

Lampiran 1. Surat Observasi dan Permohonan Izin Pengambilan Data

KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
 Jalan Udayana Singaraja-Bali Kode Pos 81116
 Tlp. (0362) 22570 Fax. (0362) 25735
 Laman: www.undiksha.ac.id

175.3

Nomor: 3683/UN48.11.5/KM/2025
 Perihal: Surat Permohonan Pengambilan Data
 Lampiran: -

Singaraja, 2 Juli 2025

Yth. Dekan FTK
 Universitas Pendidikan Ganesha
 Di tempat

Dengan hormat,
 Sehubungan dengan proses penyelesaian Tugas Akhir / Skripsi yang dilaksanakan oleh saudara mahasiswa.

Nama	Desak Putu Nongrum Pratiwi Artha
Nim	2015051085
Prodi Jurusan	Pendidikan Teknik Informatika / Teknik Informatika
Institusi yg dituju	SMP Negeri 3 Singaraja
Jabatan Yang Dituju	Kepala Sekolah SMP Negeri 3 Singaraja
Data Yang Dibutuhkan	Permintaan persetujuan melakukan penelitian tugas akhir
Judul	PENGEMBANGAN APLIKASI GAME EDUKATIF "KOSAKARA" MELALUI KONSEP LANGUAGE NGAME UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOSA KATA AKSARA BALI PADA SISWA SMP NEGERI 3 SINGARAJA

Bersama ini kami mohonkan kepada Bapak untuk berkenan memfasilitasi kebutuhan data untuk Tugas Akhir / Skripsi mahasiswa yang bersangkutan.
 Demikian kami sampaikan. Atas perhatian dan kerjasama Bapak, kami ucapkan terima kasih.

Kepala Jurusan Teknik Informatika,



Putu Hendra Suputra
 NIP. 198212222006041001

 **Baku Sertifikasi Elektronik**

Catatan

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan atau Dokumen Elektronik dan atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini terdapat diarsipkan secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan Baku Sertifikasi Elektronik
- Surat ini dapat diberikan keabsahannya dengan menggunakan qr code yang telah terdapat

CS Dipindai dengan CamScanner



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,
SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN**

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja Bali

Laman: <http://www.upi.edu>

Nomor : 1907/U/PA/11.1/KM/2023

Singaraja, 2 Juli 2023

Perihal : Surat Permohonan Pengambilan Data

Yth. Kepala SMP Negeri 3 Singaraja
di tempat

Dengan hormat, sehubungan dengan proses penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, maka melalui surat ini kami mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan data yang terkait dengan data yang dibutuhkan. Adapun mahasiswa yang akan melakukan pengambilan data seperti tersebut di bawah ini:

Nama : Desak Putu Niagran Pratiwi Artha

NIM : 2015051083

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan : Teknik Informatika

Data yang dibutuhkan : Permintaan persetujuan melakukan penelitian tugas akhir

Judul Penelitian : **PENGEMBANGAN APLIKASI GAME EDUKATIF "KOSAKARA" MELALUI KONSEP LANGUAGE NGAME UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOSA KATA AKSARA BALI PADA SISWA SMP NEGERI 3 SINGARAJA**

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya, diucapkan terima kasih.

Wakil Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik
Majide Winda Amara Kesiman
NIP. 198211113008121001

Lampiran 2. Surat Balasan dari Sekolah



SURAT KETERANGAN

Nomor : 109.e/421.1/SMP N 3 SINGARAJA/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SMP Negeri 3 Singaraja dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	Desak Putu Ningrum Pratiwi Artha
NIM	2015051085
Jurusan	Pendidikan Teknik Informatika
Fakultas	Teknik dan Keperuan
Perguruan Tinggi	Universitas Pendidikan Ganesha

Bahwa memang benar yang bersangkutan telah melakukan penelitian di SMP Negeri 3 Singaraja dari tanggal 16 Juli 2024 sesuai judul skripsi yaitu *"Pengembangan Aplikasi Game Edukatif "KOSAKARA" Melalui Konsep Language Game Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Aksara Bali Pada Siswa SMP Negeri 3 Singaraja."*

Demikian Surat Keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 17 Juli 2025
Kepala SMP Negeri 3 Singaraja

Ni Luh Rediti, S.Pd, M.Pd
NIP. 19820228 200801 2 020

Lampiran 3. Transkrip Wawancara

Berikut daftar pertanyaan atau kuesioner yang akan digunakan sebagai pedoman wawancara untuk memperoleh data tentang pengembangan language learning game untuk meningkatkan pemahaman kosa kata aksara bali. Penulis menjabarkannya berdasarkan perspektif dari guru bahasa bali di sekolah SMP Negeri 3 Singaraja di bawah ini yang dirangkum menjadi adalah :

• TRANSKRIP PEDOMAN WAWANCARA

1. Nama Informan : I Made Iwan Artha Wijaya, S.Pd.B
2. Profesi Informan : Guru Bahasa Bali
3. Hari/Tanggal : 16 Juli 2024
4. Tema Wawancara : Kebutuhan dan Preferensi Guru dan Siswa dalam Pengembangan Language Learning Game untuk Pembelajaran Kosa Kata Aksara Bali
5. Lokasi Penelitian : SMP Negeri 3 Singaraja

	Materi Wawancara
Peneliti	Bagaimana menurut bapak mengenai kurikulum pembelajaran aksara bali di sekolah ini di SMP Negeri 3 Singaraja ?.
Informan	Kurikulum di sekolah SMP Negeri 3 Singaraja ini sesuai dengan kurikulum nasional atau disebut juga sebagai kurikulum merdeka belajar atau disingkat sebagai kurikulum merdeka.
Peneliti	Metode apa bapak gunakan dalam mengajar aksara bali ?.
Informan	Saya menggunakan berbagai metode dalam mengajar aksara bali seperti metode : ceramah, diskusi, tanya jawab, latihan menulis, dan untuk <i>ice breakingnya</i> sendiri yaitu menggunakan permainan tradisional. Kemudian metode model pembelajaran berdiferensiasi, semester 1 dengan materi : 1. Orti bali (Bab 1), 2. Pidarta bali (Bab 2), 3. Aksara bali menyurat (Bab 3). Selanjutnya, semester 2 yaitu : 1. Satua bali, 2. Tembang atau geguritan, 3. Aksara bali lanjutan.
Peneliti	Bagaimana cara bapak mengatasi kendala tersebut ?.
Informan	Untuk mengatasi kendala tersebut, saya berusaha untuk membuat pembelajaran aksara bali lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa/i. Penulis juga menggunakan berbagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa - siswi. Penulis juga menggunakan berbagai media pembelajaran yang menarik, seperti : video, gambar, dan permainan. Kemudian, aksara bali : minimal harus bisa menggunakan aksara bali (menulis), dan juga membaca terutama aksara bali wyanjana. Penulis juga menggunakan berbagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Penulis juga menggunakan berbagai media pembelajaran yang menarik, seperti : video, gambar, dan permainan. Kemudian, selain itu solusi yang ditawarkan yaitu : 1. Bahasa harus sering di

	gunakan dan diucapkan. 2. Jika bahasa tersebut tidak digunakan atau dipakai maka bahasa tersebut akan kaku diucapkan atau susah di gunakan. 3. Minimal harus bisa menggunakan basa bali (menulis). 4. Minimal harus bisa membaca terutama aksara bali wyangjana. 5. Sering - sering anak - anak atau para siswa/i diajak berkomunikasi. 6. Anak - anak tersebut, harus mau menggunakan aksara bali di rumah dan di lingkungan keluarganya.
Penulis	Apa harapan bapak untuk meningkatkan pembelajaran aksara bali ?.
Informan	Harapan saya adalah agar pemerintah dapat memberikan perhatian lebih kepada pembelajaran aksara bali. Saya juga berharap agar masyarakat dapat lebih menghargai aksara bali sebagai warisan budaya bangsa Indonesia terkhusus masyarakat Bali. Selanjutnya, harapan minimal anak - anak siswa - siswi tersebut bisa menggunakan basa bali andap dan basa bali alus. Kemudian, jangan terlalu kaku dan jangan malu menggunakan basa bali.

• TRANSKRIP PEDOMAN WAWANCARA

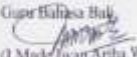
1. Nama Informan : Desak dan Gusti Bagus
2. Profesi Informan : Siswa - siswi
3. Hari/Tanggal : 16 Juli 2024
4. Tema Wawancara : Kebutuhan dan Preferensi Guru dan Siswa dalam Pengembangan Language Learning Game untuk Pembelajaran Kosakata Aksara Bali
5. Lokasi Penelitian : SMP Negeri 3 Singaraja

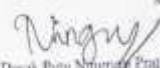
Selain ditujukan terhadap guru bahasa bali di sekolah penulis juga menjabarkan berdasarkan perspektif dari siswa - siswi di sekolah SMP Negeri 3 Singaraja di bawah ini yang dirangkum menjadi satu dalam bagian yang di kemas singkat sehingga semakin menarik sebagai berikut :

	Materi Wawancara
Peneliti	Apakah adik menyukai pembelajaran aksara bali ?.
Informan	Iya, saya senang belajar aksara bali.
Peneliti	Apa yang adik sukai dari pembelajaran aksara bali ?.
Informan	Saya suka pembelajaran aksara bali karena aksara bali itu unik dan menarik. Saya juga senang belajar aksara bali karena dapat membantu saya dalam melestarikan budaya bali.
Peneliti	Apa yang adik rasa sulit dalam mengajar aksara bali ?.
Informan	Saya merasa sulit dalam menghafal dan menyurat bentuk - bentuk

	aksara bali.
Penulis	Bagaimana menurut adik cara guru mengajar aksara bali di kelas ?
Informan	Menurut saya cara guru mengajar aksara bali sudah baik. Guru menjelaskan materi dengan jelas dan mudah dipahami. Guru juga sering memberikan latihan menulis aksara bali kepada kami.
Penulis	Apa harapan adik dalam pembelajaran aksara bali ini ?
Informan	Harapan saya adalah agar pembelajaran aksara bali lebih rutin diajarkan. Selain itu, bisa juga menghafal aksara bali dan bisa lebih lancar menulis aksara bali. Saya juga berharap, agar guru dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan cepat.

Singaraja, 16 Februari 2025

Guru Bahasa Bali

 (Made Iwan Artha Wijaya S.Pd.II)
 199210042024211014

Mahasiswa,

 (Desak Pitu Singrate Pratiwi Artha)
 2015051085

Lampiran 4. Hasil Rekapitulasi Persentase

No	Daftar Pertanyaan	Responden																																Total Sd (a)	Total S (b)	Total Ts (c)	Total Sfs (d)	Skala Likert				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32						33	34		
1	Saya merasa berminat saat belajar secara daring di kelas	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	2	3	37	37	5	0	80%	
2	Saya memahami secara baik bahwa jika penjelasan secara langsung lebih baik	3	4	4	3	3	2	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	10	25	1	0	82%	
3	Saya merasa cepat menangkap saat pelajaran secara daring berlangsung	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	5	23	8	0	78%
4	Saya merasa materi secara daring yang diberikan kurang menarik	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	7	27	0	0	90%	
5	Saya lebih senang belajar jika pembelajaran dilakukan dengan media yang menarik	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	32	0	0	76%	
6	Saya tertarik mencoba belajar secara daring menggunakan game edukatif	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	0	33	1	0	74%	
7	Saya percaya bahwa game edukatif dapat membantu saya memahami konsep-konsep secara baik	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31	0	0	77%
8	Saya sering menggunakan game atau aplikasi edukatif lainnya untuk belajar	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	33	4	0	71%	

Краткое содержание

Nilai total SS = 4x total responden anggota

Menyerai Total 5 = 3a total responden memiliki:

Menyari Total TS = Jx total responden memilih

Newcar Total STS = 2x total registered members

Lampiran 5. Dokumentasi Observasi



Lampiran 6. Instrumen Observasi Pedoman Wawancara

INSTRUMEN OBSERVASI
Pedoman Wawancara untuk Peserta Didik

Nama Sekolah : SMP Negeri 3 Singaraja
 Nama Peserta didik : Desak Komang Darmayanti Dew
 Kelas : VII H

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana cara guru mengajar di kelas?	Sangat baik
2.	Apakah kamu senang dengan pembelajaran yang dilakukan?	Ya, sangat senang
3.	Apa kendala yang kamu alami dalam proses belajar?	Pembelajaran yang sangat susah
4.	Materi apa yang susah untuk dipahami dalam belajar bahasa bali?	Materi nyurat aksara bali
5.	Bagaimana upaya yang dilakukan guru dalam mengatasi masalah tersebut?	Dengan cara menjelaskan dengan baik
6.	Bagaimana harapan kamu untuk proses pembelajaran selanjutnya?	Semoga untuk proses pembelajaran selanjutnya menjadi lebih baik lagi

Singaraja, 09 April 2025


 Desak Komang Darmayanti D.
 (Responden)

Dipindai dengan CamScanner



INSTRUMEN OBSERVASI
Pedoman Wawancara untuk Peserta Didik

Nama Sekolah : SMP Negeri 3 Singaraja
 Nama Peserta didik : Desat Putu Gayatri
 Kelas : VII. 11

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana cara guru mengajar di kelas?	Sangat baik dan menyenangkan
2.	Apakah kamu senang dengan pembelajaran yang dilakukan?	Iya, tentu saja. Sangat senang
3.	Apa kendala yang kamu alami dalam proses belajar?	Mungkin susah memahami saat membacanya, tapi mengerti saat dijelaskan.
4.	Materi apa yang susah untuk dipahami dalam belajar bahasa bali?	Aksara Bali
5.	Bagaimana upaya yang dilakukan guru dalam mengatasi masalah tersebut?	Dengan cara memberikan soal latihan, agar bisa dalam mengerjakan soal yg menantang dan susah
6.	Bagaimana harapan kamu untuk proses pembelajaran selanjutnya?	harapan saya agar materi yang dibawah sudah dipahami siswa dan seru.

Singaraja, 09 April 2025


 Desat Putu Gayatri
 (Responden)

INSTRUMEN OBSERVASI

Pedoman Wawancara untuk Peserta Didik

Nama Sekolah : SMP Negeri 3 Singaraja
 Nama Peserta didik : GST PT Agas wiskana P.
 Kelas : VII F

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana cara guru mengajar di kelas?	terang baik dan ramah
2.	Apakah kamu senang dengan pembelajaran yang dilakukan?	senang karena ada ice breakingnya
3.	Apa kendala yang kamu alami dalam proses belajar?	kendala saya yaitu cepat ngantuk saat jam pembelajaran
4.	Materi apa yang susah untuk dipahami dalam belajar bahasa bali?	nggira bali
5.	Bagaimana upaya yang dilakukan guru dalam mengatasi masalah tersebut?	memberi tahu murid
6.	Bagaimana harapan kamu untuk proses pembelajaran selanjutnya?	proses saya yaitu meningkatkan cara belajar saya.

Singaraja, 09 April 2025

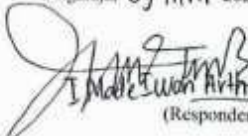

 (Responden)

INSTRUMEN OBSERVASI
Pedoman Wawancara untuk Guru

Nama Sekolah : SMP Negeri 3 Singaraja
 Nama Guru : I Made Iwan Artha Wijaya, S.Pd-B
 Mata Pelajaran yang diajarkan : Bahasa Bali

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana peserta didik belajar bahasa bali?	Siswa diajarkan mengikuti pembelajaran bahasa bali sangat antusias dan bersemangat.
2.	Bagaimanakah penerapan metode pembelajaran bagi peserta didik?	Dalam proses pembelajaran guru menggunakan model pembelajaran Problem based learning yang diutamakan bertujuan untuk diberikan kritik secara mandiri atau kelompok.
3.	Apa yang menyebabkan peserta didik bosan dalam mengikuti proses pembelajaran?	Pembelajarannya adalah kurang memahami penjelasan dari kumpulan dikumpulkan sebagai konsep besar belum paham akan bahasa bali & kelekatan yang menyebabkan mengantuk di kelas.
4.	Bagaimana upaya yang bisa dilakukan agar peserta didik tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran?	Ketika guru menghadapi situasi seperti itu, guru melakukan ice breaking untuk membangkitkan minat anak-anak setelah itu diberikan kuis atau permainan.
5.	Bagaimana upaya yang bisa dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar	Menerapkan pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik.

Singaraja, 09 April 2025


 I Made Iwan Artha Wijaya S.Pd-B
 (Responden)

Lampiran 7. Instrumen Wawancara Siswa

INSTRUMEN WAWANCARA SISWA

Nama Peserta didik : Gusni Putu Agus Widiana P.

Kelas : VII-F

Petunjuk:

Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan pengalaman dan pendapatmu, beri tanda centang (✓) pada jawaban yang sesuai

No.	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa kesulitan saat belajar aksara Bali di kelas.	✓			
2.	Saya memahami aksara Bali hanya jika dijelaskan secara langsung oleh guru.		✓		
3.	Saya merasa cepat mengantuk saat pelajaran aksara Bali berlangsung.			✓	
4.	Saya merasa materi aksara Bali yang diajarkan kurang menarik.		✓		
5.	Saya lebih semangat belajar jika pembelajaran dilakukan dengan media yang menarik.		✓		
6.	Saya tertarik mencoba belajar aksara Bali menggunakan game edukatif.		✓		
7.	Saya percaya bahwa game edukatif dapat membantu saya memahami kosa kata aksara Bali.		✓		
8.	Saya sering menggunakan game atau aplikasi edukatif lainnya untuk belajar.		✓		

Dipindai dengan CamScanner



INSTRUMEN WAWANCARA SISWA

Nama Peserta didik : Desak Putu Geyatri

Kelas : VII-F

Petunjuk:

Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan pengalaman dan pendapatmu, beri tanda centang (✓) pada jawaban yang sesuai

No.	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa kesulitan saat belajar aksara Bali di kelas.	✓			
2.	Saya memahami aksara Bali hanya jika dijelaskan secara langsung oleh guru.		✓		
3.	Saya merasa cepat mengantuk saat pelajaran aksara Bali berlangsung.			✓	
4.	Saya merasa materi aksara Bali yang diajarkan kurang menarik.	✓			
5.	Saya lebih semangat belajar jika pembelajaran dilakukan dengan media yang menarik.		✓		
6.	Saya tertarik mencoba belajar aksara Bali menggunakan game edukatif.		✓		
7.	Saya percaya bahwa game edukatif dapat membantu saya memahami kosa kata aksara Bali.		✓		
8.	Saya sering menggunakan game atau aplikasi edukatif lainnya untuk belajar.		✓		

INSTRUMEN WAWANCARA SISWA

Nama Peserta didik : Gede Awidya Putra Febri240
 Kelas : VII-F

Petunjuk:

Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan pengalaman dan pendapatmu, beri tanda centang (✓) pada jawaban yang sesuai

No.	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa kesulitan saat belajar aksara Bali di kelas.		✓		
2.	Saya memahami aksara Bali hanya jika dijelaskan secara langsung oleh guru.		✓		
3.	Saya merasa cepat mengantuk saat pelajaran aksara Bali berlangsung.		✓		
4.	Saya merasa materi aksara Bali yang diajarkan kurang menarik.		✓		
5.	Saya lebih semangat belajar jika pembelajaran dilakukan dengan media yang menarik.		✓		
6.	Saya tertarik mencoba belajar aksara Bali menggunakan game edukatif.		✓		
7.	Saya percaya bahwa game edukatif dapat membantu saya memahami kosa kata aksara Bali.		✓		
8.	Saya sering menggunakan game atau aplikasi edukatif lainnya untuk belajar.		✓		

INSTRUMEN WAWANCARA SISWA

Nama Peserta didik : Made Bangga Arkanantha Danisuwana
 Kelas : VII-F

Petunjuk:

Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan pengalaman dan pendapatmu, beri tanda centang (✓) pada jawaban yang sesuai

No.	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa kesulitan saat belajar aksara Bali di kelas.		✓	✓	
2.	Saya memahami aksara Bali hanya jika dijelaskan secara langsung oleh guru.	✓			
3.	Saya merasa cepat mengantuk saat pelajaran aksara Bali berlangsung.			✓	
4.	Saya merasa materi aksara Bali yang diajarkan kurang menarik.	✓			
5.	Saya lebih semangat belajar jika pembelajaran dilakukan dengan media yang menarik.		✓		
6.	Saya tertarik mencoba belajar aksara Bali menggunakan game edukatif.		✓		
7.	Saya percaya bahwa game edukatif dapat membantu saya memahami kosa kata aksara Bali.		✓		
8.	Saya sering menggunakan game atau aplikasi edukatif lainnya untuk belajar.		✓		

INSTRUMEN WAWANCARA SISWA

Nama Peserta didik : Kadek Marvel Novantara Putra
 Kelas : VII-F

Petunjuk:

Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan pengalaman dan pendapatmu, beri tanda centang (✓) pada jawaban yang sesuai

No.	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa kesulitan saat belajar aksara Bali di kelas.		✓		
2.	Saya memahami aksara Bali hanya jika dijelaskan secara langsung oleh guru.		✓		
3.	Saya merasa cepat mengantuk saat pelajaran aksara Bali berlangsung.		✓		
4.	Saya merasa materi aksara Bali yang diajarkan kurang menarik.		✓		
5.	Saya lebih semangat belajar jika pembelajaran dilakukan dengan media yang menarik.		✓		
6.	Saya tertarik mencoba belajar aksara Bali menggunakan game edukatif.		✓		
7.	Saya percaya bahwa game edukatif dapat membantu saya memahami kosa kata aksara Bali.	✓			
8.	Saya sering menggunakan game atau aplikasi edukatif lainnya untuk belajar.	✓			

INSTRUMEN WAWANCARA SISWA

Nama Peserta didik : Kadek Sanur Sagimerta

Kelas : VII-F

Petunjuk:

Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan pengalaman dan pendapatmu, beri tanda centang (✓) pada jawaban yang sesuai

No.	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa kesulitan saat belajar aksara Bali di kelas.			✓	
2.	Saya memahami aksara Bali hanya jika dijelaskan secara langsung oleh guru.	✓			
3.	Saya merasa cepat mengantuk saat pelajaran aksara Bali berlangsung.		✓		
4.	Saya merasa materi aksara Bali yang diajarkan kurang menarik.		✓		
5.	Saya lebih semangat belajar jika pembelajaran dilakukan dengan media yang menarik.		✓		
6.	Saya tertarik mencoba belajar aksara Bali menggunakan game edukatif.		✓		
7.	Saya percaya bahwa game edukatif dapat membantu saya memahami kosa kata aksara Bali.		✓		
8.	Saya sering menggunakan game atau aplikasi edukatif lainnya untuk belajar.		✓		

INSTRUMEN WAWANCARA SISWA

Nama Peserta didik : Kadek Yogi Widhiarta
Kelas : VII-F

Petunjuk:

Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan pengalaman dan pendapatmu, beri tanda centang (✓) pada jawaban yang sesuai

No.	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa kesulitan saat belajar aksara Bali di kelas.	✓			
2.	Saya memahami aksara Bali hanya jika dijelaskan secara langsung oleh guru.		✓		
3.	Saya merasa cepat mengantuk saat pelajaran aksara Bali berlangsung.			✓	
4.	Saya merasa materi aksara Bali yang diajarkan kurang menarik.	✓			
5.	Saya lebih semangat belajar jika pembelajaran dilakukan dengan media yang menarik.		✓		
6.	Saya tertarik mencoba belajar aksara Bali menggunakan game edukatif.		✓		
7.	Saya percaya bahwa game edukatif dapat membantu saya memahami kosa kata aksara Bali.		✓		
8.	Saya sering menggunakan game atau aplikasi edukatif lainnya untuk belajar.		✓		

INSTRUMEN WAWANCARA SISWA

Nama Peserta didik : Kadek Gebby Meylani Putri
 Kelas : VII-F

Petunjuk:

Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan pengalaman dan pendapatmu, beri tanda centang (✓) pada jawaban yang sesuai

No.	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa kesulitan saat belajar aksara Bali di kelas.		✓		
2.	Saya memahami aksara Bali hanya jika dijelaskan secara langsung oleh guru.	✓			
3.	Saya merasa cepat mengantuk saat pelajaran aksara Bali berlangsung.		✓		
4.	Saya merasa materi aksara Bali yang diajarkan kurang menarik.		✓		
5.	Saya lebih semangat belajar jika pembelajaran dilakukan dengan media yang menarik.		✓		
6.	Saya tertarik mencoba belajar aksara Bali menggunakan game edukatif.		✓		
7.	Saya percaya bahwa game edukatif dapat membantu saya memahami kosa kata aksara Bali.		✓		
8.	Saya sering menggunakan game atau aplikasi edukatif lainnya untuk belajar.		✓		

INSTRUMEN WAWANCARA SISWA

Nama Peserta didik : Gusti Bagus Yoga Sastrawan

Kelas : 7f

Petunjuk:

Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan pengalaman dan pendapatmu, beri tanda centang (✓) pada jawaban yang sesuai

No.	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa kesulitan saat belajar aksara Bali di kelas.		✓		
2.	Saya memahami aksara Bali hanya jika dijelaskan secara langsung oleh guru.	✓			
3.	Saya merasa cepat mengantuk saat pelajaran aksara Bali berlangsung.		✓		
4.	Saya merasa materi aksara Bali yang diajarkan kurang menarik.		✓		
5.	Saya lebih semangat belajar jika pembelajaran dilakukan dengan media yang menarik.		✓		
6.	Saya tertarik mencoba belajar aksara Bali menggunakan game edukatif.		✓		
7.	Saya percaya bahwa game edukatif dapat membantu saya memahami kosa kata aksara Bali.		✓		
8.	Saya sering menggunakan game atau aplikasi edukatif lainnya untuk belajar.		✓		

INSTRUMEN WAWANCARA SISWA

Nama Peserta didik : Desak Komang Darmayanti Awi
 Kelas : VII-F

Petunjuk:

Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan pengalaman dan pendapatmu, beri tanda centang (✓) pada jawaban yang sesuai

No.	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa kesulitan saat belajar aksara Bali di kelas.			✓	
2.	Saya memahami aksara Bali hanya jika dijelaskan secara langsung oleh guru.	✓			
3.	Saya merasa cepat mengantuk saat pelajaran aksara Bali berlangsung.		✓		
4.	Saya merasa materi aksara Bali yang diajarkan kurang menarik.		✓		
5.	Saya lebih semangat belajar jika pembelajaran dilakukan dengan media yang menarik.		✓		
6.	Saya tertarik mencoba belajar aksara Bali menggunakan game edukatif.		✓		
7.	Saya percaya bahwa game edukatif dapat membantu saya memahami kosa kata aksara Bali.		✓		
8.	Saya sering menggunakan game atau aplikasi edukatif lainnya untuk belajar.		✓		

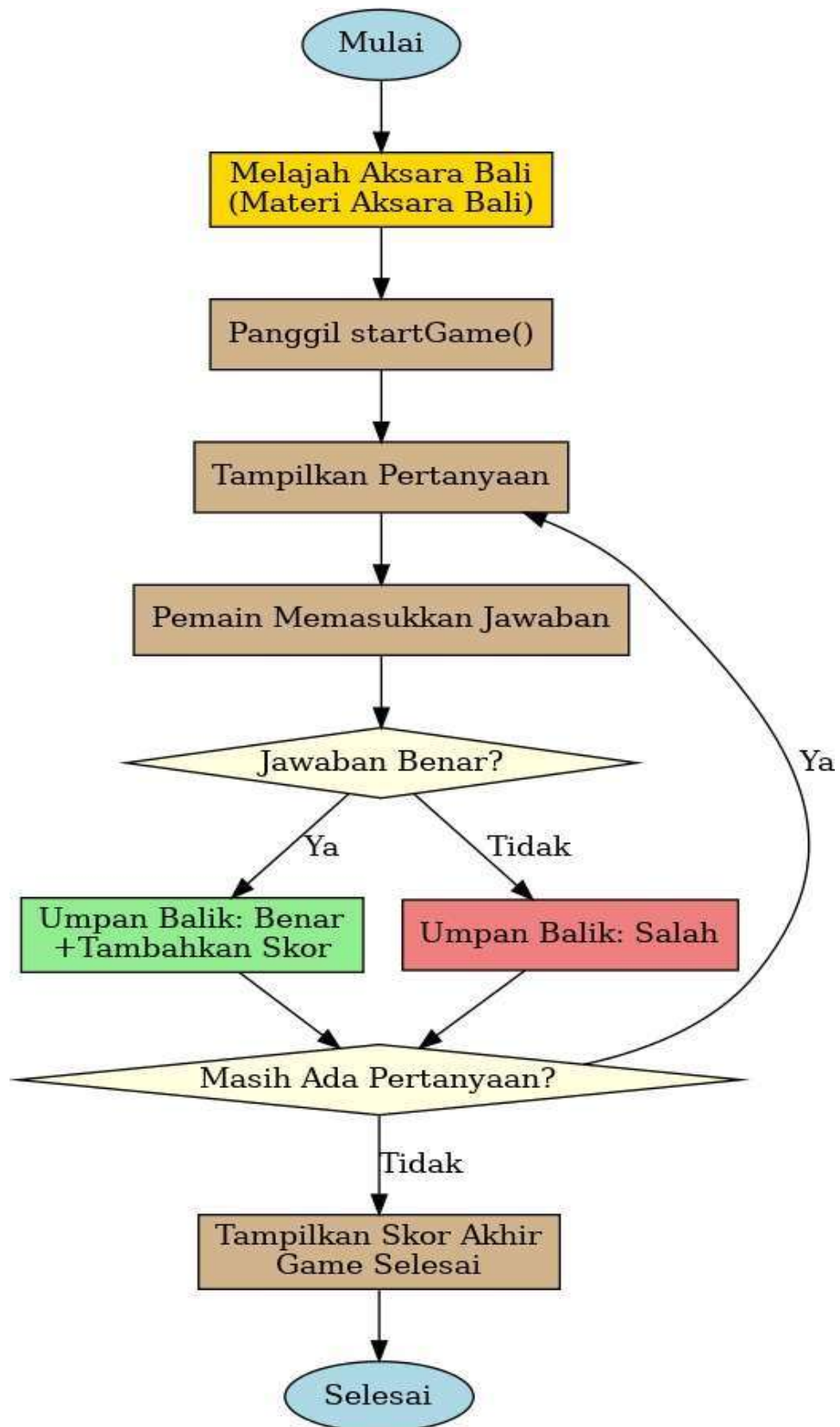
Lampiran 8. Rancangan Materi Pembelajaran

Capaian Pembelajaran	Indikator	Pertanyaan/Pernyataan	Implementasi di Media
• Peserta didik mampu menyalin kata ke dalam aksara Bali. • Peserta didik mampu membuat kalimat dengan aksara Bali	• Menjelaskan pengertian Pasang Aksara Bali • Mengidentifikasi jenis aksara Bali • Menyebutkan pembagian aksara berdasarkan fungsinya • Menyebutkan contoh pangangge suara dan pangangge tengenan • Menyalin kalimat sederhana ke dalam aksara Bali • Menyusun kalimat baru menggunakan aksara Bali	• Apa itu Pasang Aksara Bali? • Apa saja jenis aksara dalam Aksara Bali? • Bagaimana cara membacanya? • Sebutkan contoh pangangge suara dan fungsinya! • Bagaimana cara menulis kalimat dengan aksara Bali? • Bagaimana struktur kalimat jika ditulis dalam aksara Bali? • Bagaimana penggunaan angka dalam aksara Bali?	• Menampilkan penjelasan jenis dan fungsi aksara Bali • Menampilkan contoh penggunaan aksara dalam bentuk kata • Memberikan latihan interaktif menyalin kata Latin ke aksara Bali • Menyediakan kuis digital untuk mengecek pemahaman

	• Menggunaka n pangangge dan angka Bali dengan benar		
--	--	--	--

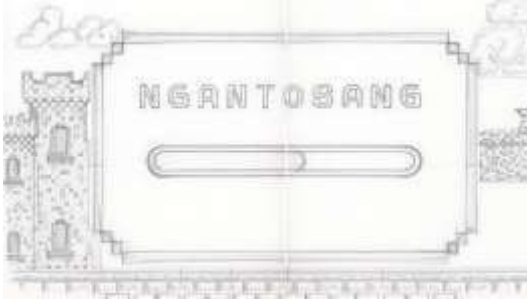
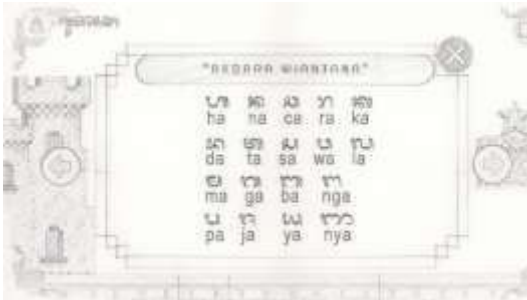
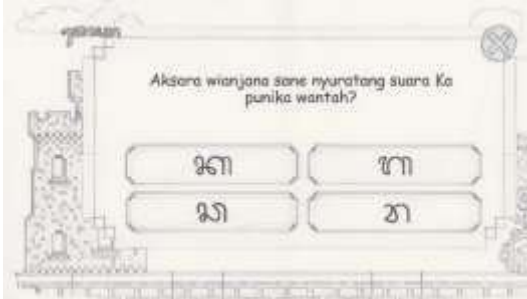


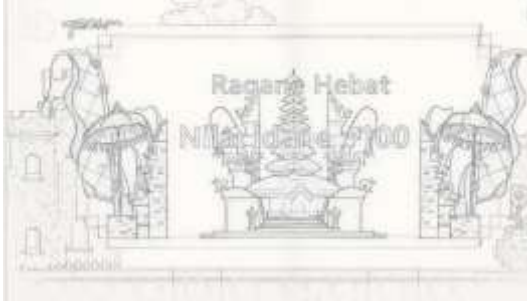
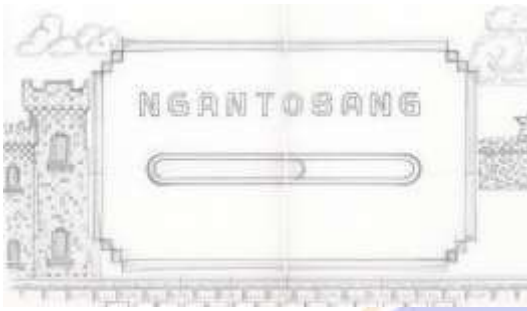
Lampiran 9. Flowchart

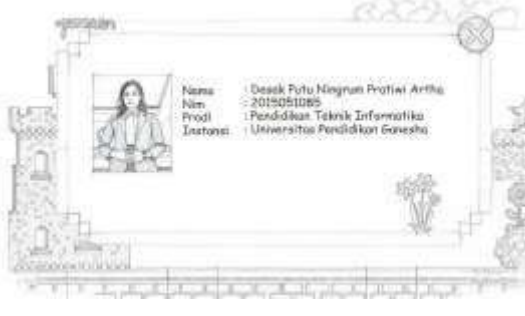


Lampiran 10. Storyboard

Halaman	Deskripsi Scene	Elemen Visual	Interaksi Pengguna
Halaman Judul 	Tampilan awal berisi judul dan identitas game sebelum masuk ke menu utama.	Logo KOSARA, ornamen Bali, tombol mulai.	Pengguna menekan tombol untuk masuk ke menu.
Menu Utama 	Halaman utama berisi pilihan menu Paplajahan, Papineh, Nyurat, Uger-uger, dan Profil.	Ikon menu, tombol navigasi, latar ornamen Bali.	Pengguna memilih menu pembelajaran.
Paplajahan – Loading	Halaman transisi sebelum materi ditampilkan.	Animasi loading, logo game.	Menunggu proses transisi.

			
Paplanjahan – Materi 	Materi aksara Bali dalam bentuk slide yang dapat dinavigasi.	Ilustrasi aksara, teks materi, tombol next/back.	Pengguna menekan next/back untuk mempelajari materi.
Papineh – Loading 	Halaman loading sebelum kuis dimulai.	Animasi loading.	Menunggu perpindahan halaman.
Papineh – Kuis 	Berisi soal aksara Bali dengan pilihan jawaban.	Soal, opsi jawaban, indikator skor.	Pengguna memilih jawaban dan lanjut ke soal berikutnya.
Papineh – Hasil	Tampilan skor akhir setelah menyelesaikan seluruh soal.	Tampilan skor, ikon selesai.	Pengguna melihat hasil kemudian kembali ke menu.

			
Nyurat – Loading 	Halaman loading sebelum permainan dimulai.	Animasi loading.	Menunggu permainan dimulai.
Nyurat - Pilihan Undagan 	Menampilkan daftar level permainan (undagan).	Tombol level, ikon navigasi.	Pengguna memilih level permainan.
Nyurat - Drag & Drop 	Permainan mencocokkan aksara Bali dengan pasangan yang benar.	Aset aksara Bali, kotak jawaban.	Pengguna melakukan drag-and-drop objek aksara.
Pop-up Benar (Patut)	Muncul saat jawaban benar.	Popup “Patut” berwarna hijau.	Otomatis lanjut ke tantangan berikutnya.

			
Pop-up Salah (Iwang) 	Muncul saat jawaban salah.	Popup “Iwang” berwarna merah.	Pengguna mengulang tindakan.
Nyurat - Hasil Akhir 	Menampilkan hasil keseluruhan permainan.	Skor akhir, ucapan selesai.	Pengguna melihat hasil dan kembali ke menu utama.
Profil Pengembang 	Halaman berisi informasi pengembang game.	Foto dan biodata pengembang.	Tidak ada interaksi, hanya ditampilkan .

Lampiran 11. Instrumen Uji Ahli Isi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI ISI

PENGEMBANGAN GAME EDUKATIF “KOSARA” UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOSA KATA AKSARA BALI PADA SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 3 SINGARAJA

Mata Pelajaran : Bahasa Bali

Judul Media : Pengembangan Game Edukatif “KOSARA” Untuk
Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Aksara Bali Pada
Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 3 Singaraja

Penulis : Desak Putu Ningrum Pratiwi Artha

Tanggal :

Ahli Isi :

Petunjuk Pengisian:

- Berilah tanda (√) pada kolom hasil pengujian butir penilaian, dengan cara memilih salah satu skor penilaian
- Lingkari nomor pada salah satu alternatif kesimpulan.

No.	Pernyataan	Skor		Alasan
		Relevan	Tidak Relevan	
1.	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi dasar			
2.	Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran sudah lengkap dan sesuai dengan indikator			

No.	Pernyataan	Skor		Alasan
		Relevan	Tidak Relevan	
3.	Isi media pembelajaran sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik			
4.	Cara penyampaian materi pada konten pembelajaran sudah sesuai dengan perkembangan peserta didik			
5.	Judul yang ditampilkan sudah sesuai dengan materi yang disajikan			
6.	Penyampaian materi menggunakan bahasa sederhana dan komunikatif			
7.	Keruntutan isi materi dengan konten pembelajaran			
8.	Isi materi dalam konten pembelajaran sudah sesuai			
9.	Kelengkapan materi dalam konten pembelajaran sudah sesuai			
10.	Quiz dalam konten pembelajaran sudah sesuai dengan indikator			
11.	Sistematika quis dengan isi materi sudah tepat			
12.	Penggunaan gambar/animasi sudah sesuai dengan materi pembelajaran			

Komentar/Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan:

Pengembangan Game Edukatif “KOSARA” Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Aksara Bali Pada Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 3 Singaraja dinyatakan:

1. Layak dilanjutkan tanpa ada revisi
2. Layak dilanjutkan dengan revisi
3. Tidak layak dilanjutkan



Singaraja, 2025

Ahli Isi,

(.....)

Lampiran 12. Instrumen Uji Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN GAME EDUKATIF “KOSARA” UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOSA KATA AKSARA BALI PADA SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 3 SINGARAJA

Mata Pelajaran : Bahasa Bali

Judul Media : Pengembangan Game Edukatif “KOSARA” Untuk
Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Aksara Bali Pada
Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 3 Singaraja

Penulis : Desak Putu Ningrum Pratiwi Artha

Tanggal :

Ahli Media :

Petunjuk Pengisian:

- Berilah tanda (✓) pada kolom hasil pengujian butir penilaian, dengan cara memilih salah satu skor penilaian
- Lingkari nomor pada salah satu alternatif kesimpulan.

No.	Pernyataan	Skor		Alasan
		Relevan	Tidak Relevan	
1.	Ukuran simbol (tombol, frame) sudah sesuai			
2.	Penempatan simbol (tombol, frame) sudah sesuai			
3.	Jenis dan ukuran font pada media mudah dibaca			
4.	Warna teks yang digunakan pada media mudah dibaca			
5.	Komposisi gambar yang ada pada media sudah sesuai			

No.	Pernyataan	Skor		Alasan
		Relevan	Tidak Relevan	
6.	Ukuran dan kualitas gambar yang ditampilkan pada media sudah sesuai			
7.	Ketepatan penempatan gambar pada media sudah sesuai			
8.	Kesesuaian animasi dengan materi			
9.	Sound effect yang digunakan sudah sesuai dengan animasi			
10.	Cover dalam media pembelajaran sudah sesuai			
11.	Tampilan media pembelajaran dengan isi materi sudah sesuai			
12.	Fleksibilitas media pembelajaran (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)			
13.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran sudah sesuai			
14.	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran sudah sesuai			
15.	Penggunaan tombol navigasi pada media pembelajaran sudah sesuai			
16.	Ketepatan kinerja interactive link			
17.	Konsistensi bentuk dan letak navigasi dalam media sudah sesuai			

No.	Pernyataan	Skor		Alasan
		Relevan	Tidak Relevan	
18.	Fungsionalitas media sudah sesuai			

Komentar/Saran:

.....

.....

.....

Kesimpulan:

Pengembangan Game Edukatif “KOSARA” Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Aksara Bali Pada Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 3 Singaraja dinyatakan:

1. Layak dilanjutkan tanpa ada revisi
2. Layak dilanjutkan dengan revisi
3. Tidak layak dilanjutkan

Singaraja,.....2025

Ahli Isi,

(.....)



Lampiran 13. Instrumen Uji Coba Perorangan

ANGKET UJI RESPON PESERTA DIDIK GAME EDUKATIF “KOSARA” UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOSA KATA AKSARA BALI

IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

Kelas :

Sekolah :

Tanggal :

Pengantar:

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon peserta didik terhadap pengembangan Pengembangan Game Edukatif “KOSARA” Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Aksara Bali Pada Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 3 Singaraja

Semua indikator dikemas dalam suatu pernyataan. Berilah tanggapan atau pendapat terhadap pernyataan yang diajukan dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu pilihan. Pilihan tersebut adalah :

STS	TS	KS	S	SS
-----	----	----	---	----

Keterangan: STS = Sangat Tidak Setuju, TS = Tidak Setuju, KS = Kurang Setuju, S = Setuju, SS = Sangat Setuju

Data yang diisi tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

No.	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran Game Edukatif “KOSARA” dalam proses pembelajaran Bahasa Bali karena berisi materi yang jelas dan menarik.				✓	

No.	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran Game Edukatif “KOSARA” dalam proses pembelajaran Bahasa Bali karena berisi materi yang jelas dan menarik.					
2.	Dengan adanya media pembelajaran Game Edukatif “KOSARA” saya merasa lebih tertarik dalam belajar mata bahasa bali tentang aksara bali karena berisi materi yang jelas dan permainan yang menarik					
3.	Saya memiliki kesulitan dalam menyimak media pembelajaran Game Edukatif “KOSARA” proses pembelajaran					
4.	Saya mampu berkonsentrasi karena dalam menyimak media pembelajaran Game Edukatif “KOSARA” berisi ilustrasi dalam materi-materi pembelajaran.					
5.	Dengan adanya media pembelajaran Game Edukatif “KOSARA”, saya merasa kurang senang dalam belajar mata bahasa bali khususnya materi tentang aksara bali karena pemaparan materinya tidak terorganisir dengan baik					
6.	Melalui media pembelajaran Game Edukatif “KOSARA” saya bisa					

	menambah pengetahuan terhadap sesuatu yang berada di sekitar saya.					
7.	Dengan adanya media pembelajaran Game Edukatif “KOSARA”, saya lebih termotivasi karena dapat mengetahui hal yang belum pernah saya ketahui.					
8.	Saya lebih bisa memahami materi pelajaran dengan menyimak media pembelajaran Game Edukatif “KOSARA”					
9.	Dengan penggunaan media pembelajaran Game Edukatif “KOSARA” pada mata pelajaran Bahasa bali khususnya pada materi aksara bali, saya menjadi antusias mengikuti pembelajaran di kelas					
10.	Saya lebih tertarik belajar menggunakan media buku dibandingkan menggunakan media pembelajaran Game Edukatif “KOSARA”					
11.	Dengan adanya media pembelajaran Game Edukatif “KOSARA”, saya merasa kurang senang dalam belajar karena saya bosan menyimak media Game Edukatif “KOSARA”					
12.	Media pembelajaran Game Edukatif “KOSARA” yang digunakan dalam pembelajaran mempersulit saya dalam pemahaman materi aksara bali.					

13.	Dengan menggunakan media pembelajaran Game Edukatif “KOSARA” pembelajaran aksara bali menjadi lebih mudah					
14.	Isi materi dalam media pembelajaran Game Edukatif “KOSARA” secara keseluruhan dapat menarik minat saya					
15.	Saya mendukung penggunaan media pembelajaran Game Edukatif “KOSARA” pada pembelajaran selanjutnya.					

Komentar/Saran:

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan:

Pengembangan Game Edukatif “KOSARA” Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Aksara Bali Pada Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 3 Singaraja dinyatakan:

1. Layak dilanjutkan tanpa ada revisi
2. Layak dilanjutkan dengan revisi
3. Tidak layak dilanjutkan

Singaraja, 2025

Ahli Isi,

(.....)

Lampiran 14. Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil

ANGKET UJI RESPON PESERTA DIDIK GAME EDUKATIF “KOSARA” UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOSA KATA AKSARA BALI

IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

Kelas :

Sekolah :

Tanggal :

Pengantar:

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon peserta didik terhadap pengembangan Pengembangan Game Edukatif “KOSARA” Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Aksara Bali Pada Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 3 Singaraja

Semua indikator dikemas dalam suatu pernyataan. Berilah tanggapan atau pendapat terhadap pernyataan yang diajukan dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu pilihan. Pilihan tersebut adalah :

STS	TS	KS	S	SS
-----	----	----	---	----

Keterangan: STS = Sangat Tidak Setuju, TS = Tidak Setuju, KS = Kurang Setuju, S = Setuju, SS = Sangat Setuju

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

No.	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran Game Edukatif “KOSARA” dalam proses pembelajaran Bahasa Bali karena berisi materi yang jelas dan menarik.				✓	

No.	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran Game Edukatif “KOSARA” dalam proses pembelajaran Bahasa Bali karena berisi materi yang jelas dan menarik.					
2.	Dengan adanya media pembelajaran Game Edukatif “KOSARA” saya merasa lebih tertarik dalam belajar mata bahasa bali tentang aksara bali karena berisi materi yang jelas dan permainan yang menarik					
3.	Saya memiliki kesulitan dalam menyimak media pembelajaran Game Edukatif “KOSARA” proses pembelajaran					
4.	Saya mampu berkonsentrasi karena dalam menyimak media pembelajaran Game Edukatif “KOSARA” berisi ilustrasi dalam materi-materi pembelajaran.					
5.	Dengan adanya media pembelajaran Game Edukatif “KOSARA”, saya merasa kurang senang dalam belajar mata bahasa bali khususnya materi tentang aksara bali karena pemaparan materinya tidak terorganisir dengan baik					
6.	Melalui media pembelajaran Game Edukatif “KOSARA” saya bisa					

	menambah pengetahuan terhadap sesuatu yang berada di sekitar saya.					
7.	Dengan adanya media pembelajaran Game Edukatif “KOSARA”, saya lebih termotivasi karena dapat mengetahui hal yang belum pernah saya ketahui.					
8.	Saya lebih bisa memahami materi pelajaran dengan menyimak media pembelajaran Game Edukatif “KOSARA”					
9.	Dengan penggunaan media pembelajaran Game Edukatif “KOSARA” pada mata pelajaran Bahasa bali khususnya pada materi aksara bali, saya menjadi antusias mengikuti pembelajaran di kelas					
10.	Saya lebih tertarik belajar menggunakan media buku dibandingkan menggunakan media pembelajaran Game Edukatif “KOSARA”					
11.	Dengan adanya media pembelajaran Game Edukatif “KOSARA”, saya merasa kurang senang dalam belajar karena saya bosan menyimak media Game Edukatif “KOSARA”					
12.	Media pembelajaran Game Edukatif “KOSARA” yang digunakan dalam pembelajaran mempersulit saya dalam pemahaman materi aksara bali.					

13.	Dengan menggunakan media pembelajaran Game Edukatif “KOSARA” pembelajaran aksara bali menjadi lebih mudah					
14.	Isi materi dalam media pembelajaran Game Edukatif “KOSARA” secara keseluruhan dapat menarik minat saya					
15.	Saya mendukung penggunaan media pembelajaran Game Edukatif “KOSARA” pada pembelajaran selanjutnya.					

Komentar/Saran:

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan:

Pengembangan Game Edukatif “KOSARA” Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Aksara Bali Pada Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 3 Singaraja dinyatakan:

1. Layak dilanjutkan tanpa ada revisi
2. Layak dilanjutkan dengan revisi
3. Tidak layak dilanjutkan

Singaraja, 2025

Ahli Isi,

(.....)

Lampiran 15. Instrumen Uji Coba Lapangan

ANGKET UJI RESPON PESERTA DIDIK GAME EDUKATIF “KOSARA” UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOSA KATA AKSARA BALI

IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

Kelas :

Sekolah :

Tanggal :

Pengantar:

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon peserta didik terhadap pengembangan Pengembangan Game Edukatif “KOSARA” Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Aksara Bali Pada Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 3 Singaraja

Semua indikator dikemas dalam suatu pernyataan. Berilah tanggapan atau pendapat terhadap pernyataan yang diajukan dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu pilihan. Pilihan tersebut adalah :

STS	TS	KS	S	SS
-----	----	----	---	----

Keterangan: STS = Sangat Tidak Setuju, TS = Tidak Setuju, KS = Kurang Setuju, S = Setuju, SS = Sangat Setuju

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jurjurnya.

No.	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran Game Edukatif “KOSARA” dalam proses				✓	

	pembelajaran Bahasa Bali karena berisi materi yang jelas dan menarik.					
No.	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran Game Edukatif “KOSARA” dalam proses pembelajaran Bahasa Bali karena berisi materi yang jelas dan menarik.					
2.	Dengan adanya media pembelajaran Game Edukatif “KOSARA” saya merasa lebih tertarik dalam belajar mata bahasa bali tentang aksara bali karena berisi materi yang jelas dan permainan yang menarik					
3.	Saya memiliki kesulitan dalam menyimak media pembelajaran Game Edukatif “KOSARA” proses pembelajaran					
4.	Saya mampu berkonsentrasi karena dalam menyimak media pembelajaran Game Edukatif “KOSARA” berisi ilustrasi dalam materi-materi pembelajaran.					
5.	Dengan adanya media pembelajaran Game Edukatif “KOSARA”, saya merasa kurang senang dalam belajar mata bahasa bali khususnya materi tentang aksara bali karena pemaparan materinya tidak terorganisir dengan baik					

6.	Melalui media pembelajaran Game Edukatif “KOSARA” saya bisa menambah pengetahuan terhadap sesuatu yang berada di sekitar saya.					
7.	Dengan adanya media pembelajaran Game Edukatif “KOSARA”, saya lebih termotivasi karena dapat mengetahui hal yang belum pernah saya ketahui.					
8.	Saya lebih bisa memahami materi pelajaran dengan menyimak media pembelajaran Game Edukatif “KOSARA”					
9.	Dengan penggunaan media pembelajaran Game Edukatif “KOSARA” pada mata pelajaran Bahasa bali khususnya pada materi aksara bali, saya menjadi antusias mengikuti pembelajaran di kelas					
10.	Saya lebih tertarik belajar menggunakan media buku dibandingkan menggunakan media pembelajaran Game Edukatif “KOSARA”					
11.	Dengan adanya media pembelajaran Game Edukatif “KOSARA”, saya merasa kurang senang dalam belajar karena saya bosan menyimak media Game Edukatif “KOSARA”					
12.	Media pembelajaran Game Edukatif “KOSARA” yang digunakan dalam					

	pembelajaran mempersulit saya dalam pemahaman materi aksara bali.					
13.	Dengan menggunakan media pembelajaran Game Edukatif “KOSARA” pembelajaran aksara bali menjadi lebih mudah					
14.	Isi materi dalam media pembelajaran Game Edukatif “KOSARA” secara keseluruhan dapat menarik minat saya					
15.	Saya mendukung penggunaan media pembelajaran Game Edukatif “KOSARA” pada pembelajaran selanjutnya.					

Komentar/Saran:

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan:

Pengembangan Game Edukatif “KOSARA” Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Aksara Bali Pada Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 3 Singaraja dinyatakan:

1. Layak dilanjutkan tanpa ada revisi
2. Layak dilanjutkan dengan revisi
3. Tidak layak dilanjutkan

Singaraja,..... 2025

Ahli Isi,

(.....)

Lampiran 16. Modul Ajar



**PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SMP NEGERI 3 SINGARAJA**

Alamat Jalan Pulau Kalimantan 01 Singaraja, Telp.(0362)21249
Email: spenthreesur@gmail.com Web: smpn3singaraja.sch.id



I. INFORMASI UMUM

A. Identitas Modul

Nama Penyusun	: I Made Iwan Artha Wijaya, S.Pd.B
Institusi	: SMP Negeri 3 Singaraja
Tahun disusun	: 2024
Fase	: Fase D
Jenjang Sekolah	: SMP
Kelas	: 7 (Tujuh)
Mapel	: Bahasa Bali
Elemen	: - Menyimak - Membaca dan Memirsa - Menulis
Jumlah Siswa	: 32- 41 siswa/ kelas
Alokasi Waktu	: 4 x 40 menit (2x pertemuan)

B. Capaian Pembelajaran

Di akhir FASE-D, Elemen menulis peserta didik mandiri, kritis dan etis mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan dalam bentuk teks informasional dan/atau fiksi. Peserta didik mampu menyintesis, memanipulasi, presisi, artikulasi teks eksposisi hasil penelitian dan teks fungsional dunia kerja. Peserta didik mampu mengalihwahkan satu teks ke teks lainnya untuk tujuan ekonomi kreatif. Peserta didik mampu menerbitkan hasil tulisan di media cetak maupun digital.

C. Kompetensi Awal

Sebelum memulai materi Menulis Aksara Bali Peserta didik mampu memahami Pengertian, Jenis-jenis dan Pasang Aksara Bali secara mandiri, tanggung jawab, kritis, serta kreatif.

D. Profil Pelajar Pancasila

Bernalar kritis
Kreatif
Bergotong royong

E. Sarana dan Prasarana

Sarana	: Buku Paket Bahasa Bali Kusuma Sastra Kelas VII SMP, dan koneksi internet
Prasarana	: Laptop, HP Android

F. Target Peserta Didik

Peserta didik reguler dengan tipikal umum yang tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

G. Model Pembelajaran Model : Problem Based Learning (PBL)

II. KOMPETENSI INTI

A. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu menyalin kata ke dalam aksara Bali dengan jujur dan Mandiri
2. Peserta didik mampu membuat kalimat dengan aksara Bali dengan disiplin, dan mandiri

B. Pemahaman Bermakna

1. Peserta didik berorganisasi untuk memecahkan masalah dan mencapai suatu tujuan secara mandiri, tanggung jawab dan kerja keras.
2. Peserta didik diharapkan mampu mengaplikasikan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari secara jujur dan sederhana.

C. Pertanyaan Pemantik

1. *Napike alit-alite uning Aksara Bali?*
2. *Napike alit-alite uning soroh Aksara Bali?*

D. Kegiatan Pembelajaran

PERTEMUAN I		
TP 1: Peserta didik mampu menyalin kata ke dalam aksara Bali. TP 2 : Peserta didik mampu membuat kalimat dengan aksara Bali		
No	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
1	Pra Pendahuluan Peserta didik melakukan persiapan sebelum masuk pada tahap pembelajaran : - Menyiapkan perangkat pembelajaran (Spidol, Penghapus, Jurnal dan sebagainya) - Melakukan pembersihan di area kelas masing-masing secara mandiri, tanggung jawab	
2	Pendahuluan Peserta didik melakukan persiapan pembelajaran dengan kegiatan: - Berdoa - Absensi - Menayakan terkait perundangan - Membuat kesepakatan kelas Mata Pelajaran Bahasa Bali	10 menit
3	Mulai Dari Diri - Guru memberikan apersepsi dengan bertanya mengenai pengalaman peserta didik seperti:	

	➤ <i>Napike alit-alite uning Aksara Bali?</i> - Guru mengajukan pertanyaan lebih mendalam untuk mengarahkan ke topik yang akan dipelajari seperti: ➤ <i>Napike alit-alite uning soroh Aksara Bali?</i> - Menyimak dan memahami tujuan pembelajaran mengaitkan materi dengan pengalaman peserta didik sebelumnya yang difasilitasi oleh guru	
4	Eksplorasi Konsep - Guru memberikan materi berupa video pembelajaran bagi siswa yang memiliki gaya belajar auditori, visual dan audio visual. https://youtu.be/QWzXXCzE2-k?si=cCfb5QLxapq6OTZl - Guru memberikan materi berupa buku pegangan siswa atau print out materi untuk siswa yang memiliki gaya belajar membaca atau kinestik. - Siswa diminta untuk menonton video pembelajaran yang diberikan dan membaca materi di buku pegangan siswa	10 menit
5	Ruang Kolaborasi - Guru memberikan contoh penulisan Aksara Bali - Guru membagikan LKPD pada masing-masing Peserta Didik - Peserta Didik secara mandiri mengamati teks yang ada pada LKPD yang diberikan - Peserta Didik melakukan diskusi dengan teman sebangku dan teman yang lainnya untuk menjawab teks yang akan disalin ke dalam Aksara Bali dengan tanggung jawab	20 menit
6	Refleksi Terbimbing - Peserta diminta untuk merefleksikan pembelajaran yang telah diperoleh dengan jujur menjawab pertanyaan sebagai berikut. ➤ <i>Perubahan napi sané rasayang alit-alite rikala nglaksanayang paplajahan puniki?</i> ➤ <i>Napi pikobet sané nibenin alit-alite rikala nglaksanayang paplajahan puniki?</i> ➤ <i>Plajahan anyar napi sane sampun ali-alite uningin ring materi puniki?</i> - Guru membantu peserta didik menyelesaikan hambatan- hambatan dan/atau tantangan-tantangan yang dihadapi selama proses pembelajaran yang sudah berlangsung.	10 menit
7	Demonstrasi Konstektual - Peserta didik mengerjakan LKPD (terlampir) sebagai tugas individu untuk mengukur pemahaman peserta didik lebih mendalam.	10 menit
8	Elaborasi Pemahaman	10 menit

	- Peserta didik diminta untuk mempresentasikan hasil yang dikerjakan pada ruang kolaborasi serta mengadakan sesi tanya jawab untuk lebih menguatkan dan memperdalam materi yang sudah dipelajari.	
9	Koneksi Antar Materi - Guru dan peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari.	5 menit
10	Aksi Nyata - Peserta didik diarahkan untuk membuat contoh lengkara Bahasa Bali secara singkat dengan bahasa yang sederhana dan disalin dengan Aksara Bali	5 menit
11	Penutup - Guru meminta siswa untuk mengecek kembali kebersihan kelasnya. - Pembelajaran diakhiri dengan doa dengan mengucapkan Parama Santi.	

E. ASESMEN

Asesmen Diagnostik Non Kognitif

NO	PITAKEN	PASAUR
1	<i>Napi geginan alit-alite rikala nongos di jumah?</i>	
2	<i>Napike alit-alite seneng mlajah Bahasa Bali?</i>	
3	<i>Yening seneng, napi sane ngawinang?</i>	
4	<i>Metode peplajahan napi sane senengin rikala mlajah Bahasa Bali ring kelas?</i>	
5	<i>Sapunapi carane alit-alite maputang yening wenten tugas Bahasa Bali?</i>	

Asesmen Diagnostik Kognitif

Kognitif	Soal Kunci
Pengetahuan Awal Siswa	1. <i>Napike alit-alite uning Aksara Bali?</i> 2. <i>Napike alit-alite uning soroh Aksara Bali?</i>

Asesmen Formatif

Asesmen Formatif	Soal Kunci	Kunci Jawaban	Skor	Tindak Lanjut
Peserta didik mampu menyalin kata ke dalam aksara Bali.	1. Balē Banjar 2. Tukang Pajeg 3. Mancing di Pasisi 4. Juru Pencar 5. lalapan sambel lalah <i>Indayang salin Kruna ring ajeng antuk Aksara Bali?</i>	terlampir	Menjawab dengan benar skor 5 Menjawab dengan kurang benar skor 2-4 Menjawab dengan tidak benar skor 1 Tidak menjawab skor 0	Memberikan kelas remedial atau pelajaran tambahan kepada siswa yang kompetensinya di bawah rata-rata dan kelas pengayaan kepada siswa yang kompetensinya di atas rata-rata.

--	--

Asesmen Sumatif

LEMBAR ASESMEN SUMATIF

Kisi-kisi Sumatif

Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Indikator Soal	Level Kognitif	No. Soal	Tingkat Kesukaran		
					Mudah	Sedang	Sukar
Menemukan Pangangge Tengenan Aksara Bali yang disajikan	Pangangge Tengenan Aksara Bali	Disajikan dalam bentuk Soal	Penilaian	1	√		
Menemukan Pangangge Aksara Bali yang disajikan	Pangangge Aksara Bali	Disajikan dalam bentuk Soal	Penilaian	2	√		
Menulis kruna Bahasa Bali yang disajikan	Aksara Bali	Disajikan penggalan kruna Bahasa Bali untuk ditulis ke Akasara Bali	Penilaian	3		√	
Menulis Kalimat/Lengak ara Bahasa Bali yang disajikan	Aksara Bali	Disajikan penggalan lengkara Bahasa Bali untuk ditulis ke Akasara Bali	Penilaian	4		√	
Menulis / menyalin 1 paragraf wacana Beraksara Bali yang disajikan	Aksara Bali	Disajikan penggalan wacana beraksara Bali untuk ditulis ke Aksara latin	Penilaian	5			√

SOAL

F. Pengayaan dan Remedial

1. Pengayaan diberikan dalam bentuk materi yang lebih kompleks dan tambahan latihan-latihan soal.
2. Remedial dilakukan sebanyak 3 kali dan apabila setelah 3 kali tes remedial belum mencapai ketuntasan, maka remedial dilakukan dalam bentuk tugas tanpa test tertulis kembali.



REFLEKSI

1. *Napika alit-alite seneng tekening peplajahane mangkin?*

.....

.....

2. *Napi kemanten sane sampun alit-alite pelajahin?*

.....

.....

3. *Wenten sane durung alit-alit pelajahin ring rahina mangkin?*

.....

.....

4. *Napi pikobet rikala alit-alite malajahin materi puniki?*

.....

.....

Mengetahui,
Kepala SMP Negeri 3 Singaraja

Singaraja,
Guru Mata Pelajaran

I Gede Sumatra Jaya, S.Pd
NIP. 19650329 198601 1 001

I Made Iwan Artha Wijaya, S.Pd.B
NIPPPK. 19921004 202421 1 014



Bahan Bacaan Guru dan Siswa

1. **Pasang Aksara Bali** inggih punika uger-uger (aturan) ring sajeroning nyurat basa Bali antuk Aksara Bali. Panadosne Pasang Aksara Bali inggih punika uger-uger ring sajeroning nyurat nganggen aksara Bali. Aksara Bali wenten kalih soroh inggih punika Aksara Suara lan Aksara Wianjana. Aksara Suarawenten 6 aksara, samaliha Aksara wenten 18 aksara. Mawit kalih aksara baduur. Aksara punika prasida kakepah malih dados 3 pahan, luire:
 1. Aksara Wrestra inggih punika aksara sane kaanggen nyuratang basa Bali lumrah, umpami kaanggen nyurat urak, pipil, pangeling-cling miwah sane lianan.
 2. Aksara Swalaita inggih punika aksara sane kaanggen nyuratang basa Kawi, basa Kawi Tengahan miwah basa Sansekerta, umpami kaanggen nyurat kidung, kakawin, parwa, sloka.
 3. Aksara Modre inggih punika aksara sane kaanggen nyuratang kadiatmikan, umpami kaanggen nyurat japamantra.

II. Aksara Wianjana

Aksara wianjana prasida kabaos konsonan ring aksara Bali. Yadiastun sesuratannyane nenten ngangge huruf vokal, soang-soang aksara kawacen sakadi wenten kaimbuhin huruf vokal "a". Yadiastun aksara wianjana nenten kaimbuhin aksara suara (vokal: i, u, é, o, ê, ai, au), nanging aksara punika kaanggap kaimbuhin vokal "a". Yening nyurat antuk aksara Latin, kruna "na" punika gabungan saking huruf konsonan "n" dan vokal "a".

III. Pangangge Aksara

Pangangge Aksara Bali prasida kakepah dados tigang pahan, luire: a. Pangangge Suara. Pangangge Suara inggih punika silih sinunggil pangangge Aksara balisane kaanggen ngicenin suara (vokal) ring aksara Wianjana. Imbanyane:

-  Ulu suara i
-  Suku suara u
-  Taleng suara é
-  Taleng Tedong suara o
-  Pepet suara e

IV. Pangangge Tengen

Tengen inggih punika aksara wianjana ring ungkur kruna sane nenten kaicenin suara utawi kasenggguh nengen. Pangangge tengenan luiripun:

Nama:

Tanggal:

Kelas:

Nomor:

SOAL EVALUASI

Indayang salin ring kertas punggelan wacana ring sor !

សិទ្ធិអំណាចរបស់ពលរដ្ឋប្រហែលជាមិនមាននៅទូទាំងពិភពលោកទេ ព្រោះបង្កើនការពារសិទ្ធិរបស់ពួកគេ។



REFLEKSI DIRI

Nama :

No Absen :

Kelas :

Tanggal :

1. NAPIKE ALIT-ALIT SENENG TEKENING PEPLAJAHAN MANGKIN ?

2. NAPI KEMANTEN SANE SAMPUN ALIT ALIT PELAJAHIN ?

3. WENTEN SANE DURUNG ALIT ALIT PELAJAHIN RING RAHINA MANGKIN ?

4. NAPI SANE JAGI ALIT ALIT PELAJAHIN MALIH ?

REFLEKSI DIRI

LKPD AKSARA BALI

NAMA :
NO. ABSEN :
KELAS :



Tukang Pancing

Di pasisi kangin ada anak mondok padidiana pesan, madan i Aget. Gegaéné lemah-peteng, tuah maboros ka alasé tekéning mamancing dogen. Lemahné luas maboros, petengné ia negakin jukung ka tengah pasihé ngaba jukung.

Sedek peteng, galang bulan luwung pesan, ia lantas nyemak jukung tekén pancingné, ngalaut ia ngatengahang lakar mamancing. Beh apa kaden lega kenehné ningalin ombaké ané kasunarin baan i bulan. Sasubané ia neked di tengah, ditu lantas ia mulang pancing. Tusing makelo, saget marasa suba ada ngedetin pancingné.

Indayang salin satwane ring ajeng antuk Aksara Bali!



Lampiran 17. Hasil Review Uji Ahli Isi Pembelajaran

90

Lampiran 11. Instrumen Uji Ahli Isi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI ISI
PENGEMBANGAN GAME EDUKATIF "KOSARA" UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOSA KATA AKSARA BALI PADA
SISWA KELAS VII
DI SMP NEGERI 3 SINGARAJA

Mata Pelajaran : Bahasa Bali
 Judul Media : Pengembangan Game Edukatif "KOSARA" Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Aksara Bali Pada Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 3 Singaraja
 Penulis : Desak Putu Ningrum Pratiwi Artha
 Tanggal : 12 September 2025
 Ahli Isi : Ida Ayu Sukma Wicari

Petunjuk Pengisian:

- Berilah tanda (✓) pada kolom hasil pengujian butir penilaian, dengan cara memilih salah satu skor penilaian
- Lingkari nomor pada salah satu alternatif kesimpulan.

No.	Pernyataan	Skor		Alasan
		Relevan	Tidak Relevan	
1.	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi dasar	✓		
2.	Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran sudah lengkap dan sesuai dengan indikator	✓		
3.	Isi media pembelajaran sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik	✓		

91

No.	Pernyataan	Skor		Alasan
		Relevan	Tidak Relevan	
4.	Cara penyampaian materi pada konten pembelajaran sudah sesuai dengan perkembangan peserta didik	✓		
5.	Judul yang ditampilkan sudah sesuai dengan materi yang disajikan	✓		
6.	Penyampaian materi menggunakan bahasa sederhana dan komunikatif	✓		perlu beberapa perbaikan.
7.	Keruntutan isi materi dengan konten pembelajaran	✓		
8.	Isi materi dalam konten pembelajaran sudah sesuai	✓		
9.	Kelengkapan materi dalam konten pembelajaran sudah sesuai	✓		
10.	Quiz dalam konten pembelajaran sudah sesuai dengan indikator	✓		perlu tambahan pertanyaan.
11.	Sistematika quis dengan isi materi sudah tepat	✓		
12.	Penggunaan gambar/animasi sudah sesuai dengan materi pembelajaran	✓		

Komentar/Saran:

perlu dilakukan perbaikan pada beberapa kalimat, dan penambahan jumlah soal pada quiz.

Kesimpulan:

Pengembangan Game Edukatif "KOSARA" Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Aksara Bali Pada Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 3 Singaraja dinyatakan:

1. Layak dilanjutkan tanpa ada revisi
2. Layak dilanjutkan dengan revisi
3. Tidak layak dilanjutkan

Singaraja, 12 - 09 - 2025

Ahli Isi,



(Ida Ayu Sukma Widiyanti)

Lampiran 11. Instrumen Uji Ahli Isi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI ISI
PENGEMBANGAN GAME EDUKATIF "KOSARA" UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOSA KATA AKSARA BALI PADA
SISWA KELAS VII
DI SMP NEGERI 3 SINGARAJA

Mata Pelajaran : Bahasa Bali
 Judul Media : Pengembangan Game Edukatif "KOSARA" Untuk
 Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Aksara Bali Pada
 Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 3 Singaraja
 Penulis : Desak Putu Ningrum Pratiwi Artha
 Tanggal : 29 September 2025
 Ahli Isi : IGA AYU SUKMA WIRANI

Petunjuk Pengisian:

- Berilah tanda (✓) pada kolom hasil pengujian butir penilaian, dengan cara memilih salah satu skor penilaian
- Lingkari nomor pada salah satu alternatif kesimpulan.

No.	Pernyataan	Skor		Alasan
		Relevan	Tidak Relevan	
1.	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi dasar	✓		
2.	Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran sudah lengkap dan sesuai dengan indikator	✓		
3.	Isi media pembelajaran sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik	✓		

91

No.	Pernyataan	Skor		Alasan
		Relevan	Tidak Relevan	
4.	Cara penyampaian materi pada konten pembelajaran sudah sesuai dengan perkembangan peserta didik	✓		
5.	Judul yang ditampilkan sudah sesuai dengan materi yang disajikan	✓		
6.	Penyampaian materi menggunakan bahasa sederhana dan komunikatif	✓		
7.	Keruntutan isi materi dengan konten pembelajaran	✓		
8.	Isi materi dalam konten pembelajaran sudah sesuai	✓		
9.	Kelengkapan materi dalam konten pembelajaran sudah sesuai	✓		
10.	Quiz dalam konten pembelajaran sudah sesuai dengan indikator	✓		
11.	Sistematika quis dengan isi materi sudah tepat	✓		
12.	Penggunaan gambar/animasi sudah sesuai dengan materi pembelajaran	✓		

Komentar/Saran:

Sudah baik dan bisa di terapkan pada pembelajaran bahasa bali khususnya dalam menulis dan membaca aksara Bali dan Pura

92

Diperbaiki sesuai saran dari ahli

Kesimpulan:

Pengembangan Game Edukatif "KOSARA" Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Aksara Bali Pada Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 3 Singaraja dinyatakan:

1. ☒ Layak dilanjutkan tanpa ada revisi
2. ☐ Layak dilanjutkan dengan revisi
3. ☐ Tidak layak dilanjutkan

Singaraja, 29-09-2023

Ahli Isi,

[Signature]
Ida Ayu Sukma Yitani

Lampiran 11. Instrumen Uji Ahli Isi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI ISI
PENGEMBANGAN GAME EDUKATIF "KOSARA" UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOSA KATA AKSARA BALI PADA
SISWA KELAS VII
DI SMP NEGERI 3 SINGARAJA

Mata Pelajaran : Bahasa Bali
 Judul Media : Pengembangan Game Edukatif "KOSARA" Untuk
 Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Aksara Bali Pada
 Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 3 Singaraja
 Penulis : Desak Putu Ningrum Pratiwi Artha
 Tanggal : 8 Oktober 2025
 Ahli Isi : I Made Iwan Artha Wijaya, S.Pd. B

Petunjuk Pengisian:

- Berilah tanda (✓) pada kolom hasil pengujian butir penilaian, dengan cara memilih salah satu skor penilaian
- Lingkari nomor pada salah satu alternatif kesimpulan.

No.	Pernyataan	Skor		Alasan
		Relevan	Tidak Relevan	
1.	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi dasar	✓		
2.	Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran sudah lengkap dan sesuai dengan indikator	✓		
3.	Isi media pembelajaran sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik	✓		

Kesimpulan:

Pengembangan Game Edukatif "KOSARA" Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Aksara Bali Pada Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 3 Singaraja dinyatakan:

1. Layak dilanjutkan tanpa ada revisi ✓
2. Layak dilanjutkan dengan revisi
3. Tidak layak dilanjutkan

Singaraja, 8 Oktober 2025

Ahli Isi,



(Made Iwan Artha Wiggaya, S.Pd.B
NIP. 199210042024211014

Lampiran 18. Hasil Review Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran

Lampiran 12. Instrumen Uji Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN GAME EDUKATIF "KOSARA" UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOSA KATA AKSARA BALI PADA SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 3 SINGARAJA

Mata : Bahasa Bali
 Pelajaran
 Judul : Pengembangan Game Edukatif "KOSARA" Untuk Meningkatkan
 Media Pemahaman Kosa Kata Aksara Bali Pada Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 3
 Singaraja
 Penulis : Desak Putu Ningrum Pratiwi Artha
 Tanggal : 20 Juli 2025
 Ahli Media : I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian:

- Berilah tanda (√) pada kolom hasil pengujian butir penilaian, dengan cara memilih salah satu skor penilaian
- Lingkari nomor pada salah satu alternatif kesimpulan.

No.	Pernyataan	Skor		Alasan
		Relevan	Tidak Relevan	
1.	Ukuran simbol (tombol, frame) sudah sesuai	√		
2.	Penempatan simbol (tombol, frame) sudah sesuai	√		
3.	Jenis dan ukuran font pada media mudah dibaca	√		
4.	Warna teks yang digunakan pada media mudah dibaca	√		
5.	Komposisi gambar yang ada pada media sudah sesuai	√		
6.	Ukuran dan kualitas gambar yang ditampilkan pada media sudah sesuai	√		
7.	Ketepatan penempatan gambar pada media sudah sesuai	√		
8.	Kesesuaian animasi dengan materi	√		
9.	Sound effect yang digunakan sudah sesuai dengan animasi	√		
10.	Cover dalam media pembelajaran sudah sesuai	√		
11.	Tampilan media pembelajaran dengan isi materi sudah sesuai	√		

No.	Pernyataan	Skor		Alasan
		Relevan	Tidak Relevan	
12.	Fleksibilitas media pembelajaran (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)	√		
13.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran sudah sesuai	√		
14.	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran sudah sesuai	√		
15.	Penggunaan tombol navigasi pada media pembelajaran sudah sesuai	√		
16.	Ketepatan kinerja interactive link	√		
17.	Konsistensi bentuk dan letak navigasi dalam media sudah sesuai	√		
18.	Fungsionalitas media sudah sesuai	√		

Komentar/Saran:

- Konsisten menggunakan bahasa bali pada tombol dan instruksi di dalam game

Kesimpulan:

Pengembangan Game Edukatif “KOSARA” Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Aksara Bali Pada Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 3 Singaraja dinyatakan:

1. Layak dilanjutkan tanpa ada revisi
2. Layak dilanjutkan dengan revisi
3. Tidak layak dilanjutkan

Singaraja, 20 Juli 2025

Ahli Isi,



(I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.)



Lampiran 12. Instrumen Uji Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN GAME EDUKATIF “KOSARA” UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN KOSA KATA AKSARA BALI PADA SISWA KELAS VII DI SMP
NEGERI 3 SINGARAJA

Mata Pelajaran : Bahasa Bali

Judul : Pengembangan Game Edukatif “KOSARA” Untuk

Media : Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Aksara Bali Pada Siswa Kelas VII Di
SMP Negeri 3 Singaraja

Penulis : Desak Putu Ningrum Pratiwi Artha

Tanggal : Rabu, 15 September 2025

Ahli Media : I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd.,M.Pd.

Petunjuk Pengisian:

- Berilah tanda (✓) pada kolom hasil pengujian butir penilaian, dengan cara memilih salah satu skor penilaian
- Lingkari nomor pada salah satu alternatif kesimpulan.

No.	Pernyataan	Skor		Alasan
		Relevan	Tidak Relevan	
1.	Ukuran simbol (tombol, frame) sudah sesuai	✓		
2.	Penempatan simbol (tombol, frame) sudah sesuai	✓		
3.	Jenis dan ukuran font pada media mudah dibaca	✓		
4.	Warna teks yang digunakan pada media mudah dibaca	✓		
5.	Komposisi gambar yang ada pada media sudah sesuai	✓		
6.	Ukuran dan kualitas gambar yang ditampilkan pada media sudah sesuai	✓		
7.	Ketepatan penempatan gambar pada media sudah sesuai	✓		
8.	Kesesuaian animasi dengan materi	✓		
9.	Sound effect yang digunakan sudah sesuai dengan animasi	✓		



10.	Cover dalam media pembelajaran sudah sesuai	√		
11.	Tampilan media pembelajaran dengan isi materi sudah sesuai	√		

No.	Pernyataan	Skor		Alasan
		Relevan	Tidak Relevan	
12.	Fleksibilitas media pembelajaran (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)	√		
13.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran sudah sesuai	√		
14.	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran sudah sesuai	√		
15.	Penggunaan tombol navigasi pada media pembelajaran sudah sesuai	√		
16.	Ketepatan kinerja interactive link	√		
17.	Konsistensi bentuk dan letak navigasi dalam media sudah sesuai	√		
18.	Fungsionalitas media sudah sesuai	√		

Komentar/Saran:

Semua masukan dan saran telah dikerjakan dengan baik.

Kesimpulan:

Pengembangan Game Edukatif "KOSARA" Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Aksara Bali Pada Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 3 Singaraja dinyatakan:

- ① Layak dilanjutkan tanpa ada revisi
2. Layak dilanjutkan dengan revisi
3. Tidak layak dilanjutkan

Singaraja, 15 September 2025
Ahli Media,



(I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.)



Lampiran 12. Instrumen Uji Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN GAME EDUKATIF “KOSARA” UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN KOSA KATA AKSARA BALI PADA SISWA KELAS VII DI SMP
NEGERI 3 SINGARAJA

Mata : Bahasa Bali
 Pelajaran
 Judul : Pengembangan Game Edukatif “KOSARA” Untuk Meningkatkan
 Media Pemahaman Kosa Kata Aksara Bali Pada Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 3
 Singaraja
 Penulis : Desak Putu Ningrum Pratiwi Artha
 Tanggal : 22 Juli 2025
 Ahli Media : I Ketut Andika Pradnyana, S.Pd., M.Pd

Petunjuk Pengisian:

- Berilah tanda (√) pada kolom hasil pengujian butir penilaian, dengan cara memilih salah satu skor penilaian
- Lingkari nomor pada salah satu alternatif kesimpulan.

No.	Pernyataan	Skor		Alasan
		Relevan	Tidak Relevan	
1.	Ukuran simbol (tombol, frame) sudah sesuai	√		
2.	Penempatan simbol (tombol, frame) sudah sesuai	√		
3.	Jenis dan ukuran font pada media mudah dibaca	√		
4.	Warna teks yang digunakan pada media mudah dibaca	√		
5.	Komposisi gambar yang ada pada media sudah sesuai	√		
6.	Ukuran dan kualitas gambar yang ditampilkan pada media sudah sesuai	√		
7.	Ketepatan penempatan gambar pada media sudah sesuai	√		
8.	Kesesuaian animasi dengan materi	√		
9.	Sound effect yang digunakan sudah sesuai dengan animasi	√		
10.	Cover dalam media pembelajaran sudah sesuai	√		
11.	Tampilan media pembelajaran dengan isi materi sudah sesuai	√		



No.	Pernyataan	Skor		Alasan
		Relevan	Tidak Relevan	
12.	Fleksibilitas media pembelajaran (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)	✓		
13.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran sudah sesuai		✓	
14.	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran sudah sesuai	✓		
15.	Penggunaan tombol navigasi pada media pembelajaran sudah sesuai	✓		
16.	Ketepatan kinerja interactive link	✓		
17.	Konsistensi bentuk dan letak navigasi dalam media sudah sesuai	✓		
18.	Fungsionalitas media sudah sesuai	✓		

Komentar/Saran:

Rapikan penulisan dan font pada bagian "Sinau Sareng, Ngastiti Aksara Bali"

.....

.....

.....

.....

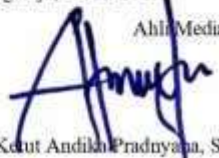
Kesimpulan:

Pengembangan Game Edukatif "KOSARA" Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Aksara Bali Pada Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 3 Singaraja dinyatakan:

1. Layak dilanjutkan tanpa ada revisi
2. Layak dilanjutkan dengan revisi
3. Tidak layak dilanjutkan

Singaraja, 22 Juli 2025

Ahli Media,


(I Ketut Andika Pradnyana, S.Pd., M.Pd)



Lampiran 12. Instrumen Uji Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN GAME EDUKATIF “KOSARA” UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN KOSA KATA AKSARA BALI PADA SISWA KELAS VII DI SMP
NEGERI 3 SINGARAJA

Mata : Bahasa Bali
 Pelajaran
 Judul : Pengembangan Game Edukatif “KOSARA” Untuk Meningkatkan
 Media : Pemahaman Kosa Kata Aksara Bali Pada Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 3
 Singaraja
 Penulis : Desak Putu Ningrum Pratiwi Artha
 Tanggal : 15 September 2025
 Ahli Media : I Ketut Andika Pradnyana, S.Pd.,M.Pd

Petunjuk Pengisian:

- Berilah tanda (√) pada kolom hasil pengujian butir penilaian, dengan cara memilih salah satu skor penilaian
- Lingkari nomor pada salah satu alternatif kesimpulan.

No.	Pernyataan	Skor		Alasan
		Relevan	Tidak Relevan	
1.	Ukuran simbol (tombol, frame) sudah sesuai	√		
2.	Penempatan simbol (tombol, frame) sudah sesuai	√		
3.	Jenis dan ukuran font pada media mudah dibaca	√		
4.	Warna teks yang digunaka pada media mudah dibaca	√		
5.	Komposisi gambar yang ada pada media sudah sesuai	√		
6.	Ukuran dan kualitas gambar yang ditampilkan pada media sudah sesuai	√		
7.	Ketepatan penempatan gambar pada media sudah sesuai	√		
8.	Kesesuaian animasi dengan materi	√		
9.	Sound effect yang digunakan sudah sesuai dengan animasi	√		
10.	Cover dalam media pembelajaran sudah sesuai	√		
11.	Tampilan media pembelajaran dengan isi materi sudah sesuai	√		



No.	Pernyataan	Skor		Alasan
		Relevan	Tidak Relevan	
12.	Fleksibilitas media pembelajaran (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)	√		
13.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran sudah sesuai	√		
14.	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran sudah sesuai	√		
15.	Penggunaan tombol navigasi pada media pembelajaran sudah sesuai	√		
16.	Ketepatan kinerja interactive link	√		
17.	Konsistensi bentuk dan letak navigasi dalam media sudah sesuai	√		
18.	Fungsionalitas media sudah sesuai	√		

Komentar/Saran:

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan:

Pengembangan Game Edukatif "KOSARA" Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Aksara Bali Pada Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 3 Singaraja dinyatakan:

1. Layak dilanjutkan tanpa ada revisi
2. Layak dilanjutkan dengan revisi
3. Tidak layak dilanjutkan

Singaraja, 15 September 2025

Ahli Media,



(I Ketut Andika Padnyana, S.Pd., M.Pd)



10	Survei menggunakan media pembelajaran Game Edukatif "KOSAKA" pembelajaran skema/isi dengan Web site					✓
11	Survei dengan media pembelajaran Game Edukatif "KOSAKA" secara individual dapat menarik minat siswa					✓
12	Survei menggunakan media pembelajaran Game Edukatif "KOSAKA" pada pembelajaran kelompok					✓

[illegible]

 [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

1	Siapa nama penyusun/pengarang media pembelajaran (Guru, Sekolah/ "KODARA") atau pihak/pembuatnya. Bahkan, jika benar, siapa nama yang ada di belakangnya.				✓
2	Siapa nama orang yang bertanggung jawab Sekolah/ "KODARA" atau nama lain untuk lebih lanjut siapa pejabat atau apa yang ada di belakang nama itu karena lebih lanjut yang akan bertanggung jawab.		✓		
3	Harap! Untuk lebih lanjut siapa itu? Bisa menjadi media pembelajaran atau itu? Siapa itu? Sekolah/ "KODARA".				✓
4	Siapa orang/bekasannya atau lembaga media pembelajaran Sekolah/ "KODARA" yang benar (benar) atau benar/bekasannya/pembuatnya.	✓			
5	Siapa nama media pembelajaran (Guru, Sekolah/ "KODARA"), apa yang ada di belakangnya, siapa pejabat atau apa yang ada di belakangnya, siapa nama lain karena pejabat atau orang yang bertanggung jawab.		✓		
6	Media media pembelajaran (Guru, Sekolah/ "KODARA") yang ada di belakangnya, siapa pejabat atau apa yang ada di belakangnya, siapa nama lain karena pejabat atau orang yang bertanggung jawab.	✓			

Scanned with CamScanner

7.	Dengan adanya media pembelajaran Game Edukatif "KOGARA", para ahli matematika dalam belajar lebih baik karena dapat meningkatkan hasil yang telah pernah ada sebelumnya		☒		
8.	Saya lebih berminat untuk pelajaran bahasa kali dengan menggunakan media pembelajaran Game Edukatif "KOGARA"		☒		
9.	Dengan penggunaan media pembelajaran Game Edukatif "KOGARA" pada saat pelajaran bahasa kali diharapkan para siswa akan lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas.				☒
10.	Saya lebih tertarik belajar menggunakan media baru khususnya menggunakan media pembelajaran Game Edukatif "KOGARA".				☒
11.	Dengan adanya media pembelajaran Game Edukatif "KOGARA", para siswa benar-benar tertarik media dalam belajar bahasa kali.			☒	
12.	Media pembelajaran Game Edukatif "KOGARA" yang digunakan dalam pembelajaran matematika ini akan memudahkan untuk siswa lain.				☒

© 2004 by John Wiley & Sons, Inc.

10	Bagian integrasi dari perhitungan Eam (Eam) "SOLAR" pada bagian struktur struktur yang ada.					✓
11	Bagian dari struktur perantara Eam (Eam) "SOLAR" yang terletak di bagian atas dari struktur.					✓
12	Bagian dari struktur perantara perantara Eam (Eam) "SOLAR" pada bagian struktur.					✓

 [Quinn Morgan Carls](#)

Lampiran 20. Hasil Uji Kelompok Kecil

Langkah 14. Interview K3 Untuk Kelembagaan

ANGKET K3 KELEMBAGAAN PERUSAHAAN
DAFTAR PERTANYAAN "KOGNITIF" DITOLAK KEDUDUKAN/KELOMPOK PERUSAHAAN SAMA
KOTA SURABAYA

BERIKUT HASIL RESPONSI:

Nama: *Bukh Pute Ayu Widada P*
Kelas: *VB E*
Tugas: *SMK Negeri 2 Surabaya*
Tanggal: *8/10/2018*

Penyelesaian:

Perencanaan/pengelolaan tenaga kerja/pengelolaan tenaga kerja dalam sebuah Perusahaan. Atau indikator "KOGNITIF" untuk mengetahui Pengetahuan K3 dan Aspek dan Tahap Sistem K3 di SM Negeri 2 Surabaya.

Berikut indikator Kognitif dalam suatu perusahaan.
Berikut tanggapan atau jawaban terhadap pertanyaan yang diberikan, dapat menjadi bahan masukan (i) pada salah satu pilihan, (ii) dan seterusnya.

ISI	SI	MI	S	SI
Keterangan: SI = Simple (Simpel); MI = Medium (Sedang); S = Simple (Sederhana); SI = Simple (Sederhana); SI = Simple (Sederhana)				
Dari yang di atas akan terdapat pertanyaan seperti berikut ini. (Garis titik ini, untuk membantu dalam pengisian/isi dalam mengisi data, mengisi data dengan benar)				

$f = \frac{\text{Jumlah data yang terdapat}}{\text{Jumlah data yang terdapat}}$				
1	Tipe kerja pada perusahaan untuk perkebunan	Garis titik "KOGNITIF" dalam grup pengetahuan	Salah	Salah

atau salah yang lain dan seterusnya.

1	Uraikan secara singkat pengertian suatu pembelajaran. Sebutkan 3 (tiga) pokok pembelajaran. Sebutkan 3 (tiga) faktor utama yang mempengaruhi				✓
2	Sebutkan 3 (tiga) media pembelajaran. Sebutkan 3 (tiga) media pembelajaran. Sebutkan 3 (tiga) media pembelajaran. Sebutkan 3 (tiga) media pembelajaran.				✓
3	Sebutkan 3 (tiga) media pembelajaran. Sebutkan 3 (tiga) media pembelajaran. Sebutkan 3 (tiga) media pembelajaran. Sebutkan 3 (tiga) media pembelajaran.				✓
4	Sebutkan 3 (tiga) media pembelajaran. Sebutkan 3 (tiga) media pembelajaran. Sebutkan 3 (tiga) media pembelajaran. Sebutkan 3 (tiga) media pembelajaran.				✓
5	Sebutkan 3 (tiga) media pembelajaran. Sebutkan 3 (tiga) media pembelajaran. Sebutkan 3 (tiga) media pembelajaran. Sebutkan 3 (tiga) media pembelajaran.				✓

 Dibuka dengan Creative Commons

 Dibagikan dengan Creative Commons

7	Seorang siswa sudah pernah mengerjakan soal tes "SOSARA" yang telah disediakan dalam bentuk lembar soal yang sama yang menggunakan hal yang telah pernah dipelajari.				✓
8	Siswa telah bisa menjelaskan materi pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan materi pembelajaran.				✓
9	Seorang pengajaran materi pembelajaran "SOSARA" pada saat pengajaran bahasa Indonesia pada materi yang telah dipelajari siswa menggunakan pembelajaran yang.				✓
10	Siswa telah bisa menjelaskan materi pembelajaran "SOSARA" yang disediakan dalam bentuk lembar soal yang sama yang menggunakan hal yang telah dipelajari siswa.				✓
11	Seorang siswa sudah pernah mengerjakan soal tes "SOSARA" yang telah disediakan dalam bentuk lembar soal yang sama yang menggunakan hal yang telah dipelajari siswa.				✓
12	Materi pembelajaran "SOSARA" yang disediakan dalam bentuk lembar soal yang sama yang menggunakan hal yang telah dipelajari siswa.				✓

© Oxford University 2005

 [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

[illegible]

 Dibagikan dengan Creative Commons

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah proses pengembangan media pembelajaran : Guru (diklat) "KOGNITA", dalam proses pembelajaran bahasa dan literasi telah melalui pengujian secara menyeluruh?		✓
2.	Apakah secara media pembelajaran : Guru (diklat) "KOGNITA" yang memiliki lebih banyak bahan belajar untuk penguatan literasi dan minat siswa dari bahan lain yang ada di kelas?		✓
3.	Apakah media belajar bahasa dan literasi tersebut lebih berpengaruh dalam hal sikap Guru (diklat) "KOGNITA"?	✓	
4.	Apakah secara keseluruhan, saat ini secara media pembelajaran : Guru (diklat) "KOGNITA" yang lebih banyak dalam meningkatkan pembelajaran?		✓
5.	Apakah secara media pembelajaran : Guru (diklat) "KOGNITA", yang secara umum lebih banyak meningkatkan literasi dan minat siswa dari literasi dan minat siswa yang ada di kelas?	✓	
6.	Adakah media pembelajaran : Guru (diklat) "KOGNITA" yang lebih menarik perhatian siswa dari media pembelajaran lain yang ada di kelas?	✓	

Disini dengan CamScanner

1.	Organik sebagai media pertumbuhan jamur Eubolus "KODARA", yang telah dimasukkan dalam kelompok jamur basidiomycota dengan menggunakan alat pengkulturan khusus yaitu kawat.					✓
2.	Urea 2000, yang dimasukkan dalam pengkulturan jamur basidiomycota dengan menggunakan media pertumbuhan jamur Eubolus "KODARA".					✓
3.	Organik pengkulturan media pertumbuhan jamur Eubolus "KODARA" pada media pengkulturan Basal dan dimasukkan pada media dalam labu, yang memiliki indikator: menggunakan pertumbuhan di labu					✓
4.	Urea 2000, yang dimasukkan dalam pengkulturan media dalam labu dimasukkan menggunakan media pertumbuhan jamur Eubolus "KODARA".					✓
5.	Organik sebagai media pertumbuhan jamur Eubolus "KODARA", yang dimasukkan dalam kelompok jamur basidiomycota dengan menggunakan media pertumbuhan jamur Eubolus "KODARA".					✓
6.	Media pertumbuhan jamur Eubolus "KODARA" yang dimasukkan dalam pengkulturan menggunakan media dalam labu.					✓

© 2014 by De Gruyter

[illegible]

Quintal dengan CamScanner

Lampiran 16. Instrumen Uji Coba Kemampuan Berpikir

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
KEMENTERIAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN
KEMENTERIAN KEMAHASISWAAN

INSTRUMEN PENELITIAN
Nama: Ratu Thara Anggie Mahan
Kelas: VB 6
Materi: SMP Negeri 5 Singaperbangsa
Tanggal: 28/10/2012

Pengantar penelitian untuk pengembangan (pengantar) dapat diartikan sebagai pengantar yang dibuat oleh peneliti untuk memperkenalkan masalah yang akan diteliti. Pengantar yang dibuat oleh peneliti harus memenuhi syarat-syarat sebagai berikut:

1. Harus jelas dan singkat
2. Harus menarik
3. Harus mengandung informasi yang penting
4. Harus mengandung informasi yang relevan
5. Harus mengandung informasi yang akurat

1. Harus jelas dan singkat
2. Harus menarik
3. Harus mengandung informasi yang penting
4. Harus mengandung informasi yang relevan
5. Harus mengandung informasi yang akurat

1. Harus jelas dan singkat
2. Harus menarik
3. Harus mengandung informasi yang penting
4. Harus mengandung informasi yang relevan
5. Harus mengandung informasi yang akurat

No	TS	VS	R	SI
1				
2				
3				
4				
5				

No	TS	VS	R	SI
1				
2				
3				
4				
5				
6				

Dinilai dengan CentSpanner

Dinilai dengan CentSpanner

No	TS	VS	R	SI
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				

No	TS	VS	R	SI
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				

Dinilai dengan CentSpanner

Dinilai dengan CentSpanner

Lampiran 21. Hasil Uji Lapangan

Lampiran 14. Instrumen Uji Coba Lapangan Ke-1

ANDRIY I D HANIPAN PESERTA BERSI
GABRIE EUGENIUS "KORABU" ENTUK MEMERIKAKAN
PERUBAHAN KOSA KATA AKARA BALI

PRESTASI BELAJAR
Nama: NI Putu Raja Rama Regita
Kelas: VII E
Sekolah: SMP Negeri 5 Singaperbangsa
Tanggal: 06/10/2018

Pengantar
Pengantar pengantar berikut menggunakan capaian penerapan dalam bentuk pengantar-pengantar (Garis Edisi) "KORABU" untuk Mengetahui Perubahan Kosa Kata Akara Bali Pada Siswa Kelas VII E SMP Negeri 5 Singaperbangsa.

Siswa di kelas ini diberikan dalam satu penyusunan. Setelah pengantar ini pengantar berikut pengantar yang diberikan dengan masalah pada masing-masing (1) pada setiap satu bagian. (Pilih jawaban yang benar)

STTS	ST	KS	S	SA
Keterangan: STT = Sangat Tidak Sesuai, TS = Tidak Sesuai, KS = Kurang Sesuai, S = Sesuai, SA = Sangat Sesuai				

Dari yang diberikan ini akan menggunakan pengantar berikut di bawah ini. Siswa ini, siswa diberikan pengantar yang akan diberikan dengan jawaban dan jawaban (pilih jawaban yang benar)

No.	Pernyataan	STT	TS	KS	S	SA
1.	Saya merasa sangat senang dengan media pembelajaran (Garis Edisi) "KORABU" dalam proses pembelajaran Bahasa Bali karena bentuk materi yang jelas dan menarik.					✓

Diambil dengan CamScanner

149

No.	Pernyataan	STT	TS	KS	S	SA
1.	Saya merasa sangat senang dengan media pembelajaran (Garis Edisi) "KORABU" dalam proses pembelajaran Bahasa Bali karena bentuk materi yang jelas dan menarik.					✓
2.	Dengan adanya media pembelajaran (Garis Edisi) "KORABU" saya merasa lebih mudah dalam belajar karena bentuk materi yang jelas dan menarik.					✓
3.	Saya merasa senang dalam menggunakan media pembelajaran (Garis Edisi) "KORABU" untuk pembelajaran.					✓
4.	Saya merasa senang dalam menggunakan media pembelajaran (Garis Edisi) "KORABU" untuk pembelajaran.					✓
5.	Dengan adanya media pembelajaran (Garis Edisi) "KORABU" saya merasa lebih mudah dalam belajar karena bentuk materi yang jelas dan menarik.					✓
6.	Media pembelajaran (Garis Edisi) "KORABU" saya rasa					✓

Diambil dengan CamScanner

150

1.	Dengan adanya media pembelajaran (Garis Edisi) "KORABU" saya merasa lebih mudah dalam belajar karena bentuk materi yang jelas dan menarik.					✓
2.	Saya merasa senang dalam menggunakan media pembelajaran (Garis Edisi) "KORABU" untuk pembelajaran.					✓
3.	Dengan menggunakan media pembelajaran (Garis Edisi) "KORABU" saya merasa lebih mudah dalam belajar karena bentuk materi yang jelas dan menarik.					✓
4.	Saya merasa senang dalam menggunakan media pembelajaran (Garis Edisi) "KORABU" untuk pembelajaran.					✓
5.	Dengan adanya media pembelajaran (Garis Edisi) "KORABU" saya merasa lebih mudah dalam belajar karena bentuk materi yang jelas dan menarik.					✓
6.	Media pembelajaran (Garis Edisi) "KORABU" saya rasa					✓

Diambil dengan CamScanner

151

13.	Dengan menggunakan media pembelajaran (Garis Edisi) "KORABU" pembelajaran akan lebih mudah untuk siswa.					✓
14.	Sebelum dalam media pembelajaran (Garis Edisi) "KORABU" saya merasa lebih mudah dalam belajar karena bentuk materi yang jelas dan menarik.					✓
15.	Saya merasa senang dalam menggunakan media pembelajaran (Garis Edisi) "KORABU" untuk pembelajaran.					✓

Diambil dengan CamScanner

Templat 18. Jawaban Uji Coba Subjek Rata

ANALISIS UJI KEPUAN PESERTA BERSAMA
GABUNGAN "KORAN" UNTUK MEMINIMALKAN
PERUBAHAN KOSA KATA AKARA BALI

IDENTITAS RESPONDEN
Nama: NI Putu Raja Rama Regia
Kelas: VII F
Materi: Subjek Rata
Tanggal: 18/10/20

Pengantar
Pengantar-pengantar berikut menggunakan subjek peserta didik
untuk pengantar-pengantar: Uraian "KORAN" Untuk
Meminimalkan Perubahan Kosa Kata Akara Bali Pada Akara Bali
Materi 1 Pengantar

Isi materi yang diberikan dalam uraian pengantar. Untuk pengantar ini
pengantar tersebut pengantar yang diberikan dengan materi dalam uraian (1)
yang ada dan pengantar. Untuk uraian ini.

ST	ST	ST	ST	ST
1	2	3	4	5

Isi materi yang diberikan dalam uraian pengantar. Untuk pengantar ini
pengantar tersebut pengantar yang diberikan dengan materi dalam uraian (1)
yang ada dan pengantar. Untuk uraian ini.

ST	ST	ST	ST	ST
1	2	3	4	5

1. Diambil dengan CamScanner

128

No.	Pengantar	ST	ST	ST	ST	ST
1.	Isi materi yang menggunakan materi pengantar Uraian "KORAN" "KORAN" dalam proses pengantar. Untuk itu akan berisi materi yang ada dan materi.					✓
2.	Dengan uraian materi pengantar Uraian "KORAN" "KORAN" ini materi yang ada dan materi materi yang ada dan materi.					✓
3.	Isi materi yang diberikan dalam uraian materi pengantar Uraian "KORAN" "KORAN" materi pengantar.					✓
4.	Isi materi yang diberikan dalam uraian materi pengantar Uraian "KORAN" "KORAN" materi pengantar.					✓
5.	Dengan uraian materi pengantar Uraian "KORAN" "KORAN" ini materi yang ada dan materi materi yang ada dan materi.					✓
6.	Isi materi yang diberikan dalam uraian materi pengantar Uraian "KORAN" "KORAN" materi pengantar.					✓

1. Diambil dengan CamScanner

129

No.	Pengantar	ST	ST	ST	ST	ST
1.	Isi materi yang menggunakan materi pengantar Uraian "KORAN" "KORAN" dalam proses pengantar. Untuk itu akan berisi materi yang ada dan materi.					✓
2.	Dengan uraian materi pengantar Uraian "KORAN" "KORAN" ini materi yang ada dan materi materi yang ada dan materi.					✓
3.	Isi materi yang diberikan dalam uraian materi pengantar Uraian "KORAN" "KORAN" materi pengantar.					✓
4.	Isi materi yang diberikan dalam uraian materi pengantar Uraian "KORAN" "KORAN" materi pengantar.					✓
5.	Isi materi yang diberikan dalam uraian materi pengantar Uraian "KORAN" "KORAN" materi pengantar.					✓
6.	Isi materi yang diberikan dalam uraian materi pengantar Uraian "KORAN" "KORAN" materi pengantar.					✓
7.	Isi materi yang diberikan dalam uraian materi pengantar Uraian "KORAN" "KORAN" materi pengantar.					✓
8.	Isi materi yang diberikan dalam uraian materi pengantar Uraian "KORAN" "KORAN" materi pengantar.					✓
9.	Isi materi yang diberikan dalam uraian materi pengantar Uraian "KORAN" "KORAN" materi pengantar.					✓
10.	Isi materi yang diberikan dalam uraian materi pengantar Uraian "KORAN" "KORAN" materi pengantar.					✓
11.	Isi materi yang diberikan dalam uraian materi pengantar Uraian "KORAN" "KORAN" materi pengantar.					✓
12.	Isi materi yang diberikan dalam uraian materi pengantar Uraian "KORAN" "KORAN" materi pengantar.					✓

1. Diambil dengan CamScanner

130

No.	Pengantar	ST	ST	ST	ST	ST
13.	Isi materi yang menggunakan materi pengantar Uraian "KORAN" "KORAN" dalam proses pengantar. Untuk itu akan berisi materi yang ada dan materi.					✓
14.	Isi materi yang diberikan dalam uraian materi pengantar Uraian "KORAN" "KORAN" materi pengantar.					✓
15.	Isi materi yang diberikan dalam uraian materi pengantar Uraian "KORAN" "KORAN" materi pengantar.					✓

1. Diambil dengan CamScanner

[illegible]

KETERANGAN					
1	Apakah semua hasil pengamatan sudah pendaftaran? (Garis tidak "KURANG" dalam proses pendaftaran. Apakah hasil hasil telah tertera yang ada dalam daftar)				✓
2	Apakah semua hasil pendaftaran Garis tidak "KURANG" dan tidak hasil semua dalam daftar atau pendaftaran dalam hasil yang dijawab dari hasil hasil yang yang ada dalam pendaftaran.				✓
3	Apakah semua hasil pendaftaran dalam hasil pendaftaran. (Garis tidak tertera dalam "KURANG")				✓
4	Apakah semua pendaftaran dan daftar hasil pendaftaran. (Garis tidak tertera dalam hasil pendaftaran.)				✓
5	Apakah semua hasil pendaftaran (Garis tidak "KURANG", dan tidak semua dalam daftar hasil pendaftaran, apakah hasil pendaftaran dalam daftar hasil pendaftaran pendaftaran tertera dalam daftar daftar hasil pendaftaran)				✓
6	Apakah semua pendaftaran. (Garis tidak tertera dalam "KURANG" dan tidak semua dalam pendaftaran pendaftaran dalam hasil pendaftaran daftar hasil pendaftaran)				✓

7.	Dianggap sebagai media pembelajaran Guru Edukatif "GURUKA" yang telah tersebutnya dalam hal ini telah diketahui sebagai media yang telah pernah digunakan.				✓
8.	Terdapat lebih dari satu media pembelajaran yang telah digunakan dalam hal ini media pembelajaran Guru Edukatif "GURUKA".				✓
9.	Dianggap sebagai media pembelajaran Guru Edukatif "GURUKA" pada saat kegiatan belajar ini berlangsung pada saat diketahui bahwa, yang dianggap sebagai media pembelajaran ini.				✓
10.	Diperoleh lebih dari satu hal yang digunakan sebagai media pembelajaran Guru Edukatif "GURUKA".				✓
11.	Dianggap sebagai media pembelajaran dalam hal ini "GURUKA" yang diketahui bahwa, yang dianggap sebagai media pembelajaran ini.				✓
12.	Media pembelajaran Guru Edukatif "GURUKA" yang digunakan dalam pembelajaran merupakan media pembelajaran yang diketahui.				✓

[illegible]

Lampiran 14. Instrumen Uji Coba Lembar Soal

ANGKET KU BAHAN PEMBELAJARAN
GAMBARAN 'KULIAH' MATA KULIAHAN PEMERIKSAAN
KATA KUNYU

Nama: Siti Nurul Huda
Jenis: SMK Negeri 5 Surabaya
Tahun: 2020/2021
Tanggal: 20/01/2021

Isi: Penyusunan

Penyusunan adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa untuk menyusun materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang akan disampaikan oleh guru.

Berikut ini adalah daftar pertanyaan yang akan diajukan kepada siswa:

No	1	2	3	4	5
1	1. Apa itu penyusunan?				
2	2. Apa itu penyusunan?				
3	3. Apa itu penyusunan?				
4	4. Apa itu penyusunan?				
5	5. Apa itu penyusunan?				

Isi: Penyusunan

Penyusunan adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa untuk menyusun materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang akan disampaikan oleh guru.

Berikut ini adalah daftar pertanyaan yang akan diajukan kepada siswa:

No	1	2	3	4	5
1	1. Apa itu penyusunan?				
2	2. Apa itu penyusunan?				
3	3. Apa itu penyusunan?				
4	4. Apa itu penyusunan?				
5	5. Apa itu penyusunan?				

1. Diambil dengan CamScanner

Lampiran 14. Instrumen Uji Coba Lembar Soal

ANGKET KU BAHAN PEMBELAJARAN
GAMBARAN 'KULIAH' MATA KULIAHAN PEMERIKSAAN
KATA KUNYU

Nama: Siti Nurul Huda
Jenis: SMK Negeri 5 Surabaya
Tahun: 2020/2021
Tanggal: 20/01/2021

Isi: Penyusunan

Penyusunan adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa untuk menyusun materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang akan disampaikan oleh guru.

Berikut ini adalah daftar pertanyaan yang akan diajukan kepada siswa:

No	1	2	3	4	5
1	1. Apa itu penyusunan?				
2	2. Apa itu penyusunan?				
3	3. Apa itu penyusunan?				
4	4. Apa itu penyusunan?				
5	5. Apa itu penyusunan?				

Isi: Penyusunan

Penyusunan adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa untuk menyusun materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang akan disampaikan oleh guru.

Berikut ini adalah daftar pertanyaan yang akan diajukan kepada siswa:

No	1	2	3	4	5
1	1. Apa itu penyusunan?				
2	2. Apa itu penyusunan?				
3	3. Apa itu penyusunan?				
4	4. Apa itu penyusunan?				
5	5. Apa itu penyusunan?				

2. Diambil dengan CamScanner

Lampiran 14. Instrumen Uji Coba Lembar Soal

ANGKET KU BAHAN PEMBELAJARAN
GAMBARAN 'KULIAH' MATA KULIAHAN PEMERIKSAAN
KATA KUNYU

Nama: Siti Nurul Huda
Jenis: SMK Negeri 5 Surabaya
Tahun: 2020/2021
Tanggal: 20/01/2021

Isi: Penyusunan

Penyusunan adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa untuk menyusun materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang akan disampaikan oleh guru.

Berikut ini adalah daftar pertanyaan yang akan diajukan kepada siswa:

No	1	2	3	4	5
1	1. Apa itu penyusunan?				
2	2. Apa itu penyusunan?				
3	3. Apa itu penyusunan?				
4	4. Apa itu penyusunan?				
5	5. Apa itu penyusunan?				

Isi: Penyusunan

Penyusunan adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa untuk menyusun materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang akan disampaikan oleh guru.

Berikut ini adalah daftar pertanyaan yang akan diajukan kepada siswa:

No	1	2	3	4	5
1	1. Apa itu penyusunan?				
2	2. Apa itu penyusunan?				
3	3. Apa itu penyusunan?				
4	4. Apa itu penyusunan?				
5	5. Apa itu penyusunan?				

3. Diambil dengan CamScanner

Lampiran 14. Instrumen Uji Coba Lembar Soal

ANGKET KU BAHAN PEMBELAJARAN
GAMBARAN 'KULIAH' MATA KULIAHAN PEMERIKSAAN
KATA KUNYU

Nama: Siti Nurul Huda
Jenis: SMK Negeri 5 Surabaya
Tahun: 2020/2021
Tanggal: 20/01/2021

Isi: Penyusunan

Penyusunan adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa untuk menyusun materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang akan disampaikan oleh guru.

Berikut ini adalah daftar pertanyaan yang akan diajukan kepada siswa:

No	1	2	3	4	5
1	1. Apa itu penyusunan?				
2	2. Apa itu penyusunan?				
3	3. Apa itu penyusunan?				
4	4. Apa itu penyusunan?				
5	5. Apa itu penyusunan?				

Isi: Penyusunan

Penyusunan adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa untuk menyusun materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang akan disampaikan oleh guru.

Berikut ini adalah daftar pertanyaan yang akan diajukan kepada siswa:

No	1	2	3	4	5
1	1. Apa itu penyusunan?				
2	2. Apa itu penyusunan?				
3	3. Apa itu penyusunan?				
4	4. Apa itu penyusunan?				
5	5. Apa itu penyusunan?				

4. Diambil dengan CamScanner

[illegible]

1	Sept apakah proses pengembangan media pembelajaran Guru Sekolah "KORALA" akan dilaksanakan? Berapa kali berapa kali materi yang perlu itu sendiri				✓
2	Sejauh apakah media pembelajaran Guru Sekolah "KORALA" akan media lebih menarik dalam belajar maka pelajaran tersebut kali belajar akan kali belajar lebih menarik yang akan dalam pengajaran		✓		
3	Harap sudah belajar bahwa kali dapat membantu media pembelajaran belajar kali dengan teman Sekolah "KORALA"				✓
4	Seja apakah perkembangan ini membantu media pembelajaran Guru Sekolah "KORALA" yang belajar dalam belajar materi-materi pembelajaran	✓			
5	Sejauh apakah media pembelajaran Guru Sekolah "KORALA" akan dapat menarik dalam belajar maka pelajaran belajar kali kemudian akan menarik akan kali belajar pelajaran tersebut menarik dengan baik		✓		
6	Adakah media pembelajaran Guru Sekolah "KORALA" yang akan membantu pembelajaran belajar kali sehingga menarik yang menarik di sekitar kita	✓			

5.	Sebagaimana media pembelajaran Guru Edukasi "KOSARA", yang telah tersebutlah akan lebih banyak terdapat kemungkinan untuk lebih banyak terdapat kemungkinan untuk lebih banyak terdapat	✓		
6.	Guru Edukasi yang memiliki banyak kemungkinan untuk lebih banyak terdapat kemungkinan untuk lebih banyak terdapat kemungkinan untuk lebih banyak terdapat	✓		
7.	Sebagaimana program media pembelajaran Guru Edukasi "KOSARA" yang telah terdapat kemungkinan untuk lebih banyak terdapat kemungkinan untuk lebih banyak terdapat			✓
8.	Guru Edukasi yang memiliki banyak kemungkinan untuk lebih banyak terdapat kemungkinan untuk lebih banyak terdapat kemungkinan untuk lebih banyak terdapat			✓
9.	Sebagaimana media pembelajaran Guru Edukasi "KOSARA", yang telah tersebutlah akan lebih banyak terdapat kemungkinan untuk lebih banyak terdapat			✓
10.	Guru Edukasi yang memiliki banyak kemungkinan untuk lebih banyak terdapat kemungkinan untuk lebih banyak terdapat kemungkinan untuk lebih banyak terdapat			✓
11.	Sebagaimana media pembelajaran Guru Edukasi "KOSARA", yang telah tersebutlah akan lebih banyak terdapat kemungkinan untuk lebih banyak terdapat			✓
12.	Media pembelajaran Guru Edukasi "KOSARA" yang telah terdapat kemungkinan untuk lebih banyak terdapat kemungkinan untuk lebih banyak terdapat			✓

17	Siapa yang memiliki buku peduligara dari Ekaok "KORAKA" peduligara akan di berikan satu juta					✓
18	Si manakah yang memiliki peduligara dari Ekaok "KORAKA" akan diberikan dua juta akan ada					✓
19	Siapa memiliki peduligara dari peduligara dari Ekaok "KORAKA" pada peduligara lainnya					✓

Lampiran 14. Jawabanan SP-04a Sekolah Raud

ANDREW LEBERSON ROBERTA RENDI
GUNE (GURUKAT) TOSMANI & ESTER WIDYANINGSIKAN
PENGABRIAN KONA KATA AMANAH BALI

IDENTITAS RESPONDEN

Nama: Ni Putu Ayu Rama Septra
Kelas: VII F
Sekolah: SMP Negeri 5 Singaperbangsa
Tanggal: 06/10/18

Pengantar:

Penyusunan penyusunan berikut menggunakan tujuan utama untuk
membantu penyusunan Pengantar Guru (Gurukata) "WIDYANINGSIKAN" untuk
Membantu dan Peningkatan Guru Rata-Rata dari Puluhan Sekolah VII SD SMP
Negeri 5 Singaperbangsa

Dengan melakukan penelitian ini akan yang akan. Berikut tanggapan dari
penelitian tersebut penyusunan yang dipaparkan dengan membuat hasil wawancara (di
pilih salah satu pilihan. Pilihan tersebut adalah

ST1	ST2	ST3	ST4	ST5
Aspeknya: ST1 – Ruang Teks, ST2 – Teks, ST3 – Ruang Teks, ST4 – Ruang Teks, ST5 – Ruang Teks				

ST – Ruang, ST2 – Ruang Teks, ST3 – Ruang Teks, ST4 – Ruang Teks, ST5 – Ruang Teks

Dari yang dibuat tidak akan menggunakan prosedur belajar di sekolah. Untuk
kegiatan ini, tidak termasuk dalam penyusunan yang akan dibuat dan akan
menjadi bagian dari penyusunan.

No	Pernyataan	Jawab			
		ST1	ST2	ST3	ST4
1	Apakah secara umum menggunakan media pembelajaran Guru (Gurukata) "WIDYANINGSIKAN" dalam proses pembelajaran? Apakah bagi Guru Rata-Rata yang akan membuat.				

No.	Pernyataan	Ya			
		1	2	3	4
1	Saya merasa sering mengalami stres pada kegiatan kerja sehari-hari karena pekerjaan yang harus saya selesaikan.				✓
2	Terjadi adanya stres pada kegiatan kerja sehari-hari karena saya merasa ada beban yang harus saya selesaikan.				✓
3	Saya merasa terbalut dalam kegiatan kerja sehari-hari karena saya merasa ada beban yang harus saya selesaikan.			✓	
4	Saya merasa terbalut dalam kegiatan kerja sehari-hari karena saya merasa ada beban yang harus saya selesaikan.			✓	
5	Terjadi adanya stres pada kegiatan kerja sehari-hari karena saya merasa ada beban yang harus saya selesaikan.				✓
6	Saya merasa terbalut dalam kegiatan kerja sehari-hari karena saya merasa ada beban yang harus saya selesaikan.				✓

No	Kategori	Ya	Tidak	Tidak Tahu
1.	Menentukan penggabungan melalui rumus yang berlaku di sekolah saya.			
2.	Dengan adanya media pembelajaran Game Edukatif "KORANA", saya lebih memahami materi dengan menggunakan hal yang lebih menarik serta kreatif.		✓	
3.	Saya lebih bisa memahami materi pelajaran dengan menggunakan pembelajaran Game Edukatif "KORANA".		✓	
4.	Dengan menggunakan media pembelajaran Game Edukatif "KORANA" pada masa persiapan dalam hal ilmu saya pada saat akan belu, saya menjadi merasa semangat pembelajaran di kelas.			✓
5.	Saya lebih tertarik belajar menggunakan media pembelajaran Game Edukatif "KORANA".		✓	
6.	Dengan adanya media pembelajaran Game Edukatif "KORANA", saya merasa lebih semangat dalam belajar karena saya lebih tertarik media Game Edukatif "KORANA".		✓	
7.	Dengan adanya media pembelajaran Game Edukatif "KORANA", saya merasa lebih semangat dalam belajar karena saya lebih tertarik media Game Edukatif "KORANA".		✓	
8.	Media pembelajaran Game Edukatif "KORANA" yang digunakan dalam pembelajaran memiliki nilai dalam pembelajaran sangat penting.		✓	
9.	Media pembelajaran Game Edukatif "KORANA" yang digunakan dalam pembelajaran memiliki nilai dalam pembelajaran sangat penting.		✓	

13.	Sejra perkembangan media pembelajaran - Gagne (tabel)						✓
14.	Sejra media dalam media pembelajaran - Gagne (tabel)						✓
15.	Sejra perkembangan teknologi media pembelajaran - Gagne (tabel)						✓

[illegible]

 [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

1	Apakah proses pengembangan media pembelajaran (Garis Baku? "KODARA" atau grafik pembelajaran bahwa ini harus secara tepat yang ini dan harus.				✓
2	Apakah media media pembelajaran (Garis Baku? "KODARA" atau media lebih untuk akan harus ini sebagai bahan ini belajar akan ini karena lebih awal yang ini dan-menggunakan.		✓		
3	Harus media belajar bahwa ini akan merupakan media pembelajaran bahwa ini dengan Garis Baku? "KODARA"				✓
4	Apakah konsep perkembangan ini karena media pembelajaran (Garis Baku? "KODARA" yang ini harus akan akan-menggunakan pembelajaran.	✓			
5	Apakah konsep media pembelajaran (Garis Baku? "KODARA" atau proses akan akan belajar akan sebagai bahan ini akan-menggunakan yang akan ini karena pengantar akan-menggunakan menggunakan.		✓		
6	Media media pembelajaran (Garis Baku? "KODARA" atau ini akan merupakan pengembangan pembelajaran bahwa ini adalah media yang harus di dalam ini.	✓			

Quinta Jergas Cendanes

7.	Dengan adanya media pembelajaran Game Edukatif "KOGARA", para ahli matematika dalam belajar lebih baik karena dapat meningkatkan hasil yang telah pernah ada sebelumnya		☒		
8.	Saya lebih bisa memahami materi pelajaran karena hasil dengan menggunakan media pembelajaran Game Edukatif "KOGARA"		☒		
9.	Dengan penggunaan media pembelajaran Game Edukatif "KOGARA" pada saat pelajaran bahasa kita semakin paham materi apa itu, saya sangat senang mengikuti pembelajaran di kelas.				☒
10.	Saya lebih aktif ketika menggunakan media baru khususnya menggunakan media permainan Game Edukatif "KOGARA".				☒
11.	Dengan adanya media pembelajaran Game Edukatif "KOGARA", saya akan terus semangat media dalam belajar bahasa-bahasa				☒
12.	Media pembelajaran Game Edukatif "KOGARA" yang digunakan dalam pembelajaran matematika, saya akan pahami dan terus akan lebih				☒

© 2012 dengan Cendekia

10	Bagian integrasi dari perhitungan Eam (Eam) "SOLAR" pada bagian struktur struktur yang ada.					✓
11	Bagian dari struktur perantara Eam (Eam) "SOLAR" yang terletak di bagian atas dari struktur.					✓
12	Bagian dari struktur perantara perantara Eam (Eam) "SOLAR" pada bagian struktur.					✓

Quinta pergunta Cam-Quero

Lampiran 15. Instrumen Uji Coba Skema Hasil
ANALISIS KELOMPOK PEMBELAJARAN
GURU/KELOMPOK "KORAN" UNTUK PENINGKATAN PEMAHAMAN KEMAH
KATA ALKIMIA KIMIA

IDENTITAS RESPONDEN
Nama: Budi Ajiyanti, S.Pd
Jenis: SD
Masa: SDP 2.5000
Tempat: Bekasi 0000

Pengantar:
Instrumen pengantar untuk pengantar yang akan
dikirimkan kepada Guru/KELOMPOK "KORAN" untuk memahami
Kemah KATA ALKIMIA KIMIA dan Peta Hasil KATA ALKIMIA KIMIA
KATA ALKIMIA KIMIA

Instrumen pengantar untuk pengantar yang akan
dikirimkan kepada Guru/KELOMPOK "KORAN" untuk memahami
Kemah KATA ALKIMIA KIMIA dan Peta Hasil KATA ALKIMIA KIMIA
KATA ALKIMIA KIMIA

Instrumen pengantar untuk pengantar yang akan
dikirimkan kepada Guru/KELOMPOK "KORAN" untuk memahami
Kemah KATA ALKIMIA KIMIA dan Peta Hasil KATA ALKIMIA KIMIA
KATA ALKIMIA KIMIA

Instrumen pengantar untuk pengantar yang akan
dikirimkan kepada Guru/KELOMPOK "KORAN" untuk memahami
Kemah KATA ALKIMIA KIMIA dan Peta Hasil KATA ALKIMIA KIMIA
KATA ALKIMIA KIMIA

No	Item	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Item ini akan digunakan untuk pengantar Guru/KELOMPOK "KORAN" untuk memahami Kemah KATA ALKIMIA KIMIA dan Peta Hasil KATA ALKIMIA KIMIA KATA ALKIMIA KIMIA				

No	Item	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Item ini akan digunakan untuk pengantar Guru/KELOMPOK "KORAN" untuk memahami Kemah KATA ALKIMIA KIMIA dan Peta Hasil KATA ALKIMIA KIMIA KATA ALKIMIA KIMIA				
2	Item ini akan digunakan untuk pengantar Guru/KELOMPOK "KORAN" untuk memahami Kemah KATA ALKIMIA KIMIA dan Peta Hasil KATA ALKIMIA KIMIA KATA ALKIMIA KIMIA				
3	Item ini akan digunakan untuk pengantar Guru/KELOMPOK "KORAN" untuk memahami Kemah KATA ALKIMIA KIMIA dan Peta Hasil KATA ALKIMIA KIMIA KATA ALKIMIA KIMIA				
4	Item ini akan digunakan untuk pengantar Guru/KELOMPOK "KORAN" untuk memahami Kemah KATA ALKIMIA KIMIA dan Peta Hasil KATA ALKIMIA KIMIA KATA ALKIMIA KIMIA				
5	Item ini akan digunakan untuk pengantar Guru/KELOMPOK "KORAN" untuk memahami Kemah KATA ALKIMIA KIMIA dan Peta Hasil KATA ALKIMIA KIMIA KATA ALKIMIA KIMIA				
6	Item ini akan digunakan untuk pengantar Guru/KELOMPOK "KORAN" untuk memahami Kemah KATA ALKIMIA KIMIA dan Peta Hasil KATA ALKIMIA KIMIA KATA ALKIMIA KIMIA				

1. Diambil dengan Cendekia

2. Diambil dengan Cendekia

1	Item ini akan digunakan untuk pengantar Guru/KELOMPOK "KORAN" untuk memahami Kemah KATA ALKIMIA KIMIA dan Peta Hasil KATA ALKIMIA KIMIA KATA ALKIMIA KIMIA				
2	Item ini akan digunakan untuk pengantar Guru/KELOMPOK "KORAN" untuk memahami Kemah KATA ALKIMIA KIMIA dan Peta Hasil KATA ALKIMIA KIMIA KATA ALKIMIA KIMIA				
3	Item ini akan digunakan untuk pengantar Guru/KELOMPOK "KORAN" untuk memahami Kemah KATA ALKIMIA KIMIA dan Peta Hasil KATA ALKIMIA KIMIA KATA ALKIMIA KIMIA				
4	Item ini akan digunakan untuk pengantar Guru/KELOMPOK "KORAN" untuk memahami Kemah KATA ALKIMIA KIMIA dan Peta Hasil KATA ALKIMIA KIMIA KATA ALKIMIA KIMIA				
5	Item ini akan digunakan untuk pengantar Guru/KELOMPOK "KORAN" untuk memahami Kemah KATA ALKIMIA KIMIA dan Peta Hasil KATA ALKIMIA KIMIA KATA ALKIMIA KIMIA				
6	Item ini akan digunakan untuk pengantar Guru/KELOMPOK "KORAN" untuk memahami Kemah KATA ALKIMIA KIMIA dan Peta Hasil KATA ALKIMIA KIMIA KATA ALKIMIA KIMIA				
7	Item ini akan digunakan untuk pengantar Guru/KELOMPOK "KORAN" untuk memahami Kemah KATA ALKIMIA KIMIA dan Peta Hasil KATA ALKIMIA KIMIA KATA ALKIMIA KIMIA				
8	Item ini akan digunakan untuk pengantar Guru/KELOMPOK "KORAN" untuk memahami Kemah KATA ALKIMIA KIMIA dan Peta Hasil KATA ALKIMIA KIMIA KATA ALKIMIA KIMIA				
9	Item ini akan digunakan untuk pengantar Guru/KELOMPOK "KORAN" untuk memahami Kemah KATA ALKIMIA KIMIA dan Peta Hasil KATA ALKIMIA KIMIA KATA ALKIMIA KIMIA				
10	Item ini akan digunakan untuk pengantar Guru/KELOMPOK "KORAN" untuk memahami Kemah KATA ALKIMIA KIMIA dan Peta Hasil KATA ALKIMIA KIMIA KATA ALKIMIA KIMIA				
11	Item ini akan digunakan untuk pengantar Guru/KELOMPOK "KORAN" untuk memahami Kemah KATA ALKIMIA KIMIA dan Peta Hasil KATA ALKIMIA KIMIA KATA ALKIMIA KIMIA				
12	Item ini akan digunakan untuk pengantar Guru/KELOMPOK "KORAN" untuk memahami Kemah KATA ALKIMIA KIMIA dan Peta Hasil KATA ALKIMIA KIMIA KATA ALKIMIA KIMIA				

13	Item ini akan digunakan untuk pengantar Guru/KELOMPOK "KORAN" untuk memahami Kemah KATA ALKIMIA KIMIA dan Peta Hasil KATA ALKIMIA KIMIA KATA ALKIMIA KIMIA				
14	Item ini akan digunakan untuk pengantar Guru/KELOMPOK "KORAN" untuk memahami Kemah KATA ALKIMIA KIMIA dan Peta Hasil KATA ALKIMIA KIMIA KATA ALKIMIA KIMIA				
15	Item ini akan digunakan untuk pengantar Guru/KELOMPOK "KORAN" untuk memahami Kemah KATA ALKIMIA KIMIA dan Peta Hasil KATA ALKIMIA KIMIA KATA ALKIMIA KIMIA				

3. Diambil dengan Cendekia

4. Diambil dengan Cendekia

Lampiran 22. Pretest

ANGKET UJI RESPONDEN PESERTA DIDIK GAME EDUKATIF " KOSARA " UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOSA KATA AKSARA BALI Form tes pretest Game Edukatif " KOSARA "

Pernyataan - pernyataan berikut menggambarkan respon peserta didik terhadap pengembangan Game Edukatif " KOSARA " untuk meningkatkan Pemahaman Kosakata Aksara Bali Pada Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 3 Singaraja. Pernyataan - pernyataan berikut ini menggambarkan respon peserta didik terhadap pengembangan Game Edukatif " KOSARA " untuk meningkatkan Pemahaman Kosakata Aksara Bali Pada Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 3 Singaraja. Semua indikator dikemas dalam suatu pernyataan. Berilah tanggapan atau pendapat terhadap pernyataan yang diajukan dengan memberi tanda centang (•) pada salah satu pilihan. Pilihan tersebut adalah : STS - TS - KS - S - SS
Keterangan: STS = Sangat Tidak Setuju, TS = Tidak Setuju, KS = Kurang Setuju, S = Setuju, SS = Sangat Setuju.
Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur - jujur nya.

Saya merasa termotivasi untuk belajar Aksara Bali karena penting untuk melestarikan Budaya Bali.

☐ Sangat setuju
☐ Setuju
☐ Kurang setuju
☐ Tidak setuju
☐ Sangat tidak setuju

Saya aktif bertanya kepada guru jika ada materi Aksara Bali yang tidak saya pahami.

☐ Sangat tidak setuju
☐ Tidak setuju
☐ Kurang setuju
☐ Setuju
☐ Sangat Setuju

Saya aktif bertanya kepada guru jika ada materi Aksara Bali yang tidak saya pahami.

☐ Sangat tidak setuju
☐ Tidak setuju
☐ Kurang setuju
☐ Setuju
☐ Sangat Setuju

Materi pelajaran Aksara Bali yang diajarkan di sekolah mudah untuk dipahami *

☐ Sangat setuju
☐ Setuju
☐ Kurang setuju
☐ Tidak setuju
☐ Sangat tidak setuju

Saya setuju jika pelajaran Aksara Bali lebih banyak memanfaatkan media digital misal aplikasi game KOSARA 2D ini.

☐ Sangat setuju
☐ Setuju
☐ Kurang setuju
☐ Tidak setuju
☐ Sangat tidak setuju

Saya merasa senang dan tertarik untuk mengikuti pelajaran Aksara Bali. *

☐ Sangat setuju
☐ Setuju
☐ Kurang setuju
☐ Tidak setuju
☐ Sangat tidak setuju

Saya merasa termotivasi untuk belajar Aksara Bali karena penting untuk melestarikan budaya Bali.

☐ Sangat setuju
☐ Setuju

Seluruhnya, saya puas dengan penyelenggaraan mata pelajaran Aksara Bali di sekolah saat ini.

☐ Sangat setuju

Buku ajar dan sumber belajar yang digunakan di sekolah sudah cukup mendukung pembelajaran Aksara Bali.

- ☐ Sangat setuju
- ☐ Setuju
- ☐ Kurang setuju
- ☐ Tidak setuju
- ☐ Sangat tidak setuju

Saya merasa kesulitan dalam menulis dan membaca Aksara Bali dengan benar. *

- ☐ Sangat setuju
- ☐ Setuju
- ☐ Kurang setuju
- ☐ Tidak setuju
- ☐ Sangat tidak setuju

Saya setuju jika pelajaran Aksara Bali lebih banyak memanfaatkan media digital misal aplikasi game KOSARA 2D ini.

- ☐ Sangat setuju
- ☐ Setuju
- ☐ Kurang setuju
- ☐ Tidak setuju
- ☐ Sangat tidak setuju

Secara keseluruhan, saya puas dengan penyelenggaraan mata pelajaran Aksara Bali di sekolah saat ini.

- ☐ Sangat setuju

Secara keseluruhan, saya puas dengan penyelenggaraan mata pelajaran Aksara Bali di sekolah saat ini.

- ☐ Sangat setuju
- ☐ Setuju
- ☐ Kurang setuju
- ☐ Tidak setuju
- ☐ Sangat tidak setuju



Lampiran 23. Perlakuan Game

ANGKET UJI RESPONDEN PESERTA DIDIK GAME EDUKATIF " KOSARA " UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOSA KATA AKSARA BALI Form tes perlakuan Game Edukatif " KOSARA "

Pernyataan - pernyataan berikut menggambarkan respon peserta didik terhadap pengembangan

Game Edukatif " KOSARA " untuk meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Aksara Bali Pada Siswa Kelas VII

Di SMP Negeri 3 Singaraja. Pernyataan - pernyataan berikut menggambarkan respon peserta didik terhadap pengembangan Game Edukatif " KOSARA " untuk meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Aksara Bali Pada Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 3 Singaraja. Semua indikator dikemas dalam suatu pernyataan. Berilah tanggapan atau pendapat terhadap pernyataan yang diajukan dengan memberi tanda centang (•) pada salah satu pilihan. Pilih tersebut adalah : **STS TS KS S SS**

Keterangan : STS = Sangat Tidak Setuju, TS = Tidak Setuju, KS = Kurang Setuju, S = Setuju, SS = Sangat Setuju.

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur - jujur nya.

desakputuningrum@gmail.com [Ganti akun](#)



Tidak dibagikan



desakputuningrum@gmail.com [Ganti akun](#)



Tidak dibagikan

* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

Nama Lengkap *

Jawaban Anda

Kelas *

Jawaban Anda

Sekolah *

Jawaban Anda



Sekolah *

Jawaban Anda

Tanggal *

Jawaban Anda

Permainan game edukatif KOSARA 2D ini menyenangkan untuk dimainkan. *

- ☐ Sangat setuju
- ☐ Setuju
- ☐ Kurang setuju
- ☐ Tidak Setuju
- ☐ Sangat tidak setuju



Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar aksara Bali setelah bermain game KOSARA 2D ini. *

- ☐ Sangat setuju
- ☐ Setuju
- ☐ Kurang setuju
- ☐ Tidak setuju
- ☐ Sangat tidak setuju

Saat bermain waktu terasa berjalan cepat saat saya bermain game pembelajaran ini. *

- ☐ Sangat setuju
- ☐ Setuju
- ☐ Kurang setuju
- ☐ Tidak setuju
- ☐ Sangat tidak setuju



Visualisasi dalam game edukatif KOSARA 2D ini jelas membuat saya lebih mudah mengingat perbedaan antar aksara yang mirip. *

- ☐ Sangat setuju
- ☐ Setuju
- ☐ Kurang setuju
- ☐ Tidak setuju
- ☐ Sangat tidak setuju

Game ini membantu saya lebih mudah memahami bentuk - bentuk dasar aksara Bali Aksara Swalalita dan Aksara Wianjana *

- ☐ Sangat setuju
- ☐ Setuju
- ☐ Kurang setuju
- ☐ Tidak setuju
- ☐ Sangat tidak setuju



Saya ingin memainkan game edukatif KOSARA 2D ini lagi di lain waktu untuk berlatih. *

- ☐ Sangat setuju
- ☐ Setuju
- ☐ Kurang setuju
- ☐ Tidak setuju
- ☐ Sangat tidak setuju

Tantangan yang diberikan dalam game ini membuat saya semakin semangat untuk belajar. *

- ☐ Sangat setuju
- ☐ Setuju
- ☐ Kurang setuju
- ☐ Tidak setuju
- ☐ Sangat tidak setuju



Saya menjadi lebih mengerti fungsi dari *pengangge* (sandhangan) suara (seperti *ulu, suku, taleng*). *

- ☐ Sangat setuju
- ☐ Setuju
- ☐ Kurang setuju
- ☐ Tidak setuju
- ☐ Sangat tidak setuju

Konsep *gantungan* dan *gempelan* menjadi lebih jelas melalui contoh dalam game edukatif KOSARA 2D ini. *

- ☐ Sangat setuju
- ☐ Setuju
- ☐ Kurang setuju
- ☐ Tidak setuju
- ☐ Sangat tidak setuju



Petunjuk dan cara bermain dalam game edukatif KOSARA 2D ini sangat mudah untuk dipahami. *

- ☐ Sangat setuju
- ☐ Setuju
- ☐ Kurang setuju
- ☐ Tidak setuju
- ☐ Sangat tidak setuju

Saya tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan tombol atau menu yang ada di dalam game edukatif KOSARA 2D ini. *

- ☐ Sangat setuju
- ☐ Setuju
- ☐ Kurang setuju
- ☐ Tidak setuju
- ☐ Sangat tidak setuju



Saya tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan tombol atau menu yang ada di dalam game edukatif KOSARA 2D ini. *

- ☐ Sangat setuju
- ☐ Setuju
- ☐ Kurang setuju
- ☐ Tidak setuju
- ☐ Sangat tidak setuju

Kirim

Kosongkan formulir

Jangan pernah mengirimkan sandi melalui Google Formulir.

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google. - [Hubungi pemilik formulir](#) - [Persyaratan Layanan](#) - [Kebijakan Privasi](#)

Apakah formulir ini tampak mencurigakan? [Laporkan](#)



Lampiran 24. Dokumentasi Implementasi