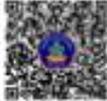
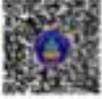




## Lampiran 1 Surat Observasi Awal

	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI</b> <b>UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA</b> <b>FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN</b>	
	Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Laman : <a href="https://fip.undiksha.ac.id">https://fip.undiksha.ac.id</a> Surel : <a href="mailto:fip@undiksha.ac.id">fip@undiksha.ac.id</a>	
Nomor	: 6544/UN48.10.6/LT/2024	Singaraja, 5 September 2024
Lampiran	: -	
Hal	: Observasi Awal	
Yth. Kepala Sekolah SD Negeri 1 Kalibukbuk SD Negeri 2 Kalibukbuk SD Negeri 3 Kalibukbuk SD Negeri 4 Kalibukbuk 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 Bapak/Ibu pimpin. Adapun nama mahasiswa tersebut:		
Nama	: Dewa Ayu Padma Dewi	
NIM	: 2111031313	
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 2 Surat Ijin Penelitian

	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI</b> <b>UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA</b> <b>FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN</b>	
	<small>Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116  Laman.: <a href="https://fip.undiksha.ac.id">https://fip.undiksha.ac.id</a> Surel.: <a href="mailto:fi@undiksha.ac.id">fi@undiksha.ac.id</a></small>	
Nomor	: 2134/UN48.10.1/LT/2024	Singaraja, 20 Februari 2025
Lampiran	: -	
Hal	: Ijin Penelitian (Skripsi)	
<p>Yth.  SD Negeri 3 Kalibukbuk  di tempat</p>		
<p>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.</p>		
Nama	: Dewa Ayu Padma Dewi	
NIM	: 2111031313	
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
<p>Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.</p>		
<p>a.n. Dekan  Wakil Dekan I</p> 		
<p>Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons.  NIP. 198208162008121002</p>		
		

Lampiran 3 Surat Balasan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG  
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLARAGA  
SEKOLAH DASAR NEGERI 3 KALIBUKBUK**

*Jalan Sersan Nengah Mendra, Br. Dinas Celukbukuh Desa Kalibukbuk  
No Telpun (0362) 3435876 email : sdnkalibukbuk3@gmail.com*



**SURAT KETERANGAN**  
**NOMOR : 045.2/008/SDN3KLB/2025**

Yang bertandatangan di bawah ini Kepala SD Negeri 3 Kalibukbuk, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng menerangkan bahwa :

Nama : Dewa Ayu Padma Dewi  
NIM : 2111031313  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Memang benar Mahasiswa tersebut di atas sudah melaksanakan Penelitian awal yang dilaksanakan pada tanggal 14 Maret 2025 di SD Negeri 3 Kalibukbuk untuk melengkapi data penelitian skripsi.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kalibukbuk, 14 Maret 2025  
Kepala SD Negeri 3 Kalibukbuk



**Nvoman Sumatra, S.Pd.SD**  
NIP. 197106201997031010

## Lampiran 4 Surat Pengantar Uji Instrumen



**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](mailto:fip@undiksha.ac.id)

---

Nomor : 2152/UN48.10.6/LT/2024 Singaraja, 20 Februari 2025  
 Lampiran : -  
 Hal : Uji Instrumen

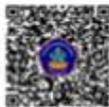
Yth.  
 Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd.  
 Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd.  
 di tempat

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 : DEWA AYU PADMA DEWI  
 NIM : 2111031313  
 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

## Lampiran 5 Surat Bukti Keterangan Uji Instrumen



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**  
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116  
Laman [www.fip.undiksha.ac.id](http://www.fip.undiksha.ac.id)

---

**SURAT KETERANGAN UJI *JUDGES***

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd  
NIP : 198507052010121007  
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan  
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Dewa Ayu Padma Dewi  
NIM : 2111031313  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Singaraja, 12 Februari 2025

Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd  
NIP. 198507052010121007



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116  
Laman [www.fip.undiksha.ac.id](http://www.fip.undiksha.ac.id)

---

**SURAT KETERANGAN UJI *JUDGES***

Yang bertanda tangan dibawah ini;

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

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Dewa Ayu Padma Dewi  
NIM : 2111031313  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Singaraja, 12 Februari 2025

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

## Lampiran 6 Surat Pengantar Uji Produk

	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI</b> <b>UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA</b> <b>FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN</b>
	<small>Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116</small> <small>Laman : <a href="https://fip.undiksha.ac.id">https://fip.undiksha.ac.id</a> Surel : <a href="mailto:fip@undiksha.ac.id">fip@undiksha.ac.id</a></small>

Nomor : 2609/UN48.10.6/LT/2024 Singaraja, 26 Februari 2025  
Lampiran : -  
Hal : Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian

Yth.  
Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd.  
Dr. Gede Wira Bayu, 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 : Dewa Ayu Padma Dewi  
NIM : 2111031313  
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

## Lampiran 7 Surat Bukti Keterangan Uji Produk



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116  
Laman [www.fip.undiksha.ac.id](http://www.fip.undiksha.ac.id)

---

**SURAT KETERANGAN UJI AHLI MEDIA**

Yang bertanda tangan dibawah ini;

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

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Dewa Ayu Padma Dewi  
NIM : 2111031313  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Singaraja, 12 Februari 2025

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116  
Laman: [www.upg.undiksha.ac.id](http://www.upg.undiksha.ac.id)

---

**SURAT KETERANGAN UJI AHLI MEDIA**

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd  
NIP : 198507052010121007  
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan  
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Dewa Ayu Padma Dewi  
NIM : 2111031313  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Singaraja, 12 Februari 2025

Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd  
NIP. 198507052010121007

## Lampiran 8 Instrumen Uji Ahli Media

**INSTRUMEN AHLI MEDIA**

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran <i>Power Point</i> (PPT) Interaktif Dengan Menggunakan <i>Artificial Intelligence</i> (AI) Dalam Pembelajaran Metakognitif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Minat Baca Dan Keterampilan Berbicara Siswa Di Sekolah Dasar
Sasaran Program	: Siswa Kelas II Sekolah Dasar
Peneliti	: Dewa Ayu Padma Dewi
Pembimbing	: Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 1) Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 2)
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	:
Instansi/Lembaga	: Universitas Pendidikan Ganesha

**A. Definisi Konseptual**

Pengajaran Bahasa Indonesia dimulai sejak usia dini, meliputi pengembangan keterampilan dasar dalam berbicara, membaca, menulis, dan mendengarkan bahasa Indonesia (Donna, Ekok, & Febriandi, 2021). Bahasa Indonesia di sekolah dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa (Ali, 2020). Bahasa merupakan alat komunikasi, dengan kata lain belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi. Keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuannya dalam berbahasa (Suhartati, 2021). Dengan bahasa, interaksi antar sesama individu dapat terpenuhi. Dengan bahasa pula, setiap individu bisa menyampaikan seluruh isi pikiran dan perasaannya pada orang lain baik menyampaikan dengan lisan ataupun tulisan. Dalam kurikulum di sekolah dasar terdapat empat elemen keterampilan berbahasa saling berkaitan satu dengan yang lainnya, ke empat elemen tersebut meliputi: keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), dan keterampilan menulis (*writing skills*). Dari keempat elemen keterampilan berbahasa tersebut, keterampilan berbicara (*speaking skills*) merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang wajib dimiliki oleh siswa dalam suatu proses komunikasi. Dari keempat elemen keterampilan berbahasa tersebut, keterampilan berbicara (*speaking skills*) merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang wajib dimiliki oleh siswa dalam suatu proses komunikasi. Dan keterampilan membaca merupakan keterampilan bahasa yang dimiliki siswa untuk menerima informasi yang berguna.

**B. Definisi Operasional**

Pada pembelajaran di sekolah, masih jarang terjadi atau satuan pendidikan yang membuat dan menggunakan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Kondisi ini mengakibatkan kesulitan bagi siswa dalam mengolah informasi atau mengembangkan konsep materi yang akan diajarkan. Materi yang memiliki cakupan luas dan abstrak sulit dipahami oleh siswa tanpa adanya alat atau media pendukung dalam mengembangkan kemandirian dan keterampilan berpikir. Kurangnya pengembangan media pembelajaran akan menyebabkan pembelajaran cenderung monoton sehingga terasa membosankan terutama kemampuan siswa dalam mengenali Bahasa. Dampaknya terlihat pada kemampuan siswa yang tidak mampu mengenali huruf, kata atau bacaan sehingga hal ini mempengaruhi kemampuan siswa dalam berbicara. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran *power point* (PPT) interaktif dengan menggunakan *artificial intelligence* (AI) mata pelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan minat membaca dan keterampilan berbicara siswa di sekolah dasar sangat penting. Media ini akan menyajikan berbagai fitur tampilan yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran sehingga akan berdampak positif dalam peningkatan kemandirian dan keterampilan siswa.

Penggunaan media pembelajaran *power point* (PPT) interaktif dengan *artificial intelligence* (AI) ini mampu melatih dan meningkatkan minat membaca dan keterampilan berbicara siswa. pengembangan media-media pembelajaran *power point* (PPT) interaktif dengan menggunakan *artificial intelligence* (AI) dengan bantuan aplikasi *Articulate Storyline 3* mampu menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa dapat ikut berperan aktif. Dan dengan adanya penerapan pembelajaran metakognitif yang mendukung siswa, maka akan membantu meningkatkan kemauan pembelajaran secara mandiri.

### C. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

No	Komponen	Indikator
1	Teks	Kesesuaian jenis dan ukuran teks.
		Kejelasan teks pada setiap pokok pembahasan.
		Kesesuaian warna teks dengan <i>background</i> media <i>power point</i> (PPT) interaktif.
2	Gambar	Kejelasan gambar pada media <i>power point</i> (PPT) interaktif
		Kemenarikan gambar.
		Ketepatan gambar mendukung penjelasan materi.

No	Komponen	Indikator
		Kesesuaian penempatan gambar pada media <i>power point</i> (PPT) interaktif.
3	Animasi	Kualitas animasi pada media <i>power point</i> (PPT) interaktif. Kesesuaian animasi yang digunakan pada media <i>power point</i> (PPT) interaktif.
4	Video	Kualitas video pada media <i>power point</i> (PPT) interaktif. Kejelasan suara pada video. Kesesuaian video dengan materi pembelajaran pada media <i>power point</i> (PPT) interaktif. Video memudahkan peserta didik memahami materi. Kemenarikan video yang digunakan pada media <i>power point</i> (PPT) interaktif.
5	Audio	Kesesuaian musik dan <i>sound effect</i> yang digunakan.
6	<i>Layout</i>	Keserasian tata letak tulisan Kesesuaian proporsi gambar dengan tulisan pada aplikasi. Kejelasan tampilan judul dalam setiap pokok bahasan.
7	Pengoperasian Program	Kemudahan penggunaan media <i>power point</i> (PPT) interaktif media <i>power point</i> (PPT) interaktif dapat digunakan secara berulang-ulang.

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA**  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT* (PPT)  
INTERAKTIF DENGAN MENGGUNAKAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* (AI)  
DALAM PEMBELAJARAN METAKOGNITIF MATA PELAJARAN BAHASA  
INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA DAN  
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA DI SEKOLAH DASAR

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* (PPT) Interaktif Dengan Menggunakan *Artificial Intelligence* (AI) Dalam Pembelajaran Metakognitif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Minat Baca Dan Keterampilan Berbicara Siswa Di Sekolah Dasar

Mata Pelajaran/Materi : Bahasa Indonesia

Sasaran Pengembang : Siswa Kelas II SD Negeri 3 Kalibukbuk

Pengembang : Dewa Ayu Padma Dewi

**Dengan hormat,**

Sehubungan dilaksanakannya penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* (PPT) Interaktif Dengan Menggunakan *Artificial Intelligence* (AI) Dalam Pembelajaran Metakognitif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Minat Baca Dan Keterampilan Berbicara Siswa Di Sekolah Dasar”. Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap produk *Power Point* (PPT) Interaktif dengan menggunakan *Artificial Intelligence* (AI) ini.

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang produk *Power Point* (PPT) Interaktif yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya produk tersebut untuk muatan pelajaran Bahasa Indonesia terkhusus pada kemampuan Meningkatkan Minat Membaca dan Keterampilan Berbicara.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan sangat berguna sebagai indikator kualitas dan bahan pertimbangan untuk perbaikan produk interaktif ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket penilaian materi ini, saya ucapkan terima kasih.

**A. Tujuan**

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk menilai dan mengetahui kelayakan dari Media Pembelajaran *Power Point* (PPT) Interaktif Dengan Menggunakan *Artificial Intelligence* (AI) Dalam Pembelajaran Metakognitif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Minat Baca Dan Keterampilan Berbicara Siswa Di Sekolah Dasar.

**B. Petunjuk Pengisian**

1. Dimohonkann kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan Media Game Edukasi Interaktif dalam Pembelajaran Metakognitif ini.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian berupa tanda centang (√) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.

Ket.:

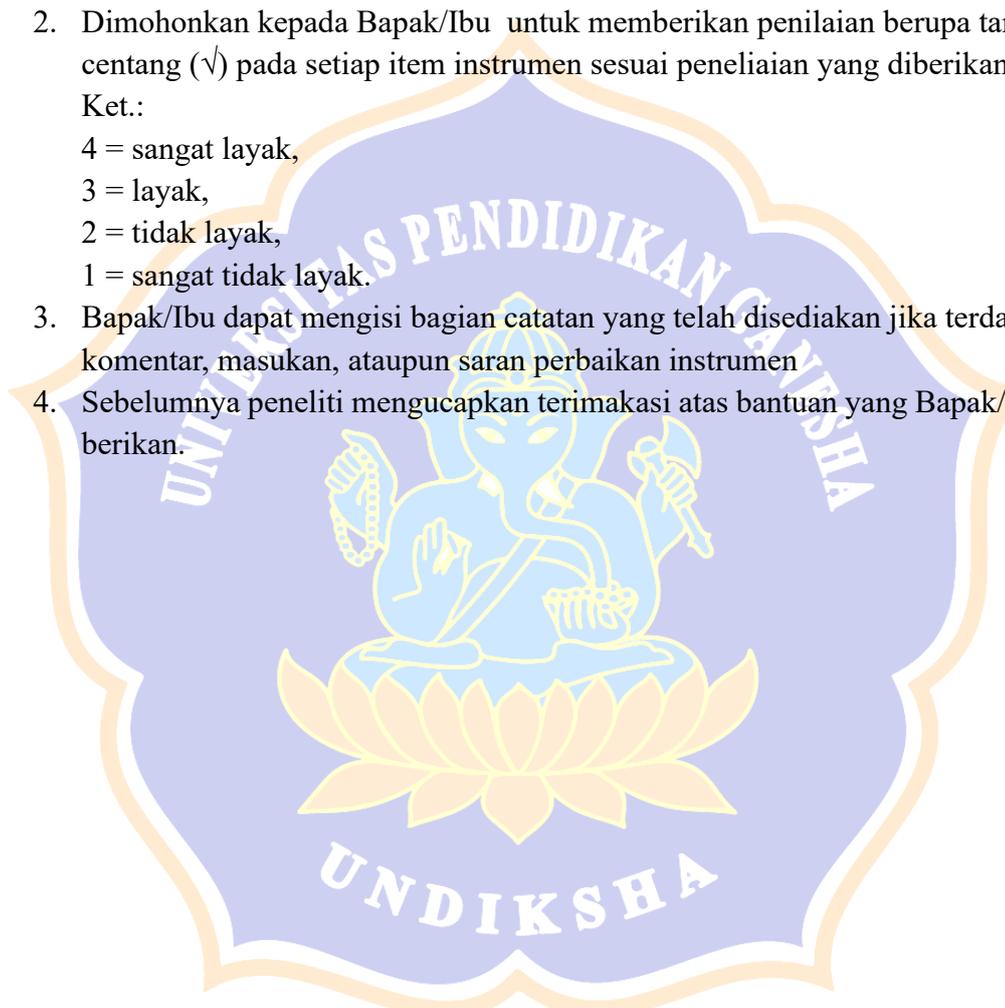
4 = sangat layak,

3 = layak,

2 = tidak layak,

1 = sangat tidak layak.

3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen
4. Sebelumnya peneliti mengucapkan terimakasih atas bantuan yang Bapak/Ibu berikan.



Nama Validator :

Instansi :

Tanggal Validasi :

No	Aspek Penilaian	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
<b>Teks</b>						
1	Jenis dan ukuran teks yang digunakan sudah sesuai.					
2	Teks yang disajikan sudah jelas pada setiap pokok pembahasan.					
3	Warna teks sudah sesuai dengan background media interaktif.					
<b>Gambar</b>						
4	Gambar pada media <i>power point</i> (PPT) interaktif sudah jelas.					
5	Gambar yang digunakan pada media tersebut sangat menarik.					
6	Gambar sudah tepat dan mendukung penjelasan materi yang disampaikan.					
7	Penempatan gambar dalam media <i>power point</i> (PPT) interaktif.					
<b>Animasi</b>						
8	Animasi yang digunakan pada media <i>power point</i> (PPT) interaktif memiliki kualitas yang sangat baik.					
9	Animasi dalam media tersebut sesuai dan mendukung materi yang disampaikan.					
<b>Video</b>						
10	Kualitas video pada media <i>power point</i> (PPT) interaktif sangat baik.					
11	Suara pada video terdengar jelas dan mudah dipahami.					
12	Video yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran					

	pada media <i>power point</i> (PPT) interaktif.					
13	Video tersebut membantu peserta didik memahami materi lebih mudah.					
14	Video dalam media interaktif tersebut sangat menarik.					
<b>Audio</b>						
15	Musik dan efek suara ( <i>sound effect</i> ) yang digunakan sesuai dan mendukung tampilan media <i>power point</i> (PPT) interaktif.					
<b>Layout</b>						
16	Tata letak tulisan pada media <i>power point</i> (PPT) interaktif sudah serasi dan mudah dibaca.					
17	Proporsi gambar dan tulisan dalam aplikasi sudah sesuai sehingga nyaman untuk dilihat.					
18	Tampilan judul pada setiap pokok bahasan jelas dan mudah dipahami.					
<b>Pengopersian Program</b>						
19	Media <i>power point</i> (PPT) interaktif mudah digunakan dan dioperasikan oleh pengguna.					
20	Media <i>power point</i> (PPT) interaktif dapat digunakan secara berulang-ulang tanpa mengalami kesulitan.					

### C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

### D. Kesimpulan

Media Game edukasi ini dinyatakan \*):

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

\*) : *Lingkari salah satu*

.....

Penguji



## Lampiran 9 Instrumen Uji Ahli Materi

**INSTRUMEN AHLI MATERI**

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran <i>Power Point</i> (PPT) Interaktif Dengan Menggunakan <i>Artificial Intelligence</i> (AI) Dalam Pembelajaran Metakognitif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Minat Baca Dan Keterampilan Berbicara Siswa Di Sekolah Dasar
Sasaran Program	: Siswa Kelas II Sekolah Dasar
Peneliti	: Dewa Ayu Padma Dewi
Pembimbing	: Prof. Dr. I Wayan Widiani, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 1) Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 2)
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	:
Instansi/Lembaga	: Universitas Pendidikan Ganesha

**D. Definisi Konseptual**

Pengajaran Bahasa Indonesia dimulai sejak usia dini, meliputi pengembangan keterampilan dasar dalam berbicara, membaca, menulis, dan mendengarkan bahasa Indonesia (Donna, Ekok, & Febriandi, 2021). Bahasa Indonesia di sekolah dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa (Ali, 2020). Bahasa merupakan alat komunikasi, dengan kata lain belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi. Keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuannya dalam berbahasa (Suhartati, 2021). Dengan bahasa, interaksi antar sesama individu dapat terpenuhi. Dengan bahasa pula, setiap individu bisa menyampaikan seluruh isi pikiran dan perasaannya pada orang lain baik menyampaikan dengan lisan ataupun tulisan. Dalam kurikulum di sekolah dasar terdapat empat elemen keterampilan berbahasa saling berkaitan satu dengan yang lainnya, ke empat elemen tersebut meliputi: keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), dan keterampilan menulis (*writing skills*). Dari keempat elemen keterampilan berbahasa tersebut, keterampilan berbicara (*speaking skills*) merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang wajib dimiliki oleh siswa dalam suatu proses komunikasi. Dari keempat elemen keterampilan berbahasa tersebut, keterampilan berbicara (*speaking skills*) merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang wajib dimiliki oleh siswa dalam suatu proses komunikasi. Dan keterampilan membaca merupakan keterampilan bahasa yang dimiliki siswa untuk menerima informasi yang berguna.

**E. Definisi Operasional**

Pada pembelajaran di sekolah, masih jarang terjadi atau satuan pendidikan yang membuat dan menggunakan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Kondisi ini mengakibatkan kesulitan bagi siswa dalam mengolah informasi atau mengembangkan konsep materi yang akan diajarkan. Materi yang memiliki cakupan luas dan abstrak sulit dipahami oleh siswa tanpa adanya alat atau media pendukung dalam mengembangkan kemandirian dan keterampilan berpikir. Kurangnya pengembangan media pembelajaran akan menyebabkan pembelajaran cenderung monoton sehingga terasa membosankan terutama kemampuan siswa dalam mengenali Bahasa. Dampaknya terlihat pada kemampuan siswa yang tidak mampu mengenali huruf, kata atau bacaan sehingga hal ini mempengaruhi kemampuan siswa dalam berbicara. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran *power point* (PPT) interaktif dengan menggunakan *artificial intelligence* (AI) mata pelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan minat membaca dan keterampilan berbicara siswa di sekolah dasar sangat penting. Media ini akan menyajikan berbagai fitur tampilan yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran sehingga akan berdampak positif dalam peningkatan kemandirian dan keterampilan siswa.

Penggunaan media pembelajaran *power point* (PPT) interaktif dengan *artificial intelligence* (AI) ini mampu melatih dan meningkatkan minat membaca dan keterampilan berbicara siswa. pengembangan media-media pembelajaran *power point* (PPT) interaktif dengan menggunakan *artificial intelligence* (AI) dengan bantuan aplikasi *Articulate Storyline 3* mampu menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa dapat ikut berperan aktif. Dan dengan adanya penerapan pembelajaran metakognitif yang mendukung siswa, maka akan membantu meningkatkan kemauan pembelajaran secara mandiri.

#### F. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek	Indikator
1.	Desain Pembelajaran	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media pembelajaran dengan kompetensi dasar.
		Kesesuaian konsep materi pelajaran dengan media yang digunakan.
		Kedalaman dan kelengkapan materi.
		Kontekstual.
		Kemudahan materi untuk dipahami.
		Sistematis, runtut, alur logis dan jelas.
		Kejelasan uraian pembahasan, contoh dan latihan.

		Kesesuaian jumlah Latihan dengan banyak materi yang disajikan.
		Materi pembelajaran bisa direview ulang.
		Isi media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran.



**INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI**  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT* (PPT)  
INTERAKTIF DENGAN MENGGUNAKAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* (AI)  
DALAM PEMBELAJARAN METAKOGNITIF MATA PELAJARAN BAHASA  
INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA DAN  
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA DI SEKOLAH DASAR

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* (PPT) Interaktif Dengan Menggunakan *Artificial Intelligence* (AI) Dalam Pembelajaran Metakognitif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Minat Baca Dan Keterampilan Berbicara Siswa Di Sekolah Dasar

Mata Pelajaran/Materi : Bahasa Indonesia

Sasaran Pengembang : Siswa Kelas II SD Negeri 3 Kalibukbuk

Pengembang : Dewa Ayu Padma Dewi

**Dengan hormat,**

Sehubungan dilaksanakannya penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* (PPT) Interaktif Dengan Menggunakan *Artificial Intelligence* (AI) Dalam Pembelajaran Metakognitif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Minat Baca Dan Keterampilan Berbicara Siswa Di Sekolah Dasar”. Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap produk *Power Point* (PPT) Interaktif dengan menggunakan *Artificial Intelligence* (AI) ini.

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang produk *Power Point* (PPT) Interaktif yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya produk tersebut untuk muatan pelajaran Bahasa Indonesia terkhusus pada kemampuan Meningkatkan Minat Membaca dan Keterampilan Berbicara.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan sangat berguna sebagai indikator kualitas dan bahan pertimbangan untuk perbaikan produk interaktif ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket penilaian materi ini, saya ucapkan terima kasih.

### E. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk menilai dan mengetahui kelayakan dari Media Pembelajaran *Power Point* (PPT) Interaktif Dengan Menggunakan *Artificial Intelligence* (AI) Dalam Pembelajaran Metakognitif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Minat Baca Dan Keterampilan Berbicara Siswa Di Sekolah Dasar.

### F. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkann kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan Media Game Edukasi Interaktif dalam Pembelajaran Metakognitif ini.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian berupa tanda centang (√) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.

Ket.:

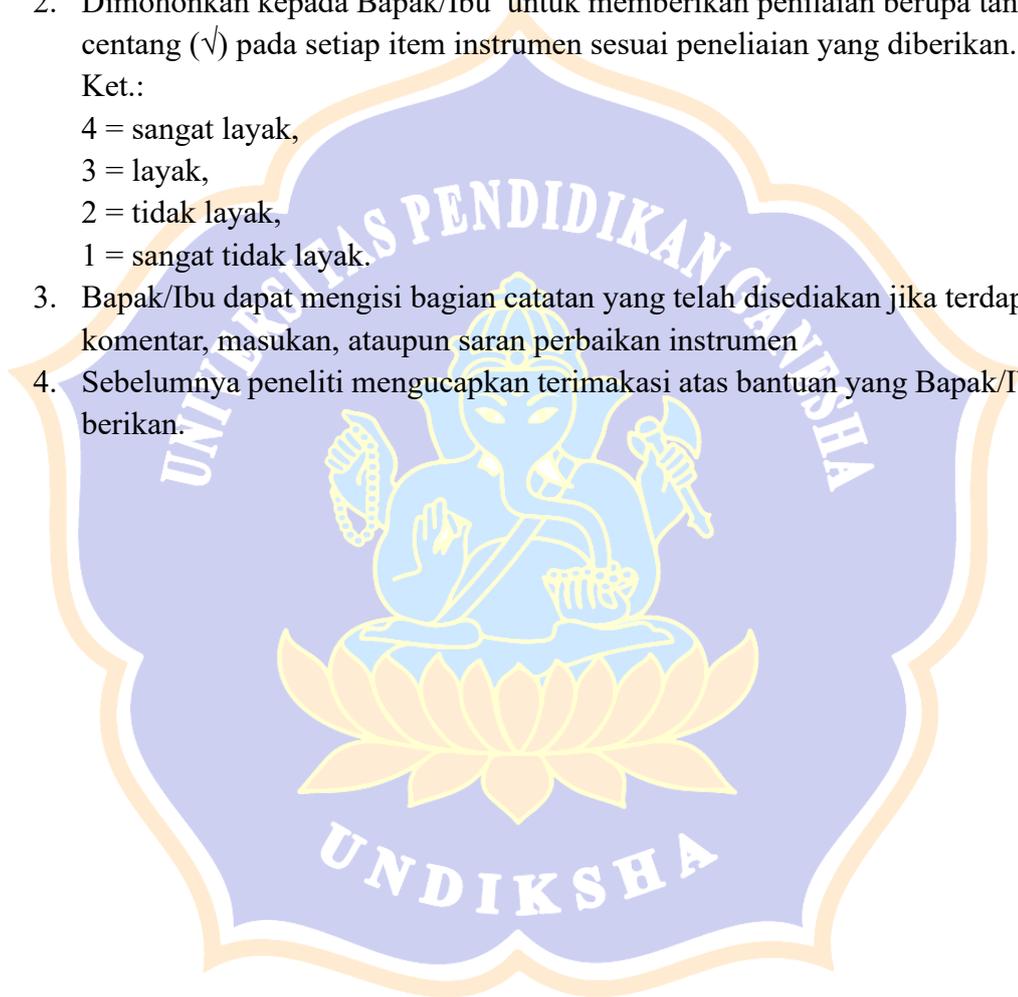
4 = sangat layak,

3 = layak,

2 = tidak layak,

1 = sangat tidak layak.

3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen
4. Sebelumnya peneliti mengucapkan terimakasih atas bantuan yang Bapak/Ibu berikan.



**Nama Validator** :  
**Instansi** :  
**Tanggal Validasi** :

No	Aspek Penilaian	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
<b>Desain Pembelajaran</b>						
1	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media pembelajaran dengan kompetensi dasar.					
2	Kesesuaian konsep materi pelajaran dengan media yang digunakan.					
3	Kedalaman dan kelengkapan materi.					
4	Kontekstual.					
5	Kemudahan materi untuk dipahami.					
6	Sistematis, runtut, alur logis dan jelas.					
7	Kejelasan uraian pembahasan, contoh dan latihan.					
8	Kesesuaian jumlah Latihan dengan banyak materi yang disajikan.					
9	Materi pembelajaran bisa direview ulang.					
10	Isi media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran.					

#### A. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**B. Kesimpulan**

Media Game edukasi ini dinyatakan \*):

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

\*): *Lingkari salah satu*

.....

Penguji



## Lampiran 10 Instrumen Uji Praktisi Respon Siswa

**INSTRUMEN RESPON SISWA**

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran <i>Power Point</i> (PPT) Interaktif Dengan Menggunakan <i>Artificial Intelligence</i> (AI) Dalam Pembelajaran Metakognitif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Minat Baca Dan Keterampilan Berbicara Siswa Di Sekolah Dasar
Sasaran Program	: Siswa Kelas II Sekolah Dasar
Peneliti	: Dewa Ayu Padma Dewi
Pembimbing	: Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 1) Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 2)
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	:
Instansi/Lembaga	: Universitas Pendidikan Ganesha

**A. Definisi Konseptual**

Pengajaran Bahasa Indonesia dimulai sejak usia dini, meliputi pengembangan keterampilan dasar dalam berbicara, membaca, menulis, dan mendengarkan bahasa Indonesia (Donna, Ekok, & Febriandi, 2021). Bahasa Indonesia di sekolah dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa (Ali, 2020). Bahasa merupakan alat komunikasi, dengan kata lain belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi. Keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuannya dalam berbahasa (Suhartati, 2021). Dengan bahasa, interaksi antar sesama individu dapat terpenuhi. Dengan bahasa pula, setiap individu bisa menyampaikan seluruh isi pikiran dan perasaannya pada orang lain baik menyampaikan dengan lisan ataupun tulisan. Dalam kurikulum di sekolah dasar terdapat empat elemen keterampilan berbahasa saling berkaitan satu dengan yang lainnya, ke empat elemen tersebut meliputi: keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), dan keterampilan menulis (*writing skills*). Dari keempat elemen keterampilan berbahasa tersebut, keterampilan berbicara (*speaking skills*) merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang wajib dimiliki oleh siswa dalam suatu proses komunikasi. Dari keempat elemen keterampilan berbahasa tersebut, keterampilan berbicara (*speaking skills*) merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang wajib dimiliki oleh siswa dalam suatu proses komunikasi. Dan keterampilan membaca merupakan keterampilan bahasa yang dimiliki siswa untuk menerima informasi yang berguna.

**B. Definisi Operasional**

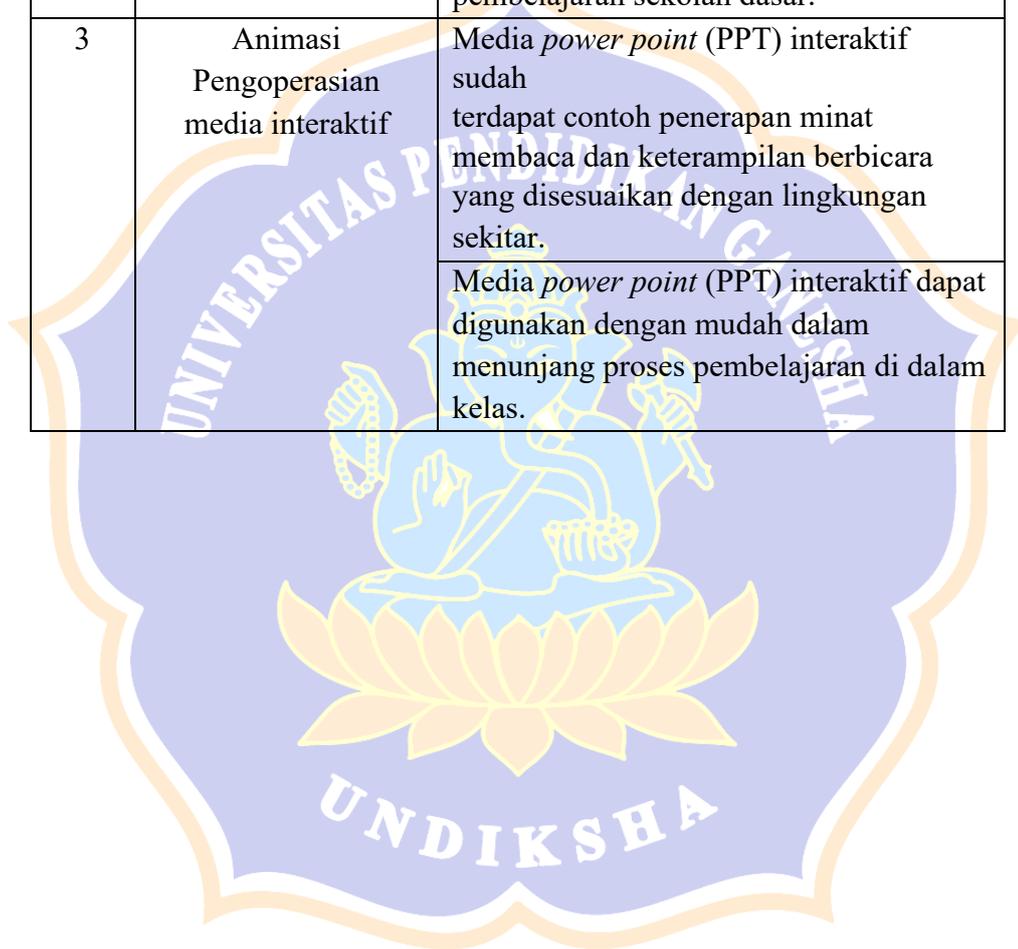
Pada pembelajaran di sekolah, masih jarang terjadi atau satuan pendidikan yang membuat dan menggunakan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Kondisi ini mengakibatkan kesulitan bagi siswa dalam mengolah informasi atau mengembangkan konsep materi yang akan diajarkan. Materi yang memiliki cakupan luas dan abstrak sulit dipahami oleh siswa tanpa adanya alat atau media pendukung dalam mengembangkan kemandirian dan keterampilan berpikir. Kurangnya pengembangan media pembelajaran akan menyebabkan pembelajaran cenderung monoton sehingga terasa membosankan terutama kemampuan siswa dalam mengenali Bahasa. Dampaknya terlihat pada kemampuan siswa yang tidak mampu mengenali huruf, kata atau bacaan sehingga hal ini mempengaruhi kemampuan siswa dalam berbicara. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran *power point* (PPT) interaktif dengan menggunakan *artificial intelligence* (AI) mata pelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan minat membaca dan keterampilan berbicara siswa di sekolah dasar sangat penting. Media ini akan menyajikan berbagai fitur tampilan yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran sehingga akan berdampak positif dalam peningkatan kemandirian dan keterampilan siswa.

Penggunaan media pembelajaran *power point* (PPT) interaktif dengan *artificial intelligence* (AI) ini mampu melatih dan meningkatkan minat membaca dan keterampilan berbicara siswa. pengembangan media-media pembelajaran *power point* (PPT) interaktif dengan menggunakan *artificial intelligence* (AI) dengan bantuan aplikasi *Articulate Storyline 3* mampu menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa dapat ikut berperan aktif. Dan dengan adanya penerapan pembelajaran metakognitif yang mendukung siswa, maka akan membantu meningkatkan kemauan pembelajaran secara mandiri.

### C. Kisi-Kisi Instrumen Kepraktisan Guru/Siswa

No	Komponen	Indikator
1	Tampilan media pembelajaran interaktif	Secara keseluruhan tampilan media <i>power point</i> (PPT) interaktif menarik.
		Tulisan dalam media <i>power point</i> (PPT) interaktif dapat dibaca dengan jelas.
		Gambar dalam media <i>power point</i> (PPT) interaktif sudah terlihat dengan jelas.
2	Gambar	Keselarasn suara dengan <i>background</i> pada video materi pembelajaran.

No	Komponen	Indikator
	Kualitas isi materi pada media <i>power point</i> (PPT) interaktif	<p>Tampilan warna media <i>power point</i> (PPT) interaktif menarik.</p> <p>Materi yang dimuat dalam media <i>power point</i> (PPT) interaktif dapat dijelaskan dengan mudah ke siswa agar dapat dimengerti.</p> <p>Penyajian soal yang diberikan pada media <i>power point</i> (PPT) interaktif sudah sesuai dengan pembelajaran sekolah dasar.</p>
3	Animasi Pengoperasian media interaktif	<p>Media <i>power point</i> (PPT) interaktif sudah terdapat contoh penerapan minat membaca dan keterampilan berbicara yang disesuaikan dengan lingkungan sekitar.</p> <p>Media <i>power point</i> (PPT) interaktif dapat digunakan dengan mudah dalam menunjang proses pembelajaran di dalam kelas.</p>



**INSTRUMEN VALIDASI RESPON GURU/SISWA**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT* (PPT)**  
**INTERAKTIF DENGAN MENGGUNAKAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* (AI)**  
**DALAM PEMBELAJARAN METAKOGNITIF MATA PELAJARAN BAHASA**  
**INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA DAN**  
**KETERAMPILAN BERBICARA SISWA DI SEKOLAH DASAR**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* (PPT) Interaktif Dengan Menggunakan *Artificial Intelligence* (AI) Dalam Pembelajaran Metakognitif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Minat Baca Dan Keterampilan Berbicara Siswa Di Sekolah Dasar

Mata Pelajaran/Materi : Bahasa Indonesia

Sasaran Pengembang : Siswa Kelas II SD Negeri 3 Kalibukbuk

Pengembang : Dewa Ayu Padma Dewi

**Dengan hormat,**

Sehubungan dilaksanakannya penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* (PPT) Interaktif Dengan Menggunakan *Artificial Intelligence* (AI) Dalam Pembelajaran Metakognitif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Minat Baca Dan Keterampilan Berbicara Siswa Di Sekolah Dasar”. Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap produk *Power Point* (PPT) Interaktif dengan menggunakan *Artificial Intelligence* (AI) ini.

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang produk *Power Point* (PPT) Interaktif yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya produk tersebut untuk muatan pelajaran Bahasa Indonesia terkhusus pada kemampuan Meningkatkan Minat Membaca dan Keterampilan Berbicara.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan sangat berguna sebagai indikator kualitas dan bahan pertimbangan untuk perbaikan produk interaktif ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket penilaian materi ini, saya ucapkan terima kasih.

#### D. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk menilai dan mengetahui kelayakan dari Media Pembelajaran *Power Point* (PPT) Interaktif Dengan Menggunakan *Artificial Intelligence* (AI) Dalam Pembelajaran Metakognitif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Minat Baca Dan Keterampilan Berbicara Siswa Di Sekolah Dasar.

#### E. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkann kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan Media Game Edukasi Interaktif dalam Pembelajaran Metakognitif ini.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian berupa tanda centang (√) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.

Ket.:

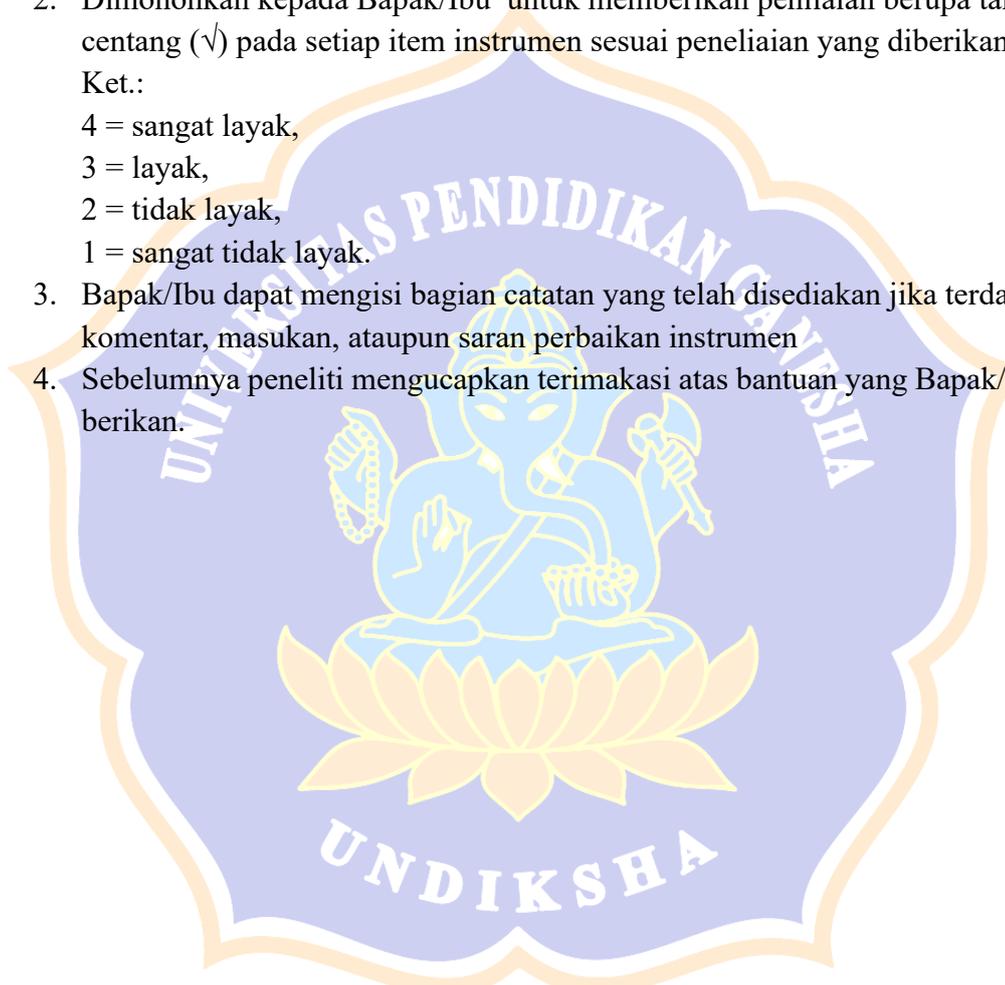
4 = sangat layak,

3 = layak,

2 = tidak layak,

1 = sangat tidak layak.

3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen
4. Sebelumnya peneliti mengucapkan terimakasih atas bantuan yang Bapak/Ibu berikan.



Nama Validator :

Instansi :

Tanggal Validasi :

No	Aspek Penilaian	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
<b>Tampilan Media Pembelajaran Interaktif</b>						
1	Secara keseluruhan, tampilan media <i>power point</i> (PPT) interaktif menarik.					
2	Tulisan dalam media <i>power point</i> (PPT) interaktif dapat dibaca dengan jelas.					
3	Gambar dalam media <i>power point</i> (PPT) interaktif sudah terlihat dengan jelas.					
4	Terdapat keselarasan suara dengan backsound pada video materi pembelajaran.					
5	Tampilan warna pada media <i>power point</i> (PPT) interaktif menarik					
<b>Kualitas Isi Materi Pada Media</b>						
6	Materi yang dimuat dalam media <i>power point</i> (PPT) interaktif dapat dijelaskan dengan mudah ke siswa agar dapat dimengerti.					
7	Penyajian soal yang diberikan pada media <i>power point</i> (PPT) interaktif sudah sesuai dengan pembelajaran sekolah dasar.					
8	Media <i>power point</i> (PPT) interaktif sudah terdapat contoh penerapan minat membaca dan keterampilan berbicara yang disesuaikan dengan lingkungan sekitar.					
<b>Pengoperasian Media Interaktif</b>						

9	Media <i>power point</i> (PPT) interaktif dapat digunakan dengan mudah dalam menunjang proses pembelajaran di dalam kelas.					
10	Media <i>power point</i> (PPT) interaktif dapat digunakan secara berulang-ulang sehingga membantu efektivitas pembelajaran					

### A. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

### B. Kesimpulan

Media Game edukasi ini dinyatakan \*):

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

\*): *Lingkari salah satu*

.....

UNDIKSHA  
Penguji

## Lampiran 11 Instrumen Uji Efektivitas Minat Membaca

**INSTRUMEN AHLI EFEKTIVITAS MINAT MEMBACA**

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran <i>Power Point</i> (PPT) Interaktif Dengan Menggunakan <i>Artificial Intelligence</i> (AI) Dalam Pembelajaran Metakognitif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Minat Baca Dan Keterampilan Berbicara Siswa Di Sekolah Dasar
Sasaran Program	: Siswa Kelas II Sekolah Dasar
Peneliti	: Dewa Ayu Padma Dewi
Pembimbing	: Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 1) Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 2)
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	:
Instansi/Lembaga	: Universitas Pendidikan Ganesha

**A. Definisi Konseptual**

Pengajaran Bahasa Indonesia dimulai sejak usia dini, meliputi pengembangan keterampilan dasar dalam berbicara, membaca, menulis, dan mendengarkan bahasa Indonesia (Donna, Ekok, & Febriandi, 2021). Bahasa Indonesia di sekolah dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa (Ali, 2020). Bahasa merupakan alat komunikasi, dengan kata lain belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi. Keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuannya dalam berbahasa (Suhartati, 2021). Dengan bahasa, interaksi antar sesama individu dapat terpenuhi. Dengan bahasa pula, setiap individu bisa menyampaikan seluruh isi pikiran dan perasaannya pada orang lain baik menyampaikan dengan lisan ataupun tulisan. Dalam kurikulum di sekolah dasar terdapat empat elemen keterampilan berbahasa saling berkaitan satu dengan yang lainnya, ke empat elemen tersebut meliputi: keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), dan keterampilan menulis (*writing skills*). Dari keempat elemen keterampilan berbahasa tersebut, keterampilan berbicara (*speaking skills*) merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang wajib dimiliki oleh siswa dalam suatu proses komunikasi. Dari keempat elemen keterampilan berbahasa tersebut, keterampilan berbicara (*speaking skills*) merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang wajib dimiliki oleh siswa dalam suatu proses komunikasi. Dan keterampilan membaca merupakan keterampilan bahasa yang dimiliki siswa untuk menerima informasi yang berguna.

**B. Definisi Operasional**

Pada pembelajaran di sekolah, masih jarang terjadi atau satuan pendidikan yang membuat dan menggunakan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Kondisi ini mengakibatkan kesulitan bagi siswa dalam mengolah informasi atau mengembangkan konsep materi yang akan diajarkan. Materi yang memiliki cakupan luas dan abstrak sulit dipahami oleh siswa tanpa adanya alat atau media pendukung dalam mengembangkan kemandirian dan keterampilan berpikir. Kurangnya pengembangan media pembelajaran akan menyebabkan pembelajaran cenderung monoton sehingga terasa membosankan terutama kemampuan siswa dalam mengenali Bahasa. Dampaknya terlihat pada kemampuan siswa yang tidak mampu mengenali huruf, kata atau bacaan sehingga hal ini mempengaruhi kemampuan siswa dalam berbicara. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran *power point* (PPT) interaktif dengan menggunakan *artificial intelligence* (AI) mata pelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan minat membaca dan keterampilan berbicara siswa di sekolah dasar sangat penting. Media ini akan menyajikan berbagai fitur tampilan yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran sehingga akan berdampak positif dalam peningkatan kemandirian dan keterampilan siswa.

Penggunaan media pembelajaran *power point* (PPT) interaktif dengan *artificial intelligence* (AI) ini mampu melatih dan meningkatkan minat membaca dan keterampilan berbicara siswa. pengembangan media-media pembelajaran *power point* (PPT) interaktif dengan menggunakan *artificial intelligence* (AI) dengan bantuan aplikasi *Articulate Storyline 3* mampu menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa dapat ikut berperan aktif. Dan dengan adanya penerapan pembelajaran metakognitif yang mendukung siswa, maka akan membantu meningkatkan kemauan pembelajaran secara mandiri.

### C. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek	Indikator
1	Usaha untuk membaca	Siswa mampu menunjukkan keinginan yang kuat untuk membaca
2	Frekuensi Membaca	Siswa memiliki peningkatan dalam minat membaca dengan antusias dan tanpa diminta
3	Perilaku Membaca dengan Baik	Siswa memiliki sikap yang baik, tenang, menjaga buku dan tidak terganggu oleh sekitarnya.
4	Ketertarikan Terhadap Berbagai Jenis Bacaan	Siswa tertarik membaca berbagai jenis bacaan, seperti fiksi, nonfiksi, majalah, dan komik.

5	Keyakinan Terhadap Manfaat Membaca	Siswa yakin dengan membaca yakin membaca dapat membantu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis
---	------------------------------------	---



**INSTRUMEN VALIDASI AHLI EFEKTIVITAS MINAT MEMBACA  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT* (PPT)  
INTERAKTIF DENGAN MENGGUNAKAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* (AI)  
DALAM PEMBELAJARAN METAKOGNITIF MATA PELAJARAN BAHASA  
INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA DAN  
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA DI SEKOLAH DASAR**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* (PPT) Interaktif Dengan Menggunakan *Artificial Intelligence* (AI) Dalam Pembelajaran Metakognitif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Minat Baca Dan Keterampilan Berbicara Siswa Di Sekolah Dasar

Mata Pelajaran/Materi : Bahasa Indonesia

Sasaran Pengembang : Siswa Kelas II SD Negeri 3 Kalibukbuk

Pengembang : Dewa Ayu Padma Dewi

**Dengan hormat,**

Sehubungan dilaksanakannya penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* (PPT) Interaktif Dengan Menggunakan *Artificial Intelligence* (AI) Dalam Pembelajaran Metakognitif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Minat Baca Dan Keterampilan Berbicara Siswa Di Sekolah Dasar”. Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap produk *Power Point* (PPT) Interaktif dengan menggunakan *Artificial Intelligence* (AI) ini.

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang produk Game Edukasi Interaktif yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya produk tersebut untuk muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) terkhusus pada Topik Memakan dan Dimakan.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan sangat berguna sebagai indikator kualitas dan bahan pertimbangan untuk perbaikan produk interaktif ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket penilaian materi ini, saya ucapkan terima kasih.

**A. Tujuan**

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk menilai dan mengetahui kelayakan dari Media Pembelajaran *Power Point* (PPT) Interaktif Dengan Menggunakan *Artificial Intelligence* (AI) Dalam Pembelajaran Metakognitif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Minat Baca Dan Keterampilan Berbicara Siswa Di Sekolah Dasar.

**B. Petunjuk Pengisian**

1. Dimohonkann kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan Media Game Edukasi Interaktif dalam Pembelajaran Metakognitif ini.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian berupa tanda centang (√) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.

Ket.:

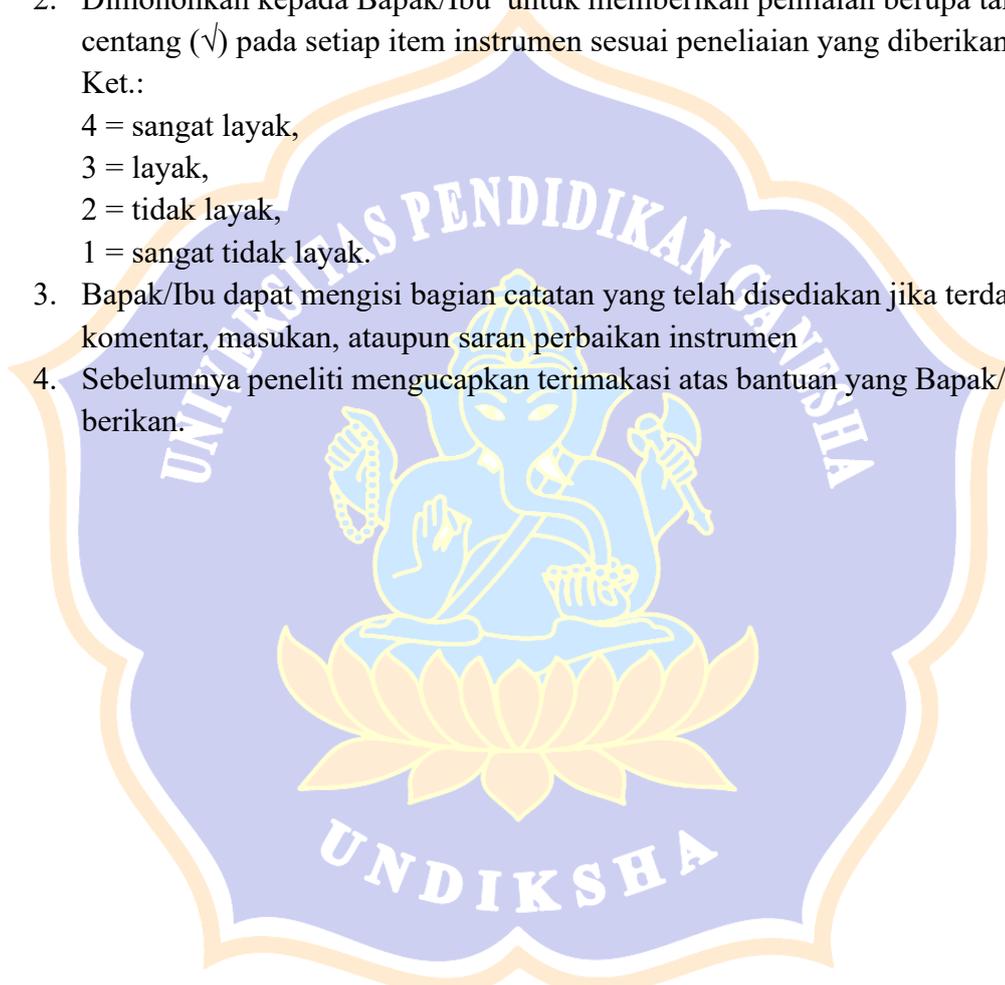
4 = sangat layak,

3 = layak,

2 = tidak layak,

1 = sangat tidak layak.

3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen
4. Sebelumnya peneliti mengucapkan terimakasih atas bantuan yang Bapak/Ibu berikan.



Nama Validator :

Instansi :

Tanggal Validasi :

No	Aspek Penilaian	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
<b>Usaha Untuk Membaca</b>						
1	Saya selalu meluangkan waktu untuk membaca dan memiliki keinginan yang kuat untuk meningkatkan kemampuan membaca.					
2	Saya sering berusaha membaca lebih banyak dan mencari kesempatan untuk membaca.					
<b>Frekuensi Membaca</b>						
3	Saya selalu membaca buku setiap hari dengan penuh semangat, tanpa harus ada yang menyuruh.					
4	Saya membaca buku hampir setiap hari, kadang-kadang karena keinginan sendiri.					
<b>Perilaku Membaca Dengan Baik</b>						
5	Saya selalu membaca dengan sikap yang baik, seperti membaca dengan tenang, menjaga buku dengan baik, dan tidak terpengaruh oleh keadaan sekitar.					
6	Saya sering membaca dengan baik, tetapi kadang-kadang terganggu oleh lingkungan atau kurang menjaga buku.					
<b>Ketertarikan Terhadap Berbagai Jenis Bacaan</b>						
7	Saya tertarik membaca berbagai jenis bacaan, seperti fiksi, nonfiksi, majalah, dan komik.					

8	Saya tertarik membaca beberapa jenis bacaan, tetapi biasanya fokus pada satu jenis bacaan tertentu.					
<b>Keyakinan Terhadap Manfaat Membaca</b>						
9	Saya sangat percaya bahwa membaca memberikan banyak manfaat, dan saya sering berbagi pandangan ini dengan orang lain.					
10	Saya yakin bahwa membaca bermanfaat, tetapi jarang memahaminya dengan orang lain.					

### C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

### D. Kesimpulan

Media Game edukasi ini dinyatakan \*):

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

\*): *Lingkari salah satu*

UNDIKSHA

.....

Penguji.

## Lampiran 12 Instrumen Uji Efektivitas Keterampilan Berbicara

**INSTRUMEN AHLI EFEKTIVITAS KETERAMPILAN BERBICARA**

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran <i>Power Point</i> (PPT) Interaktif Dengan Menggunakan <i>Artificial Intelligence</i> (AI) Dalam Pembelajaran Metakognitif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Minat Baca Dan Keterampilan Berbicara Siswa Di Sekolah Dasar
Sasaran Program	: Siswa Kelas II Sekolah Dasar
Peneliti	: Dewa Ayu Padma Dewi
Pembimbing	: Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 1) Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 2)
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	:
Instansi/Lembaga	: Universitas Pendidikan Ganesha

**A. Definisi Konseptual**

Pengajaran Bahasa Indonesia dimulai sejak usia dini, meliputi pengembangan keterampilan dasar dalam berbicara, membaca, menulis, dan mendengarkan bahasa Indonesia (Donna, Ekok, & Febriandi, 2021). Bahasa Indonesia di sekolah dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa (Ali, 2020). Bahasa merupakan alat komunikasi, dengan kata lain belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi. Keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuannya dalam berbahasa (Suhartati, 2021). Dengan bahasa, interaksi antar sesama individu dapat terpenuhi. Dengan bahasa pula, setiap individu bisa menyampaikan seluruh isi pikiran dan perasaannya pada orang lain baik menyampaikan dengan lisan ataupun tulisan. Dalam kurikulum di sekolah dasar terdapat empat elemen keterampilan berbahasa saling berkaitan satu dengan yang lainnya, ke empat elemen tersebut meliputi: keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), dan keterampilan menulis (*writing skills*). Dari keempat elemen keterampilan berbahasa tersebut, keterampilan berbicara (*speaking skills*) merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang wajib dimiliki oleh siswa dalam suatu proses komunikasi. Dari keempat elemen keterampilan berbahasa tersebut, keterampilan berbicara (*speaking skills*) merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang wajib dimiliki oleh siswa dalam suatu proses komunikasi. Dan keterampilan membaca merupakan keterampilan bahasa yang dimiliki siswa untuk menerima informasi yang berguna.

**B. Definisi Operasional**

Pada pembelajaran di sekolah, masih jarang terjadi atau satuan pendidikan yang membuat dan menggunakan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Kondisi ini mengakibatkan kesulitan bagi siswa dalam mengolah informasi atau mengembangkan konsep materi yang akan diajarkan. Materi yang memiliki cakupan luas dan abstrak sulit dipahami oleh siswa tanpa adanya alat atau media pendukung dalam mengembangkan kemandirian dan keterampilan berpikir. Kurangnya pengembangan media pembelajaran akan menyebabkan pembelajaran cenderung monoton sehingga terasa membosankan terutama kemampuan siswa dalam mengenali Bahasa. Dampaknya terlihat pada kemampuan siswa yang tidak mampu mengenali huruf, kata atau bacaan sehingga hal ini mempengaruhi kemampuan siswa dalam berbicara. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran *power point* (PPT) interaktif dengan menggunakan *artificial intelligence* (AI) mata pelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan minat membaca dan keterampilan berbicara siswa di sekolah dasar sangat penting. Media ini akan menyajikan berbagai fitur tampilan yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran sehingga akan berdampak positif dalam peningkatan kemandirian dan keterampilan siswa.

Penggunaan media pembelajaran *power point* (PPT) interaktif dengan *artificial intelligence* (AI) ini mampu melatih dan meningkatkan minat membaca dan keterampilan berbicara siswa. pengembangan media-media pembelajaran *power point* (PPT) interaktif dengan menggunakan *artificial intelligence* (AI) dengan bantuan aplikasi *Articulate Storyline 3* mampu menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa dapat ikut berperan aktif. Dan dengan adanya penerapan pembelajaran metakognitif yang mendukung siswa, maka akan membantu meningkatkan kemauan pembelajaran secara mandiri.

### C. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek	Indikator
1	Lafal	Siswa mengucapkan bunyi atau kata-kata dengan lafal yang jelas dan tepat.
2	Intonasi	Siswa mengucapkan kalimat dengan intonasi jelas dan tepat.
3	Kelancaran	Siswa mengucapkan kata-kata dan kalimat dengan lancar.
4	Ekspresi	Siswa menggunakan ekspresi dalam menyampaikan kalimat.
5	Ketepatan isi pembicaraan	Siswa mengucapkan isi pembicaraan dengan kalimat yang efektif.

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI EFEKTIVITAS  
KETERAMPILAN BERBICARA**

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT* (PPT)  
INTERAKTIF DENGAN MENGGUNAKAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* (AI)  
DALAM PEMBELAJARAN METAKOGNITIF MATA PELAJARAN BAHASA  
INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA DAN  
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA DI SEKOLAH DASAR

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* (PPT)  
Interaktif Dengan Menggunakan *Artificial Intelligence*  
(AI) Dalam Pembelajaran Metakognitif Mata Pelajaran  
Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Minat Baca Dan  
Keterampilan Berbicara Siswa Di Sekolah Dasar

Mata Pelajaran/Materi : Bahasa Indonesia

Sasaran Pengembang : Siswa Kelas II SD Negeri 3 Kalibukbuk

Pengembang : Dewa Ayu Padma Dewi

**Dengan hormat,**

Sehubungan dilaksanakannya penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* (PPT) Interaktif Dengan Menggunakan *Artificial Intelligence* (AI) Dalam Pembelajaran Metakognitif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Minat Baca Dan Keterampilan Berbicara Siswa Di Sekolah Dasar”. Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap produk *Power Point* (PPT) Interaktif dengan menggunakan *Artificial Intelligence* (AI) ini.

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang produk *Power Point* (PPT) Interaktif yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya produk tersebut untuk muatan pelajaran Bahasa Indonesia terkhusus pada kemampuan Meningkatkan Minat Membaca dan Keterampilan Berbicara.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan sangat berguna sebagai indikator kualitas dan bahan pertimbangan untuk perbaikan produk interaktif ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket penilaian materi ini, saya ucapkan terima kasih.

**D. Tujuan**

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk menilai dan mengetahui kelayakan dari Media Pembelajaran *Power Point* (PPT) Interaktif Dengan Menggunakan *Artificial Intelligence* (AI) Dalam Pembelajaran Metakognitif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Minat Baca Dan Keterampilan Berbicara Siswa Di Sekolah Dasar.

**E. Petunjuk Pengisian**

1. Dimohonkann kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan Media Game Edukasi Interaktif dalam Pembelajaran Metakognitif ini.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian berupa tanda centang (√) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.

Ket.:

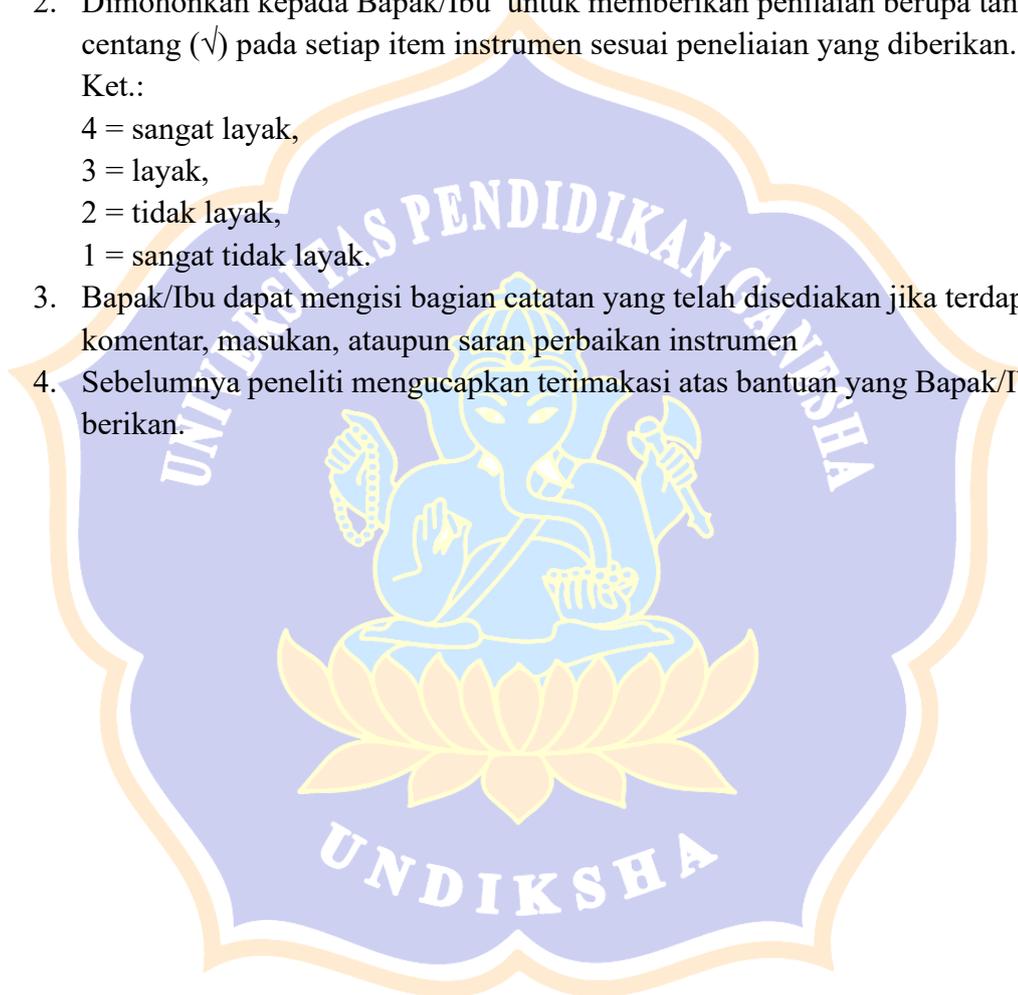
4 = sangat layak,

3 = layak,

2 = tidak layak,

1 = sangat tidak layak.

3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen
4. Sebelumnya peneliti mengucapkan terimakasih atas bantuan yang Bapak/Ibu berikan.



Nama Validator :

Instansi :

Tanggal Validasi :

No	Aspek Penilaian	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
<b>Lafal</b>						
1	Saya menggunakan kosa kata dan intonasi dengan sangat baik, seperti penutur asli.					
2	Saya kadang-kadang salah dalam menggunakan kosa kata atau intonasi, meskipun tidak terlalu sering.					
<b>Intonasi</b>						
3	Saya berbicara dengan volume tinggi yang mudah didengar, meskipun terkadang suaranya terputus-putus.					
4	Saya berbicara dengan suara keras, jelas, dan lancar.					
<b>Kelancaran</b>						
5	Saya berbicara dengan sangat lancar dan percaya diri.					
6	Saya cukup lancar berbicara, tetapi terkadang masih ada rasa ragu.					
<b>Ekspresi</b>						
7	Saya berbicara sesuai dengan topik pembahasan dengan penuh percaya diri.					
8	Saya berbicara sesuai dengan topik, namun masih merasa kurang yakin..					
<b>Ketepatan Isi Pembicaraan</b>						
9	Saya berbicara dengan percaya diri, gerak-gerik, dan mimik wajah yang meyakinkan serta lancar.					

10	Saya berbicara dengan lancar, tetapi masih menunjukkan sedikit keraguan melalui ekspresi wajah.					
----	---	--	--	--	--	--

### A. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

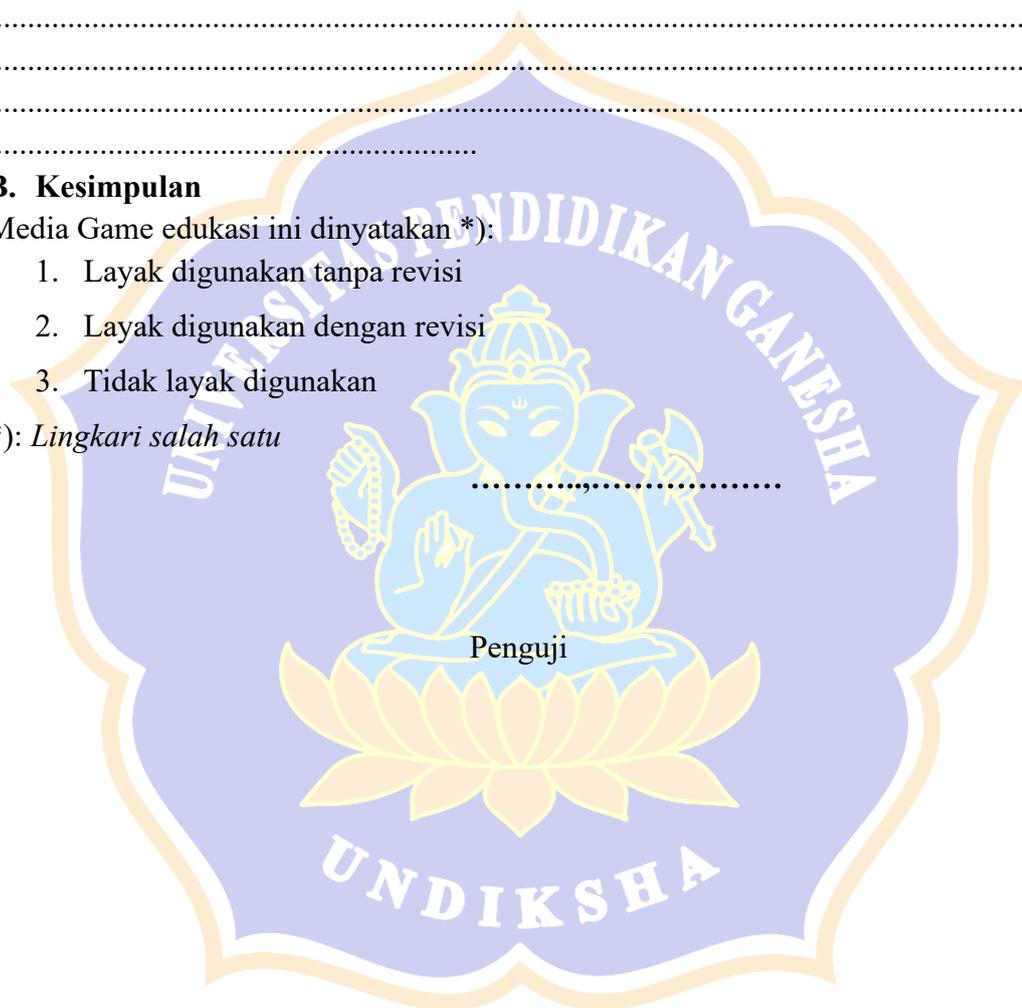
.....

### B. Kesimpulan

Media Game edukasi ini dinyatakan \*):

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

\*): *Lingkari salah satu*



## Lampiran 13 Hasil Uji Instrumen

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN AHLI MEDIA**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT* (PPT)**  
**INTERAKTIF DENGAN MENGGUNAKAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE***  
**(AI) DALAM PEMBELAJARAN METAKOGNITIF MATA PELAJARAN**  
**BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA DAN**  
**KETERAMPILAN BERBICARA SISWA DI SEKOLAH DASAR**

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda checklist (✓) pada kolom penelitian judges untuk setiap kuesioner.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

**B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media**

No Pertanyaan	Penilaian Ahli		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		

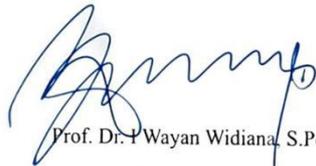
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		

Catatan:

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

Singaraja, 04 Februari 2025

Ahli 1



Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198507052010121007

### INSTRUMEN AHLI MATERI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT* (PPT) INTERAKTIF DENGAN MENGGUNAKAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* (AI) DALAM PEMBELAJARAN METAKOGNITIF MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA DAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA DI SEKOLAH DASAR**

#### A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda checklist (✓) pada kolom penelitian judges untuk setiap kuesioner.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

#### B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

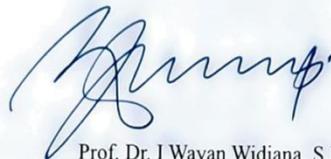
No Pertanyaan	Penilaian Ahli		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		

Catatan:

.....  
 .....

Singaraja, 04 Februari 2025

Ahli I



Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198507052010121007

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN RESPON GURU/SISWA**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT* (PPT)**  
**INTERAKTIF DENGAN MENGGUNAKAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE***  
**(AI) DALAM PEMBELAJARAN METAKOGNITIF MATA PELAJARAN**  
**BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA DAN**  
**KETERAMPILAN BERBICARA SISWA DI SEKOLAH DASAR**

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda checklist (√) pada kolom penelitian judges untuk setiap kuesioner.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

**B. Lembar Validasi Instrumen Respon Siswa**

No Pertanyaan	Penilaian Ahli		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	√		
2	√		
3	√		
4	√		
5	√		
6	√		
7	√		
8	√		
9	√		
10	√		



Catatan:

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

Singaraja, 04 Februari 2025

Ahli I

Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198507052010121007

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI EFEKTIVITAS**

**MINAT MEMBACA**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT* (PPT) INTERAKTIF DENGAN MENGGUNAKAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* (AI) DALAM PEMBELAJARAN METAKOGNITIF MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA DAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA DI SEKOLAH DASAR**

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda checklist (✓) pada kolom penelitian judges untuk setiap kuesioner.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

**B. Lembar Validasi Instrumen Uji Efektivitas Pemahaman Konsep**

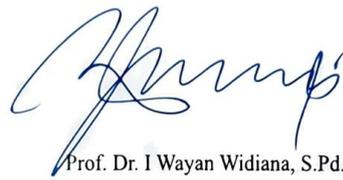
No Pertanyaan	Penilaian Ahli		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		

Catatan:

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

Singaraja, 04 Februari 2025

Ahli 1



Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198507052010121007

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI EFEKTIVITAS**

**KETERAMPILAN BERBICARA**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT (PPT)*  
INTERAKTIF DENGAN MENGGUNAKAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE*  
(AI) DALAM PEMBELAJARAN METAKOGNITIF MATA PELAJARAN  
BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA DAN  
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA DI SEKOLAH DASAR**

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda checklist (✓) pada kolom penelitian judges untuk setiap kuesioner.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

**B. Lembar Validasi Instrumen Uji Efektivitas Literasi Sains**

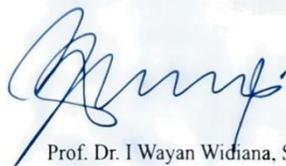
No Pertanyaan	Penilaian Ahli		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		

Catatan

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

Singaraja, 04 Februari 2025

Ahli I



Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198507052010121007

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN AHLI MEDIA**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT* (PPT)**  
**INTERAKTIF DENGAN MENGGUNAKAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE***  
**(AI) DALAM PEMBELAJARAN METAKOGNITIF MATA PELAJARAN**  
**BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA DAN**  
**KETERAMPILAN BERBICARA SISWA DI SEKOLAH DASAR**

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda checklist (✓) pada kolom penelitian judges untuk setiap kuesioner.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

**B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media**

No Pertanyaan	Penilaian Ahli		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		



13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		

Catatan:

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

Singaraja, 10 Februari 2025

Ahli 2



Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198403272015041001

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN AHLI MATERI**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT* (PPT)**  
**INTERAKTIF DENGAN MENGGUNAKAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE***  
**(AI) DALAM PEMBELAJARAN METAKOGNITIF MATA PELAJARAN**  
**BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA DAN**  
**KETERAMPILAN BERBICARA SISWA DI SEKOLAH DASAR**

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda checklist (√) pada kolom penelitian judges untuk setiap kuesioner.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrument.

**B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi**

No Pertanyaan	Penilaian Ahli		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	√		
2	√		
3	√		
4	√		
5	√		
6	√		
7	√		
8	√		
9	√		
10	√		

Catatan:

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

Singaraja, 10 Februari 2025

Ahli 2



Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198403272015041001

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN RESPON GURU/SISWA**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT* (PPT)**  
**INTERAKTIF DENGAN MENGGUNAKAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE***  
**(AI) DALAM PEMBELAJARAN METAKOGNITIF MATA PELAJARAN**  
**BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA DAN**  
**KETERAMPILAN BERBICARA SISWA DI SEKOLAH DASAR**

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda checklist (√) pada kolom penelitian judges untuk setiap kuesioner.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

**B. Lembar Validasi Instrumen Respon Siswa**

No Pertanyaan	Penilaian Ahli		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		

Catatan:

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

Singaraja, 10 Februari 2025

Ahli 2



Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198403272015041001

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI EFEKTIVITAS**

**MINAT BACA**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT* (PPT) INTERAKTIF DENGAN MENGGUNAKAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* (AI) DALAM PEMBELAJARAN METAKOGNITIF MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA DAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA DI SEKOLAH DASAR**

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda checklist (✓) pada kolom penelitian judges untuk setiap kuesioner.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

**B. Lembar Validasi Instrumen Uji Efektivitas Pemahaman Konsep**

No Pertanyaan	Penilaian Ahli		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		



Catatan:

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

Singaraja, 10 Februari 2025

Ahli 2

Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198403272015041001

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI EFEKTIVITAS  
KETERAMPILAN BERCARA  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT (PPT)*  
INTERAKTIF DENGAN MENGGUNAKAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE*  
(AI) DALAM PEMBELAJARAN METAKOGNITIF MATA PELAJARAN  
BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA DAN  
KETERAMPILAN BERCARA SISWA DI SEKOLAH DASAR**

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda checklist (✓) pada kolom penelitian judges untuk setiap kuesioner
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

**B. Lembar Validasi Instrumen Uji Efektivitas Literasi Sains**

No Pertanyaan	Penilaian Ahli		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		

Catatan:

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 10 Februari 2025

Ahli 2



Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198403272015041001

## Lampiran 14 Hasil Perhitungan Uji Validitas Instrumen

## 1. Instrumen Validitas Media

Uji validitas instrumen pada instrumen validitas media dilakukan dengan dua dosen pakar (judges). Judges I ialah Bapak Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd., dan Judges II ialah Bapak Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd.. Hasil penilaian kedua judges ditabulasikan sebagai berikut.

Judge s	Judges I		
	Penilaian Judges	Tidak Relevan	Relevan
Judge s II	Tidak Relevan	-	-
	Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18 ,19,20

Berdasarkan data tabulasi di atas, maka perhitungan validasi isi instrumen sebagai berikut:

$$V = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$V = \frac{20}{0+0+0+20}$$

$$V = \frac{20}{20}$$

$$V = 1$$

Mengacu pada hasil perhitungan, dapat disimpulkan bahwa validitas isi untuk instrumen validasi media memperoleh skor 1, sehingga instrumen berada pada kategori validitas isi **sangat tinggi**.

## 2. Instrumen Validitas Materi

Uji validitas instrumen pada instrumen validitas materi dilakukan dengan dua dosen pakar (judges). Judges I ialah Bapak Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd., dan Judges II ialah Bapak Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd. Hasil penilaian kedua judges ditabulasikan sebagai berikut.

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Tidak Relevan	Relevan
Judges II	Tidak Relevan	-	-
	Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10

Berdasarkan data tabulasi di atas, maka perhitungan validasi isi instrumen sebagai berikut:

$$V = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$V = \frac{10}{0+0+0+10}$$

$$V = \frac{10}{10}$$

$$V = 1$$

Mengacu pada hasil perhitungan, dapat disimpulkan bahwa validitas isi untuk instrumen validasi materi memperoleh skor 1, sehingga instrumen berada pada kategori validitas isi **sangat tinggi**.

### 3. Instrumen Respon Siswa

Uji validitas instrumen pada instrumen respon siswa dilakukan dengan dua dosen pakar (judges). Judges I ialah Bapak Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd., dan Judges II ialah Bapak Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd. Hasil penilaian kedua judges ditabulasikan sebagai berikut.

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Tidak Relevan	Relevan
Judges II	Tidak Relevan	-	-
	Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10.

Berdasarkan data tabulasi di atas, maka perhitungan validasi isi instrumen sebagai berikut:

$$V = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$V = \frac{10}{0+0+0+10}$$

$$V = \frac{10}{10}$$

$$V = 1$$

Mengacu pada hasil perhitungan, dapat disimpulkan bahwa validitas isi untuk instrumen respon siswa memperoleh skor 1, sehingga instrumen berada pada kategori validitas isi **sangat tinggi**.

#### 4. Instrumen Validitas Uji Efektivitas Minat Membaca

Uji validitas instrumen pada instrumen uji efektivitas dilakukan dengan dua dosen pakar (judges). Judges I ialah Bapak Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd., dan Judges II ialah Bapak Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd. Hasil penilaian kedua judges ditabulasikan sebagai berikut.

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Tidak Relevan	Relevan
Judges II	Tidak Relevan	-	-
	Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10.

Berdasarkan data tabulasi di atas, maka perhitungan validasi isi instrumen sebagai berikut:

$$V = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$V = \frac{10}{0+0+0+10}$$

$$V = \frac{10}{10}$$

$$V = 1$$

Mengacu pada hasil perhitungan, dapat disimpulkan bahwa validitas isi untuk instrumen uji efektivitas minat membaca memperoleh skor 1, sehingga instrumen berada pada kategori validitas isi **sangat tinggi**.

#### 5. Instrumen Validitas Uji Efektivitas Keterampilan Berbicara

Uji validitas instrumen pada instrumen uji efektivitas dilakukan dengan dua dosen pakar (judges). Judges I ialah Bapak Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd., dan Judges II ialah Bapak Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd. Hasil penilaian kedua judges ditabulasikan sebagai berikut.

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Tidak Relevan	Relevan
Judges II	Tidak Relevan	-	-
	Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10.

Berdasarkan data tabulasi di atas, maka perhitungan validasi isi instrumen sebagai berikut:

$$V = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$V = \frac{10}{0+0+0+10}$$

$$V = \frac{10}{10}$$

$$V = 1$$

Mengacu pada hasil perhitungan, dapat disimpulkan bahwa validitas isi untuk instrumen uji efektivitas minat membaca memperoleh skor 1, sehingga instrumen berada pada kategori validitas isi **sangat tinggi**.





## Lampiran 16 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Efektivitas Minat Membaca

RELIABILITAS MINAT BACA											
Siswa	Butir 1	Butir 2	Butir 3	Butir 4	Butir 5	Butir 6	Butir 7	Butir 8	Butir 9	Butir 10	Y
Bagus Sadu Astra Prawira	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	35
Farra Agnia Rafifa	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39
Gede Gangga Narendra Sura	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	36
Gede Juna Adi Wirawan	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	37
I Gede Eren Bawastala	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	37
IKomang Febri Ardiana	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	32
Kadek Andi Ryadi	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	36
Kadek Devina Fitriani	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	35
Kadek Joy Arta Wibawa	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	36
Kadek Ria Septi Arnelita	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	38
Kadek Vyanka Yearstyana	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	35
Kadek Yuka Meirza Kavindra	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39
Ketut Ayu Permata Sari	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	38
Ketut Gana Wedha Karna	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	37
Ketut Juli Sumardiawan	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	36
Komang Arista Fitri Wahyuni	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	38
Komang Dani Juliarta Wiguna	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
Komang Radika	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	31
Komang Rapi Pratama Jaya	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	35
Ni Kadek Paramitha Dewi	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
Ni Ketut Ayuantari Rimpin	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	35
Ni Ketut Harning Andika Widiastuti	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	37
Putu Divya Maheswari	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	38
Putu Gio Artha Kusuma	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	36
Putu Meiggi Daneswari	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	36
Putu Meisya Kusuma Dewi	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	36
Putu Nita Merta Nadi	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
<b>Hasil</b>											
<b>Varians Total</b>	<b>6.59</b>										
<b>Varians Butir</b>	<b>0.231</b>	<b>0.256</b>	<b>0.157</b>	<b>0.103</b>	<b>0.217</b>	<b>0.157</b>	<b>0.217</b>	<b>0.242</b>	<b>0.256</b>	<b>0.131</b>	<b>1.966</b>
<b>Nilai Cronbach Alpha</b>	<b>0.78</b>										
<b>Kriteria</b>	<b>KUAT</b>										

## Keterampilan Berbicara

RELIABILITAS KETERAMPILAN BERBICARA											
Siswa	Butir 1	Butir 2	Butir 3	Butir 4	Butir 5	Butir 6	Butir 7	Butir 8	Butir 9	Butir 10	Y
Bagus Sadu Astra Prawira	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	36
Farra Agnia Rafifa	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	38
Gede Gangga Narendra Sura	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	36
Gede Juna Adi Wirawan	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	36
I Gede Eren Bawastala	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39
IKomang Febri Ardiana	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	32
Kadek Andi Ryadi	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	35
Kadek Devina Fitriani	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	35
Kadek Joy Arta Wibawa	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	38
Kadek Ria Septi Arnelita	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	38
Kadek Vyanka Yearstyana	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	36
Kadek Yuka Meirza Kavindra	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39
Ketut Ayu Permata Sari	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	37
Ketut Gana Wedha Karna	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Ketut Juli Sumardiawan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Komang Arista Fitri Wahyuni	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Komang Dani Juliarta Wiguna	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	34
Komang Radika	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	34
Komang Rapi Pratama Jaya	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39
Ni Kadek Paramitha Dewi	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
Ni Ketut Ayuantari Rimpin	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	37
Ni Ketut Harning Andika Widiastuti	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	38
Putu Divya Maheswari	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39
Putu Gio Artha Kusuma	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Putu Meiggi Daneswari	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Putu Meisya Kusuma Dewi	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39
Putu Nita Merta Nadi	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39
<b>Hasil</b>											
<b>Varians Total</b>	<b>6.77</b>										
<b>Varians Butir</b>	<b>0.242</b>	<b>0.231</b>	<b>0.037</b>	<b>0.103</b>	<b>0.131</b>	<b>0.231</b>	<b>0.217</b>	<b>0.259</b>	<b>0.242</b>	<b>1.923</b>	
<b>Nilai Cronbach Alp</b>	<b>0.80</b>										
<b>Kriteria</b>	<b>KUAT</b>										

## Lampiran 17 Hasil Uji Ahli Media

Nama Validator : Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd.

Instansi : Fakultas Ilmu Pendidikan, Undiksha

Tanggal Validasi : Kamis, 20 Februari 2025

No	Aspek Penilaian	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
<b>Teks</b>						
1	Jenis dan ukuran teks yang digunakan sudah sesuai.				✓	
2	Teks yang disajikan sudah jelas pada setiap pokok pembahasan.				✓	
3	Warna teks sudah sesuai dengan background media interaktif.				✓	
<b>Gambar</b>						
4	Gambar pada media <i>power point</i> (PPT) interaktif sudah jelas.				✓	
5	Gambar yang digunakan pada media tersebut sangat menarik.				✓	
6	Gambar sudah tepat dan mendukung penjelasan materi yang disampaikan.				✓	
7	Penempatan gambar dalam media <i>power point</i> (PPT) interaktif.			✓		
<b>Animasi</b>						
8	Animasi yang digunakan pada media <i>power point</i> (PPT) interaktif memiliki kualitas yang sangat baik.				✓	
9	Animasi dalam media tersebut sesuai dan mendukung materi yang disampaikan.				✓	
<b>Video</b>						
10	Kualitas video pada media <i>power point</i> (PPT) interaktif sangat baik.				✓	
11	Suara pada video terdengar jelas dan mudah dipahami.			✓		

12	Video yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran pada media <i>power point</i> (PPT) interaktif.				✓	
13	Video tersebut membantu peserta didik memahami materi lebih mudah.				✓	
14	Video dalam media interaktif tersebut sangat menarik.				✓	
<b>Audio</b>						
15	Musik dan efek suara ( <i>sound effect</i> ) yang digunakan sesuai dan mendukung tampilan media <i>power point</i> (PPT) interaktif.				✓	
<b>Layout</b>						
16	Tata letak tulisan pada media <i>power point</i> (PPT) interaktif sudah serasi dan mudah dibaca.				✓	
17	Proporsi gambar dan tulisan dalam aplikasi sudah sesuai sehingga nyaman untuk dilihat.				✓	
18	Tampilan judul pada setiap pokok bahasan jelas dan mudah dipahami.				✓	
<b>Pengopersian Program</b>						
19	Media <i>power point</i> (PPT) interaktif mudah digunakan dan dioperasikan oleh pengguna.				✓	
20	Media <i>power point</i> (PPT) interaktif dapat digunakan secara berulang-ulang tanpa mengalami kesulitan.				✓	

### C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**D. Kesimpulan**

Media Game edukasi ini dinyatakan \*):

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

\*): *Lingkari salah satu*

**Singaraja, 20 Februari 2025**



Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198507052010121007

Nama Validator : Dr. Eede Wira Bayu, S.Pd. M.Pd  
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha  
 Tanggal Validasi : 13 Februari 2025

No	Aspek Penilaian	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
<b>Teks</b>						
1	Jenis dan ukuran teks yang digunakan sudah sesuai				✓	
2	Teks yang disajikan sudah jelas pada setiap pokok pembahasan.				✓	
3	Warna teks sudah sesuai dengan background media interaktif.				✓	
<b>Gambar</b>						
4	Gambar pada media <i>power point</i> (PPT) interaktif sudah jelas.				✓	
5	Gambar yang digunakan pada media tersebut sangat menarik.				✓	
6	Gambar sudah tepat dan mendukung penjelasan materi yang disampaikan.				✓	
7	Penempatan gambar dalam media <i>power point</i> (PPT) interaktif.				✓	
<b>Animasi</b>						
8	Animasi yang digunakan pada media <i>power point</i> (PPT) interaktif memiliki kualitas yang sangat baik.				✓	
9	Animasi dalam media tersebut sesuai dan mendukung materi yang disampaikan.				✓	
<b>Video</b>						
10	Kualitas video pada media <i>power point</i> (PPT) interaktif sangat baik.				✓	
11	Suara pada video terdengar jelas dan mudah dipahami.				✓	

12	Video yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran pada media <i>power point</i> (PPT) interaktif.				✓	
13	Video tersebut membantu peserta didik memahami materi lebih mudah.				✓	
14	Video dalam media interaktif tersebut sangat menarik.				✓	
<b>Audio</b>						
15	Musik dan efek suara ( <i>sound effect</i> ) yang digunakan sesuai dan mendukung tampilan media <i>power point</i> (PPT) interaktif.				✓	
<b>Layout</b>						
16	Tata letak tulisan pada media <i>power point</i> (PPT) interaktif sudah serasi dan mudah dibaca.				✓	
17	Proporsi gambar dan tulisan dalam aplikasi sudah sesuai sehingga nyaman untuk dilihat.				✓	
18	Tampilan judul pada setiap pokok bahasan jelas dan mudah dipahami.				✓	
<b>Pengopersian Program</b>						
19	Media <i>power point</i> (PPT) interaktif mudah digunakan dan dioperasikan oleh pengguna.				✓	
20	Media <i>power point</i> (PPT) interaktif dapat digunakan secara berulang-ulang tanpa mengalami kesulitan.				✓	

### C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

#### D. Kesimpulan

Media Game edukasi ini dinyatakan \*):

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

\*): *Lingkari salah satu*

13 Februari 2025



Validator  
Gede Ulina Bayu  
Nip. 198903272015091001

## Lampiran 18 Hasil Uji Ahli Materi

Nama Validator : Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd.

Instansi : Fakultas Ilmu Pendidikan, Undiksha

Tanggal Validasi : Kamis, 20 Februari 2025

No	Aspek Penilaian	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
<b>Desain Pembelajaran</b>						
1	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media pembelajaran dengan kompetensi dasar.				✓	
2	Kesesuaian konsep materi pelajaran dengan media yang digunakan.				✓	
3	Kedalaman dan kelengkapan materi.				✓	
4	Kontekstual.			✓		
5	Kemudahan materi untuk dipahami.				✓	
6	Sistematis, runtut, alur logis dan jelas.				✓	
7	Kejelasan uraian pembahasan, contoh dan latihan.				✓	
8	Kesesuaian jumlah Latihan dengan banyak materi yang disajikan.				✓	
9	Materi pembelajaran bisa direview ulang.				✓	
10	Isi media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran.				✓	

**A. Komentar dan Saran Perbaikan**

.....

.....

.....

.....

.....

---

---

**B. Kesimpulan**

Media Game edukasi ini dinyatakan \*):

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

\*): *Lingkari salah satu*

Singaraja, 20 Februari 2025



Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198507052010121007

Nama Validator : Dr. Geck Wina Bayu, S.Pd. M.Pd.  
 Instansi : Universitas Pendidikan Gonerha  
 Tanggal Validasi : 13 Februari 2025

No	Aspek Penilaian	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
<b>Desain Pembelajaran</b>						
1	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media pembelajaran dengan kompetensi dasar.	✓			✓	
2	Kesesuaian konsep materi pelajaran dengan media yang digunakan.	✓			✓	
3	Kedalaman dan kelengkapan materi.	✓			✓	
4	Kontekstual.	✓			✓	
5	Kemudahan materi untuk dipahami.	✓			✓	
6	Sistematis, runtut, alur logis dan jelas.	✓			✓	
7	Kejelasan uraian pembahasan, contoh dan latihan.	✓			✓	
8	Kesesuaian jumlah Latihan dengan banyak materi yang disajikan.	✓			✓	
9	Materi pembelajaran bisa direview ulang.	✓			✓	
10	Isi media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran.	✓			✓	

**A. Komentar dan Saran Perbaikan**

→ parafkan materi sudah benar.

.....

.....

.....

.....

**B. Kesimpulan**

Media Game edukasi ini dinyatakan \*):

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

\*): Lingkari salah satu

13 Februari 2025



Gede Wina Pongu  
Validator  
NIP. 198903272015 041001

## Lampiran 19 Hasil Uji Kepraktisan Oleh Siswa

## A. Identitas

Nama : KT. Reva Oktaviani  
 Kelas : ✓  
 Tanggal : 13

## B. Instrumen Penilaian

No	Aspek Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
<b>Tampilan Media Pembelajaran Interaktif</b>						
1	Secara keseluruhan, tampilan media <i>power point</i> (PPT) interaktif menarik.				✓	
2	Tulisan dalam media <i>power point</i> (PPT) interaktif dapat dibaca dengan jelas.			✓		
3	Gambar dalam media <i>power point</i> (PPT) interaktif sudah terlihat dengan jelas.				✓	
4	Terdapat keselarasan suara dengan backsound pada video materi pembelajaran.				✓	
5	Tampilan warna pada media <i>power point</i> (PPT) interaktif menarik				✓	
<b>Kualitas Isi Materi Pada Media</b>						
6	Materi yang dimuat dalam media <i>power point</i> (PPT) interaktif dapat dijelaskan dengan mudah ke siswa agar dapat dimengerti.			✓		
7	Penyajian soal yang diberikan pada media <i>power point</i> (PPT) interaktif sudah sesuai dengan pembelajaran sekolah dasar.				✓	
8	Media <i>power point</i> (PPT) interaktif sudah				✓	

	terdapat contoh penerapan minat membaca dan keterampilan berbicara yang disesuaikan dengan lingkungan sekitar.					
<b>Pengoperasian Media Interaktif</b>						
9	Media <i>power point</i> (PPT) interaktif dapat digunakan dengan mudah dalam menunjang proses pembelajaran di dalam kelas.				✓	
10	Media <i>power point</i> (PPT) interaktif dapat digunakan secara berulang-ulang sehingga membantu efektivitas pembelajaran				✓	

**C. Komentar dan Saran Perbaikan**

.....

.....

.....

.....

.....

**D. Kesimpulan**

Media Game edukasi ini dinyatakan \*):

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

\*): *Lingkari salah satu*

Singaraja, 14 Maret 2025



.....

## A. Identitas

Nama : Radek Juni Lestiani  
 Kelas : 2  
 Tanggal : 22

## B. Instrumen Penilaian

No	Aspek Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
<b>Tampilan Media Pembelajaran Interaktif</b>						
1	Secara keseluruhan, tampilan media <i>power point</i> (PPT) interaktif menarik.				✓	
2	Tulisan dalam media <i>power point</i> (PPT) interaktif dapat dibaca dengan jelas.			✓		
3	Gambar dalam media <i>power point</i> (PPT) interaktif sudah terlihat dengan jelas.			✓		
4	Terdapat keselarasan suara dengan backsound pada video materi pembelajaran.			✓		
5	Tampilan warna pada media <i>power point</i> (PPT) interaktif menarik				✓	
<b>Kualitas Isi Materi Pada Media</b>						
6	Materi yang dimuat dalam media <i>power point</i> (PPT) interaktif dapat dijelaskan dengan mudah ke siswa agar dapat dimengerti.				✓	
7	Penyajian soal yang diberikan pada media <i>power point</i> (PPT) interaktif sudah sesuai dengan pembelajaran sekolah dasar.				✓	
8	Media <i>power point</i> (PPT) interaktif sudah				✓	

	terdapat contoh penerapan minat membaca dan keterampilan berbicara yang disesuaikan dengan lingkungan sekitar.					
<b>Pengoperasian Media Interaktif</b>						
9	Media <i>power point</i> (PPT) interaktif dapat digunakan dengan mudah dalam menunjang proses pembelajaran di dalam kelas.				✓	
10	Media <i>power point</i> (PPT) interaktif dapat digunakan secara berulang-ulang sehingga membantu efektivitas pembelajaran				✓	

**C. Komentar dan Saran Perbaikan**

.....

.....

.....

.....

.....

**D. Kesimpulan**

Media Game edukasi ini dinyatakan \*):

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

\*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja, 14 Maret 2025

*ya*

.....

Lampiran 20 *Pretest Posttest* Siswa Efektivitas Minat Membaca

## A. Identitas

Nama : Duturapi aklawan  
 Kelas : 2  
 No. Absen : 10

## B. Instrumen Penilaian

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
<b>Usaha untuk membaca</b>					
1	Saya selalu meluangkan waktu untuk membaca dan memiliki keinginan yang kuat untuk meningkatkan kemampuan membaca.		/		
2	Saya sering berusaha membaca lebih banyak dan mencari kesempatan untuk membaca.		/		
<b>Frekuensi membaca</b>					
3	Saya selalu membaca buku setiap hari dengan penuh semangat, tanpa harus ada yang menyuruh.		/		
4	Saya membaca buku lebih dari satu buku, kadang-kadang karena keinginan sendiri.	/			
<b>Perilaku membaca dengan baik</b>					
5	Saya selalu membaca dengan sikap yang baik, seperti membaca dengan tenang, menjaga buku dengan baik, dan tidak terpengaruh oleh keadaan sekitar.	/			

6	Saya sering membaca dengan baik, tetapi kadang-kadang terganggu oleh lingkungan atau kurang menjaga buku.		✓		
<b>Ketertarikan terhadap berbagai jenis bacaan</b>					
7	Saya tertarik membaca berbagai jenis bacaan, seperti fiksi, nonfiksi, majalah, dan komik.		✓		
8	Saya tertarik membaca beberapa jenis bacaan, tetapi biasanya fokus pada satu jenis bacaan tertentu.			✓	
<b>Keyakinan terhadap manfaat membaca</b>					
9	Saya sangat percaya bahwa membaca memberikan banyak manfaat, dan saya sering berbagi pandangan ini dengan orang lain.		✓		
10	Saya yakin bahwa membaca bermanfaat, tetapi jarang memahaminya dengan orang lain.	✓			

Singaraja, 15 Maret 2025




---

 Rapi

## A. Identitas

Nama : Putu Rapi Arlan  
 Kelas : 2  
 No. Absen : 10

## B. Instrumen Penilaian

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
<b>Usaha untuk membaca</b>					
1	Saya selalu meluangkan waktu untuk membaca dan memiliki keinginan yang kuat untuk meningkatkan kemampuan membaca.	✓			
2	Saya sering berusaha membaca lebih banyak dan mencari kesempatan untuk membaca.	✓			
<b>Frekuensi membaca</b>					
3	Saya selalu membaca buku setiap hari dengan penuh semangat, tanpa harus ada yang menyuruh.		✓		
4	Saya membaca buku lebih dari satu buku, kadang-kadang karena keinginan sendiri.		✓		
<b>Perilaku membaca dengan baik</b>					
5	Saya selalu membaca dengan sikap yang baik, seperti membaca dengan tenang, menjaga buku dengan baik, dan tidak terpengaruh oleh keadaan sekitar.	✓			

6	Saya sering membaca dengan baik, tetapi kadang-kadang terganggu oleh lingkungan atau kurang menjaga buku.	✓			
<b>Ketertarikan terhadap berbagai jenis bacaan</b>					
7	Saya tertarik membaca berbagai jenis bacaan, seperti fiksi, nonfiksi, majalah, dan komik.		✓		
8	Saya tertarik membaca beberapa jenis bacaan, tetapi biasanya fokus pada satu jenis bacaan tertentu.	✓			
<b>Keyakinan terhadap manfaat membaca</b>					
9	Saya sangat percaya bahwa membaca memberikan banyak manfaat, dan saya sering berbagi pandangan ini dengan orang lain.	✓			
10	Saya yakin bahwa membaca bermanfaat, tetapi jarang memahaminya dengan orang lain.	✓			

Singaraja, 15 Maret 2025

*Rapi*

.....  
Rapi

Lampiran 21 *Pretest Posttest* Siswa Efektivitas Keterampilan Berbicara

## A. Identitas

Nama : Putu Vapi albayahKelas : 2No. Absen : 16

## B. Instrumen Penilaian

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
<b>Lafal</b>					
1	Saya menggunakan kosa kata dan intonasi dengan sangat baik.	✓			
2	Saya kadang-kadang salah dalam menggunakan kosa kata atau intonasi, meskipun tidak terlalu sering.			✓	
<b>Intonasi</b>					
3	Saya berbicara dengan volume tinggi yang mudah didengar, meskipun terkadang suaranya terputus-putus.			✓	
4	Saya berbicara dengan suara keras, jelas, dan lancar.		✓		
<b>Kelancaran</b>					
5	Saya berbicara dengan sangat lancar dan percaya diri.		✓		
6	Saya cukup lancar berbicara, tetapi terkadang masih ada rasa ragu.		✓		
<b>Ekspresi</b>					
7	Saya berbicara sesuai dengan topik pembahasan dengan penuh percaya diri.	✓			
8	Saya berbicara sesuai dengan topik, namun masih merasa kurang yakin..		✓		

Ketepatan isi pembicaraan				
9	Saya berbicara dengan percaya diri, gerak-gerik, dan mimik wajah yang meyakinkan serta lancar.			✓
10	Saya berbicara dengan lancar, tetapi masih menunjukkan sedikit keraguan melalui ekspresi wajah.		✓	

Singaraja, 15 Maret 2025

PA

.....  
Rapi

## A. Identitas

Nama : Pulu Kapi artawan  
 Kelas : 2  
 No. Absen : 10

## B. Instrumen Penilaian

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
<b>Lafal</b>					
1	Saya menggunakan kosa kata dan intonasi dengan sangat baik.		✓		
2	Saya kadang-kadang salah dalam menggunakan kosa kata atau intonasi, meskipun tidak terlalu sering.	✓			
<b>Intonasi</b>					
3	Saya berbicara dengan volume tinggi yang mudah didengar, meskipun terkadang suaranya terputus-putus.		✓		
4	Saya berbicara dengan suara keras, jelas, dan lancar.	✓			
<b>Kelancaran</b>					
5	Saya berbicara dengan sangat lancar dan percaya diri.	✓			
6	Saya cukup lancar berbicara, tetapi terkadang masih ada rasa ragu.	✓			
<b>Ekspresi</b>					
7	Saya berbicara sesuai dengan topik pembahasan dengan penuh percaya diri.	✓			
8	Saya berbicara sesuai dengan topik, namun masih merasa kurang yakin..	✓			



Ketepatan isi pembicaraan					
9	Saya berbicara dengan percaya diri, gerak-gerik, dan mimik wajah yang meyakinkan serta lancar.	✓			
10	Saya berbicara dengan lancar, tetapi masih menunjukkan sedikit keraguan melalui ekspresi wajah.	✓			

Singaraja, 15 Maret 2025

*Rw*

.....  
Rapi

PRE TEST MINAT MEMBACA												
1	Bagus Sadu Astra Prawira	3	2	3	4	3	3	3	3	4	2	30
2	Farra Agnia Rafifa	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	32
3	Gede Gangga Narendra Sura	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	32
4	Gede Juna Adi Wirawan	3	3	4	3	3	4	3	2	3	3	31
5	I Gede Eren Bawastala	4	2	3	3	3	4	4	3	4	3	33
6	I Komang Febri Ardiana	2	3	3	4	3	2	3	3	3	3	29
7	Kadek Andi Ryadi	2	3	3	3	3	4	3	3	3	2	29
8	Kadek Devina Fitriani	3	2	3	2	3	3	2	3	4	3	28
9	Kadek Joy Arta Wibawa	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	31
10	Kadek Ria Septi Arnelita	3	3	3	3	3	2	4	3	3	4	31
11	Kadek Vyanka Yearstyana	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	33
12	Kadek Yuka Meirza Kavindra	3	4	3	4	3	4	3	3	2	4	33
13	Ketut Ayu Permata Sari	3	4	3	3	2	3	3	3	4	3	31
14	Ketut Gana Wedha Karna	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	34
15	Ketut Juli Sumardiawan	3	2	3	4	3	3	3	3	4	4	32
16	Komang Arista Fitri Wahyuni	3	2	3	3	4	4	3	4	4	3	33
17	Komang Dani Juliarta Wiguna	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	29
18	Komang Radika	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	31
19	Komang Rapvi Pratama Jaya	3	3	3	4	4	3	3	2	3	4	32
20	Ni Kadek Paramitha Dewi	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	29
21	Ni Ketut Ayuantari Rimpin	3	2	2	4	4	4	4	3	3	4	33
22	Ni Ketut Harning Andika Widiastuti	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	35
23	Putu Divya Maheswari	4	2	3	3	2	4	4	3	4	4	33
24	Putu Gio Artha Kusuma	4	3	3	4	4	2	4	3	3	4	34
25	Putu Meiggi Daneswari	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	34
26	Putu Meisya Kusuma Dewi	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	35
27	Putu Nita Merta Nadi	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	37
	<b>Sx</b>	<b>85</b>	<b>82</b>	<b>81</b>	<b>88</b>	<b>85</b>	<b>90</b>	<b>88</b>	<b>83</b>	<b>89</b>	<b>93</b>	<b>864</b>

### Posttest Minat Membaca

POST TEST MINAT MEMBACA												
1	Bagus Sadu Astra Prawira	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	38
2	Farra Agnia Rafifa	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
3	Gede Gangga Narendra Sura	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	37
4	Gede Juna Adi Wirawan	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	38
5	I Gede Eren Bawastala	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39
6	I Komang Febri Ardiana	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	37
7	Kadek Andi Ryadi	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	38
8	Kadek Devina Fitriani	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39
9	Kadek Joy Arta Wibawa	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	37
10	Kadek Ria Septi Arnelita	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	38
11	Kadek Vyanka Yearstyana	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	37
12	Kadek Yuka Meirza Kavindra	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39
13	Ketut Ayu Permata Sari	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
14	Ketut Gana Wedha Karna	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39
15	Ketut Juli Sumardiawan	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	38
16	Komang Arista Fitri Wahyuni	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39
17	Komang Dani Juliarta Wiguna	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	36
18	Komang Radika	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	37
19	Komang Rapvi Pratama Jaya	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	36
20	Ni Kadek Paramitha Dewi	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	34
21	Ni Ketut Ayuantari Rimpin	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	38
22	Ni Ketut Harning Andika Widiastuti	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39
23	Putu Divya Maheswari	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	38
24	Putu Gio Artha Kusuma	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	36
25	Putu Meiggi Daneswari	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	37
26	Putu Meisya Kusuma Dewi	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	36
27	Putu Nita Merta Nadi	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
	<b>Sx</b>	<b>107</b>	<b>99</b>	<b>92</b>	<b>106</b>	<b>102</b>	<b>103</b>	<b>106</b>	<b>98</b>	<b>102</b>	<b>105</b>	<b>1020</b>

### Prestest Keterampilan Berbicara

Bagus Sadu Astra Prawira	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	27
Farra Agnia Rafifa	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	28
Gede Gangga Narendra Sura	4	3	4	2	2	3	3	4	2	3	30
Gede Juna Adi Wirawan	3	3	3	2	3	2	4	4	4	3	31
I Gede Eren Bawastala	3	3	4	3	3	2	3	4	3	4	32
I Komang Febri Ardiana	4	4	3	3	3	3	2	2	3	3	30
Kadek Andi Ryadi	4	3	2	3	4	3	4	3	3	3	32
Kadek Devina Fitriani	3	3	4	3	2	4	3	4	3	3	32
Kadek Joy Arta Wibawa	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	30
Kadek Ria Septi Arnelita	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	30
Kadek Vyanka Yearstyana	3	4	4	3	3	3	2	3	3	4	32
Kadek Yuka Meirza Kavindra	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
Ketut Ayu Permata Sari	4	4	4	4	2	3	4	3	3	3	34
Ketut Gana Wedha Karna	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	32
Ketut Juli Sumardiawan	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	31
Komang Arista Fitri Wahyuni	4	2	3	4	3	3	3	2	4	4	32
Komang Dani Juliarta Wiguna	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	31
Komang Radika	4	3	3	4	2	3	3	3	3	3	31
Komang Rapi Pratama Jaya	4	2	2	3	3	3	4	3	2	3	29
Ni Kadek Paramitha Dewi	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	32
Ni Ketut Ayuantari Rimpin	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	32
Ni Ketut Harning Andika Widiastuti	3	4	4	2	3	4	3	3	3	4	33
Putu Divya Maheswari	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	34
Putu Gio Artha Kusuma	3	3	3	3	2	3	3	4	4	4	32
Putu Meiggi Daneswari	4	4	3	4	3	2	3	4	3	3	33
Putu Meisya Kusuma Dewi	4	4	2	3	4	3	4	3	3	3	33
Putu Nita Merta Nadi	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	35
<b>Sw</b>	<b>93</b>	<b>89</b>	<b>83</b>	<b>82</b>	<b>79</b>	<b>81</b>	<b>86</b>	<b>85</b>	<b>84</b>	<b>86</b>	<b>848</b>
<b>PRE TEST KETERAMPILAN BERBICARA</b>											

### Posttest Keterampilan Berbicara

POST TEST KETERAMPILAN BERBICARA											
Bagus Sadu Astra Prawira	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	36
Farra Agnia Rafifa	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	37
Gede Gangga Narendra Sura	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39
Gede Juna Adi Wirawan	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	38
I Gede Eren Bawastala	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39
I Komang Febri Ardiana	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	37
Kadek Andi Ryadi	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	37
Kadek Devina Fitriani	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	38
Kadek Joy Arta Wibawa	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	38
Kadek Ria Septi Arnelita	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	38
Kadek Vyanka Yearstyana	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	36
Kadek Yuka Meirza Kavindra	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39
Ketut Ayu Permata Sari	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	37
Ketut Gana Wedha Karna	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	38
Ketut Juli Sumardiawan	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	36
Komang Arista Fitri Wahyuni	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	35
Komang Dani Juliarta Wiguna	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	36
Komang Radika	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	37
Komang Rapi Pratama Jaya	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	38
Ni Kadek Paramitha Dewi	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	37
Ni Ketut Ayuantari Rimpin	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	37
Ni Ketut Harning Andika Widiastuti	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	38
Putu Divya Maheswari	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39
Putu Gio Artha Kusuma	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39
Putu Meiggi Daneswari	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Putu Meisya Kusuma Dewi	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	38
Putu Nita Merta Nadi	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
<b>Sw</b>	<b>99</b>	<b>102</b>	<b>105</b>	<b>102</b>	<b>105</b>	<b>102</b>	<b>101</b>	<b>101</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>1017</b>

## Lampiran 23 Hasil Analisis Deskriptif Data Hasil Penelitian

- Minat Membaca

**Descriptives**

kelas		Statistic	Std. Error			
Nilai	Pre Test	Mean	32.00	.417		
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	31.14		
			Upper Bound	32.86		
		5% Trimmed Mean	31.96			
		Median	32.00			
		Variance	4.692			
		Std. Deviation	2.166			
		Minimum	28			
		Maximum	37			
		Range	9			
		Interquartile Range	2			
		Skewness	.098	.448		
		Kurtosis	-.206	.872		
		Post Test	Post Test	Mean	37.78	.279
				95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	37.20
Upper Bound	38.35					
5% Trimmed Mean	37.84					
Median	38.00					
Variance	2.103					
Std. Deviation	1.450					
Minimum	34					
Maximum	40					
Range	6					
Interquartile Range	2					
Skewness	-.480			.448		
Kurtosis	.264			.872		

- Keterampilan Berbicara

### Descriptives

Kelas		Statistic	Std. Error		
Nilai Ujian	Pre test	Mean	31.33	.362	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	30.59	
			Upper Bound	32.08	
		5% Trimmed Mean	31.41		
		Median	32.00		
		Variance	3.538		
		Std. Deviation	1.881		
		Minimum	26		
		Maximum	35		
		Range	9		
		Interquartile Range	2		
		Skewness	-.936	.448	
		Kurtosis	1.750	.872	
		Post test	Mean	37.78	.222
	95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	37.32	
			Upper Bound	38.23	
	5% Trimmed Mean		37.75		
	Median		38.00		
	Variance		1.333		
	Std. Deviation		1.155		
Minimum	36				
Maximum	40				
Range	4				
Interquartile Range	2				
Skewness	.146	.448			
Kurtosis	-.587	.872			

UNDIKSHA

## Lampiran 24 Hasil Uji Normalitas Data

- Minat Membaca

**Tests of Normality**

kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Nilai	Pre Test	.122	27	.200 <sup>*</sup>	.966	27	.502
	Post Test	.153	27	.102	.937	27	.105

- Keterampilan Berbicara

**Tests of Normality**

Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Nilai Ujian	Pre test	.231	27	<.001	.903	27	.015
	Post test	.169	27	.046	.921	27	.043



## Lampiran 25 Hasil Uji Homogenitas Varians

- Minat Membaca

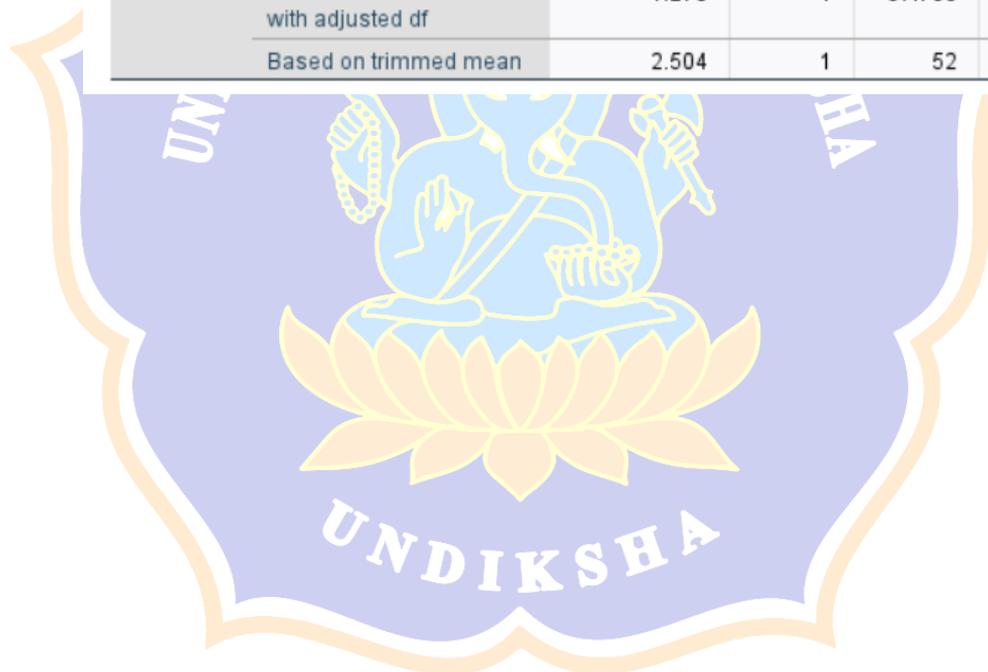
**Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	3.418	1	52	.070
	Based on Median	3.718	1	52	.059
	Based on Median and with adjusted df	3.718	1	47.273	.060
	Based on trimmed mean	3.643	1	52	.062

- Keterampilan Berbicara

**Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Ujian	Based on Mean	2.783	1	52	.101
	Based on Median	1.270	1	52	.265
	Based on Median and with adjusted df	1.270	1	37.788	.267
	Based on trimmed mean	2.504	1	52	.120



## Lampiran 26 Hasil Analisis Paired Simple T-Test/Uji-T Berkorelasi

- Minat Membaca

**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Posttest	37.78	27	1.450	.279
	Pretest	32.00	27	2.166	.417

**Paired Samples Correlations**

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Posttest & Pretest	27	.269	.174

**Paired Samples Test**

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Posttest - Pretest	5.778	2.259	.435	4.884	6.671	13.291	26	<.001

- Keterampilan Berbicara

**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Posttest	37.67	27	1.271	.245
	Pretest	31.41	27	1.803	.347

**Paired Samples Correlations**

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Posttest & Pretest	27	.330	.093

**Paired Samples Test**

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Posttest - Pretest	6.259	1.831	.352	5.535	6.984	17.761	26	<.001

Lampiran 27 Modul Ajar

 Universitas Pendidikan  
Ganesha

**MODUL  
AJAR**  
**SD N 3 KALIBUKBUK**

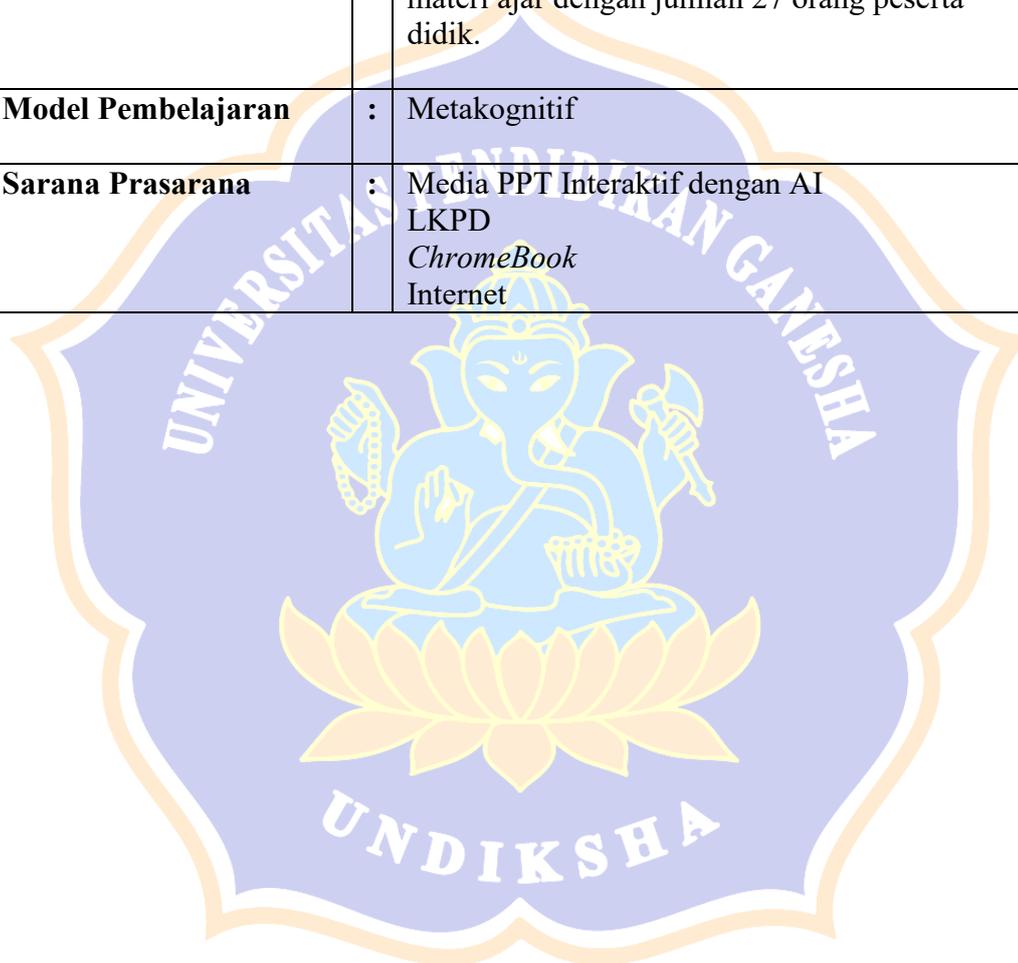
**BAHASA INDONESIA**  
**BAB V BERTEMAN DALAM KEBERAGAMAN**  
**TOPIK CERITA NON-FIKSI**

**DISUSUN OLEH :**  
**DEWA AYU PADMA DEWI**

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA  
BAHASA INDONESIA KELAS II**

<b>Satuan Pendidikan</b>	:	SD N 3 KALIBUKBUK
<b>Kelas</b>	:	II
<b>Fase</b>	:	A
<b>Elemen Capaian</b>	:	Membaca dan Berbicara
<b>Capaian Pembelajaran</b>	:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mampu bersikap menjadi pembaca yang menunjukkan minat terhadap teks yang dibaca</li> <li>2. Peserta didik mampu memahami informasi dari bacaan dan tayangan yang dilihat.</li> <li>3. Peserta didik dapat berbicara dengan santun tentang beragam topik yang dikenali menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks.</li> <li>4. Peserta didik mampu menceritakan kembali suatu isi informasi yang dibaca atau didengar.</li> </ol>
<b>Alokasi Waktu</b>	:	4 x 35 Menit (2 Pertemuan)
<b>Muatan Pelajaran</b>	:	Bahasa Indonesia
<b>Materi</b>	:	BAB 5 Berteman dalam Keberagaman, Topik Cerita Non-Fiksi
<b>Profil Pelajar Pancasila</b>	:	<p><b>Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.</b> Peserta didik mengembangkan sikap beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa pada kegiatan pembelajaran.</p> <p><b>Bernalar Kritis</b> Peserta didik mengembangkan kemampuan nalar analisis dalam mengamati, mengumpulkan, mengolah informasi, dan menginterpretasi data pada kegiatan pembelajaran dengan mengaitkan pada kehidupan sehari-hari.</p> <p><b>Gotong Royong</b> Peserta didik mengembangkan kemampuan saling membantu dalam kerja sama tim dan melakukannya dengan sukarela dalam menyelesaikan tugas pembelajaran.</p>

<b>Keterampilan Awal</b>	:	Peserta didik menunjukkan minat pada tuturan yang didengar serta mampu memahami pesan lisan dan informasi dari media audio, teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengar), instruksi lisan, dan percakapan yang berkaitan dengan tujuan berkomunikasi.
<b>Target Peserta didik</b>	:	Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar dengan jumlah 27 orang peserta didik.
<b>Model Pembelajaran</b>	:	Metakognitif
<b>Sarana Prasarana</b>	:	Media PPT Interaktif dengan AI LKPD <i>ChromeBook</i> Internet



**KOMPETENSI INTI**

<b>Tujuan Pembelajaran</b>	:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melalui media PPT Interaktif, peserta didik dapat menceritakan kembali alur cerita petualangan timun mas dengan runtut dan jelas.</li> <li>2. Dengan media PPT Interaktif, peserta didik dapat mengidentifikasi nilai-nilai moral dengan membaca cerita pada media dengan baik.</li> <li>3. Melalui membaca cerita “Timun Mas” pada media PPT Interaktif peserta didik dapat memahami tokoh, latar, konflik, dan pesan moral dalam cerita dengan baik.</li> <li>4. Menggunakan media PPT Interaktif, peserta didik dapat menunjukkan kreativitas melalui menjawab kuis dan menyelesaikan tantangan pada media dengan cermat.</li> </ol>
<b>Asesmen</b>	:	Tes Tulis
<b>Pertanyaan Pemantik</b>	:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa yang kalian mendengar atau membaca cerita?</li> <li>2. Cerita apa yang kalian dengar atau baca?</li> </ol>
<b>Pemahaman Bermakna</b>	:	Meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami bacaan dan berbicara dengan volume yang tepat sesuai konteks dan tempat berbicara.

**KEGIATAN PEMBELAJARAN**

No	KEGIATAN	URAIAN KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
	<b>PENDAHULUAN</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam dan mengajak peserta didik berdoa.</li> <li>2. Guru menyanyikan lagu nasional bersama peserta didik.</li> <li>3. Guru melakukan absensi dan mengecek kesiapan peserta didik.</li> <li>4. Guru membangun suasana pembelajaran dengan pertanyaan pemantik: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apa yang kalian mendengar atau membaca cerita?</li> <li>• Cerita apa yang kalian dengar atau baca?</li> </ul> </li> <li>5. Guru menyampaikan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.</li> </ol>	<b>10 menit</b>

	<p><b>KEGIATAN INTI</b></p>	<p><b>PERTEMUAN 1</b></p> <p><b>Fase 1: Perencanaan (Planning)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengajak siswa berbincang tentang cerita yang pernah mereka baca dan dengarkan.</li> <li>2. Guru meminta siswa untuk menuliskan cerita-cerita yang mereka ketahui.</li> <li>3. Guru memberikan penjelasan mengenai cerita non fiksi.</li> <li>4. Peserta didik menggunakan media PPT Interaktif untuk membaca dan memahami cerita non-fiksi “Timun Mas”</li> <li>5. Peserta didik mengerjakan latihan dan permainan pada PPT Interaktif.</li> </ol> <p><b>Fase 2: Pemantauan (Monitoring)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Peserta didik diberikan LKPD untuk menuliskan kembali alur cerita “Timun Mas” dan mengidentifikasi nilai moral pada cerita.</li> <li>7. Peserta didik berdiskusi dalam kelompok kecil LKPD yang dikerjakan.</li> <li>8. Guru memandu peserta didik.</li> <li>9. Guru memberikan pertanyaan reflektif untuk membantu peserta didik menyadari bagaimana mereka berpikir saat belajar.</li> </ol> <p><b>Fase 3: Evaluasi (Evaluating)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>10. Peserta didik menuliskan kembali pemahaman mereka setelah pembelajaran dan membandingkannya dengan pemahaman awal mereka.</li> <li>11. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi pengerjaan LKPD.</li> <li>12. Setiap kelompok menceritakan kembali alur cerita “Timun Mas” sesuai dengan hasil diskusi.</li> <li>13. Guru memberikan umpan balik dan membimbing peserta didik dalam mengevaluasi strategi belajar mereka.</li> </ol>	<p><b>45 menit</b></p>
--	-----------------------------	--	------------------------

	<p><b>PERTEMUAN 2</b></p> <p><b>Fase 4: Regulasi (Regulating)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik menyesuaikan strategi belajar mereka berdasarkan umpan balik yang diberikan.</li> <li>2. Guru membimbing peserta didik dalam merencanakan langkah-langkah untuk meningkatkan pemahaman mereka lebih lanjut.</li> <li>3. Peserta didik diberi kesempatan untuk mencoba kembali PPT Interaktif dengan pemahaman yang lebih baik.</li> </ol> <p><b>Fase 5: Refleksi (Reflecting)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Guru dan peserta didik berdiskusi tentang pengalaman belajar mereka.</li> <li>5. Peserta didik menuliskan hal-hal yang telah mereka pelajari dan bagaimana mereka dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.</li> </ol>	<b>45 menit</b>
<b>KEGIATAN PENUTUP</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membimbing peserta didik dalam merangkum hasil pembelajaran.</li> <li>2. Guru mengajak peserta didik untuk melakukan refleksi diri.</li> <li>3. Peserta didik mengerjakan tes tulis sebagai bentuk asesmen formatif.</li> <li>4. Guru memberikan penguatan.</li> <li>5. Kegiatan diakhiri dengan doa dan salam.</li> <li>6. Guru dan peserta didik bersama-sama merefleksikan kegiatan yang telah dilakukan untuk perbaikan ke depan, dengan mempertimbangkan: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apa yang telah dipelajari hari ini?</li> <li>• Bagaimana perasaan peserta didik selama mengikuti pembelajaran?</li> </ul> </li> <li>7. Guru mengevaluasi proses pembelajaran sebagai bahan perbaikan untuk sesi berikutnya.</li> <li>8. Guru merancang tindak lanjut dengan memberikan tugas individu atau kelompok serta informasi mengenai pembelajaran selanjutnya.</li> <li>9. Guru mengajak peserta didik menyanyikan lagu daerah.</li> <li>10. Guru dan peserta didik menutup kegiatan dengan doa dan salam.</li> </ol>	<b>15 menit</b>

**Refleksi Guru**

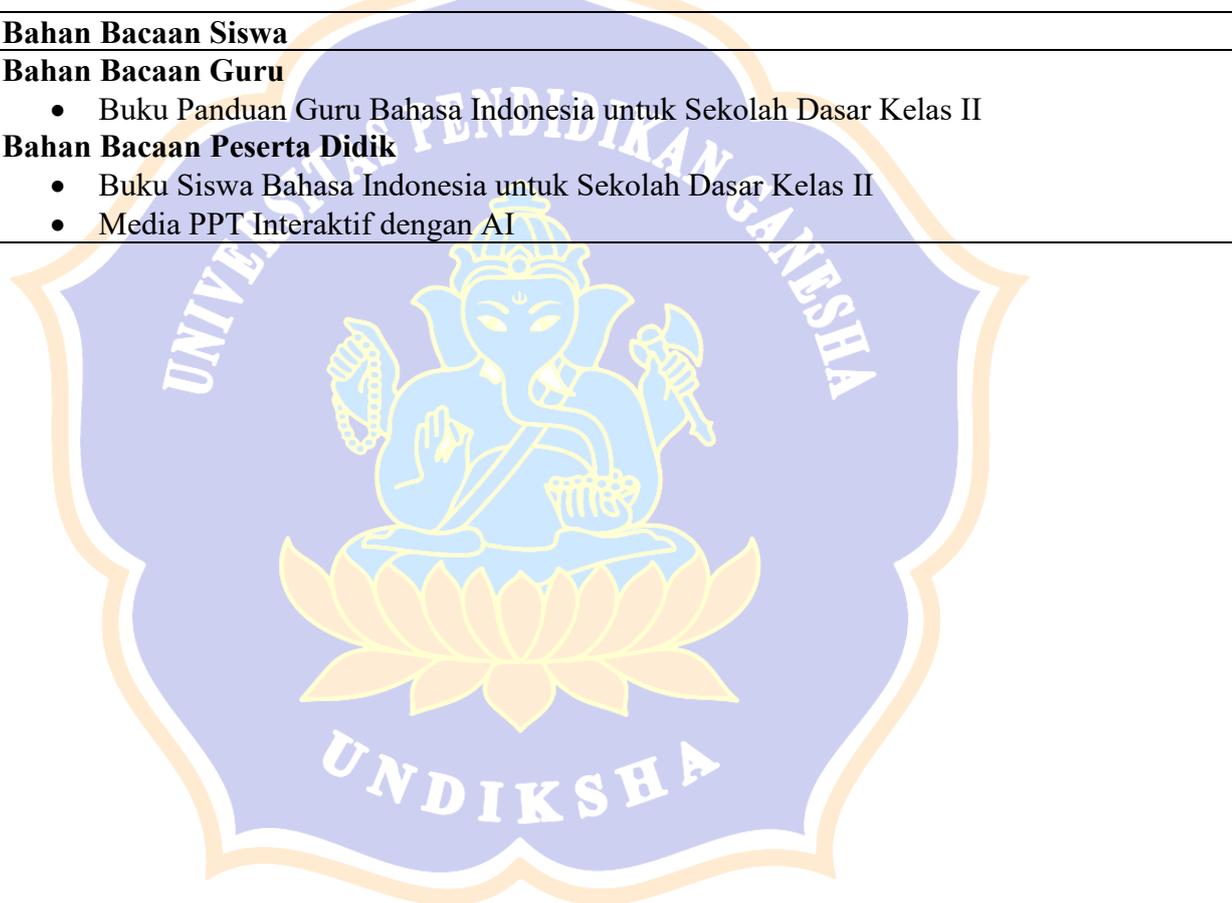
- :
1. Apa saja kesulitan yang dialami guru saat melakukan proses pembelajaran?
  2. Apakah 100 % peserta didik mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa persen kira-kira peserta didik yang mencapai pembelajaran?
  3. Apa kesulitan yang dialami peserta didik sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan guru lakukan untuk membantu peserta didik?
  4. Apakah terdapat peserta didik yang tidak fokus? Bagaimana cara guru agar mereka bisa fokus pada kegiatan berikutnya?

**Bahan Bacaan Siswa****Bahan Bacaan Guru**

- Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia untuk Sekolah Dasar Kelas II

**Bahan Bacaan Peserta Didik**

- Buku Siswa Bahasa Indonesia untuk Sekolah Dasar Kelas II
- Media PPT Interaktif dengan AI



## LAMPIRAN

## A. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

**LEMBAR KERJA  
PESERTA DIDIK**

**BAB 5**  
**Berteman dalam Keberagaman**  
**Topik**  
**Cerita Non-Fiksi**

Disusun Oleh:  
Dewa Ayu Padma Dewi

**Kelas II**

**PETUNJUK Pengerjaan**

1. Berdoalah sebelum mengerjakan LKPD.
2. Lengkapi nama, kelas, nomor, absen dan hari/tanggal dahulu sebelum mengerjakan.
3. Cermati dan pahami dengan baik petunjuk kegiatan pada LKPD.
4. Kerjakanlah LKPD sesuai dengan petunjuk yang diberikan.
5. Jika mengalami kesulitan atau ada yang kurang dipahami, tanyakanlah kepada gurumu.
6. Setelah selesai mengerjakan LKPD, silahkan kumpul kembali.

**EKSPLORASI ALAM**

**CAPAIAN PEMBELAJARAN**

1. Peserta didik mampu bersikap menjadi pembaca yang menunjukkan minat terhadap teks yang dibaca
2. Peserta didik mampu memahami informasi dari bacaan dan tayangan yang dilihat.
3. Peserta didik dapat berbicara dengan santun tentang beragam topik yang dikenali menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks.
4. Peserta didik mampu menceritakan kembali suatu isi informasi yang dibaca atau didengar.

**TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Melalui media PPT Interaktif, peserta didik dapat menceritakan kembali alur cerita petualangan timun mas dengan runtut dan jelas.
2. Dengan media PPT Interaktif, peserta didik dapat mengidentifikasi nilai-nilai moral dengan membaca cerita pada media dengan baik.
3. Melalui membaca cerita "Timun Mas" pada media PPT Interaktif peserta didik dapat memahami tokoh, latar, konflik, dan pesan moral dalam cerita dengan baik.
4. Menggunakan media PPT Interaktif, peserta didik dapat menunjukkan kreativitas melalui menjawab kuis dan menyelesaikan tantangan pada media dengan cermat.

**IDENTITAS**

Hari/tanggal : \_\_\_\_\_  
 Kelas : \_\_\_\_\_  
 Kelompok : \_\_\_\_\_  
 Nama Anggota : 1. \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_  
 3. \_\_\_\_\_  
 4. \_\_\_\_\_  
 5. \_\_\_\_\_

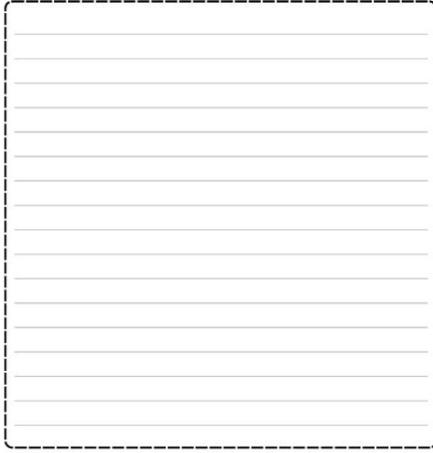
---

**INTRUKSI**

1. Buka dan jalankan PPT Interaktif sesuai dengan instruksi guru.
2. Bacalah dan cermati tayangan cerita "Timun Mas"
3. Jawablah pertanyaan dan latihan pada media PPT Interaktif.
4. Gunakan informasi yang diperoleh untuk mengerjakan lembar kerja berikut.

**AYO BERCERITA**

1. Tuliskan kembali alur cerita "Timun Mas" yang telah kalian cermati, kemudian ceritakan di depan teman-temanmu.

**AYO MENCoba**

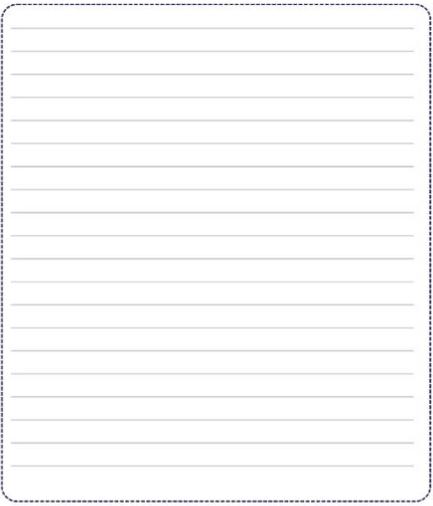
2. Identifikasi Nilai Moral dalam Cerita "Timun Mas"

Instruksi: Bacalah dan cermati tayangan cerita "Timun Mas" pada PPT Interaktif kemudian identifikasi nilai-nilai moral yang terdapat pada cerita!

**AYO MENCoba**

3. Memahami Tokoh, Latar, dan Konflik pada cerita "Timun Mas"

Instruksi: Tuliskan tokoh, latar, dan konflik yang terdapat pada cerita "Timun Mas"

**PESAN MORAL**

Tuliskan pesan moral yang bisa kamu ambil dari cerita "Timun Mas" dan kaitkan dengan kehidupan sehari-hari!



**KESIMPULAN**

Berdasarkan kegiatan yang kalian lakukan simpulkan hal apa yang telah kalian pelajari hari ini!

### C. KISI-KISI, INSTRUMEN, RUBIK PENILAIAN DAN EVALUASI PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SDN 3 Kalibukbuk  
 Mata pelajaran : Bahasa Indonesia  
 Kelas : II  
 Bab : 5 (Berteman dalam Keberagaman)  
 Topik Cerita Non-Fiksi

#### 1. Tujuan

1. Melalui media PPT Interaktif, peserta didik dapat menceritakan kembali alur cerita petualangan timun mas dengan runtut dan jelas.
2. Dengan media PPT Interaktif, peserta didik dapat mengidentifikasi nilai-nilai moral dengan membaca cerita pada media dengan baik.
3. Melalui membaca cerita “Timun Mas” pada media PPT Interaktif peserta didik dapat memahami tokoh, latar, konflik, dan pesan moral dalam cerita dengan baik.
4. Menggunakan media PPT Interaktif, peserta didik dapat menunjukkan kreativitas melalui menjawab kuis dan menyelesaikan tantangan pada media dengan cermat.

#### 2. Prosedur, Bentuk dan Jenis Penilaian

1. Penilaian Sikap  
 Menunjukkan sikap yang ada pada diri peserta didik saat pembelajaran (beriman, bernalar kritis, gotong royong)  
 Teknik : Observasi  
 Bentuk : Lembar Observasi

## 2. Penilaian Pengetahuan

Berupa tes evaluasi di PPT Interaktif yang dimainkan peserta didik. Dengan ketentuan peserta didik harus menyelesaikan evaluasi untuk melanjutkan ke tahap berikutnya.

## 3. Penilaian Keterampilan

Dilakukan secara individu dan kelompok selama proses diskusi dan presentasi pembelajaran dengan menilai rubrik yang telah ditetapkan.

## 3. Instrumen Penilaian

## 1. Penilaian Sikap

Petunjuk:

Berilah tanda centang (√) pada sikap peserta didik yang diteliti

No	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai												Jumlah Skor
		Beriman,				Bernalar Kritis				Gotong Royong				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
9														
10														
Dst														

**Keterangan:**

Skor maksimal: 4

Nilai maksimal: 100

Pedoman Penskoran

$$\text{Skor Total} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

**Rubrik Penilaian**

Aspek	Sangat baik	Baik	Cukup Baik	Perlu pendampingan
	4	3	2	1
Beriman	Peserta didik selalu memberi salamsebelum	Peserta didik mampu memberi salamsebelum	Peserta didik kurang mampu memberi	Peserta didik tidak mampu memberi salam sebelum dan

	dansesudah bertanya, sertaberdoa sebelum dan sesudah pelajaran	dansesudah bertanya, sertaberdoa sebelum dan sesudah pelajaran	salamsebelum dansesudah bertanya, sertaberdoa sebelum dan sesudah pelajaran	sesudah bertanya, serta berdoa sebelum dan sesudah pelajaran
Bernalar Kritis	Peserta didik mampu memahami materi dengan baik dan benar	Peserta didik cukup mampu memahami materi dengan baik dan benar	Peserta didik kurang mampu memahami materi dengan baik dan benar	Peserta didik tidak mampu memahami materi dengan baik dan benar
Gotong Royong	Peserta didik aktif bekerja sama dalam kelompok dengan baik	Peserta didik cukup aktif bekerja sama dalam kelompok dengan baik	Peserta didik kurang aktif bekerja sama dalam kelompok dengan baik	Peserta didik tidak aktif bekerja sama dalam kelompok dengan baik

## 2. Penilaian Pengetahuan

### SOAL EVALUASI ASPEK PENILAIAN PENGETAHUAN

Nama Sekolah	:	SDN. 3 Kalibukbuk	Jumlah Soal	:	10
Mata Pelajaran	:	Bahasa Indonesia	Bentuk Soal	:	Pilihan Ganda
Kelas	:	II	Jenis Tes	:	Memilih
Alokasi Waktu	:	10 Menit	Penyusun	:	Dewa Ayu Padma Dewi

Soal ini terdapat pada PPT Interaktif untuk mengevaluasi kemampuan peserta didik.

1. Bagaimana hubungan antara cinta seorang ibu dan pengorbanan dalam cerita ini?
  - A. Ibu rela berkorban demi keselamatan anaknya
  - B. Ibu tidak peduli pada anaknya
  - C. Anak tidak menghargai ibunya
  - D. Ibu hanya memikirkan dirinya sendiri
2. Apa simbol harapan yang terdapat dalam cerita Timun Mas?
  - A. biji timun mas
  - B. raksasa

- C. air
  - D. hutan timun
3. Apa tema utama yang dapat diambil dari cerita Timun Mas?
    - A. cinta dan persahabatan
    - B. kekayaan dan kekuasaan
    - C. keberanian dan pengorbanan
    - D. kebohongan dan penipuan
  4. Apa yang diberikan Raksasa kepada Janda Tua?
    - A. sebuah rumah
    - B. bayi perempuan
    - C. uang emas
    - D. biji timun
  5. Apa yang terjadi saat Timun Mas beranjak dewasa?
    - A. Timun Mas menjadi raksasa
    - B. Janda Tua meninggal
    - C. Timun Mas pergi dari desa
    - D. Raksasa datang menagih janji
  6. Apa yang bisa kita pelajari dari keputusan Janda Tua terkait dengan Raksasa?
    - A. keputusan tidak penting dalam cerita
    - B. keputusan yang baik selalu membawa hasil yang baik
    - C. keputusan tidak mempengaruhi karakter lain
    - D. keputusan bisa membawa konsekuensi yang tidak terduga
  7. Siapa karakter utama dalam cerita Timun Mas?
    - A. Janda Tua
    - B. Timun Mas
    - C. Raksasa
    - D. bayi perempuan
  8. Mengapa Janda Tua memberikan empat bungkusan kepada Timun Mas?
    - A. untuk membantu Timun Mas melarikan diri dari Raksasa
    - B. untuk memberi hadiah kepada Timun Mas
    - C. untuk mengajarkan Timun Mas memasak
    - D. untuk menghibur Timun Mas
  9. Apa yang dilakukan Timun Mas untuk melarikan diri dari Raksasa?
    - A. menebarkan biji timun
    - B. meminta bantuan teman
    - C. bersembunyi di hutan
    - D. menghadapi raksasa secara langsung
  10. Apa yang terjadi ketika Timun Mas menebarkan garam?
    - A. menghasilkan makanan
    - B. membuat hutan bambu
    - C. menciptakan lumpur hisap
    - D. membuat raksasa tertawa

**Rubik Penskoran**

No	Kunci Jawaban	Kriteria	Skor
1	A	Jawaban benar	1
		Jawaban salah	0
2	A	Jawaban benar	1
		Jawaban salah	0
3	C	Jawaban benar	1
		Jawaban salah	0
4	D	Jawaban benar	1
		Jawaban salah	0
5	D	Jawaban benar	1
		Jawaban salah	0
6	D	Jawaban benar	1
		Jawaban salah	0
7	B	Jawaban benar	1
		Jawaban salah	0
8	A	Jawaban benar	1
		Jawaban salah	0
9	A	Jawaban benar	1
		Jawaban salah	0
10	C	Jawaban benar	1
		Jawaban salah	0

**Perhitungan Skor Akhir**

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

**Kriteria Penilaian:**

- Sangat Baik = Apabila memperoleh skor:  $86 < \text{Skor} < 100$   
 Baik = Apabila memperoleh skor:  $75 < \text{Skor} < 85$   
 Cukup = Apabila memperoleh skor:  $60 < \text{Skor} < 75$   
 Kurang = Apabila memperoleh skor:  $\text{Skor} < 60$

**3. Penilaian Keterampilan****Rubrik Penilaian LKPD****Aspek dan Rubrik Penilaian**

NO	Aspek Penilaian	Skor
1.	<b>Kejelasan dan kedalaman informasi</b>	
	a. Informasi disampaikan secara jelas, lengkap dan relevan dengan percobaan yang telah dilakukan	4
	b. Informasi disampaikan secara jelas, lengkap, tetapi kurang relevan dengan percobaan yang telah dilakukan	2

2.	<b>Keaktifan dalam melakukan pengamatan dan menggunakan PPT Interaktif</b>	
	a. Sangat aktif dalam melakukan pengamatan dan menggunakan PPT Interaktif	4
	b. Cukup aktif dalam melakukan pengamatan dan menggunakan PPT Interaktif	3
	c. Kurang aktif dalam melakukan pengamatan dan menggunakan PPT Interaktif	2
	d. Tidak aktif dalam melakukan pengamatan dan menggunakan PPT Interaktif	1
3.	<b>Kejelasan dan kerapian dalam presentasi</b>	
	a. Presentasi sangat jelas dan rapi	4
	b. Presentasi cukup jelas dan rapi	3
	c. Presentasi dengan jelas tetapi kurang rapi	2
	d. Presentasi dengan kurang jelas dan kurang rapi	1

**Pedoman Pengamatan**

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang Diamati									Skor	Nilai
		Kejelasan dan kedalaman informasi		Keaktifan dalam Melakukan pengamatan dan menggunakan PPT Interaktif				Kejelasan dan kerapian dalam presentasi				
		1	2	1	2	3	4	2	3	4		
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
dst												

**Perhitungan skor akhir:**

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{skor maksimal}} \times 100$$

**Kriteria Penilaian:**

Sangat Baik = Apabila memperoleh skor  $88 < \text{Skor} < 100$

Baik = Apabila memperoleh skor:  $74 < \text{Skor} < 87$

	<p>Cukup = Apabila memperoleh skor: <math>50 &lt; \text{Skor} &lt; 73</math></p> <p>Kurang = Apabila memperoleh skor: <math>\text{Skor} &lt; 5</math></p>
--	---

#### **D. Pengayaan dan Remedial**

##### **SOAL PENGAYAAN**

Pengayaan diberikan kepada siswa yang telah mencapai kompetensi sesuai dengan tujuan pembelajaran.

##### **Contoh**

1. Bacalah salah satu cerita non fiksi !
2. Cobalah menceritakan salah satu pengalamanmu yang dapat digunakan sebagai cerita non fiksi!

(petunjuk! gunakanlah pemahaman kalian mengenai cerita non fiksi untuk menjawab pertanyaan tersebut).

##### **SOAL REMEDIAL**

Remedial diberikan kepada siswa yang belum mencapai kompetensi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan dengan meningkatkan pendampingan dalam proses belajar untuk memperdalam pemahaman tentang cerita nonfiksi.

##### **MEDIA PEMBELAJARAN**

LKPD, Laptop, LCD Proyektor, Internet  
PPT Interaktif dengan AI

##### **ALAT PENILAIAN**

LKPD : Pengamatan dan Presentasi

Tes Tertulis : Kunci Jawaban dan Rubrik

PENGAYAAN DAN REMEDIAL

##### **DAFTAR PUSTAKA**

Widjati, Dkk. 2021. *Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia Keluargaku Unik*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kemdikbudristek

Widjati, Dkk. 2021. *Buku Siswa Bahasa Indonesia Keluargaku Unik*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kemdikbudristek



Lampiran 28 Tampilan Produk Akhir















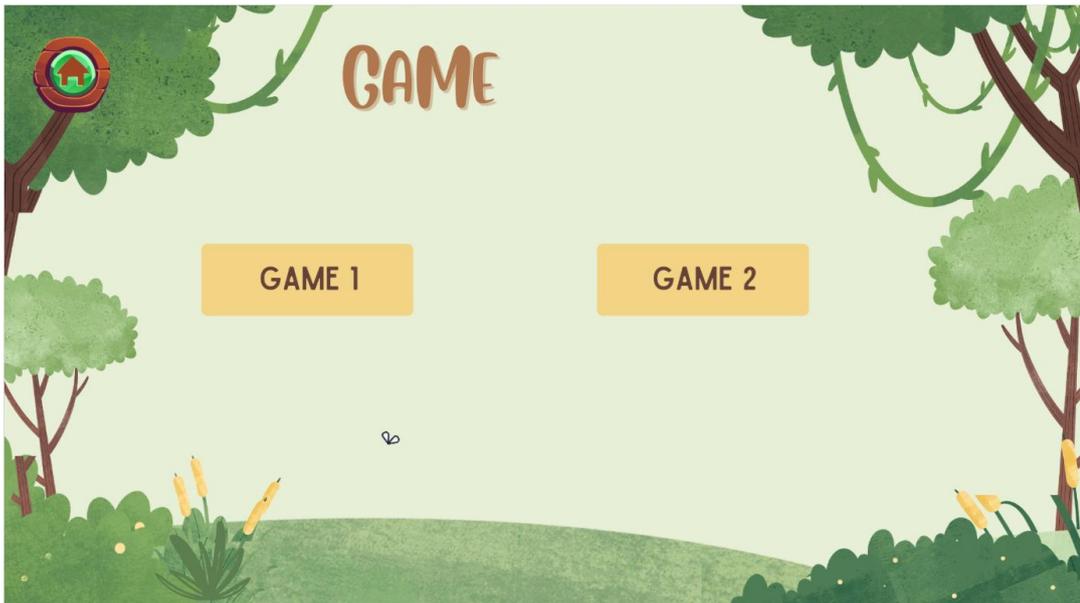












Lampiran 29 Dokumentasi











## RIWAYAT HIDUP



Dewa Ayu Padma Dewi lahir di Singaraja pada bulan Juli tahun 2003. Penulis lahir dari pasangan Dewa Gede Seputra dan Ibu Ni Made Siniasih. Penulis beragama hindu dan berkebangsaan Indonesia. Kini penulis beralamat di Jalan Imam Bonjol No. 40, Kelurahan Banjar Bali, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SDN 2 Banjar Tegal pada tahun 2015. Kemudian melanjutkan di SMP Negeri 1 Singaraja dan lulus pada tahun 2018. Pada tahun 2021, lulus dari SMA Negeri 1 Singaraja dan melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Ganesha. Pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 penulis telah menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint (PPT) Interaktif Dengan Menggunakan Artificial Intelligence (AI) Dalam Pembelajaran Metakognitif Untuk Meningkatkan Minat Membaca dan Keterampilan Berbicara Siswa Di Sekolah Dasar”

