑡬𑡭𑡮𑡯𑡰𑡱𑡲𑡳𑡴𑡵𑡶𑡷𑡸𑡹𑡺𑡻𑡼𑡽𑡾𑡿𑢀𑢁𑢂𑢃𑢄𑢅𑢆𑢇𑢈𑢉𑢊𑢋𑢌𑢍𑢎𑢏𑢐𑢑𑢒𑢓𑢔𑢕𑢖𑢗𑢘𑢙𑢚𑢛𑢜𑢝𑢞𑢟𑢠𑢡𑢢𑢣𑢤𑢥𑢦𑢧𑢨𑢩𑢪𑢫𑢬𑢭𑢮𑢯𑢰𑢱𑢲𑢳𑢴𑢵𑢶𑢷𑢸𑢹𑢺𑢻𑢼𑢽𑢾𑢿𑣀𑣁𑣂𑣃𑣄𑣅𑣆𑣇𑣈𑣉𑣊𑣋𑣌𑣍𑣎𑣏𑣐𑣑𑣒𑣓𑣔𑣕𑣖𑣗𑣘𑣙𑣚𑣛𑣜𑣝𑣞𑣟𑣠𑣡𑣢𑣣𑣤𑣥𑣦𑣧𑣨𑣩𑣪𑣫𑣬𑣭𑣮𑣯𑣰𑣱𑣲𑣳𑣴𑣵𑣶𑣷𑣸𑣹𑣺𑣻𑣼𑣽𑣾𑣿𑤀𑤁𑤂𑤃𑤄𑤅𑤆𑤇𑤈𑤉𑤊𑤋𑤌𑤍𑤎𑤏𑤐𑤑𑤒𑤓𑤔𑤕𑤖𑤗𑤘𑤙𑤚𑤛𑤜𑤝𑤞𑤟𑤠𑤡𑤢𑤣𑤤𑤥𑤦𑤧𑤨𑤩𑤪𑤫𑤬𑤭𑤮𑤯𑤰𑤱𑤲𑤳𑤴𑤵𑤶𑤷𑤸𑤹𑤺𑤻𑤼𑤽𑤾𑤿𑥀𑥁𑥂𑥃𑥄𑥅𑥆𑥇𑥈𑥉𑥊𑥋𑥌𑥍𑥎𑥏𑥐𑥑𑥒𑥓𑥔𑥕𑥖𑥗𑥘𑥙𑥚𑥛𑥜𑥝𑥞𑥟𑥠𑥡𑥢𑥣𑥤𑥥𑥦𑥧𑥨𑥩𑥪𑥫𑥬𑥭𑥮𑥯𑥰𑥱𑥲𑥳𑥴𑥵𑥶𑥷𑥸𑥹𑥺𑥻𑥼𑥽𑥾𑥿𑦀𑦁𑦂𑦃𑦄𑦅𑦆𑦇𑦈𑦉𑦊𑦋𑦌𑦍𑦎𑦏𑦐𑦑𑦒𑦓𑦔𑦕𑦖𑦗𑦘𑦙𑦚𑦛𑦜𑦝𑦞𑦟𑦠𑦡𑦢𑦣𑦤𑦥𑦦𑦧𑦨𑦩𑦪𑦫𑦬𑦭𑦮𑦯𑦰𑦱𑦲𑦳𑦴𑦵𑦶𑦷𑦸𑦹𑦺𑦻𑦼𑦽𑦾𑦿𑧀𑧁𑧂𑧃𑧄𑧅𑧆𑧇𑧈𑧉𑧊𑧋𑧌𑧍𑧎𑧏𑧐𑧑𑧒𑧓𑧔𑧕𑧖𑧗𑧘𑧙𑧚𑧛𑧜𑧝𑧞𑧟𑧠𑧡𑧢𑧣𑧤𑧥𑧦𑧧𑧨𑧩𑧪𑧫𑧬𑧭𑧮𑧯𑧰𑧱𑧲𑧳𑧴𑧵𑧶𑧷𑧸𑧹𑧺𑧻𑧼𑧽𑧾𑧿𑨀𑨁𑨂𑨃𑨄𑨅𑨆𑨇𑨈𑨉𑨊𑨋𑨌𑨍𑨎𑨏𑨐𑨑𑨒𑨓𑨔𑨕𑨖𑨗𑨘𑨙𑨚𑨛𑨜𑨝𑨞𑨟𑨠𑨡𑨢𑨣𑨤𑨥𑨦𑨧𑨨𑨩𑨪𑨫𑨬𑨭𑨮𑨯𑨰𑨱𑨲𑨳𑨴𑨵𑨶𑨷𑨸𑨹𑨺𑨻𑨼𑨽𑨾𑨿𑩀𑩁𑩂𑩃𑩄𑩅𑩆𑩇𑩈𑩉𑩊𑩋𑩌𑩍𑩎𑩏𑩐𑩑𑩒𑩓𑩔𑩕𑩖𑩗𑩘𑩙𑩚𑩛𑩜𑩝𑩞𑩟𑩠𑩡𑩢𑩣𑩤𑩥𑩦𑩧𑩨𑩩𑩪𑩫𑩬𑩭𑩮𑩯𑩰𑩱𑩲𑩳𑩴𑩵𑩶𑩷𑩸𑩹𑩺𑩻𑩼𑩽𑩾𑩿𑪀𑪁𑪂𑪃𑪄𑪅𑪆𑪇𑪈𑪉𑪊𑪋𑪌𑪍𑪎𑪏𑪐𑪑𑪒𑪓𑪔𑪕𑪖𑪗𑪘𑪙𑪚𑪛𑪜𑪝𑪞𑪟𑪠𑪡𑪢𑪣𑪤𑪥𑪦𑪧𑪨𑪩𑪪𑪫𑪬𑪭𑪮𑪯𑪰𑪱𑪲𑪳𑪴𑪵𑪶𑪷𑪸𑪹𑪺𑪻𑪼𑪽𑪾𑪿𑫀𑫁𑫂𑫃𑫄𑫅𑫆𑫇𑫈𑫉𑫊𑫋𑫌𑫍𑫎𑫏𑫐𑫑𑫒𑫓𑫔𑫕𑫖𑫗𑫘𑫙𑫚𑫛𑫜𑫝𑫞𑫟𑫠𑫡𑫢𑫣𑫤𑫥𑫦𑫧𑫨𑫩𑫪𑫫𑫬𑫭𑫮𑫯𑫰𑫱𑫲𑫳𑫴𑫵𑫶𑫷𑫸𑫹𑫺𑫻𑫼𑫽𑫾𑫿𑬀𑬁𑬂𑬃𑬄𑬅𑬆𑬇𑬈𑬉𑬊𑬋𑬌𑬍𑬎𑬏𑬐𑬑𑬒𑬓𑬔𑬕𑬖𑬗𑬘𑬙𑬚𑬛𑬜𑬝𑬞𑬟𑬠𑬡𑬢𑬣𑬤𑬥𑬦𑬧𑬨𑬩𑬪𑬫𑬬𑬭𑬮𑬯𑬰𑬱𑬲𑬳𑬴𑬵𑬶𑬷𑬸𑬹𑬺𑬻𑬼𑬽𑬾𑬿𑭀𑭁𑭂𑭃𑭄𑭅𑭆𑭇𑭈𑭉𑭊𑭋𑭌𑭍𑭎𑭏𑭐𑭑𑭒𑭓𑭔𑭕𑭖𑭗𑭘𑭙𑭚𑭛𑭜𑭝𑭞𑭟𑭠𑭡𑭢𑭣𑭤𑭥𑭦𑭧𑭨𑭩𑭪𑭫𑭬𑭭𑭮𑭯𑭰𑭱𑭲𑭳𑭴𑭵𑭶𑭷𑭸𑭹𑭺𑭻𑭼𑭽𑭾𑭿𑮀𑮁𑮂𑮃𑮄𑮅𑮆𑮇𑮈𑮉𑮊𑮋𑮌𑮍𑮎𑮏𑮐𑮑𑮒𑮓𑮔𑮕𑮖𑮗𑮘𑮙𑮚𑮛𑮜𑮝𑮞𑮟𑮠𑮡𑮢𑮣𑮤𑮥𑮦𑮧𑮨𑮩𑮪𑮫𑮬𑮭𑮮𑮯𑮰𑮱𑮲𑮳𑮴𑮵𑮶𑮷𑮸𑮹𑮺𑮻𑮼𑮽𑮾𑮿𑯀𑯁𑯂𑯃𑯄𑯅𑯆𑯇𑯈𑯉𑯊𑯋𑯌𑯍𑯎𑯏𑯐𑯑𑯒𑯓𑯔𑯕𑯖𑯗𑯘𑯙𑯚𑯛𑯜𑯝𑯞𑯟𑯠𑯡𑯢𑯣𑯤𑯥𑯦𑯧𑯨𑯩𑯪𑯫𑯬𑯭𑯮𑯯𑯰𑯱𑯲𑯳𑯴𑯵𑯶𑯷𑯸𑯹𑯺𑯻𑯼𑯽𑯾𑯿𑰀𑰁𑰂𑰃𑰄𑰅𑰆𑰇𑰈𑰉𑰊𑰋𑰌𑰍𑰎𑰏𑰐𑰑𑰒𑰓𑰔𑰕𑰖𑰗𑰘𑰙𑰚𑰛𑰜𑰝𑰞𑰟𑰠𑰡𑰢𑰣𑰤𑰥𑰦𑰧𑰨𑰩𑰪𑰫𑰬𑰭𑰮𑰯𑰰𑰱𑰲𑰳𑰴𑰵𑰶𑰷𑰸𑰹𑰺𑰻𑰼𑰽𑰾𑰿𑱀𑱁𑱂𑱃𑱄𑱅𑱆𑱇𑱈𑱉𑱊𑱋𑱌𑱍𑱎𑱏𑱐𑱑𑱒𑱓𑱔𑱕𑱖𑱗𑱘𑱙𑱚𑱛𑱜𑱝𑱞𑱟𑱠𑱡𑱢𑱣𑱤𑱥𑱦𑱧𑱨𑱩𑱪𑱫𑱬𑱭𑱮𑱯𑱰𑱱𑱲𑱳𑱴𑱵𑱶𑱷𑱸𑱹𑱺𑱻𑱼𑱽𑱾𑱿𑲀𑲁𑲂𑲃𑲄𑲅𑲆𑲇𑲈𑲉𑲊𑲋𑲌𑲍𑲎𑲏𑲐𑲑𑲒𑲓𑲔𑲕𑲖𑲗𑲘𑲙𑲚𑲛𑲜𑲝𑲞𑲟𑲠𑲡𑲢𑲣𑲤𑲥𑲦𑲧𑲨𑲩𑲪𑲫𑲬𑲭𑲮𑲯𑲰𑲱𑲲𑲳𑲴𑲵𑲶𑲷𑲸𑲹𑲺𑲻𑲼𑲽𑲾𑲿

**LEMBAR JAWABAN
POST-TEST**

Nama : Komang Ayu Sittha Pratiwi
No. Absen : 33
Kelas : 5B

- 4 1. Bisah: kaangge rikala konsonan h magerah ring pangutat kruc
Surang: kaangge rikala konsonan r magerah pangutat kruc
Adeg-adeg: kaangge ngematang suara ring pangutat kruc
- 4 2. Gantungan la, suku kembang, nania, dan Guwung
- 4 3. 
- 4 4. 
- 4 5. Ruyak tibah dibi peteng

$$N = \frac{20}{20} \times 100 = 100$$

Lampiran 45. Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Siswa

No	Nama	Nilai	
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	Komang Riko Darma Satriawan	50	75
2	Komang Sima Lingga Yani	30	75
3	Komang Suma Jaya	30	70
4	Komang Tara Diantari Putri	65	95
5	Komang Teguh Ananda Putra	45	85
6	Komang Trisna Ananditha Risty	60	85
7	Luh Githa Maheswari Narayani Bukian	75	100
8	Luh Kirana Olivia Dewi	95	100
9	Luh Mangku Eka Budiartini	65	90
10	Luh Nayla Suyasmi	45	80
11	Luh Putu Metta Ishana Devani	65	95
12	Luh Putu Widhiantari	65	90
13	Luh Sintya Desiana Putri	60	85
14	Made Adhi Kusuma Yasa	35	85
15	Made Kenzie Dwiyanu Putra	55	80
16	Made Vina Andriani	60	90
17	Michelle Shaloomita	35	75
18	Ni Ketut Yudia Wulandari	45	80
19	Ni Made Putri Devika Ayuningsih	55	85
20	Novia Andromeda Kaka	40	75
21	Putu Amanda Aryani	55	80
22	Putu Anandita Putri	90	100
23	Putu Ayunindya Aleyzia Naira Putri	25	70
24	Putu Marsha Anggita Widya Putri	60	85
25	Putu Raysa Anggraeni	25	65
26	Putu Wicka Setia Rini	40	80
27	Wayan Surya Widiasta	65	85
28	Kiandra Anaia Devata	70	95
29	Komang Arya Sedana Putra	55	85
30	Komang Ayu Sitha Pratiwi	95	100

Lampiran 46. Hasil Uji Normalitas Data *Pre-Test*

No	X_i	$X_i - \bar{X}$	$(X_i - \bar{X})^2$	i	a_i	$(X_{n-i+1} - X_i)$			$ai(X_{n-i+1} - X_i)$	
1	25	-30,167	910,028	1	0,4254	95	25	70	29,778	
2	25	-30,167	910,028	2	0,2944	95	25	70	20,608	
3	30	-25,167	633,361	3	0,2487	90	30	60	14,922	
4	30	-25,167	633,361	4	0,2148	75	30	45	9,666	
5	35	-20,167	406,694	5	0,1870	70	35	35	6,545	
6	35	-20,167	406,694	6	0,1630	65	35	30	4,890	
7	40	-15,167	230,028	7	0,1415	65	40	25	3,538	
8	40	-15,167	230,028	8	0,1219	65	40	25	3,048	
9	45	-10,167	103,361	9	0,1036	65	45	20	2,072	
10	45	-10,167	103,361	10	0,0862	65	45	20	1,724	
11	45	-10,167	103,361	11	0,0697	60	45	15	1,046	
12	50	-5,167	26,694	12	0,0537	60	50	10	0,537	
13	55	-0,167	0,028	13	0,0381	60	55	5	0,191	
14	55	-0,167	0,028	14	0,0227	60	55	5	0,114	
15	55	-0,167	0,028	15	0,0076	55	55	0	0,000	
16	55	-0,167	0,028						Σ	98,677
17	60	4,833	23,361	$\frac{1}{D}$						9,73315E-05
18	60	4,833	23,361							
19	60	4,833	23,361							
20	60	4,833	23,361							
21	65	9,833	96,694	$\left[\sum_{i=1}^k ai(X_{n-i+1} - X_i) \right]^2$						9737,052
22	65	9,833	96,694							
23	65	9,833	96,694							
24	65	9,833	96,694							
25	65	9,833	96,694	T_3						0,948
26	70	14,833	220,028	Tabel Shapiro - Wilk						0,927
27	75	19,833	393,361	Keterangan						Normal
28	90	34,833	1213,361							
29	95	39,833	1586,694							
30	95	39,833	1586,694							
$\bar{X}$	55,167	D	10274,167							

Berdasarkan hasil analisis diatas, diketahui bahwa nilai *Shapiro-Wilk* hitung > *Shapiro-Wilk* tabel ($0,948 > 0,927$), sehingga disimpulkan data *pre-test* siswa berdistribusi normal

Lampiran 47. Hasil Uji Normalitas Data *Post-Test* Siswa

No	X_i	$X_i - \bar{X}$	$(X_i - \bar{X})^2$	i	a_i	$(X_{n-i+1} - X_i)$			$ai(X_{n-i+1} - X_i)$
1	65	-19,667	386,778	1	0,4254	100	65	35	14,889
2	70	-14,667	215,111	2	0,2944	100	70	30	8,832
3	70	-14,667	215,111	3	0,2487	100	70	30	7,461
4	75	-9,667	93,444	4	0,2148	100	75	25	5,37
5	75	-9,667	93,444	5	0,1870	95	75	20	3,74
6	75	-9,667	93,444	6	0,1630	95	75	20	3,26
7	75	-9,667	93,444	7	0,1415	95	75	20	2,83
8	80	-4,667	21,778	8	0,1219	90	80	10	1,219
9	80	-4,667	21,778	9	0,1036	90	80	10	1,036
10	80	-4,667	21,778	10	0,0862	90	80	10	0,862
11	80	-4,667	21,778	11	0,0697	85	80	5	0,3485
12	80	-4,667	21,778	12	0,0537	85	80	5	0,2685
13	85	0,333	0,111	13	0,0381	85	85	0	0
14	85	0,333	0,111	14	0,0227	85	85	0	0
15	85	0,333	0,111	15	0,0076	85	85	0	0
16	85	0,333	0,111					Σ	50,116
17	85	0,333	0,111	$\frac{1}{D}$					3,778338E-04
18	85	0,333	0,111						
19	85	0,333	0,111						
20	85	0,333	0,111						
21	85	0,333	0,111						
22	90	5,333	28,444	$\left[\sum_{i=1}^k ai(X_{n-i+1} - X_i) \right]^2$					2511,613
23	90	5,333	28,444						
24	90	5,333	28,444	T_3					0,949
25	95	10,333	106,778	Tabel Shapiro - Wilk					0,927
26	95	10,333	106,778						
27	100	15,333	235,111	Keterangan					Normal
28	100	15,333	235,111						
29	100	15,333	235,111						
30	100	15,333	235,111						
$\bar{X}$	84,667	D	2646,667						

Berdasarkan hasil analisis diatas, diketahui bahwa nilai *Shapiro-Wilk* hitung > *Shapiro-Wilk* tabel ($0,949 > 0,927$), sehingga disimpulkan data *post-test* siswa berdistribusi normal

Lampiran 48. Hasil Uji T

No	<i>Pre-Test</i> (X)	<i>Post-Test</i> (Y)	D (X-Y)	$(D - \bar{D})^2$
1	50	75	-25	20,25
2	30	75	-45	240,25
3	30	70	-40	110,25
4	65	95	-30	0,25
5	45	85	-40	110,25
6	60	85	-25	20,25
7	75	100	-25	20,25
8	95	100	-5	600,25
9	65	90	-25	20,25
10	45	80	-35	30,25
11	65	95	-30	0,25
12	65	90	-25	20,25
13	60	85	-25	20,25
14	35	85	-50	420,25
15	55	80	-25	20,25
16	60	90	-30	0,25
17	35	75	-40	110,25
18	45	80	-35	30,25
19	55	85	-30	0,25
20	40	75	-35	30,25
21	55	80	-25	20,25
22	90	100	-10	380,25
23	25	70	-45	240,25
24	60	85	-25	20,25
25	25	65	-40	110,25
26	40	80	-40	110,25
27	65	85	-20	90,25
28	70	95	-25	20,25
29	55	85	-30	0,25
30	95	100	-5	600,25
Mean	55,166	84,667	-29,5	113,916
SD	18,822	9,553	10,855	170,566
Σ	1655	2540	-885	3417,5
Perhitungan uji t				
SD			10,855	

t_{hitung}	-14,884
t_{tabel}	2,045
Kesimpulan	H0 ditolak, H1 diterima

Berdasarkan hasil analisis diatas, diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ (14,884 > 2,045), sehingga disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Bali materi aksara Bali siswa kelas V sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif *Paralia* berbasis kearifan lokal.



Lampiran 49. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian



Pelaksanaan Wawancara dengan Guru Kelas V



Pelaksanaan Uji Coba Instrumen Tes



Pelaksanaan Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil



Pelaksanaan *Pre-test*



Penerapan Media



Pelaksanaan *Post-test*

RIWAYAT HIDUP



Gede Wardana Yasa lahir di Singaraja pada tanggal 22 Mei 2003. Penulis merupakan anak pertama dari pasangan Komang Gede Sumantra dan Komang Sukranasih. Penulis menganut agama Hindu dan berkebangsaan Indonesia. Penulis bertempat tinggal di Jalan Pulau Obi, Kelurahan Banyuning, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan sekolah dasar di SD Negeri 2 Banyuning pada tahun 2015. Setelah itu, penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 3 Singaraja dan lulus pada tahun 2018. Pada tahun 2021, penulis menyelesaikan pendidikan di SMA Taruna Mandara dengan jurusan IPA. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha dengan Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Mulai dari tahun 2021 hingga penulisan skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif *Paralia (Paplajahan Aksara Bali Asyik)* Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali Kelas V” penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa aktif pada Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha.