



Lampiran 1. Surat Izin Rekomendasi



Nomor : 5917/UN48.10.1/LT/2024 Singaraja, 22 Agustus 2024
 Lampiran : -
 Hal : Observasi Awal

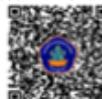
Yth. **SD Negeri 3 Tunjuk**
 di tempat

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 : Ni Putu Reisyia Utari Puteri
 NIM : 2111021005
 Program Studi : Teknologi Pendidikan

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

a.n. Dekan
 Wakil Dekan I



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

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian

	<p>KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI</p> <p>UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA</p> <p>FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN</p> <p>Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Laman : https://fip.undiksha.ac.id Surel : fip@undiksha.ac.id</p>
<p>Nomor : 7684/UN48.10.1/LT/2025 Lampiran : - Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)</p>	<p>Singaraja, 27 Mei 2025</p>
<p>Yth. Kepala Sekolah SD Negeri 3 Tunjuk 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 Bapak/Ibu pimpin. Adapun nama mahasiswa tersebut:</p> <p>Nama : Ni Putu Reisy Utari Puteri NIM : 2111021005 Program Studi : Teknologi Pendidikan</p> <p>Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.</p>	
<p>Wakil Dekan I</p>  <p>Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons. NIP. NIP. 198208162008121002</p>	
 <p>http://fip.undiksha.ac.id Fakultas Ilmu Pendidikan fipundiksha FIP Undiksha 0877 8811 6905</p>	

Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN TABANAN
DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN TABANAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 3 TUNJUK



Alamat : Br.Beng Kaja, Tunjuk, Tabanan (82151),Telp.03614790263.

SURAT KETERANGAN

Nomor: 422/86/SD/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri 3 Tunjuk, Kecamatan Tabanan,Kabupaten Tabanan,Provinsi Bali.

Dengan ini menerangkan bahwa

Nama :Ni Putu Reisy Utari Puteri
NIM :2111021005
Program Studi :Teknologi Pendidikan
Jurusan :Ilmu Pendidikan,Psikologi dan Bimbingan
Fakultas :Ilmu Pendidikan.
Perguruan Tinggi : Universitas Pendidikan Ganesha.

Memang benar mahasiswa diatas telah melaksanakan penelitian yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia, Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Siswa Kelas I SD Negeri 3 Tunjuk"

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

Tunjuk, 12 Juni 2025

Kepala SD Negeri 3 Tunjuk



Ni Wayan U. yantari, S.Pd

NIP.197308272005012010

Lampiran 4. Surat Uji Instrumen



Nomor : 7685/UN48.10.1/LT/2025 Singaraja, 27 Mei 2025
Lampiran : -
Hal : Uji Instrumen

Yth. **Prof. Dr. I Made Tegeh, 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 pengumpulan data di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun nama mahasiswa tersebut:

Nama : Ni Putu Reisy Utari Puteri
NIM : 2111021005
Program Studi : Teknologi Pendidikan

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

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi dan
Bimbingan



Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
NIP. 198202142008121004

Lampiran 5. Hasil Review dan Penilaian Uji Instrumen Aspek Isi Pembelajaran

LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN ASPEK AHLI ISI PEMBELAJARAN

Judul penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Siswa Kelas I SD Negeri 3 Tunjuk.

Peneliti : Ni Putu Reisy Utari Puteri

A. Tujuan

Lembar penilaian ini digunakan untuk mengetahui tingkat relevansi instrumen penilaian aspek isi pembelajaran terhadap Bahan Ajar Multimedia Interaktif Berbasis Game yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas I SD Negeri 3 Tunjuk

B. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada bapak untuk menggunakan terlebih dahulu Bahan Ajar
2. Dimohonkan kepada bapak untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian dengan cara mencentang (√) kolom yang sudah disediakan.

Keterangan:

R = Relevan

TR = Tidak Relevan

3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Penilaian

No	Aspek	Indikator	No Butir	Relevan/ Tidak Relevan		Keterangan
				R	TR	
1.	Kurikulum	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran.	1	✓		
		Kesesuaian materi dengan alur tujuan pembelajaran.	2	✓		
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	3	✓		
2	Materi	Ketepatan materi.	4	✓		
		Kedalaman materi.	5	✓		
		Kelengkapan materi.	6	✓		
		Kemudahan materi.	7	✓		
		Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa.	8	✓		
		Materi didukung dengan media yang tepat.	9	✓		
		Materi mudah dipahami	10	✓		
		Konsep yang disajikan dapat <u>dilogiskakan</u> dengan jelas.	11	✓		revisi pengketa
3.	Kebahasaan	Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten.	12	✓		
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa.	13	✓		
4.	Evaluasi	Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran.	14	✓		
		Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.	15	✓		



D. Kesimpulan

Instumen penilaian ini dinyatakan:

1. Relevan digunakan tanpa revisi
2. Relevan digunakan dengan revisi
3. Tidak relevan digunakan

**) : lingkari salah satu*

Singaraja, 2 Juni 2025



Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

NIP. 197108152001121001



Lampiran 6. Hasil Review dan Penilaian Uji Instrumen Aspek Media Pembelajaran

LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN ASPEK AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Judul penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Siswa Kelas I SD Negeri 3 Tunjuk.

Peneliti : Ni Putu Reisy Utari Puteri

A. Tujuan

Lembar penilaian ini digunakan untuk mengetahui tingkat relevansi instrumen penilaian aspek desain pembelajaran terhadap Bahan Ajar Multimedia Interaktif Berbasis Game yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas I SD Negeri 3 Tunjuk

B. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada bapak untuk menggunakan terlebih dahulu Bahan Ajar
2. Dimohonkan kepada bapak untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian dengan cara mencentang (√) kolom yang sudah disediakan.

Keterangan:

R = Relevan

TR = Tidak Relevan

3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Penilaian

No	Aspek	Indikator	No Butir	Relevan/ Tidak Relevan		Keterangan
				R	TR	
1.	Pengemasan	Kemenarikan cover multimedia.	1	✓		
		Kesesuaian cover dengan isi multimedia.	2	✓		
2	Akseibilitas	Kemudahan penggunaan atau akses pada media.	3	✓		
		Kejelasan petunjuk penggunaan multimedia.	4	✓		
3.	Gambar	Kesesuaian tata letak gambar.	5	✓		
		Kemenarikan gambar yang digunakan.	6	✓		
		Keseimbangan kualitas dan warna gambar.	7	✓		
4.	Audio	Kejelasan suara atau sound yang digunakan.	8	✓		
		Kesesuaian musik yang digunakan.	9	✓		
5.	Teks	Kejelasan teks yang digunakan.	10	✓		
		Keterbacaan teks pada multimedia.	11	✓		
		Kesesuaian sajian teks.	12	✓		
		Kesesuaian ukuran dan jenis teks.	13	✓		
6.	Animasi	Kesesuaian animasi dengan materi yang disajikan.	14	✓		
		Kemenarikan animasi dengan materi yang disajikan.	15	✓		
7.	Interaktivitas	Ketersediaan fitur interaktif	16	✓		

	untuk siswa melakukan aktivitas secara langsung				
	Pemberian umpan balik langsung atas interaksi siswa	17	✓		
	Interaktivitas dirancang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif dan karakteristik siswa kelas I SD	18	✓		

D. Kesimpulan

Instumen penilaian ini dinyatakan:

1. Relevan digunakan tanpa revisi
2. Relevan digunakan dengan revisi
3. Tidak relevan digunakan

*) : lingkari salah satu

Singaraja, 2 Juni 2025



Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

NIP. 197108152001121001



Lampiran 7. Hasil Review dan Penilaian Uji Instrumen Aspek Desain Pembelajaran

LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN ASPEK AHLI DESAIN PEMBELAJARAN

Judul penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Siswa Kelas I SD Negeri 3 Tunjuk.

Peneliti : Ni Putu Reisya Utari Puteri

A. Tujuan

Lembar penilaian ini digunakan untuk mengetahui tingkat relevansi instrumen penilaian aspek desain pembelajaran terhadap Bahan Ajar Multimedia Interaktif Berbasis Game yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas I SD Negeri 3 Tunjuk

B. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada bapak untuk menggunakan terlebih dahulu Bahan Ajar
2. Dimohonkan kepada bapak untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian dengan cara mencentang (√) kolom yang sudah disediakan.

Keterangan:

R = Relevan

TR = Tidak Relevan

3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Penilaian

No	Aspek	Indikator	No Butir	Relevan/ Tidak Relevan		Keterangan
				R	TR	
1.	Tampilan	Ketetapan penggunaan warna.	1	✓		
		Ketetapan ukuran huruf.	2	✓		
		Ketetapan tata letak tombol dan gambar.	3	✓		
2	Tujuan	Kejelasan tujuan pembelajaran	4	✓		
		Kesesuaian capaian pembelajaran dengan materi yang digunakan.	5	✓		
		Kesesuaian materi dengan tema yang dipilih.	6	✓		
3.	Strategi	Mampu menarik motivasi belajar siswa.	7	✓		
		Penyampaian materi memberikan langkah – langkah yang logis.	8	✓		
		Kejelasan petunjuk penggunaan media.	9		✓	Sesuai dg Busi ²
		Kemenarikan penyampaian materi	10	✓		
		Kesesuaian penggunaan materi pada media.	11	✓		
4.	Evaluasi	Kesesuaian penggunaan materi pada multimedia.	12	✓		
		Kesesuaian evaluasi yang digunakan pada multimedia.	13	✓		
		Keterkaitan pertanyaan dengan materi.	14	✓		
		Pernyataan mudah dimengerti.	15	✓		
		Tingkat kesulitan soal.	16	✓		



D. Kesimpulan

Instumen penilaian ini dinyatakan:

1. Relevan digunakan tanpa revisi
2. Relevan digunakan dengan revisi
3. Tidak relevan digunakan

**) : lingkari salah satu*

Singaraja, 2 Juni 2025



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



Lampiran 8. Hasil Review dan Penilaian Uji Instrumen Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN ASPEK UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL

Judul penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Siswa Kelas I SD Negeri 3 Tunjuk.

Peneliti : Ni Putu Reisy Utari Puteri

A. Tujuan

Lembar penilaian ini digunakan untuk mengetahui tingkat relevansi instrumen penilaian aspek uji coba perorangan dan kelompok kecil terhadap Bahan Ajar Multimedia Interaktif Berbasis Game yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas I SD Negeri 3 Tunjuk

B. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada bapak untuk menggunakan terlebih dahulu Bahan Ajar
2. Dimohonkan kepada bapak untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian dengan cara mencentang (√) kolom yang sudah disediakan.

Keterangan:

R = Relevan

TR = Tidak Relevan

3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Penilaian

No	Aspek	Indikator	No Butir	Relevan/ Tidak Relevan		Keterangan
				R	TR	
1.	Tampilan	Kemenarikan tampilan	1	✓		
		Keterbacaan tulisan	2	✓		
		Kejelasan gambar	3	✓		
		Kemenarikan warna	4	✓		
		Kemenarikan gambar	5	✓		
		Ketetapan petunjuk penggunaan	6	✓		
2	Materi	Materi pembelajaran mudah dipahami	7	✓		
		Kejelasan uraian materi	8	✓		
3.	Motivasi	Media memberikan semangat dalam belajar	9	✓		
4	Pengoperasian	Sajian yang interaktif	10	✓		

D. Kesimpulan

Instumen penilaian ini dinyatakan:

1. Relevan digunakan tanpa revisi
2. Relevan digunakan dengan revisi
3. Tidak relevan digunakan

*) : lingkari salah satu

Singaraja, 2 Juni 2025



Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

NIP. 197108152001121001

Lampiran 9. Surat Pengantar Uji Judges Ahli Isi



Nomor : 7686/UN48.10.5/LT/2025 Singaraja, 27 Mei 2025
Lampiran : -
Hal : **Surat Pengantar Uji Judges**

Yth. **Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd**
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrument (sebagai judges) penelitian mahasiswa berikut:

Nama : Ni Putu Reisya Utari Puteri
NIM : 2111021005
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis Siswa Kelas I SD Negeri 3 Tunjuk

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

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi dan
Bimbingan



Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
NIP. 198202142008121004

Lampiran 10. Surat Pengantar Uji Judges Ahli Media



Nomor : 7686/UN48.10.5/LT/2025 Singaraja, 27 Mei 2025
Lampiran : -
Hal : **Surat Pengantar Uji Judges**

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

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrument (sebagai judges) penelitian mahasiswa berikut:

Nama : Ni Putu Reisya Utari Puteri
NIM : 2111021005
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis Siswa Kelas I SD Negeri 3 Tunjuk

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

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi dan
Bimbingan



Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
NIP. 198202142008121004

Lampiran 11. Surat Pengantar Uji Judges Ahli Desain



Nomor : 7686/UN48.10.5/LT/2025 Singaraja, 27 Mei 2025
 Lampiran :-
 Hal : **Surat Pengantar Uji Judges**

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

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrument (sebagai judges) penelitian mahasiswa berikut:

Nama : Ni Putu Reisya Utari Puteri
 NIM : 2111021005
 Program Studi : Teknologi Pendidikan
 Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis Siswa Kelas I SD Negeri 3 Tunjuk

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

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi dan
 Bimbingan



Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
 NIP. 198202142008121004

Lampiran 12. Validitas Media Pembelajaran Produk Penelitian



Nomor : 7687/UN48.10.1/LT/2025 Singaraja, 27 Mei 2025
Lampiran : -
Hal : **Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian**

Yth. Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd, Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd.,
M.Pd, Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd
di tempat

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

Nama : Ni Putu Reisy Utari Puteri
NIM : 2111021005
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Pada
Pembelajaran
Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis
Siswa Kelas I SD Negeri 3 Tunjuk

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

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi dan
Bimbingan



Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
NIP. 198202142008121004

Lampiran 13. Instrumen Ahli Isi Pembelajaran

INSTRUMEN AHLI ISI PEMBELAJARAN

Judul penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Siswa Kelas I SD Negeri 3 Tunjuk.

Peneliti : Ni Putu Reisya Utari Puteri

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini untuk mengukur kevalidan dari Bahan Ajar Multimedia Interaktif Berbasis Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I SD Negeri 3 Tunjuk.

B. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada bapak/ibu untuk menggunakan terlebih dahulu Bahan Ajar
2. Dimohonkan kepada bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (√) kolom yang sudah disediakan.

Keterangan:

5 = Sangat Baik

3 = Cukup

1 = Kurang Baik

4 = Baik

2 = Kurang

3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Penilaian

No	Aspek/Pertanyaan	Skor					Catatan
		5	4	3	2	1	
Aspek Kurikulum							
1.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran.	✓					
2.	Kesesuaian materi dengan alur tujuan pembelajaran.	✓					
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	✓					
Aspek Materi							
4.	Ketepatan materi.	✓					
5.	Kedalaman materi.	✓					
6.	Kelengkapan materi.		✓				
7.	Kemenarikan materi.	✓					
8.	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa.	✓					
9.	Materi didukung dengan media yang tepat.	✓					
10.	Materi mudah dipahami	✓					
11.	Konsep yang disajikan dapat dilogikakan dengan jelas.	✓					
Aspek Kebahasaan							
12.	Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten.	✓					
13.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa.	✓					
Aspek Evaluasi							
14.	Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran.	✓					
15.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.	~					

D. Komentor dan Saran

- *Fontbalikan latihan menulis huruf kecil*
- *Sederhanakan kalimat pada setiap simulasi kalimat.*

E. Kesimpulan

Bahan Ajar Multimedia Interaktif Berbasis Game ini dinyatakan:

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

**) : lingkari salah satu*

Singaraja, 4 Juni 2025



Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198912232015042002

Lampiran 14. Instrumen Ahli Media Pembelajaran

LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN ASPEK AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Judul penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Siswa Kelas I SD Negeri 3 Tunjuk.

Peneliti : Ni Putu Reisyah Utari Puteri

A. Tujuan

Lembar penilaian ini digunakan untuk mengetahui tingkat relevansi instrumen penilaian aspek desain pembelajaran terhadap Bahan Ajar Multimedia Interaktif Berbasis Game yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas I SD Negeri 3 Tunjuk

B. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada bapak untuk menggunakan terlebih dahulu Bahan Ajar
2. Dimohonkan kepada bapak untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian dengan cara mencentang (√) kolom yang sudah disediakan.

Keterangan:
R = Relevan TR = Tidak Relevan

3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

Ketersediaan materi	1	√
Kejelasan materi	2	√
Ketersediaan gambar dan foto	3	√
Ketersediaan animasi dan video	4	√
Ketersediaan sumber dengan materi yang disajikan	5	√

C. Penilaian

No	Aspek/Pertanyaan	Skor					Catatan
		5	4	3	2	1	
Aspek Pengemasan							
1.	Kemenarikan cover multimedia.		✓				
2.	Kesesuaian cover dengan isi multimedia.	✓					
Aspek Akseibilitas							
3.	Kemudahan penggunaan atau akses pada media.	✓					
4.	Kejelasan petunjuk penggunaan multimedia.	✓					
Aspek Gambar							
5.	Kesesuaian tata letak gambar.		✓				
6.	Kemenarikan gambar yang digunakan.	✓					
7.	Keseimbangan kualitas dan warna gambar.	✓					
Aspek Audio							
8.	Kejelasan suara atau sound yang digunakan.		✓				
9.	Kesesuaian musik yang digunakan.	✓					
Aspek Teks							
10.	Kejelasan teks yang digunakan.		✓				
11.	Keterbacaan teks pada multimedia.	✓					
12.	Kesesuaian sajian teks.		✓				
13.	Kesesuaian ukuran dan jenis teks.	✓					
Aspek Animasi							
14.	Kesesuaian animasi dengan materi yang disajikan.		✓				
15.	Kemenarikan animasi dengan materi yang disajikan.		✓				
Aspek Interaktivitas							
16.	Ketersediaan fitur interaktif	✓					

	untuk siswa melakukan aktivitas secara langsung						
17.	Pemberian umpan balik langsung atas interaksi siswa	✓					
18.	Interaktivitas dirancang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif dan karakteristik siswa kelas I SD	✓					

D. Komentar dan Saran

1. Perbaiki gambar pd halaman depan agar lebih menarik
2. Isi screen narasi
3. Anusir isi / materi
4. Konsisten pd Kontek Buah dan Peraduan
5. Perbaiki desain Teles pd materi Kalicaf

E. Kesimpulan

Bahan Ajar Multimedia Interaktif Berbasis Game ini dinyatakan:

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

*) : lingkari salah satu

Singaraja, 3 Juni 2025



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

NIP. 198908082024211004

Lampiran 15. Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

**INSTRUMEN AHLI DESAIN PEMBELAJARAN**

Judul penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Siswa Kelas I SD Negeri 3 Tunjuk.

Peneliti : Ni Putu Reisy Utari Puteri

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini untuk mengukur kevalidan dari Bahan Ajar Multimedia Interaktif Berbasis Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I SD Negeri 3 Tunjuk.

B. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada bapak/ibu untuk menggunakan terlebih dahulu Bahan Ajar
2. Dimohonkan kepada bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (√) kolom yang sudah disediakan.

Keterangan:

5 = Sangat Baik

3 = Cukup

1 = Kurang Baik

4 = Baik

2 = Kurang

3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Penilaian

No	Aspek/Pertanyaan	Skor					Catatan
		5	4	3	2	1	
Aspek Tampilan							
1.	Ketetapan penggunaan warna.	✓					
2.	Ketetapan ukuran huruf.	✓					
3.	Ketetapan tata letak tombol dan gambar.	✓					
Aspek Tujuan							
4.	Kejelasan tujuan pembelajaran.		✓				
5.	Kesesuaian capaian pembelajaran dengan materi yang digunakan.	✓					
6.	Kesesuaian materi dengan tema yang dipilih.	✓					
Aspek Strategi							
7.	Mampu menarik motivasi belajar siswa.	✓					
8.	Penyampaian materi memberikan langkah – langkah yang logis.		✓				
9.	Kejelasan petunjuk penggunaan media.		✓				
10.	Kemenarikan penyampaian materi	✓					
11.	Kesesuaian penggunaan materi pada media.	✓					
Aspek Evaluasi							
12.	Kesesuaian penggunaan materi pada multimedia.	✓					
13.	Kesesuaian evaluasi yang digunakan pada multimedia.		✓				
14.	Keterkaitan pertanyaan dengan materi.	✓					
15.	Pernyataan mudah dimengerti.	✓					
16.	Tingkat kesulian soal.	✓					

D. Komentar dan Saran

1. Pada, kontrol navigasi jamakan iconnya
2. Tampilan video diganti dengan pembelajaran ditempatkan setelah CP
3. Tampilkan screen pada bagian depan home
4. Pada huruf tambahkan "suara huruf"
5. Pada kata "radio" terdapat salah penyucapan
6. Pada kata pilih & gunakan kata berbedanya Indonesia

E. Kesimpulan

Bahan Ajar Multimedia Interaktif Berbasis Game ini dinyatakan:

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

*) : lingkari salah satu

Singaraja, 3 Juni 2025



Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

NIP. 197108152001121001

Lampiran 16. Instrumen Uji Coba Perorangan

INSTRUMEN UJI COBA PERORANGAN

NAMA : Devani

KELAS : 2

NO. ABSEN : 18

A. Petunjuk

1. Dimohonkan untuk membaca indikator penilaian dengan seksama
2. Lembar instrument ini diisi oleh siswa
3. Gunakan multimedia interaktif berbasis game yang disediakan
4. Dimohonkan kepada bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar instrument dengan cara mencentang (✓) kolom yang sudah disediakan.

Keterangan:

5 = Sangat Setuju

3 = Cukup

1 = Sangat Tidak Setuju

4 = Setuju

2 = Tidak Setuju

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

B. Penilaian

No	Aspek Penilaian	Pertanyaan	Skor				
			5	4	3	2	1
1.	Tampilan	Tampilan game membaca dan menulis menarik.	√				
2.		Tulisan dapat dibaca dengan mudah.	√				
3.		Gambar dalam game membaca dan menulis terlihat jelas	√				
4.		Kombinasi warna yang digunakan dalam game menarik perhatian	√				
5.		Gambar – gambar yang digunakan menarik dan sesuai	√				
6.		Petunjuk penggunaan media mudah dipahami	√				
7.	Materi	Materi dalam game membaca dan menulis mudah saya pahami	√				
8.		Penjelasan materi disampaikan dengan jelas	√				
9.	Motivasi	Game ini membuat saya semangat untuk belajar	√				
10.	Pengoperasian	Game ini interaktif dan membuat saya terlibat langsung dalam pembelajaran	√				

C. Komentor dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Lampiran 17. Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil

INSTRUMEN UJI COBA KELOMPOK KECIL

NAMA : juna
KELAS : 2
NO. ABSEN : 14

A. Petunjuk

1. Dimohonkan untuk membaca indikator penilaian dengan seksama
2. Lembar instrument ini diisi oleh siswa
3. Gunakan multimedia interaktif berbasis game yang disediakan
4. Dimohonkan kepada bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar instrument dengan cara mencentang (√) kolom yang sudah disediakan.

Keterangan:

5 = Sangat Setuju

3 = Cukup

1 = Sangat Tidak Setuju

4 = Setuju

2 = Tidak Setuju

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

B. Penilaian

No	Aspek Penilaian	Pertanyaan	Skor				
			5	4	3	2	1
1.	Tampilan	Tampilan game membaca dan menulis menarik.		✓			
2.		Tulisan dapat dibaca dengan mudah.	✓				
3.		Gambar dalam game membaca dan menulis terlihat jelas	✓				
4.		Kombinasi warna yang digunakan dalam game menarik perhatian		✓			
5.		Gambar – gambar yang digunakan menarik dan sesuai	✓				
6.		Petunjuk penggunaan media mudah dipahami	✓				
7.	Materi	Materi dalam game membaca dan menulis mudah saya pahami		✓			
8.		Penjelasan materi disampaikan dengan jelas		✓			
9.	Motivasi	Game ini membuat saya semangat untuk belajar		✓			
10.	Pengoperasian	Game ini interaktif dan membuat saya terlibat langsung dalam pembelajaran		✓			

C. Komentor dan Saran

Saya Suka

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Lampiran 18. Instrumen Uji Coba Lapangan

INSTRUMEN UJI LAPANGAN

NAMA : Diviani
KELAS : 1
NO. ABSEN : 1

A. Petunjuk

1. Dimohonkan untuk membaca indikator penilaian dengan seksama
2. Lembar instrument ini diisi oleh siswa
3. Gunakan multimedia interaktif berbasis game yang disediakan
4. Dimohonkan kepada bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar instrument dengan cara mencentang (√) kolom yang sudah disediakan.

Keterangan:

5 = Sangat Setuju

3 = Cukup

1 = Sangat Tidak Setuju

4 = Setuju

2 = Tidak Setuju

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

B. Penilaian

No	Aspek Penilaian	Pertanyaan	Skor				
			5	4	3	2	1
1.	Tampilan	Tampilan game membaca dan menulis menarik.		✓			
2.		Tulisan dapat dibaca dengan mudah.	✓				
3.		Gambar dalam game membaca dan menulis terlihat jelas		✓			
4.		Kombinasi warna yang digunakan dalam game menarik perhatian	✓				
5.		Gambar – gambar yang digunakan menarik dan sesuai	✓				
6.		Petunjuk penggunaan media mudah dipahami	✓				
7.	Materi	Materi dalam game membaca dan menulis mudah saya pahami	✓				
8.		Penjelasan materi disampaikan dengan jelas		✓			
9.	Motivasi	Game ini membuat saya semangat untuk belajar	✓				
10.	Pengoperasian	Game ini interaktif dan membuat saya terlibat langsung dalam pembelajaran	✓				

C. Komentor dan Saran

gamenya seru bagus

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Lampiran 19. Storyboard

STORY BOARD GAME MEMBACA DAN MENULIS

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia (Aku Bisa!)

Materi : Berbeda Itu Tak Apa

Kelas/Semester : I/Genap

Penulis Naskah : Ni Putu Reisya Utari Puteri

Tujuan Pembelajaran;

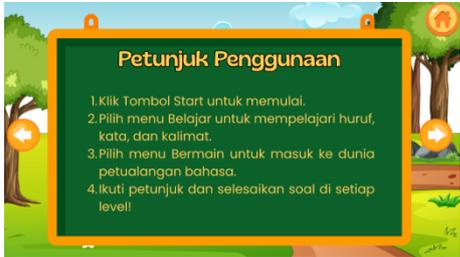
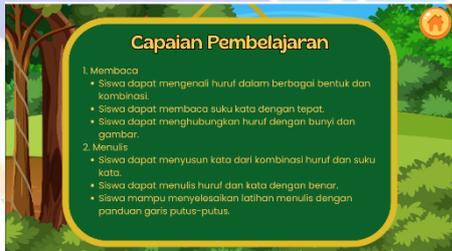
Membaca:

1. Siswa dapat mengenali huruf dalam berbagai kombinasi suku.
2. Siswa dapat membaca suku kata dengan tepat.

Menulis:

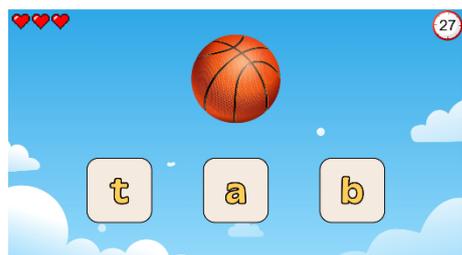
1. Siswa dapat menyusun kata dari kombinasi huruf dan suku kata.
2. Siswa dapat menulis kombinasi huruf menjadi suku kata.

No	Visual dan GUI	Deskripsi
1		<p>Halaman Awal:</p> <p>"Pada halaman awal, terdapat tombol Start, judul media 'Membaca dan Menulis', serta logo Undiksha. Ketika pengguna mengklik tombol Start, mereka akan diarahkan ke halaman menu utama."</p>
2		<p>Main Menu</p> <p>Pada halaman menu utama, pengguna akan disuguhkan judul media serta beberapa opsi ikon, yaitu ikon petunjuk penggunaan, profil, informasi, belajar, dan bermain</p>

3		<p>Ikon Petunjuk</p> <p>Pada ikon petunjuk, pengguna dapat membaca petunjuk penggunaan media yang berisikan, petunjuk penggunaan, kontrol dan navigasi, level dan tantangan, skor. Kemudian, terdapat ikon tombol keluar yang akan mengarahkan kembali pada main menu dan tombol navigasi next untuk menggeser petunjuk game.</p>
4		<p>Ikon Profil</p> <p>Halaman profil, memuat informasi singkat mengenai identitas pengembang dan dosen pembimbing pengembang.</p>
5		<p>Ikon Info</p> <p>Halaman informasi berisi capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran dalam kemampuan berbahasa membaca dan menulis</p>
6		<p>Button Belajar</p> <p>Halaman Belajar merupakan pusat pembelajaran yang menyajikan berbagai materi. Terdapat tiga sub-kategori materi yang dapat diakses oleh pengguna, yaitu: Huruf, Kata, dan Kalimat. Selain itu, tersedia ikon Home untuk kembali ke menu utama.</p>

7		<p>Button Huruf</p> <p>Pada halaman huruf ini pengguna mengakses materi mengenal huruf, latihan tebak huruf dan latihan menulis huruf.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Materi mengenal bentuk huruf kapital dan huruf kecil yang ditampilkan bersamaan, disertai dengan contoh gambar objek yang dimulai dengan huruf tersebut. ➤ Ikon "Next" untuk beralih ke huruf berikutnya atau menuju latihan tebak huruf dan menulis huruf. ➤ Ikon "home" untuk kembali ke halaman belajar.
8		<p>Button huruf</p> <p>Pada halaman huruf, setelah semua materi pengenalan huruf selesai disampaikan, akan dilanjutkan dengan bagian latihan.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Terdapat dua jenis latihan setelah materi pengenalan huruf yaitu, latihan tebak awalan huruf benda dan menulis huruf. ➤ Terdapat ikon "home" untuk kembali ke halaman belajar.

9

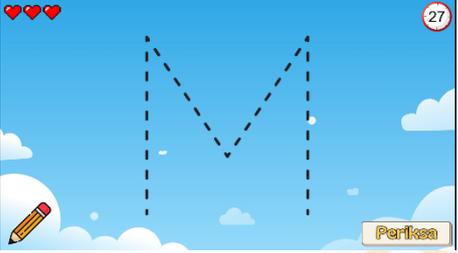


Button tebak huruf

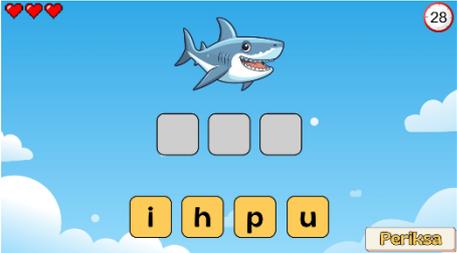
Pada halaman latihan **Tebak Huruf**, pengguna diajak untuk berlatih menebak huruf setelah mempelajari pengenalan huruf. Dalam latihan ini, pengguna diminta mengenali huruf yang terdapat di awal nama benda. Latihan ini dirancang untuk membantu pengguna lebih memahami huruf dan bunyi yang sesuai dengan kata yang diberikan.

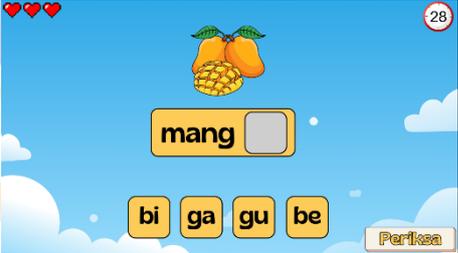
Fitur-fitur yang tersedia pada halaman:

- **Gambar Benda:** Terdapat gambar benda yang harus ditebak, dengan 3 pilihan huruf sebagai opsi jawaban di bawah gambar.
- **Gambar hati:** Sebagai jumlah nyawa/kesempatan memainkannya.
- **Gambar waktu:** Sebagai waktu pengerjaannya yakni "30 detik"
- **Feedback Jawaban:**
 - Jika jawaban benar, akan muncul suara "Benar!" disertai animasi wajah senang.
 - Jika jawaban salah, akan muncul suara "Coba lagi" disertai animasi wajah sedih. Pengguna akan diberikan

		kesempatan kedua untuk menjawab.
10		<p>Button Menulis Huruf</p> <p>Pada halaman latihan menulis huruf, pengguna diajak untuk berlatih menulis huruf setelah mempelajari pengenalan huruf. Latihan menulis huruf dilakukan dengan mengikuti pola huruf menggunakan garis putus-putus, yang dapat dilakukan dengan <i>mouse</i>.</p> <p>Fitur yang tersedia pada halaman ini adalah sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Area Menulis: Menampilkan pola huruf kapital atau kecil yang transparan, berisi garis putus-putus sebagai panduan menulis. ➤ Ikon Pensil: Alat yang digunakan untuk mengikuti pola garis putus-putus. ➤ Gambar hati: Sebagai jumlah nyawa/kesempatan memainkannya. ➤ Gambar waktu: Sebagai waktu pengerjaannya yakni “30 detik” ➤ Feedback Jawaban: ➤ Jika pola garis ditulis dengan benar, suara "Bagus" akan muncul disertai animasi wajah senang.

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Jika pola garis tidak sempurna, suara "Coba lagi" akan terdengar disertai animasi wajah sedih, dan pengguna diberikan kesempatan untuk mencoba lagi.
11		<p>Button Kata</p> <p>Pada halaman ini, pengguna dapat mengakses materi mengenai mengeja kata, latihan kosakata, dan latihan menulis kata.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Terdapat materi mengeja kata yang disertai gambar objek sesuai dengan kata tersebut. ➤ Gambar saat diklik, akan mengeluarkan suara (cara baca) kata tersebut. ➤ Terdapat ikon "Next" untuk melanjutkan ke kata berikutnya dan beralih ke bagian latihan kosakata dan menulis kata <p>Terdapat ikon "home" untuk kembali ke halaman belajar.</p>
12		<p>Button kata</p> <p>Setelah semua materi mengenai pengejaan kata disampaikan, langkah selanjutnya adalah bagian latihan.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Terdapat latihan setelah materi mengeja kata, yang dibagi menjadi dua bagian: latihan kosakata dan menulis kata.

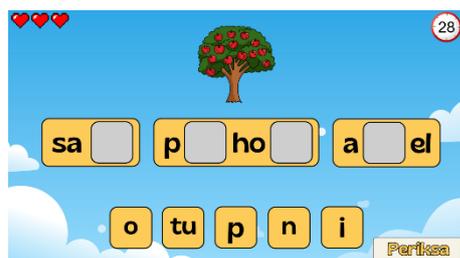
		Terdapat ikon " home " untuk kembali ke halaman belajar.
13		<p>Button kosakata</p> <p>Pada halaman ini, pengguna mengakses latihan kosakata yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis dengan ejaan yang benar. Latihan ini dilakukan setelah pengguna mempelajari cara mengeja kata. Latihan kosakata ini melibatkan penyusunan huruf-huruf acak menjadi kata yang benar.</p> <p>Berikut adalah fitur-fitur yang ada pada latihan ini:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Terdapat gambar benda yang harus ditebak, dengan beberapa huruf yang tersebar di bawah gambar (acak). Pengguna menyusun huruf-huruf tersebut dengan menyeret dan meletakkannya di kotak di atas untuk membentuk kata yang benar. ➤ Terdapat ikon Periksa untuk mengecek apakah susunan kata sudah benar.

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ikun waktu akan muncul untuk menandakan waktu pengerjaan setiap kata. ➤ Gambar hati: Sebagai jumlah nyawa/kesempatan memainkannya. ➤ Feedback Suara dan Animasi: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Jika jawaban benar, suara "Bagus" akan muncul disertai animasi wajah senang. ➤ Jika jawaban salah, suara "Coba lagi" akan terdengar disertai animasi wajah sedih, dan pengguna diberikan kesempatan untuk mencoba lagi.
14		<p>Button Menulis Kata</p> <p>Pada halaman latihan menulis kata, pengguna diajak untuk berlatih menulis kata setelah mempelajari cara mengeja kata. Latihan menulis kata ini mengharuskan pengguna untuk menyeret dan meletakkan suku kata yang tepat agar dapat membentuk kata yang bermakna.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Terdapat gambar benda yang harus ditebak, yang berada di atas kotak, bersama dengan tulisan nama benda tersebut. Namun, ada suku kata yang hilang. Di bawahnya, terdapat

	<p>pilihan suku kata yang harus dipilih. Pengguna diminta untuk menyempurnakan kata tersebut dengan menyeret dan meletakkan suku kata yang benar untuk membentuk kata yang bermakna.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Feedback Suara dan Animasi: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Jika jawaban benar, suara "Bagus" akan muncul disertai animasi wajah senang. ➤ Jika jawaban salah, suara "Coba lagi" akan terdengar disertai animasi wajah sedih, dan pengguna diberikan kesempatan untuk mencoba lagi. ➤ Ikon waktu akan muncul untuk menunjukkan waktu pengerjaan setiap kata. ➤ Gambar hati: Sebagai jumlah nyawa/kesempatan memainkannya. ➤ Terdapat ikon Periksa untuk mengecek apakah susunan kata sudah benar.
--	---

15		<p>Button Kalimat</p> <p>Pada halaman ini, pengguna dapat mengakses materi membaca kalimat, latihan ejaan, dan latihan struktur bahasa.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Materi membaca kalimat ditampilkan bersamaan dengan gambar objek yang sesuai dengan kalimat tersebut. Pengguna diminta untuk membaca kalimat dengan benar. ➤ Ikun "Next" digunakan untuk berpindah ke kalimat berikutnya dan ke bagian latihan ejaan serta struktur bahasa. ➤ Ikun "home" digunakan untuk kembali ke halaman belajar.
16		<p>Button kalimat</p> <p>Pada halaman ini, setelah semua materi membaca kalimat dipaparkan, selanjutnya akan ada bagian latihan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Latihan setelah materi membaca kalimat dibagi menjadi dua jenis: latihan ejaan dan struktur bahasa. ➤ Tersedia ikon "home" untuk kembali ke halaman materi belajar.

17



Button ejaan

Pada halaman ini, pengguna dapat mengakses latihan ejaan. Pengguna akan diminta untuk menulis kata dalam kalimat dengan ejaan yang benar. Latihan ini melibatkan pemilihan huruf yang tepat untuk menyempurnakan kata dalam kalimat.

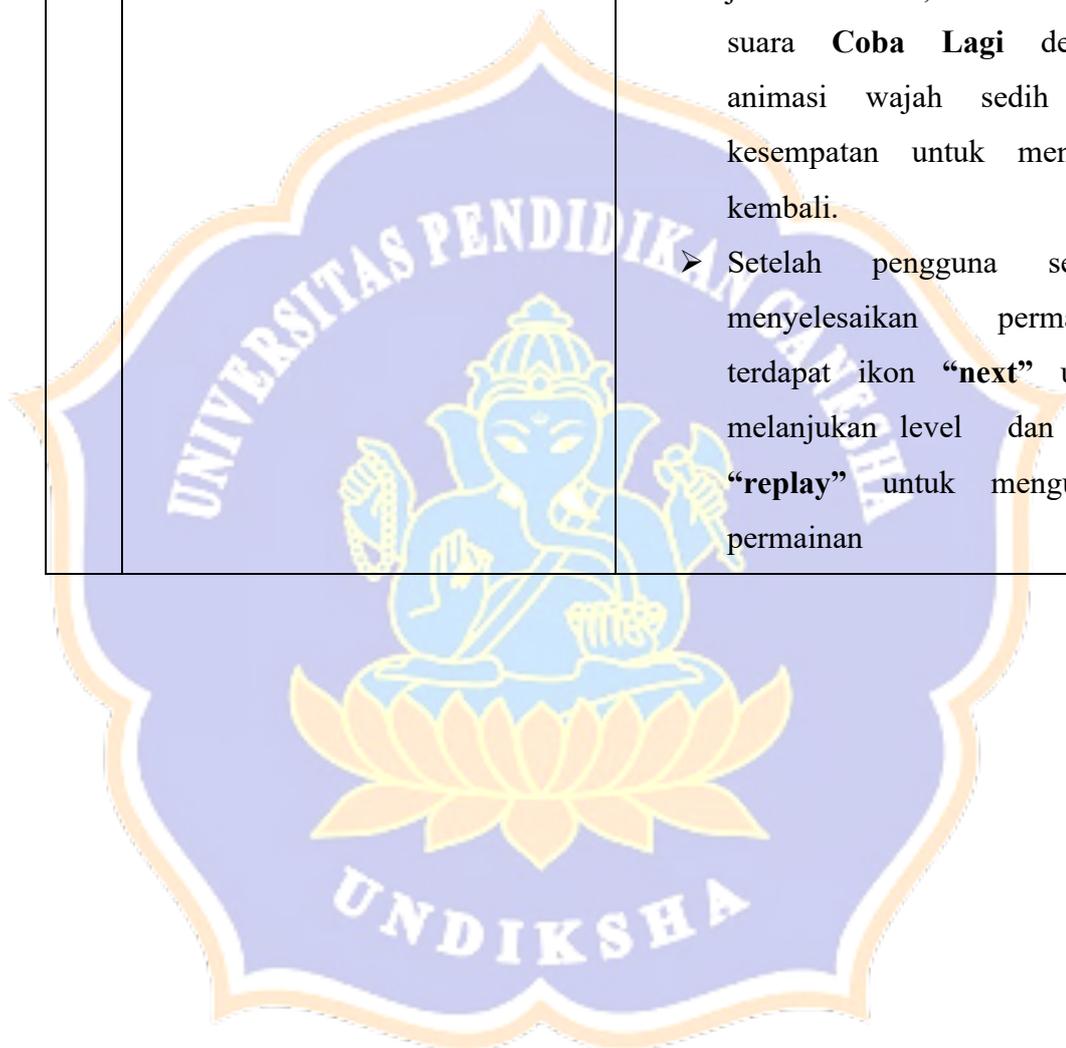
- Terdapat gambar objek yang harus ditebak, dengan kolom kalimat di bawah gambar. Di bawah kolom kalimat, terdapat pilihan huruf yang dapat dipilih untuk menyempurnakan kata. Pengguna akan menyeret huruf yang benar dan meletakkannya di kotak di atas untuk membentuk kata yang benar, sehingga kalimat menjadi sempurna.
- **Ikon waktu** akan muncul untuk menunjukkan waktu pengerjaan setiap kata.
- **Gambar hati:** Sebagai jumlah nyawa/kesempatan memainkannya.
- Terdapat ikon **Periksa** untuk mengecek apakah susunan kata sudah benar.
- Jika jawaban benar, akan muncul suara "benar" disertai animasi wajah senang. Jika

		<p>jawaban salah, akan muncul suara "coba lagi" dengan animasi wajah sedih, dan pengguna diberikan kesempatan kedua untuk mencoba.</p>
18		<p>Button Struktur Bahasa</p> <p>Pada halaman latihan struktur bahasa, pengguna diajak untuk meningkatkan keterampilan dalam menyusun kata-kata menjadi kalimat yang bermakna. Pada latihan struktur bahasa ini, pengguna diminta untuk menyusun kata-kata agar menjadi sebuah kalimat yang benar dengan cara menyeret dan mengurutkan kata-kata tersebut.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Terdapat kotak-kotak yang berisi kata-kata yang dapat dipindahkan (seperti contoh pada gambar). ➤ Terdapat ikon Periksa untuk mengecek apakah susunan kata sudah benar. ➤ Ikon waktu akan muncul untuk menunjukkan waktu pengerjaan setiap kata. ➤ Gambar hati: Sebagai jumlah nyawa/kesempatan memainkannya.

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Jika jawaban benar, akan muncul suara Benar dengan animasi wajah senang. Jika jawaban salah, akan muncul suara Coba Lagi dengan animasi wajah sedih dan kesempatan untuk mencoba kembali.
19		<p>Button Bermain</p> <p>Pada halaman bermain, tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa melalui metode bermain sambil belajar. Game ini dirancang untuk memperkuat daya ingat siswa dalam pembelajaran dengan cara yang menyenangkan, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang interaktif. Permainan ini mengusung konsep petualangan di dunia fantasi, dalam permainan menghadirkan tantangan bahasa yang harus diselesaikan untuk maju ke level berikutnya. Game ini berfokus pada pelajaran mengenai kepekaan terhadap fonem, kosakata, struktur bahasa, dan penggunaan ejaan.</p> <p>Fitur Game:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tiga struktur permainan: Hutan Kata (tingkat mudah), Lembah Kalimat (tingkat sedang), dan Kastil Bahasa (tingkat sulit).

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ikun home untuk kembali ke menu utama.
20		<p>Tampilan Level</p> <p>Setiap dunia terdiri dari 3 level yang semakin menantang. Pemain harus menyelesaikan semua misi berbentuk pertanyaan sebelum melanjutkan ke dunia berikutnya.</p> <p>Fitur Game:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tiga level dengan pertanyaan sesuai tingkatan ➤ Ikun home untuk kembali ke menu Bermain.
21		<p>Tampilan Pertanyaan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ketika pengguna bermain, pertanyaan yang muncul berasal dari materi halaman "Belajar". ➤ Tingkat kesulitan pertanyaan disesuaikan dengan level permainan. ➤ Ikun waktu akan muncul untuk menunjukkan waktu pengerjaan setiap kata.

	<ul style="list-style-type: none">➤ Gambar hati: Sebagai jumlah nyawa/kesempatan memainkannya.➤ Jika jawaban benar, akan muncul suara Benar dengan animasi wajah senang. Jika jawaban salah, akan muncul suara Coba Lagi dengan animasi wajah sedih dan kesempatan untuk mencoba kembali.➤ Setelah pengguna selesai menyelesaikan permainan terdapat ikon “next” untuk melanjutkan level dan ikon “replay” untuk mengulang permainan
--	---



Lampiran 20. Rancangan Pelaksana Pembelajaran (RPP)

MODUL AJAR BAHASA INDONESIA SD

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	: Ni Putu Reisya Utari Puteri
Instansi Sekolah	: SD Negeri 3 Tunjuk
Tahun Penyusun	: 2025
Jenjang	: SD
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase/Kelas	: A / 1
Bab 6	: Berbeda Itu Tak Apa
Tema	: Menghargai Perbedaan
Alokasi Waktu	: 1 kali pertemuan (2x45 menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik dapat merangkai bunyi huruf ‘g’ dengan bunyi huruf lain menjadi suku kata dan kata-kata yang dikenali. ▪ Peserta didik dapat menebalkan tulisan dan menulis kalimat ‘Gaga gajah gembira’ 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mandiri; ▪ Bernalar kritis; ▪ Kreatif; 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Buku Bahasa Indonesia, Aku Bisa! ▪ Media pembelajaran berupa game membaca dan menulis: ▪ Laptop ▪ LCD Proyektor ▪ Alat tulis 	
E. TARGET PESERTA DIDIK	

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

F. MODEL PEMBELAJARAN

- Model Pembelajaran: *Contextual Teaching and Learning* (CTL)\
- Metode: Tatap Muka, Diskusi, Tanya Jawab dan Penugasan

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tujuan Pembelajaran Bab Ini :

- Dengan menyimak dan menanggapi bacaan tentang keragaman di sekitar, peserta didik dapat membaca dan menulis kata yang diawali dengan huruf ‘g’.

Capaian Pembelajaran :

- **Membaca:**
Mengenali dan mengeja kombinasi huruf pada suku kata yang sering ditemui.
- **Menulis:**
Mengenali dan mengeja kombinasi huruf pada suku kata yang sering ditemui.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Meningkatkan kemampuan siswa tentang merangkai bunyi huruf ‘g’ dengan bunyi huruf lain menjadi suku kata dan kata-kata yang dikenali.
- Meningkatkan kemampuan siswa tentang menebalkan tulisan dan menulis kalimat ‘Gaga gajah gembira’

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Siapa yang tahu huruf depan dari nama kamu?..
- Apa kalian tahu huruf apa yang muncul setelah huruf “f” dalam abjad?
- ...

- Pernahkah kamu melihat atau mendengar kata yang dimulai dengan huruf ‘g’? Coba sebutkan!? ...
- Menurutmu, kata apa saja ya yang dimulai dengan huruf ‘g’ dan sering kamu gunakan sehari-hari??

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam dan secara acak memberikan kesempatan kepada seorang peserta didik lainnya untuk memimpin doa sesuai agama dan kepercayaannya sebelum memulai kegiatan belajar. (<i>Character - Religius</i>) 2. Guru mengajak peserta didik menyanyikan bersama lagu “Garuda Pancasila” untuk membangkitkan semangat nasionalisme (<i>Nasionalisme -Citizenship</i>) 3. Guru mengecek kesiapan diri siswa dengan mengecek kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian siswa (<i>Character – Disiplin</i>) 4. Guru melakukan apersepsi (pertanyaan pemantik) dan menyampaikan tujuan pembelajaran. 	15 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 5. Peserta diddik melaksanakn <i>pre-test</i> terkait pembelajaran pada lembar yang diberikan oleh guru. 6. Peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran dan pentingnya pembelajaran ini 7. Peserta didik mengamati dan mengenal huruf, kata dan kalimat melalui game membaca dan menulis 	60 menit

	<p>8. Peserta didik dengan bimbingan guru bertanya jawab terkait game yang ditayangkan oleh guru (<i>Questioning</i>)</p> <p>9. Apa huruf pertama dari kata “Gajah”?</p> <p>10. Bagaimana suku kata dari kata “Buku”?</p> <p>11. Apa akhiran kata “mangga”?</p> <p>12. Peserta didik menyimak penjelasan guru</p> <p>13. Peserta didik diminta untuk menyimak cara membaca dan menulis huruf, kata, dan kalimat pada game membaca dan menulis (<i>Inkuiri</i>)</p> <p>14. Peserta didik membentuk kelompok kecil secara heterogen yang terdiri dari 4-5 orang (<i>Learning community</i>)</p> <p>15. Guru meminta siswa untuk mencoba menyusun kata dan kalimat menggunakan game membaca dan menulis</p> <p>16. Guru menjelaskan langkah – langkah penggunaan.</p> <p>17. Peserta didik diajak untuk berdiskusi dalam menulis kata/kalimat (<i>Constructivisme</i>)</p> <p>18. Peserta didik diajak mengkonsep melalui diskusi yang dilakukan</p> <p>19. Peserta didik diminta untuk melatih hasil pemahaman yang mereka dapatkan sebelumnya dengan bermain dan menuntaskan level pada media game membaca dan menulis</p> <p>20. Peserta didik menyampaikan hasil permainan yang telah berhasil dicapai (<i>Communication</i>)</p>	
Penutupan	21. Siswa bersama gguru menyimpulkan materi yang sudah dipelajari (<i>Reflection</i>)	15 menit

	<p>22. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah berlangsung dengan bertanya jawab:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. “Kegiatan apa yang paling kalian sukai dari pembelajaran hari ini?” b. “Bagian mana dari materi yang kalian rasa paling sulit?” c. Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 samapi 5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada usaha kalian lakukan untuk memahami materi ini? <p>23. Peserta didik mendapatkan penguatan terkait materi yang belum terselesaikan/berdasarkan refleksi</p> <p>24. Peserta didik menjawab <i>pre-test</i> pada lembar yang diberikan guru untuk mengukur sejauh mana ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah di rencanakan (Mandiri)</p> <p>25. Guru menyampaikan tugas dan materi yang akan dipelajari pada pembelajaran berikutnya (Transferknowledge)</p> <p>26. Menyanyikan lagu “Abc” (Citizenship-Integrasi)</p> <p>27. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam serta menghimbau siswa untuk tetap berperilaku sehat (Religius)</p>	
<p>E. ASSESMENT/PENILAIAN</p>		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Penilaian Sikap (Afektif) <ol style="list-style-type: none"> a. Prosedur: Proses b. Teknik: Observasi c. Bentuk: Observasi d. Instrumen: Lembar Observasi 		

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

F. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

1. Pengayaan
Diberikan kepada peserta didik dengan capaian tinggi agar mereka dapat mengembangkan potensinya secara optimal. Peserta didik menerapkan sikap yang telah diperoleh dalam mengidentifikasi pesan dan contoh-contoh sikap dalam kehidupan sehari-hari.
2. Remedial
Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang. Peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran dibimbing oleh guru diberikan tugas mandiri menulis huruf, kata dan kalimat.

LAMPIRAN

G. INSTRUMEN PENILAIAN

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

H. BAHAN AJAR

I. MEDIA PEMBELAJARAN

Lampiran 21. Validitas Butir Tes di Kelas II

LEMBAR JAWABAN

Nama : darma

No. Absen : 12

Kelas : II

60

Jawablah Pilihan Ganda

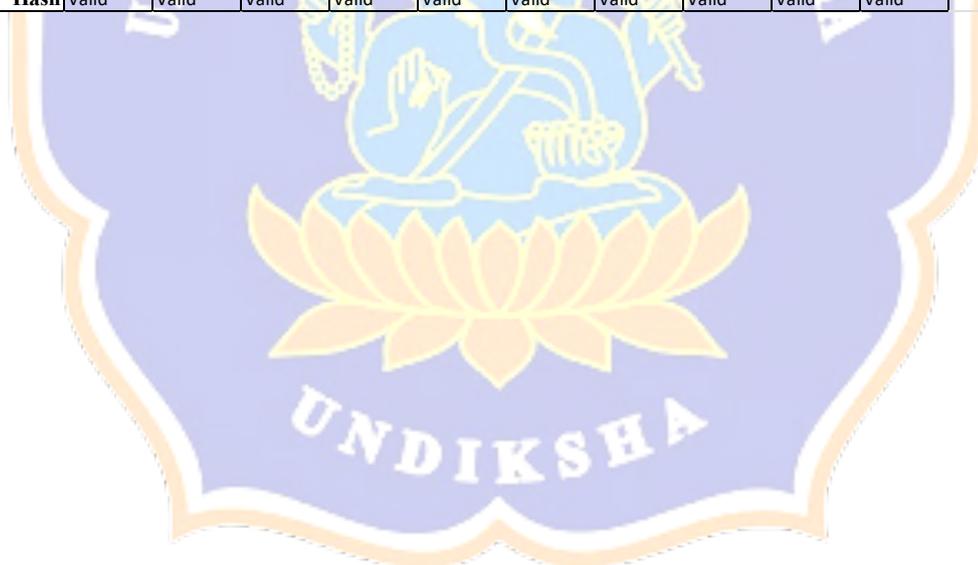
Berikan tanda silang (x) pada jawaban yang benar!

1.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
2.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
3.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
4.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
5.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
6.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
7.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
8.	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
9.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
10.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d

11.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
12.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
13.	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
14.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
15.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
16.	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
17.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
18.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
19.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
20.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d

Lampiran 22. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Butir Tes Kemampuan Membaca

No.	Nomor Soal										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	5
2	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	4
3	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	2
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	3
6	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
7	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	7
8	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8
9	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	7
10	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
12	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	5
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	3
15	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	6
16	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	5
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
20	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
21	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	5
22	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	3
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
24	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
25	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8
R hitung	0,420849	0,650173	0,722222	0,59077	0,419039	0,681166	0,751974	0,649266	0,574955	0,496581	
R tabel	0,380	0,380	0,380	0,380	0,380	0,380	0,380	0,380	0,380	0,380	
Hasil	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	



Lampiran 23. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Butir Tes Kemampuan Menulis

No.	Nomor Soal										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	4
2	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	3
3	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	3
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	4
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	6
8	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	6
9	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	7
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
12	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	7
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	3
15	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	4
16	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	4
17	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	7
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
19	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
20	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8
21	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	6
22	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	2
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
24	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8
25	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	7
R hitung	0,536169	0,533967	0,431175	0,633159	0,700019	0,606164	0,732405	0,677344	0,402821	0,633159	
R tabel	0,380	0,380	0,380	0,380	0,380	0,380	0,380	0,380	0,380	0,380	
Hasil	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	



Lampiran 26. Rekapitulasi Hasil Uji Daya Beda Butir Tes Kemampuan Membaca

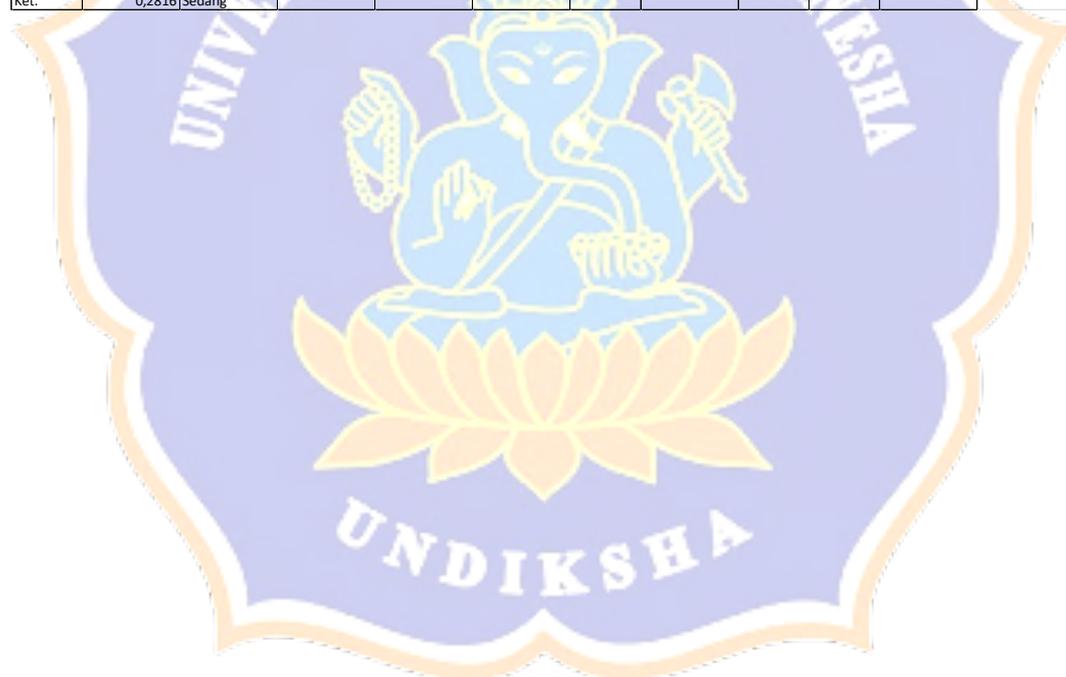
Kelompok Atas											
No. Responden	NOMOR BUTIR SOAL										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
10	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
20	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
24	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
9	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	7
nBa	9	12	12	10	11	12	12	12	12	10	112
Pa	0,75	1	1	0,833333333	0,916666667	1	1	1	1	0,833333333	9,33333333
ΣPa	9,33333333										
Kelompok Bawah											
No. Responden	NOMOR BUTIR SOAL										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
7	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	7
25	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8
8	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8
21	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	5
15	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	6
1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	5
16	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	5
2	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	4
5	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	3
22	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	3
14	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	3
3	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	2
nBb	6	8	2	1	9	7	7	6	7	6	
Pb	0,5	0,666666667	0,166666667	0,083333333	0,75	0,583333333	0,583333333	0,5	0,583333333	0,5	
Pa-Pb	0,25	0,333333333	0,833333333	0,75	0,166666667	0,416666667	0,416666667	0,5	0,416666667	0,333	
Kriteria	Cukup Baik	Cukup Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Kurang Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Cukup Baik	
ΣPb	4,916666667										
Σ(Pa-Pb)	4,42										
DP	0,18	Cukup Baik									
Ket.	Cukup Baik										
KETERANGAN											
0.00-0.19 = Kurang Baik(KB)											
0.20-0.39 = Cukup Baik(CB)											
0.40-0.70 = Baik(B)											
0.71-1.00 = (SB)											
D Negatif =Tidak Layak											

Lampiran 27. Rekapitulasi Hasil Uji Daya Beda Butir Tes Kemampuan Menulis

Kelompok Atas											
No. Responden	NOMOR BUTIR SOAL										Total
	7	8	9	10	11	12	13	14	15	10	
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
19	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
17	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	7
20	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8
24	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8
9	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	7
nBa	12	12	12	10	12	12	8	10	11	10	109
Pa	1	1	1	0,833333333	1	1	0,666666667	0,8	0,916666667	0,833333333	9,083333333
ΣPa	9,083333333										
Kelompok Bawah											
No. Responden	NOMOR BUTIR SOAL										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
7	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	6
25	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	7
8	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	6
21	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	6
15	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	4
1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	4
16	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	4
2	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	3
5	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	4
22	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	2
14	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	3
3	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	3
nBb	7	6	7	6	3	6	0	2	9	6	
Pb	0,583333333	0,5	0,583333333	0,5	0,25	0,5	0	0,2	0,75	0,5	
Pa-Pb	0,416666667	0,5	0,416666667	0,333333333	0,75	0,5	0,666666667	0,7	0,166666667	0,333	
Kriteria	Baik	Baik	Baik	Cukup Baik	Sangat Baik	Baik	Baik	Baik	Kurang Baik	Cukup Baik	
ΣPb	4,333333333										
Σ(Pa-Pb)	4,75										
DP	0,19	Cukup Baik									
Ket.	Cukup Baik										
KETERANGAN											
0.00-0.19 = Kurang Baik(KB)											
0.20-0.39 = Cukup Baik(CB)											
0.40-0.70 = Baik(B)											
0.71-1.00 = (SB)											
D Negatif =Tidak Layak											

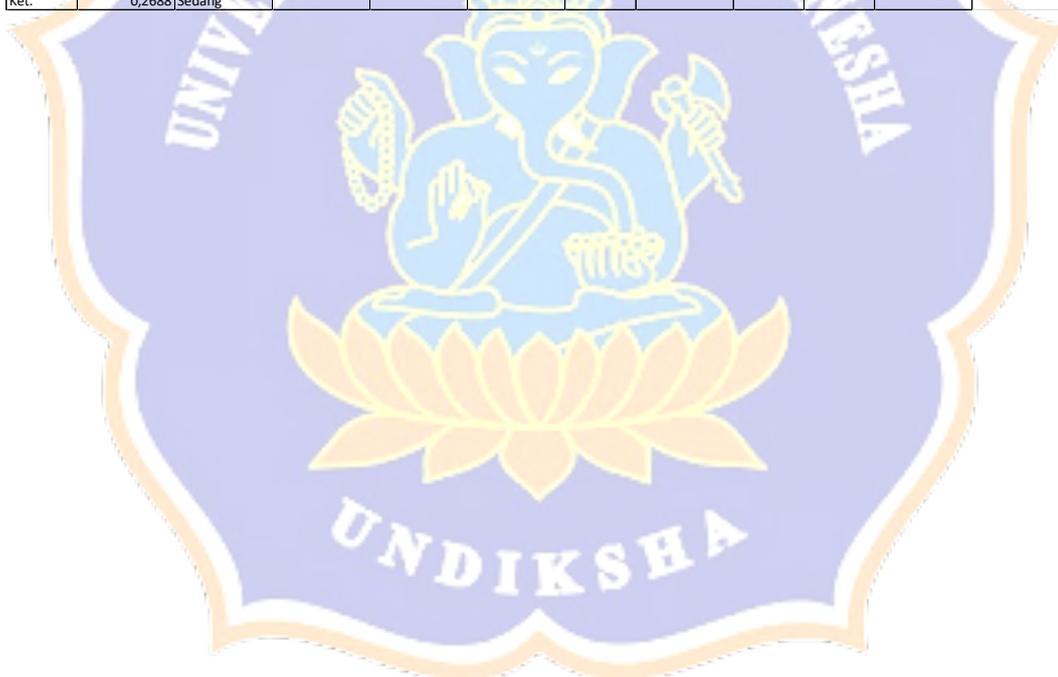
Lampiran 28. Rekapitulasi Hasil Uji Taraf Kesukaran Kemampuan Membaca

No.	Nomor Soal										TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	5
2	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	4
3	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	2
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	3
6	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
7	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	7
8	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8
9	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	7
10	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
12	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	5
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	3
15	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	6
16	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	5
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
20	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
21	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	5
22	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	3
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
24	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
25	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8
nB	16	20	15	12	21	19	19	18	19	17	
N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	
P	0,640	0,800	0,600	0,480	0,840	0,760	0,760	0,720	0,760	0,680	
Ket.	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Sedang	
Pp	7,04										
Ket.	0,2816	Sedang									



Lampiran 29. Rekapitulasi Hasil Uji Taraf Kesukaran Kemampuan Menulis

No.	Nomor Soal										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	4
2	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	3
3	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	3
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	4
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	6
8	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	6
9	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	7
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
12	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	7
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	3
15	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	4
16	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	4
17	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	7
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
19	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
20	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8
21	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	6
22	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	2
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
24	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8
25	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	7
nB	19	18	19	17	16	19	9	13	21	17	
N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	
P	0,760	0,720	0,760	0,680	0,640	0,760	0,360	0,520	0,840	0,680	
Ket.	Mudah	Mudah	Mudah	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	
Pp	6,72										
Ket.	0,2688	Sedang									



Lampiran 30. Kisi – Kisi Soal *Pre-test* dan *Pos-test* Kemampuan Membaca**KISI – KISI PENILAIAN KOGNITIF**

Satuan Pendidikan	: Sekolah Dasar
Kelas/Semester	: I/2
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Tahun Ajar	: 2024/2025
Jumlah Soal	: 10 butir
Waktu	: 15 Menit

No	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Tingkat Kognitif				Nomor Butir Soal	Bentuk Soal
			C1	C2	C3	C4		
1.	Membaca: Mengenali dan mengeja kombinasi huruf pada suku kata yang sering ditemui.	Siswa dapat mengenali huruf dalam berbagai kombinasi suku kata	✓	✓			1,2,5,8,10	PG
		Siswa dapat membaca suku kata dengan tepat		✓			3,4,6,7,9	PG

LEMBAR SOAL *PRE-TEST* DAN *POS-TEST*

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Berikan tanda silang (x) pada jawaban yang benar!

- Huruf pertama pada kata "gajah" adalah...
 - g
 - i
 - e
 - k

2. Manakah suku kata yang mengandung huruf g?

- a. ba
- b. ma
- c. ga
- d. Sa

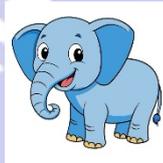
3. Kata "gula" terdiri dari suku kata...

- a. gu dan li
- b. gu dan la
- c. go dan la
- d. ga dan la

4. Perhatikan gambar-gambar berikut

Nama hewan – hewan pada gambar berikut yang manakah mengandung bunyi huruf “g”?

a.



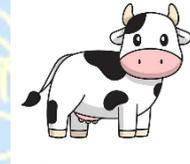
b.



c.



d.



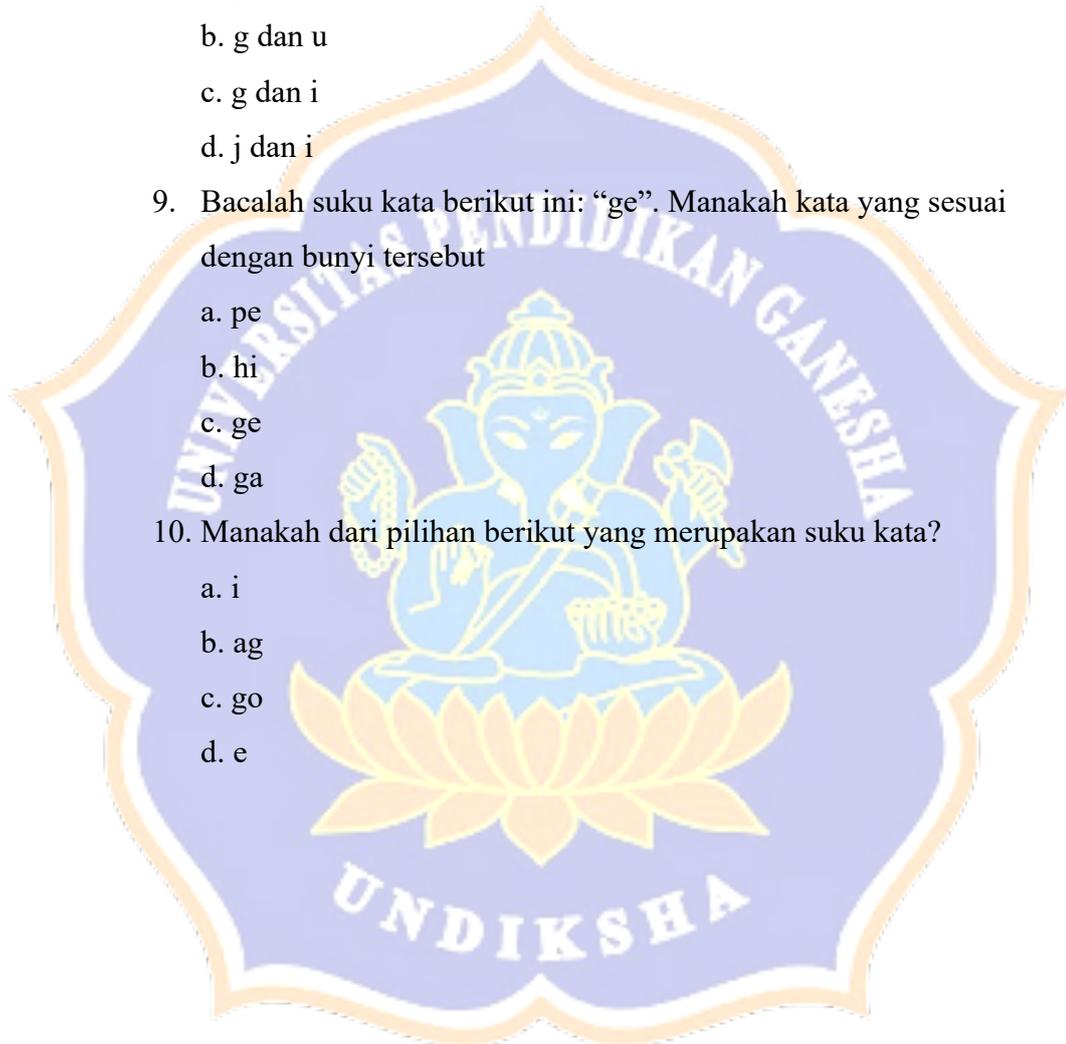
5. Manakah dari kata berikut yang tidak mengandung huruf g?

- a. gajah
- b. gigi
- c. mata
- d. Gula

6. Suku kata "gi" terdapat pada kata...

- a. mata
- b. pagi
- c. dadu
- d. susu

7. Pilihlah pasangan suku kata yang membentuk kata dengan huruf g
 - a. pa - gi
 - b. ma - sa
 - c. ba - gi
 - d. ga – ja
8. Huruf apakah yang membentuk suku kata “gi”?
 - a. p dan e
 - b. g dan u
 - c. g dan i
 - d. j dan i
9. Bacalah suku kata berikut ini: “ge”. Manakah kata yang sesuai dengan bunyi tersebut
 - a. pe
 - b. hi
 - c. ge
 - d. ga
10. Manakah dari pilihan berikut yang merupakan suku kata?
 - a. i
 - b. ag
 - c. go
 - d. e



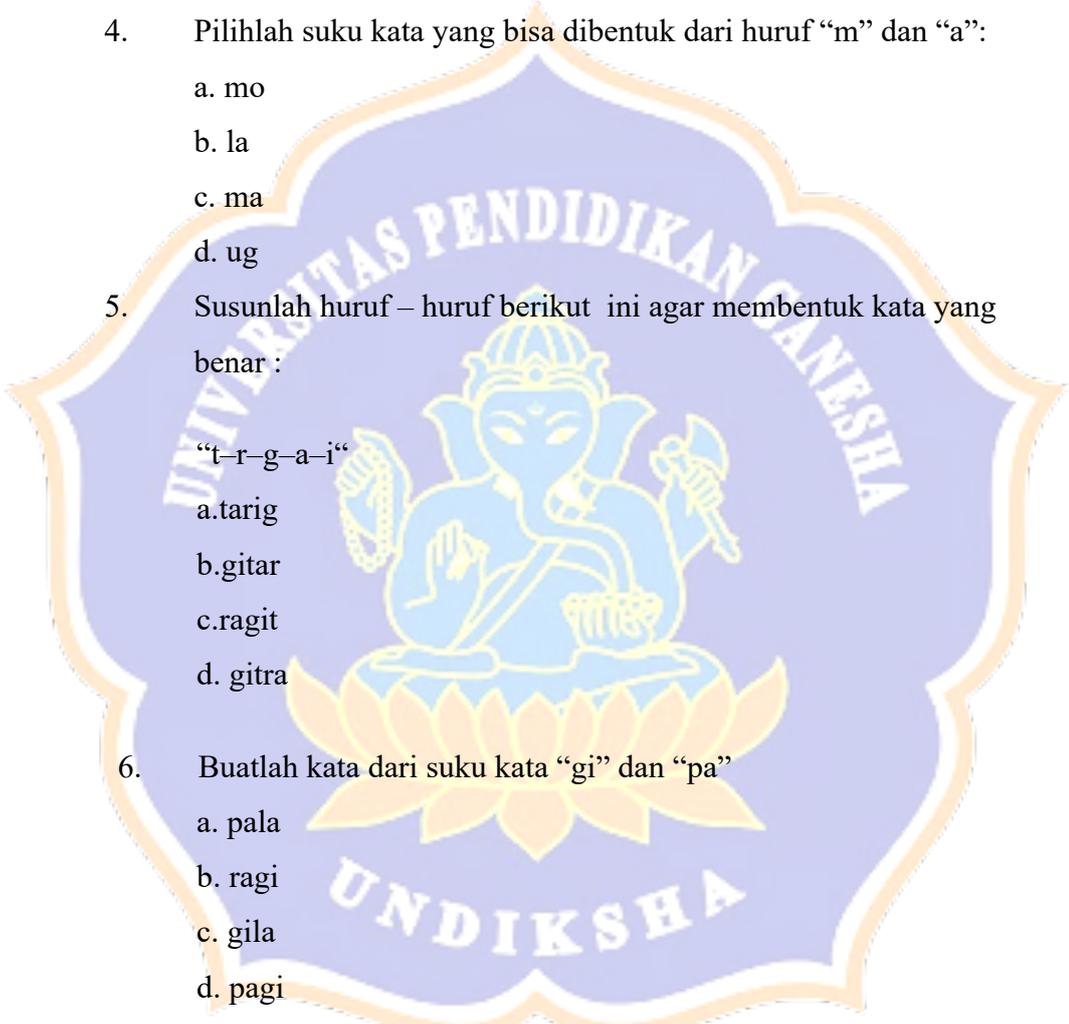
Lampiran 31. Kisi – Kisi Soal *Pre-test* dan *Pos-test* Kemampuan Menulis**KISI – KISI PENILAIAN KOGNITIF**

Satuan Pendidikan	: Sekolah Dasar
Kelas/Semester	: I/2
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Tahun Ajar	: 2024/2025
Jumlah Soal	: 10 butir
Waktu	: 15 Menit

No	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Tingkat Kognitif				Nomor Butir Soal	Bentuk Soal
			C1	C2	C3	C4		
1.	Menulis: Mengenali dan mengeja kombinasi huruf pada suku kata yang sering ditemui.	Siswa dapat menyusun kata dari kombinasi huruf dan suku kata		✓	✓	✓	5,6,7,8,9	PG
		Siswa dapat menulis kombinasi huruf menjadi suku kata	✓	✓	✓		1,2,3,4,10	PG

LEMBAR SOAL *PRE-TEST* DAN *POS-TEST*

- Hewan manakah yang termasuk menggunakan huruf “a”?
 - ayam
 - ular
 - kelinci
 - kucing
- Huruf manakah yang benar untuk suku kata “gi”?
 - g + i
 - i + g

- c. g + a
d. a + g
3. Manakah suku kata yang benar terbentuk dari huruf “g” dan “a”?
- a. ga
b. aq
c. gi
d. pa
4. Pilihlah suku kata yang bisa dibentuk dari huruf “m” dan “a”:
- a. mo
b. la
c. ma
d. ug
5. Susunlah huruf – huruf berikut ini agar membentuk kata yang benar :
- “t-r-g-a-i”
- a. tarig
b. gitar
c. ragit
d. gitra
6. Buatlah kata dari suku kata “gi” dan “pa”
- a. pala
b. ragi
c. gila
d. pagi
7. Dari kata “gigi”, manakah suku kata yang diulang?
- a. pi
b. ja
c. gi
d. sa
- 

8. Perhatikan kata berikut: “gaya”
Suku kata mana yang membentuk kata tersebut?
- a.ga+ja
 - b.ya+pa
 - c.ga+ya
 - d.pa+pa
9. Manakah penulisan suku kata yang benar dari huruf g dan u?
- a.ja
 - b.gu
 - c.po
 - d.ag
10. Perhatikan suku kata berikut: “gi” dan “ba”
Manakah susunan yang membentuk kata bermakna?
- a.ta-ga
 - b.ba-gi
 - c.gi-ra
 - d.gi-gi



Lampiran 32. Hasil *Pre-test* Kemampuan Membaca dan Menulis

LEMBAR JAWABAN

Nama : Dirga

No. Absen : 10

Kelas : 1

55

Jawablah Pilihan Ganda

Berikan tanda silang (x) pada jawaban yang benar!

1.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
2.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
3.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
4.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
5.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
6.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
7.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
8.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
9.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
10.	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>

11.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
12.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
13.	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
14.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
15.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
16.	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
17.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
18.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
19.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
20.	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>

Lampiran 33. Hasil *Pos-test* Kemampuan Membaca dan Menulis

LEMBAR JAWABAN

Nama : dirga

No. Absen : 10

Kelas : 1

80

Jawablah Pilihan Ganda

Berikan tanda silang (x) pada jawaban yang benar!

1.	a	b	c	d
2.	a	b	c	d
3.	a	b	c	d
4.	a	b	c	d
5.	a	b	c	d
6.	a	b	c	d
7.	a	b	c	d
8.	a	b	c	d
9.	a	b	c	d
10.	a	b	c	d

11.	a	b	c	d
12.	a	b	c	d
13.	a	b	c	d
14.	a	b	c	d
15.	a	b	c	d
16.	a	b	c	d
17.	a	b	c	d
18.	a	b	c	d
19.	a	b	c	d
20.	a	b	c	d

Lampiran 34. Rekapitulasi Hasil Nilai *Pre-test* Membaca

No	Kode Siswa	Pernyataan										Jumlah Benar	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	S1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	3	30
2	S2	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	7	70
3	S3	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	6	60
4	S4	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	6	60
5	S5	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	5	50
6	S6	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	5	50
7	S7	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	5	50
8	S8	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	4	40
9	S9	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	6	60
10	S10	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	6	60
11	S11	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	4	40
12	S12	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	7	70
13	S13	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	3	30
14	S14	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	7	70
15	S15	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	5	50
16	S16	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	4	40
17	S17	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	5	50
18	S18	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	3	30
19	S19	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	6	60
20	S20	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	4	40
21	S21	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	5	50
22	S22	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	7	70
23	S23	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	5	50
24	S24	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	4	40
25	S25	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	5	50
26	S26	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	6	60
27	S27	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	2	20
28	S28	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	5	50
29	S29	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	6	60
Jumlah											146	1460	
Rata - Rata											5,034482759	50,34483	

Lampiran 35. Rekapitulasi Hasil Nilai *Pos-test* Membaca

No	Kode Siswa	Pernyataan										Jumlah Benar	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	S1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	5	50
2	S2	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8	80
3	S3	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90
4	S4	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	90
5	S5	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	7	70
6	S6	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	7	70
7	S7	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	7	70
8	S8	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	7	70
9	S9	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	8	80
10	S10	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8	80
11	S11	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	6	60
12	S12	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	9	90
13	S13	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	7	70
14	S14	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90
15	S15	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	7	70
16	S16	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	7	70
17	S17	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	6	60
18	S18	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	6	60
19	S19	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8	80
20	S20	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	6	60
21	S21	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8	80
22	S22	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	8	80
23	S23	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	8	80
24	S24	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	6	60
25	S25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
26	S26	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8	80
27	S27	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	6	60
28	S28	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	7	70
29	S29	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	6	60
Jumlah											213	2130	
Rata - rata											7,344827586	73,44828	

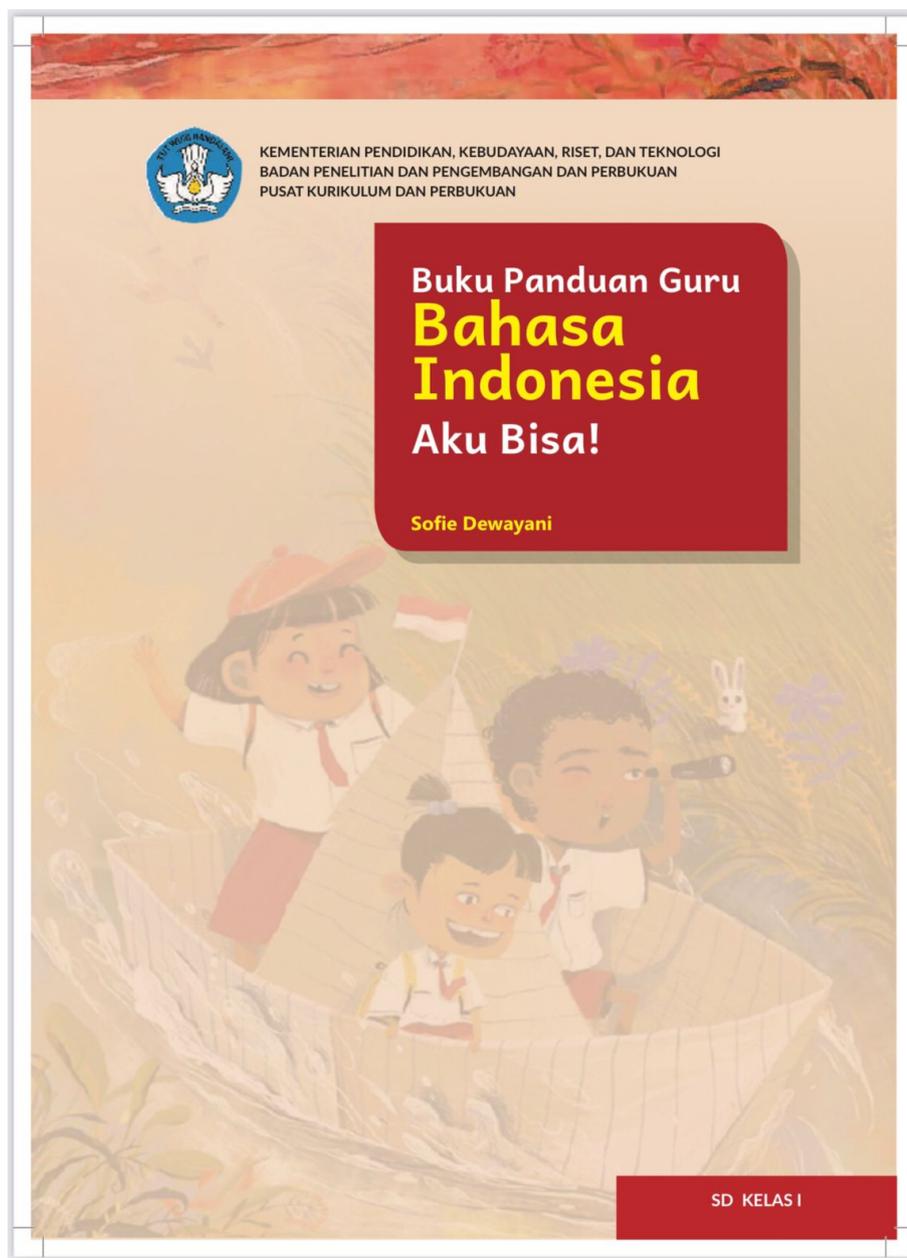
Lampiran 36. Rekapitulasi Hasil Nilai *Pre-test* Menulis

No	Kode Siswa	Pernyataan										Jumlah Benar	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	S1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	5	50
2	S2	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	6	60
3	S3	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	2	20
4	S4	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	5	50
5	S5	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	8	80
6	S6	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	5	50
7	S7	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	5	50
8	S8	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	5	50
9	S9	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	7	70
10	S10	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	5	50
11	S11	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	5	50
12	S12	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	5	50
13	S13	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	4	40
14	S14	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	5	50
15	S15	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	6	60
16	S16	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	4	40
17	S17	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	4	40
18	S18	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	5	50
19	S19	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	6	60
20	S20	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	5	50
21	S21	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	3	30
22	S22	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	6	70
23	S23	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	6	60
24	S24	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	6	60
25	S25	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	4	40
26	S26	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	5	50
27	S27	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	4	40
28	S28	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	5	50
29	S29	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	3	30
Jumlah												144	1440
Rata - rata												4,965517241	49,65517

Lampiran 37. Rekapitulasi Hasil Nilai *Pos-test* Menulis

No	Kode Siswa	Pernyataan										Jumlah Benar	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	S1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	8	80
2	S2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
3	S3	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	7	70
4	S4	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8	80
5	S5	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	6	60
6	S6	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	90
7	S7	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	5	50
8	S8	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	6	60
9	S9	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90
10	S10	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8	80
11	S11	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	8	80
12	S12	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	8	80
13	S13	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	8	80
14	S14	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	6	60
15	S15	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	7	70
16	S16	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	5	50
17	S17	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	6	60
18	S18	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	7	70
19	S19	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	7	70
20	S20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	90
21	S21	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	7	70
22	S22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
23	S23	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	7	70
24	S24	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	90
25	S25	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8	80
26	S26	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90
27	S27	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	8	80
28	S28	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	6	60
29	S29	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	90
Jumlah												220	2200
Rata - rata												7,586206897	75,86207

Lampiran 38. Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia: Aku Bisa!



Lampiran 39. Catatan Hasil Evaluasi Penilaian Tengah Semester (PTS)

No.	Nama Siswa	Catatan Hasil Evaluasi Penilaian Tengah Semester (PTS)	
		Kemampuan Membaca	Kemampuan Menulis
1	Ayu Pratista Diviani	Masih mengeja suku kata	Menyalin huruf dengan banyak kesalahan
2	Bagus Devandra Ananta Wirya	Membaca lancar kalimat sederhana	Menulis kalimat pendek dengan bantuan guru
3	I Gd Made Ardika Widiana	Sulit mengenal huruf vokal dan konsonan	Menulis belum terbaca jelas
4	I Gd Narendra Wicaksana . P	Dapat membaca kata dengan bimbingan	Menulis huruf dengan bentuk tidak konsisten
5	I Gd PT Danendra Nanditama. K. L	Membaca lancar, pemahaman kurang	Dapat menulis kalimat sederhana
6	I Gst Putu Devan Adhitama Yasa	Belum mengenal huruf/sangat kurang	Belum dapat menulis huruf/kata
7	I Komang Gede Abiyana Sanjaya	Masih mengeja suku kata	Menyalin huruf dengan banyak kesalahan
8	I Komang Gede Wijaya Kusuma	Masih mengeja suku kata	Menulis huruf belum terbaca jelas
9	I Komang Putra Dirgananta	Dapat membaca kata dengan bimbingan	Menyalin dengan ejaan belum tepat
10	I Komang Triadi Sandiyantha	Membaca lancar dan memahami	Menulis kalimat sederhana secara mandiri
11	I Putu Bagus Damara Marsista Jaya	Dapat membaca kata dengan bimbingan	Menyalin dengan bantuan guru
12	I Putu Gede Andra Adyatama Putra	Masih mengeja suku kata	Menulis huruf belum terbaca jelas
13	I Putu Treya Mahendra Sekenart	Belum mengenal huruf/sangat kurang	Belum dapat menulis huruf/kata
14	Kadek Giandra Daniswara	Membaca lancar kalimat sederhana	Menulis kalimat dengan bantuan
15	Komang Naya Andita Putri	Dapat membaca kata dengan bimbingan	Menyalin dengan ejaan belum tepat
16	Ni Kadek Yulia Paramita Dewi	Sulit mengenal huruf vokal dan konsonan	Menulis belum terbaca jelas
17	Ni Komang Nia Tri Setya Dewi	Membaca lancar dan memahami	Menulis kalimat sederhana secara mandiri
18	Ni Luh Komang Adies Ardiyanti	Masih mengeja suku kata	Menyalin huruf dengan banyak kesalahan
19	Ni Luh Putu Citra Nirmala Prameswari	Membaca lancar kalimat sederhana	Menyalin dengan bantuan guru
20	Ni Luh Putu Ita Pradnya Dewi	Masih terbata-bata membaca suku kata	Menyalin dengan ejaan belum tepat
21	Ni Made aysila Poespa Sari	Dapat membaca kata dengan bimbingan	Menyalin dengan bantuan guru
22	Ni Putu Annora Khaira Putri	Masih mengeja suku kata	Menulis huruf belum terbaca jelas
23	Ni Putu Ayu Mila Santi Dewi	Membaca lancar dan memahami	Menulis kalimat sederhana secara mandiri
24	Ni Putu Ayu Anika Destryana Putri	Sulit mengenal huruf vokal dan konsonan	Menulis belum terbaca jelas
25	Ni Putu Kaila Cahyanti Putri	Masih mengeja suku kata	Menyalin huruf dengan banyak kesalahan
26	Ni Putu Padma Sutri Parwati	Belum mengenal huruf/sangat kurang	Belum dapat menulis huruf/kata
27	Pande Ayu Erika Apriliani	Dapat membaca kata dengan bimbingan	Menyalin dengan bantuan guru
28	Pande Ayu Sheril Maharani	Membaca lancar kalimat sederhana	Menulis kalimat pendek dengan bantuan guru
29	I Kadek Revan Dharma Suputra	Masih terbata-bata membaca suku kata	Menyalin dengan ejaan belum tepat



Lampiran 40. Dokumentasi Kegiatan di SD Negeri 3 Tunjuk



Gambar 1. Wawancara dengan
Wali Kelas I



Gambar 2. Menyebar
Kuesioner Lingkungan
Belajar pada Siswa Kelas I



Gambar 3. Uji Validitas
Butir Tes



Gambar 4. Uji Perorangan



Gambar 5. Uji Kelompok Kecil



Gambar 6. Uji Lapangan



Gambar 7. Pelaksanaan *Pre-test*



Gambar 8. Pelaksanaan *Post-test*



Gambar 9. Siswa Menggunakan Multimedia Interaktif Berbasis *Game*

RIWAYAT HIDUP



Ni Putu Reisy Utari Puteri lahir pada tanggal 6 Desember 2003 di Br. Jebaud. Penulis merupakan anak dari pasangan I Made Muliardana dan Ni Made Rusitawati. Berkewarganegaraan Indonesia dan beragama Hindu, saat ini penulis beralamat di Banjar Jebaud, Desa Beringkit, Kecamatan Marga, Kabupaten Tabanan, Provinsi Bali.

Penulis mengawali pendidikan formal di SD Negeri 2 Beringkit, dan lulus pada tahun 2015. Pendidikan tingkat menengah pertama dilanjutkan di SMP Negeri 1 Marga dan lulus pada tahun 2018. Setelah itu, penulis menempuh pendidikan menengahnya di SMK Negeri 2 Tabanan dan lulus pada tahun 2021, kemudian melanjutkan studi di Program Sarjana Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha. Pada semester akhir tahun 2025, penulis telah menyelesaikan skripsi berjudul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Game* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Kelas I di SD Negeri 3 Tunjuk.”** Sejak tahun 2021 hingga penyusunan skripsi ini, penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi S1 Teknologi Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha.