



Lampiran 1. Surat Permohonan Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA
Jl. Udayana No 11 Singaraja Bali, Telp. 081999446444
Laman: <http://pasca.unpg.ganesha.ac.id>

Nomor ~~2022~~ /UN48.14.1/PT.02.05/2025
Perihal : Mohon Izin Pengambilan Data

1 September 2025

Yth.....
di.....

Dengan hormat, dalam rangka pengumpulan data untuk Penelitian Tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, bersama ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat menerima dan mengijinkan mahasiswa kami dengan identitas:

Nama : Anida Fajriani
NIM : 2429041022
Program studi : Pendidikan Dasar
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif "Kampung Cerita Digital"
Berbasis *Web* Untuk Meningkatkan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN 1
Semarapura Kangin

Untuk mendapatkan data/informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam melakukan penelitian. Demikain disampaikan, atas berkenaan dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

.....
a.n Direktur,
Wakil Direktur I,
.....
Ista Bagus Putu Arnyana
NIP. 195812311986011005

Tembusan :
1. Kepala Subbagian Program Pascasarjana
2. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 2. Instrumen Membaca Pemahaman

TES MEMBACA PEMAHAMAN

Petunjuk

- 1) Bacalah teks bacaan dengan cermat sebelum menjawab pertanyaan.
- 2) Setiap soal disajikan dalam bentuk pertanyaan pilihan ganda dengan empat alternatif jawaban (A, B, C, D).
- 3) Pilihlah satu jawaban yang paling tepat dengan cara memberi tanda silang (X) pada lembar jawaban yang telah disediakan
- 4) Baca dengan teliti setiap pilihan jawaban karena beberapa jawaban mungkin tampak mirip.

Teks untuk soal nomor 1-5

Asal Mula Danau Toba

Di sebuah lembah di Sumatra Utara, hiduplah seorang pemuda bernama Toba yang rajin dan baik hati. Suatu hari, ia pergi memancing dan mendapatkan seekor ikan emas yang bisa berbicara. Ikan itu berubah menjadi seorang gadis cantik. Mereka pun menikah dengan syarat Toba tidak boleh menceritakan asal-usul istrinya kepada siapa pun.

Mereka hidup bahagia dan memiliki seorang anak laki-laki bernama Samosir. Namun, Samosir tumbuh menjadi anak yang nakal dan sering membuat ibunya kesal. Suatu hari, Samosir mengantarkan makanan untuk ayahnya di ladang, tetapi ia malah memakan sebagian besar makanan itu. Toba yang marah besar tanpa sadar melanggar janjinya dengan menyebutkan asal-usul istrinya.

Sekejap langit mendung dan hujan turun sangat deras. Air meluap menenggelamkan lembah itu. Dari air yang melimpah terbentuklah danau yang sangat luas, yang kini dikenal sebagai Danau Toba. Di tengahnya terdapat sebuah pulau yang dinamai Pulau Samosir.

1. Apa syarat yang diminta gadis ikan kepada Toba sebelum menikah?
 - A. Tidak pergi memancing lagi
 - B. Tidak menceritakan asal-usulnya
 - C. Tidak marah kepada anaknya
 - D. Tidak meninggalkan rumah
2. Tokoh utama dan tokoh pendukung dalam cerita adalah ...
 - A. Toba dan Raja

- B. Toba dan Samosir
 - C. Samosir dan warga desa
 - D. Gadis ikan dan nelayan
3. Mengapa terjadi banjir besar dalam cerita tersebut?
 - A. Karena hujan alami
 - B. Karena Toba melanggar janjinya
 - C. Karena Samosir membuat bendungan
 - D. Karena desa berada di lembah
 4. Nilai moral dari cerita tersebut adalah ...
 - A. Kita harus menepati janji
 - B. Kita boleh marah jika benar
 - C. Kita harus berani melanggar aturan
 - D. Kita harus memancing setiap hari
 5. Setelah membaca cerita ini, perasaan pembaca kemungkinan adalah ...
 - A. Sedih karena Toba menyesal
 - B. Marah kepada ikan emas
 - C. Takut terhadap banjir
 - D. Bingung dengan akhir cerita

Teks untuk soal nomor 6-10

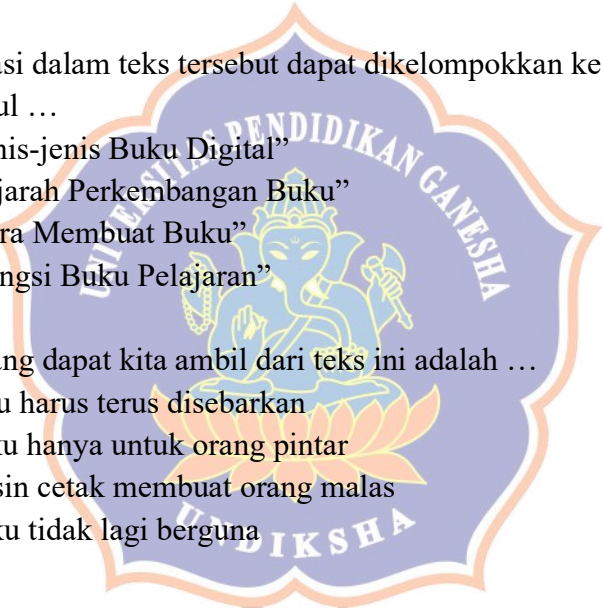
Asal Usul Buku

Sejak manusia mengenal tulisan, berbagai bahan digunakan untuk menulis, seperti batu, daun lontar, kulit kayu, dan papirus. Di Mesir Kuno, papirus dibuat dari batang tanaman yang diratakan dan dikeringkan hingga menjadi lembaran. Dari sinilah bentuk awal buku berasal.

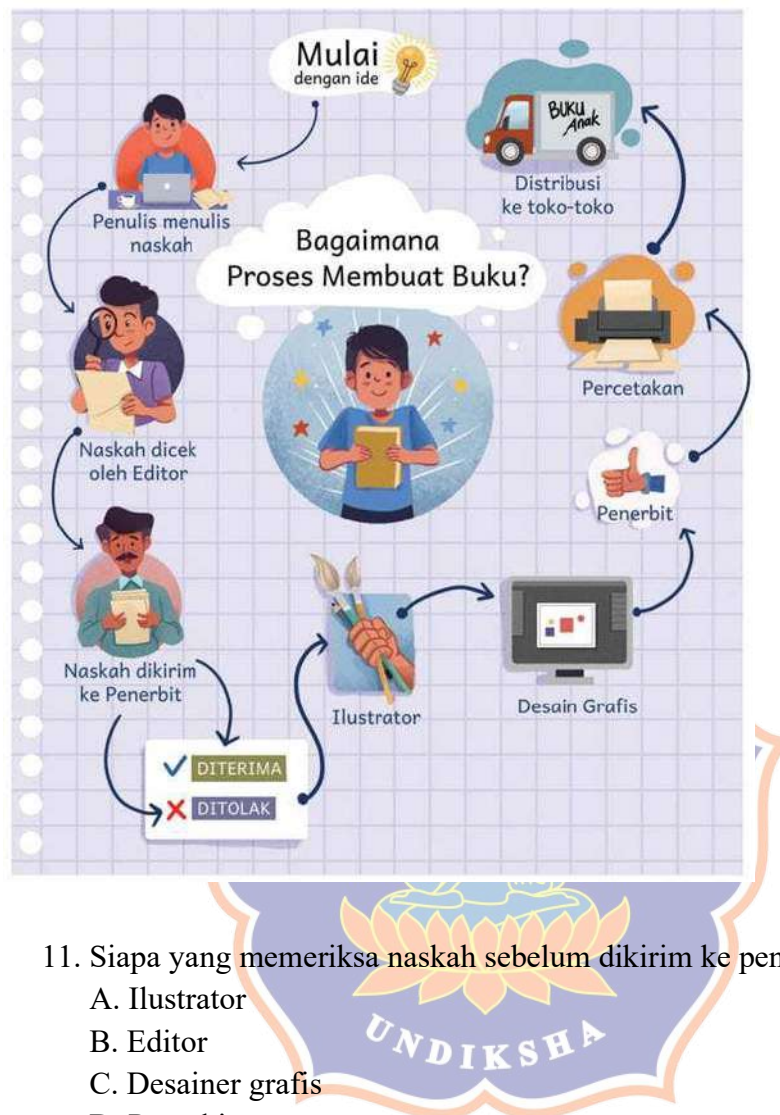
Pada abad pertengahan, buku ditulis dengan tangan oleh para biarawan di biara. Proses ini memakan waktu lama dan membuat buku menjadi barang langka. Kemudian, sekitar tahun 1450, Johannes Gutenberg menemukan mesin cetak yang dapat mencetak banyak salinan dalam waktu singkat. Penemuan ini mengubah dunia pengetahuan.

Kini, buku hadir dalam berbagai bentuk seperti buku cetak, buku digital, dan buku audio. Meskipun teknologi berubah, fungsi utama buku tetap sama, yaitu menyebarkan ilmu dan menjaga pengetahuan agar tidak hilang.

6. Bahan pertama yang digunakan manusia untuk menulis adalah ...
 - A. Kertas modern
 - B. Papirus dan daun lontar

- C. Batu dan besi
D. Kulit hewan
7. Apa manfaat penemuan mesin cetak oleh Gutenberg?
A. Buku menjadi lebih mahal
B. Buku dapat disalin lebih cepat
C. Buku hilang dari pasaran
D. Buku hanya bisa dibaca di biara
8. Jika tidak ada mesin cetak, maka ...
A. Buku akan tetap banyak
B. Pengetahuan sulit disebarkan
C. Buku lebih murah
D. Semua orang pandai membaca
9. Informasi dalam teks tersebut dapat dikelompokkan ke dalam tabel berjudul ...
A. "Jenis-jenis Buku Digital"
B. "Sejarah Perkembangan Buku"
C. "Cara Membuat Buku"
D. "Fungsi Buku Pelajaran"
10. Nilai yang dapat kita ambil dari teks ini adalah ...
A. Ilmu harus terus disebarkan
B. Buku hanya untuk orang pintar
C. Mesin cetak membuat orang malas
D. Buku tidak lagi berguna
- 

Infografis untuk soal nomor 11-15



11. Siapa yang memeriksa naskah sebelum dikirim ke penerbit?
 - A. Ilustrator
 - B. Editor
 - C. Desainer grafis
 - D. Penerbit
12. Urutan proses berikut yang benar adalah
 - A. Menulis naskah → Percetakan → Editor → Penerbit
 - B. Editor → Ilustrator → Desain grafis → Percetakan
 - C. Menulis naskah → Diperiksa editor → Penerbit → Ilustrator → Desain grafis → Percetakan → Distribusi
 - D. Penerbit → Editor → Percetakan → Ilustrator
13. Mengapa penerbit perlu menilai apakah naskah diterima atau ditolak?
 - A. Untuk memilih ilustrator yang tepat
 - B. Agar buku menarik bagi pembaca
 - C. Untuk memastikan isi naskah layak diterbitkan

D. Supaya buku cepat dicetak

14. Menurutmu, bagian mana dari proses pembuatan buku yang paling penting?
- Penulis menulis naskah
 - Ilustrator membuat gambar
 - Penerbit menilai naskah
 - Semua tahap penting dan saling berkaitan
15. Setelah mengetahui proses pembuatan buku, bagaimana perasaanmu terhadap kerja keras para pembuat buku?
- Biasa saja
 - Tidak peduli
 - Menghargai dan kagum
 - Tidak tertarik

Komik untuk soal nomor 16-20



16. Apa nama lain dari ikan Mola-Mola?
- Goldfish
 - Sunfish
 - Swordfish
 - Starfish
17. Apa yang dilakukan ikan Mola-Mola setelah menyelam jauh ke laut dalam?
- Ia naik ke permukaan untuk berjemur dan menghangatkan tubuhnya.
 - Ia bersembunyi di balik karang untuk beristirahat.
 - Ia mencari makanan di dasar laut yang gelap.

D. Ia berenang cepat menjauhi para penyelam.

18. Mengapa ikan kecil disebut “dokter kecil laut” dalam komik?
 - A. Karena mereka pintar menyelam
 - B. Karena mereka membersihkan parasit di tubuh Mola-Mola
 - C. Karena mereka bisa menyembuhkan luka manusia
 - D. Karena mereka hidup di laut yang dalam
19. Apa manfaat kehadiran Mola-Mola bagi masyarakat Bali?
 - A. Sebagai bahan makanan laut
 - B. Menjadi daya tarik wisata penyelaman
 - C. Menakuti ikan lain di laut
 - D. Mengurangi jumlah penyelam
20. Pesan moral apa yang ingin disampaikan dalam komik ini?
 - A. Laut adalah tempat bermain yang menyenangkan
 - B. Semua ikan harus hidup di laut yang dalam
 - C. Menjaga kebersihan laut berarti menjaga kehidupan semua makhluk
 - D. Ikan besar selalu berbahaya bagi manusia

Teks Puisi untuk soal nomor 21-25

Buku Sahabatku

Di rak sunyi engkau menanti
 Menawarkan dunia tanpa batas
 Setiap lembar membuka jendela
 Mengenalkan ilmu dan makna
 Di kala sepi engkau setia
 Menemani langkah dalam belajar
 Kata-katamu menyalakan cahaya
 Menuntun hati mencari benar
 Tak kan pudar pesonamu, buku
 Engkau guru yang tak bergelar
 Namun bijak mengajarkan hidup
 Hingga dunia tampak terang

21. Tema utama puisi di atas adalah ...
 - A. Cinta terhadap teman sejati
 - B. Keindahan alam
 - C. Kenangan masa kecil
 - D. Kecintaan pada buku dan ilmu

22. Makna kata “menyalakan cahaya” dalam puisi adalah ...
- A. Menyalakan lampu belajar
 - B. Membuka jendela kamar
 - C. Membakar buku di malam hari
 - D. Memberi semangat dan pengetahuan
23. Nilai moral yang dapat diambil dari puisi adalah ...
- A. Buku dapat menjadi guru yang berharga
 - B. Buku hanya benda mati
 - C. Buku tidak penting di zaman digital
 - D. Membaca hanya untuk pelajar
24. Gaya bahasa yang digunakan pada bait terakhir adalah ...
- A. Personifikasi
 - B. Hiperbola
 - C. Metafora
 - D. Simile
25. Setelah membaca puisi, pembaca diharapkan merasa ...
- A. Bosan dengan buku
 - B. Enggan membuka buku
 - C. Takut terhadap pelajaran
 - D. Termotivasi untuk gemar membaca



Lampiran 3. Hasil Uji Validitas Instrumen

**LEMBAR VALIDASI
INSTRUMEN TES MEMBACA PEMAHAMAN**

A. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian (memvalidasi) berdasarkan beberapa aspek yang terdapat dalam lembar tes instrumen penilaian.
2. Dimohon memberikan penilaian dengan tanda centang (✓) pada kolom relevansi yang dianggap sesuai sangat relevan atau kurang relevan.
3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan instrumen pada kolom komentar dan saran yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

Nomor Butir Soal	Relevansi		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
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	✓		

Dengan ini menyatakan Instrumen Tes Membaca Pemahaman (✓)

- ☒ Layak digunakan tanpa revisi
☐ Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
☐ Tidak layak digunakan

C. KOMENTAR DAN SARAN

Sudah sesuai dengan kisi-kisi

Singaraja, 18 Oktober 2025

Validator

Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd, M.Pd

LEMBAR VALIDASI
INSTRUMEN TES MEMBACA PEMAHAMAN

A. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian (memvalidasi) berdasarkan beberapa aspek yang terdapat dalam lembar tes instrumen penilaian.
2. Dimohon memberikan penilaian dengan tanda centang (✓) pada kolom relevansi yang dianggap sesuai sangat relevan atau kurang relevan.
3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan instrumen pada kolom komentar dan saran yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

Nomor Butir Soal	Relevansi		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
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	✓		

Dengan ini menyatakan Instrumen Tes Membaca Pemahaman (✓)

- ☒ Layak digunakan tanpa revisi
☐ Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
☐ Tidak layak digunakan

C. KOMENTAR DAN SARAN

Singaraja, 24 Oktober 2015

Validator,



Ida Bagus Putrayasa

Lampiran 4. Hasil Uji Validitas Instrumen Ahli Bahasa

**LEMBAR VALIDASI
INSTRUMEN PENILAIAN AHLI BAHASA**

A. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian (memvalidasi) berdasarkan beberapa aspek yang terdapat dalam lembar tes instrumen penilaian.
2. Dimohon memberikan penilaian dengan tanda centang (✓) pada kolom relevansi yang dianggap sesuai sangat relevan atau kurang relevan.
3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan instrumen pada kolom komentar dan saran yang telah disediakan.

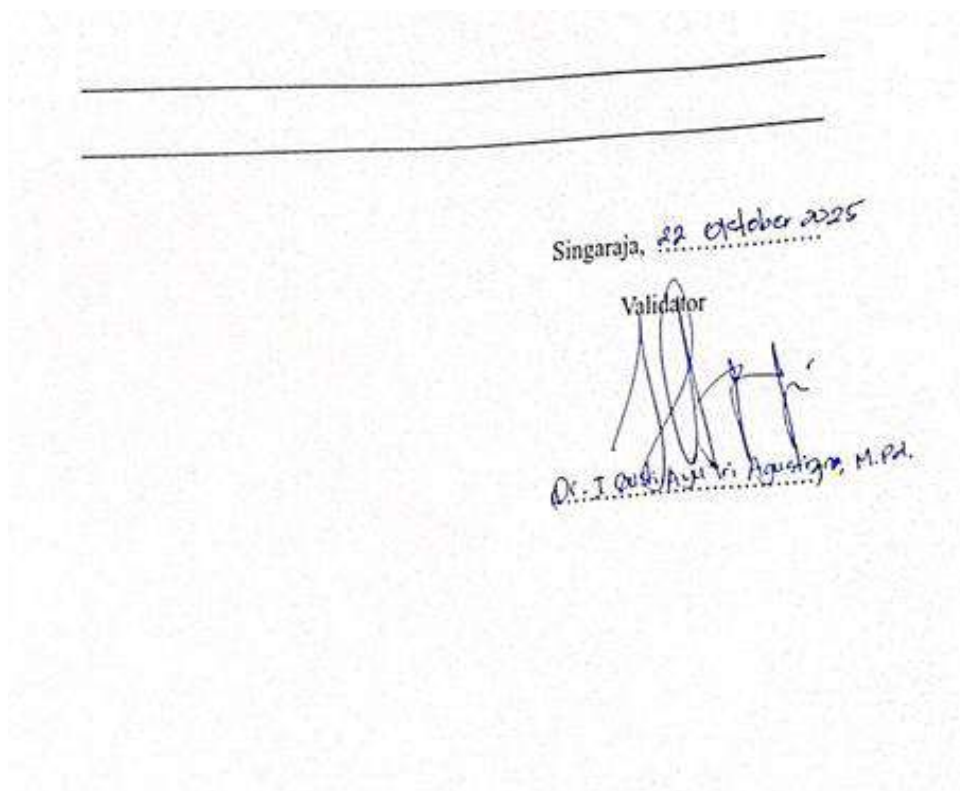
B. PENILAIAN

Nomor Butir Pernyataan	Relevansi		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		

Dengan ini menyatakan Instrumen Penilaian Ahli Bahasa (✓)

- ☒ Layak digunakan tanpa revisi
☐ Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
☐ Tidak layak digunakan

C. KOMENTAR DAN SARAN



**LEMBAR VALIDASI
INSTRUMEN PENILAIAN AHLI BAHASA**

A. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian (memvalidasi) berdasarkan beberapa aspek yang terdapat dalam lembar tes instrumen penilaian.
2. Dimohon memberikan penilaian dengan tanda centang (✓) pada kolom relevansi yang dianggap sesuai sangat relevan atau kurang relevan.
3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan instrumen pada kolom komentar dan saran yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

Nomor Butir Pernyataan	Relevansi		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		

Dengan ini menyatakan Instrumen Penilaian Ahli Bahasa (✓)

- ☐ Layak digunakan tanpa revisi
☒ Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
☐ Tidak layak digunakan

C. KOMENTAR DAN SARAN

- Perhatikan data tulis .

Singaraja, 24 October 25

Validator,


Mr. Bagus Putrayasa



Lampiran 5. Hasil Uji Media

KUISIONER AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF “KAMPUNG CERITA DIGITAL” BERBASIS *WEB*

A. Identitas Penilai

Nama : Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
 Tanggal : 10 November 2025

B. Petunjuk

Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran interaktif yang peneliti kembangkan. Penilaian ini sangat penting untuk validasi media pembelajaran interaktif “Kampung Cerita Digital” berbasis *web* sebelum digunakan dalam penelitian. Untuk setiap butir pernyataan pada instrumen, Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom untuk pernyataan yang paling sesuai. Penilaian diberikan sesuai dengan keterangan berikut:

Skor 1 : Sangat Kurang

Skor 2 : Kurang

Skor 3 : Cukup

Skor 4 : Baik

Skor 5 : Sangat Baik

Mohon berikan komentar dan saran secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan.

C. Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
A	Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)					
1	Desain multimedia (visual dan audio) mampu membantu dalam meningkatkan dan mengefisienkan pembelajaran					✓
B	Interaksi Penggunaan (<i>Interaction Usability</i>)					
1	Kemudahan navigasi				✓	
2	Tampilan yang dapat ditebak					✓

3	Kualitas dari tampilan fitur bantuan					✓
C Aksesibilitas (Accessibility)						
1	Kemudahan dalam mengakses					✓
2	Desain dari kontrol dan format penyajian untuk mengakomodasi berbagai pelajar				✓	
D Penggunaan Kembali (Reusability)						
1	Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan dengan pelajar yang berbeda					✓
E Memenuhi Standar (Standards Compliance)						
1	Kemampuan media untuk berfungsi dan kompatibel dengan berbagai platform teknologi yang umum.					✓
2	Memastikan bahwa media dapat digunakan secara luas dan terintegrasi dengan sistem e-learning atau perangkat lain tanpa masalah teknis.					✓

D. Komentar dan Saran

* *Perhatikan pengisi; dari mengasah kuis untuk kembali ke menu utama.*

E. Kesimpulan

Penilaian media dalam media pembelajaran interaktif "Kampung Cerita Digital" berbasis web, dinyatakan:

- ☐ Layak digunakan tanpa revisi
☒ Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
☐ Tidak layak digunakan

Singaraja, 10 November 2025

Ahli Media,

Dr. Ni Ketut Desia Trisnantari, S.Pd., M.Pd
NIP 198912132015042003

KUISIONER AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF “KAMPUNG CERITA
DIGITAL” BERBASIS *WEB*

A. Identitas Penilai

Nama Validator : Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd.

Institusi : Undiksha

Tanggal : 10 November 2025

B. Petunjuk

Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran interaktif yang peneliti kembangkan. Penilaian ini sangat penting untuk validasi media pembelajaran interaktif “Kampung Cerita Digital” berbasis *web* sebelum digunakan dalam penelitian. Untuk setiap butir pernyataan pada instrumen, Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom untuk pernyataan yang paling sesuai. Penilaian diberikan sesuai dengan keterangan berikut:

Skor 1 : Sangat Kurang

Skor 2 : Kurang

Skor 3 : Cukup

Skor 4 : Baik

Skor 5 : Sangat Baik

Mohon berikan komentar dan saran secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan.

C. Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
A	Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)					
1	Desain multimedia (visual dan audio) mampu membantu dalam meningkatkan * dan mengefisienkan pembelajaran					✓

B Interaksi Penggunaan (<i>Interaction Usability</i>)						
1	Kemudahan navigasi					✓
2	Tampilan yang dapat ditebak					✓
3	Kualitas dari tampilan fitur bantuan					✓
C Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)						
1	Kemudahan dalam mengakses					✓
2	Desain dari kontrol dan format penyajian untuk mengakomodasi berbagai pelajar					✓
D Penggunaan Kembali (<i>Reusability</i>)						
1	Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan dengan pelajar yang berbeda					✓
E Memenuhi Standar (<i>Standards Compliance</i>)						
1	Kemampuan media untuk berfungsi dan kompatibel dengan berbagai platform teknologi yang umum.					✓
2	Memastikan bahwa media dapat digunakan secara luas dan terintegrasi dengan sistem e-learning atau perangkat lain tanpa masalah teknis.					✓

D. Komentar dan Saran

E. Kesimpulan

Penilaian media dalam media pembelajaran interaktif "Kampung Cerita Digital" berbasis *web*, dinyatakan:

- ☒ Layak digunakan tanpa revisi
☐ Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
☐ Tidak layak digunakan

Singaraja, 10 November 2025
Ahli Materi,



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



Lampiran 6. Hasil Uji Ahli Materi

KUISIONER AHLI MATERI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF “KAMPUNG CERITA DIGITAL” BERBASIS *WEB*

A. Identitas Penilai

Nama : Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
Tanggal : 10 November 2025

B. Petunjuk

Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran interaktif yang peneliti kembangkan. Penilaian ini sangat penting untuk validasi media pembelajaran interaktif “Kampung Cerita Digital” berbasis *web* sebelum digunakan dalam penelitian. Untuk setiap butir pernyataan pada instrumen, Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom untuk pernyataan yang paling sesuai. Penilaian diberikan sesuai dengan keterangan berikut:

Skor 1 : Sangat Kurang

Skor 2 : Kurang

Skor 3 : Cukup

Skor 4 : Baik

Skor 5 : Sangat Baik

Mohon berikan komentar dan saran secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan.

C. Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
A	Kualitas Isi/Materi (<i>Content Quality</i>)					
1	Kebenaran (<i>Veracity</i>)					✓
2	Ketepatan (<i>Accuracy</i>)					✓
3	Keseimbangan presentasi ide-ide (<i>Balanced presentation of ideas</i>)					✓
4	Sesuai dengan detail tingkatan (<i>Appropriate level of detail</i>)					✓
B	Tujuan Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)					

1	Sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
2	Sesuai dengan aktivitas pembelajaran (Activities)					✓
3	Sesuai dengan penilaian dalam pembelajaran (Assessments)					✓
4	Sesuai dengan karakteristik siswa (<i>learner characteristics</i>)				✓	
C Umpan Balik dan Adaptasi (Feedback and Adaptation)						
1	Konten adaptasi atau umpan balik dapat dijalankan oleh pelajar atau model pelajar yang berbeda					✓
D Motivasi (Motivation)						
1	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian banyak pelajar				✓	

D. Komentar dan Saran

+ Untuk meningkatkan jumlah ketertarikan pelajar, akan lebih baik menggunakan gambar. Juga dapat membuat media lebih menarik.

E. Kesimpulan

Penilaian materi dalam media pembelajaran interaktif "Kampung Cerita Digital" berbasis web, dinyatakan:

- ☐ Layak digunakan tanpa revisi
- ☒ Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- ☐ Tidak layak digunakan

Singaraja, 10 November 2025

Ahli Materi,



Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd

NIP 198912132015042003

KUISIONER AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF “KAMPUNG CERITA
DIGITAL” BERBASIS *WEB*

A. Identitas Penilai

Nama Validator : Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd.

Institusi : Undiksha

Tanggal : 10 November 2025

B. Petunjuk

Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran interaktif yang peneliti kembangkan. Penilaian ini sangat penting untuk validasi media pembelajaran interaktif “Kampung Cerita Digital” berbasis *web* sebelum digunakan dalam penelitian. Untuk setiap butir pernyataan pada instrumen, Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom untuk pernyataan yang paling sesuai. Penilaian diberikan sesuai dengan keterangan berikut:

Skor 1 : Sangat Kurang

Skor 2 : Kurang

Skor 3 : Cukup

Skor 4 : Baik

Skor 5 : Sangat Baik

Mohon berikan komentar dan saran secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan.

C. Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
A	Kualitas Isi/Materi (<i>Content Quality</i>)					
1	Kebenaran (<i>Veracity</i>)					✓
2	Ketepatan (<i>Accuracy</i>)					✓
3	Keseimbangan presentasi ide-ide (<i>Balanced presentation of ideas</i>)					✓

4	Sesuai dengan detail tingkatan (<i>Appropriate level of detail</i>)					✓
B Tujuan Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)						
1	Sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
2	Sesuai dengan aktivitas pembelajaran (<i>Activities</i>)					✓
3	Sesuai dengan penilaian dalam pembelajaran (<i>Assessments</i>)					✓
4	Sesuai dengan karakteristik siswa (<i>learner characteristics</i>)					✓
C Umpan Balik dan Adaptasi (<i>Feedback and Adaptation</i>)						
1	Konten adaptasi atau umpan balik dapat dijalankan oleh pelajar atau model pelajar yang berbeda					✓
D Motivasi (<i>Motivation</i>)						
1	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian banyak pelajar					✓

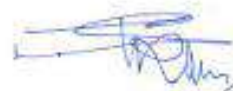
D. Komentar dan Saran

E. Kesimpulan

Penilaian materi dalam media pembelajaran interaktif "Kampung Cerita Digital" berbasis web, dinyatakan:

- ☒ Layak digunakan tanpa revisi
☐ Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
☐ Tidak layak digunakan

Singaraja, 10 November 2025
Ahli Materi,



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

Lampiran 7. Hasil Uji Ahli Bahasa

KUISIONER AHLI BAHASA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF “KAMPUNG CERITA DIGITAL” BERBASIS *WEB*

F. Identitas Penilai

Nama : Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
Tanggal : 10 November 2025

G. Petunjuk

- a) Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran interaktif yang peneliti kembangkan. Penilaian ini sangat penting untuk validasi media pembelajaran interaktif “Kampung Cerita Digital” berbasis *web* sebelum digunakan dalam penelitian. Untuk setiap butir pernyataan pada instrumen, Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom untuk pernyataan yang paling sesuai. Penilaian diberikan sesuai dengan keterangan berikut:

Skor 1 : Kurang
Skor 2 : Cukup
Skor 3 : Baik
Skor 4 : Sangat Baik

Mohon berikan komentar dan saran secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan.

H. Penilaian

Aspek	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor			
			1	2	3	4
Kelayakan Bahasa	Komunikatif	1. Pemahaman terhadap pesan atau informasi				✓
	Dialogis dan Interaktif	1. Mengedepankan keterlibatan emosional dan kognitif siswa				✓
		2. Menciptakan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif				✓

	Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat				✓
		2. Keefektifan kalimat				✓
		3. Kebakuan istilah sesuai PUEBI				✓
	Keruntutan Alur Pikir	1. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik				✓
		2. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik				✓
	Koherensi	1. Ilustrasi, contoh, dan data relevan dengan ide yang dibahas				✓
		2. Urutan penyajian, kalimat, paragraf saling terhubung secara logis dari awal sampai akhir				✓

I. Komentar dan Saran

Sangat baik

J. Kesimpulan

Penilaian bahasa dalam media pembelajaran interaktif "Kampung Cerita Digital" berbasis *web*, dinyatakan:

- ☒ Layak digunakan tanpa revisi
☐ Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
☐ Tidak layak digunakan

Singaraja, 10 November 2025

Ahli Bahasa,

Dr. Ni Ketut Desia Trisnantari, S.Pd., M.Pd
NIP 198912132015042003

KUISIONER AHLI BAHASA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF “KAMPUNG CERITA
DIGITAL” BERBASIS *WEB*

F. Identitas Penilai

Nama Validator : Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd.

Institusi : Undiksha

Tanggal : 10 November 2025

G. Petunjuk

- a) Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran interaktif yang peneliti kembangkan. Penilaian ini sangat penting untuk validasi media pembelajaran interaktif “Kampung Cerita Digital” berbasis *web* sebelum digunakan dalam penelitian. Untuk setiap butir pernyataan pada instrumen, Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom untuk pernyataan yang paling sesuai. Penilaian diberikan sesuai dengan keterangan berikut:

Skor 1 : Kurang

Skor 2 : Cukup

Skor 3 : Baik

Skor 4 : Sangat Baik

Mohon berikan komentar dan saran secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan.

H. Penilaian

Aspek	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor			
			1	2	3	4
Kelayakan Bahasa	Komunikatif	1. Pemahaman terhadap pesan atau informasi				✓
	Dialogis dan Interaktif	1. Mengedepankan keterlibatan emosional dan kognitif siswa				✓

		2. Menciptakan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif				✓
	Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat				✓
		2. Keefektifan kalimat				✓
		3. Kebakuan istilah sesuai PUEBI				✓
	Keruntutan Alur Pikir	1. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik.				✓
		2. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik				✓
	Koherensi	1. Ilustrasi, contoh, dan data relevan dengan ide yang dibahas.				✓
		2. Urutan penyajian, kalimat, paragraf saling terhubung secara logis dari awal sampai akhir				✓

I. Komentar dan Saran

J. Kesimpulan

Penilaian bahasa dalam media pembelajaran interaktif "Kampung Cerita Digital" berbasis web, dinyatakan:

- ☒ Layak digunakan tanpa revisi
☐ Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
☐ Tidak layak digunakan

Singaraja, 10 November 2025
Ahli Materi,



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

Lampiran 8. Instrumen System Usability Scale (SUS)

**INSTRUMEN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
“KAMPUNG CERITA DIGITAL BERBASIS *WEB* UNTUK
MENINGKATKAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS V SDN 1
SEMARAPURA KANGIN**

Nama :
Jabatan :
Tanggal :

A. Petunjuk Pengisian

Bacalah setiap pernyataan berikut dengan teliti. Beri tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda.

Skala Jawaban:

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Netral

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

B. Daftar Pernyataan System Usability Scale (SUS)

No	Pernyataan	Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa akan sering menggunakan media ini.					
2	Saya merasa media ini terlalu rumit untuk digunakan.					
3	Saya merasa media ini mudah digunakan.					
4	Saya membutuhkan bantuan orang lain atau teknisi untuk dapat menggunakan media ini.					
5	Saya merasa fitur-fitur dalam media ini terintegrasi dengan baik.					
6	Saya merasa ada terlalu banyak inkonsistensi dalam media ini.					

7	Saya merasa kebanyakan orang akan cepat memahami cara menggunakan media ini.					
8	Saya merasa media ini sangat sulit digunakan pada awalnya.					
9	Saya merasa saya dapat menggunakan media ini dengan percaya diri.					
10	Saya harus banyak belajar terlebih dahulu sebelum dapat menggunakan media ini.					

Responden



Lampiran 9. Hasil Uji One to one

Responden	Nomor Pernyataan										Jumlah	Skor SUS
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Guru	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	34	85
Siswa 1	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39	97.5
Siswa 2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	28	70
Siswa 3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	29	72.5
Rata-rata Skor SUS												81,25



Lampiran 10. Hasil Uji Kepraktisan Menggunakan UEQ

Uji Kepraktisan Guru

R	BUTIR PERNYATAAN																									
	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
1	6	7	2	1	2	7	7	6	2	2	7	2	6	6	6	7	2	2	1	7	2	6	1	2	1	6
2	7	6	1	2	2	6	6	7	1	2	6	1	7	7	5	6	2	2	2	6	1	7	2	1	2	5
3	6	7	2	1	1	7	7	5	2	3	7	2	6	6	6	7	1	1	1	7	2	7	1	2	2	6
4	5	6	3	2	2	5	6	6	2	2	6	2	6	5	5	6	2	3	2	6	2	6	2	2	2	5
5	7	7	1	1	2	7	7	7	1	1	7	1	7	7	6	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	6
6	6	6	2	2	3	6	6	6	2	2	6	2	5	6	5	6	3	2	2	6	2	6	2	2	2	5
7	6	7	2	1	2	6	7	6	1	2	7	2	7	6	6	7	2	2	1	7	2	7	2	1	2	6

Uji Kepraktisan Siswa

R	BUTIR PERNYATAAN																									
	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
1	6	6	2	2	3	6	6	6	3	2	6	2	6	6	5	6	2	2	2	6	2	6	2	2	2	6
2	5	6	3	2	2	5	7	5	2	3	5	3	5	5	6	5	3	3	3	5	3	5	3	3	2	5
3	7	7	1	1	2	7	7	6	2	2	7	2	6	7	6	7	2	2	1	7	2	7	1	2	1	6
4	6	5	2	3	3	6	6	5	3	2	6	2	6	6	5	6	2	2	2	6	2	6	2	2	2	5
5	6	6	2	2	2	7	6	6	2	2	6	2	7	5	6	6	3	2	2	7	2	6	2	2	2	6
6	5	5	3	2	3	5	5	5	3	3	5	3	5	5	5	5	3	3	3	5	3	5	3	3	3	5
7	7	6	2	1	2	6	7	7	1	2	7	1	6	7	6	7	1	2	1	6	1	7	2	1	2	6
8	6	6	2	2	2	6	6	5	2	3	6	2	5	6	5	6	2	2	2	6	2	6	2	2	2	5
9	5	6	3	2	3	5	6	6	3	2	5	3	6	5	6	5	2	3	2	5	2	5	3	2	2	6

Lampiran 11. Nilai Pre-Test dan Post-Test Instrumen Membaca Pemahaman

Responden	KONTROL		EKSPERIMEN	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	44	60	48	80
2	52	64	56	84
3	40	56	40	76
4	60	72	60	88
5	48	60	52	80
6	56	68	44	76
7	36	52	64	92
8	64	76	36	72
9	52	64	56	84
10	44	56	48	80
11	48	60	68	92
12	68	76	40	76
13	40	52	52	84
14	56	68	60	88
15	60	72	44	76
16	44	56	72	96
17	52	60	48	80
18	36	52	36	68
19	64	72	56	84
20	48	64	64	92
21	56	68	40	72
22	40	52	52	80
23	72	80	60	88
24	44	60	44	76
25	52	68	48	84
26	60	72	56	88
27	36	48	64	92
28	48	60	36	72
29	56	64	52	80
30	64	76	68	96
31	40	56	44	76
32	52	64	60	88
33	48	60	40	72
34			56	84
35			48	80
Rata-rata	50,67	63,88	51,77	82,51

Lampiran 12. Data Reliabilitas Instrumen

No.	Nomor Butir Soal																									JML
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	20
2	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	7
3	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	21
4	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	5
5	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	13
6	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	8
7	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	9
8	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	17
9	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	18
10	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	8
11	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	6
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	23
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	23
14	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	11
15	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	10
16	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	11
17	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	10
18	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	17
19	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	12
20	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	8
21	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	21
22	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	11
23	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	22
24	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4
25	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	13
26	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	14
27	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	11
28	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	9
29	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	13
30	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	13
JML	12	13	16	20	13	21	17	17	22	17	17	9	11	13	16	18	14	14	15	15	16	14	14	17	17	388
n	25																									
n-1	24																									
p	0,4	0,433	0,533	0,667	0,433	0,7	0,567	0,567	0,733	0,567	0,567	0,3	0,367	0,433	0,533	0,6	0,467	0,467	0,5	0,5	0,533	0,467	0,467	0,567	0,567	
q	0,6	0,567	0,467	0,333	0,567	0,3	0,433	0,433	0,267	0,433	0,433	0,7	0,633	0,567	0,467	0,4	0,533	0,533	0,5	0,5	0,467	0,533	0,533	0,433	0,433	
pq	0,24	0,246	0,249	0,222	0,246	0,21	0,246	0,246	0,196	0,246	0,246	0,21	0,232	0,246	0,249	0,24	0,249	0,249	0,25	0,25	0,249	0,249	0,249	0,246	0,246	4,764

St2		30,62	
r11		0,88	



Lampiran 13. Data Daya Pembeda

No.	Nomor Butir Soal																									JML
	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	
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	23
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	23
25	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	22
13	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	21
23	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	21
1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	20
4	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	18
3	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	17
21	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	17
12	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	14
11	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	13
15	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	13
29	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	13
30	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	13
22	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	12
8	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	11
9	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	11
24	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	11
27	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	11
19	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	10
20	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	10
17	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	9
28	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	9
10	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	8
16	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	8
18	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	8
2	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	7
5	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	6
14	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	5
26	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4
JB	12	13	16	20	13	21	17	17	22	17	17	9	11	13	16	18	14	14	15	15	16	14	14	17	17	
BA	7	9	11	12	10	12	13	11	12	12	12	8	6	8	12	11	10	12	13	9	8	10	11	10	11	
BB	5	4	5	8	3	9	4	6	10	5	5	1	5	5	4	7	4	2	2	6	8	4	3	7	6	
JA	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	

Lampiran 14. Data Tingkat Kesukaran

No.	Nomor Butir Soal																									JML
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	20
2	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	7
3	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	21
4	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	5
5	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	13
6	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	8
7	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	9
8	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	17
9	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	18
10	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	8
11	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	6
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	23
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	23
14	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	11
15	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	10
16	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	11
17	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	10
18	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	17
19	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	12
20	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	8
21	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	21
22	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	11
23	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	22
24	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4
25	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	13
26	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	14
27	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	11
28	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	9
29	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	13
30	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	13
B	12	13	16	20	13	21	17	17	22	17	17	9	11	13	16	18	14	14	15	15	16	14	14	17	17	388
Js	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
P	0,4	0,43	0,53	0,67	0,43	0,7	0,57	0,57	0,73	0,57	0,57	0,3	0,37	0,43	0,53	0,6	0,47	0,47	0,5	0,5	0,53	0,47	0,47	0,57	0,57	

Lampiran 15. Modul Ajar Bahasa Indonesia

**MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : BAHASA INDONESIA
BAB 2 : BUKU JENDELA DUNIA**

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah : SD Negeri 1 Semarapura Kangin
 Nama Penyusun: AA. Gde Wisnu
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas / Fase / Semester : V / C / 1 (Ganjil)
 Alokasi Waktu : 12 JP (6 kali pertemuan @ 2 JP)
 Tahun Pelajaran: 2025 / 2026

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- Pengetahuan Awal: Peserta didik dapat membedakan secara umum antara buku cerita (fiksi) dan buku pelajaran (nonfiksi). Mereka mampu membaca teks sederhana dengan lancar.
- Minat: Peserta didik memiliki ketertarikan pada cerita dongeng, fabel, dan informasi unik tentang hewan atau dunia sekitar.
- Latar Belakang: Peserta didik memiliki pengalaman membaca yang beragam; beberapa gemar membaca, sementara yang lain mungkin memerlukan motivasi lebih.
- Kebutuhan Belajar:
 - Visual: Peserta didik belajar melalui pengamatan sampul buku, infografik proses pembuatan buku, dan peta konsep unsur intrinsik cerita.
 - Auditori: Peserta didik belajar melalui kegiatan mendengarkan guru membacakan cerita, diskusi kelompok, dan presentasi hasil analisis.
 - Kinestetik: Peserta didik belajar melalui kegiatan bermain peran (dialog kalimat langsung) dan proses kreatif menulis cerita sendiri.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai:
 - Konseptual: Memahami perbedaan teks fiksi dan nonfiksi, unsur-unsur intrinsik cerita (tema, tokoh, alur, latar, amanat), majas (metafora, personifikasi, hiperbola), serta kalimat langsung dan tidak langsung.
 - Prosedural: Mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik dari sebuah cerita, mengubah kalimat langsung menjadi kalimat tidak langsung (dan sebaliknya), serta mengikuti langkah-langkah proses menulis kreatif.
- Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik: Materi ini meningkatkan kemampuan literasi kritis, membantu peserta didik memahami dan mengapresiasi berbagai jenis bacaan, serta memberikan mereka alat untuk mengekspresikan gagasan melalui tulisan.
- Tingkat Kesulitan: Sedang menuju tinggi. Konsep seperti majas dan struktur teks nonfiksi memerlukan analisis yang lebih mendalam, namun disajikan

melalui contoh-contoh yang relevan dan menarik.

- Struktur Materi: Dimulai dengan pengenalan berbagai jenis buku, dilanjutkan dengan analisis mendalam pada teks fiksi (unsur intrinsik, majas, jenis kalimat), kemudian perbandingan dengan teks nonfiksi, dan diakhiri dengan penerapan keterampilan menulis kreatif.
- Integrasi Nilai dan Karakter: Mengintegrasikan nilai gemar membaca, berpikir kritis, kreativitas, kemandirian, dan kejujuran dalam berkarya.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia: Mengambil pesan moral (amanat) yang baik dari cerita fiksi untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- Kewargaan: Memahami berbagai informasi dari buku untuk menjadi warga negara yang berpengetahuan luas.
- Penalaran Kritis: Menganalisis dan membandingkan informasi dari teks fiksi dan nonfiksi, mengidentifikasi unsur-unsur pembangun cerita, serta membedakan kalimat langsung dan tidak langsung.
- Kreativitas: Menghasilkan karya tulis naratif berdasarkan imajinasi dengan menerapkan unsur-unsur cerita yang telah dipelajari.
- Kolaborasi: Berdiskusi dalam kelompok untuk menganalisis unsur intrinsik cerita dan mempresentasikan hasilnya.
- Kemandirian: Membaca dan memahami teks secara mandiri, serta menulis jurnal membaca untuk merefleksikan hasil bacaan.
- Kesehatan: Memahami pentingnya membaca untuk kesehatan mental dan pengembangan wawasan.
- Komunikasi: Menceritakan kembali isi cerita, mempresentasikan hasil diskusi, dan menyampaikan gagasan secara terstruktur melalui tulisan.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Pada akhir Fase C, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

- **Menyimak**
Menganalisis informasi dari teks nonsastra berbentuk teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengarkan; dan menganalisis isi teks sastra berbentuk teks aural.
- **Membaca dan Memirsa**
Membaca kata-kata dengan berbagai pola kombinasi huruf dengan fasih dari bacaan dan/atau tayangan yang dipirsa; dan menganalisis informasi serta nilai-nilai dalam teks sastra dan nonsastra berwujud teks visual dan/atau audiovisual.
- **Berbicara dan Mempresentasikan**
Mempresentasikan gagasan dari berbagai tipe teks dengan efektif dan santun; dan menyampaikan perasaan berdasarkan fakta, imajinasi (dari diri sendiri dan orang lain) secara indah dan menarik dalam bentuk teks sastra dengan penggunaan kosakata secara kreatif.
- **Menulis**
Menulis berbagai tipe teks sederhana berdasarkan gagasan, hasil pengamatan, pengalaman, dan/atau imajinasi dengan rangkaian kalimat kompleks secara kreatif, menarik, dan/atau indah; dan menggunakan kaidah kebahasaan dan kosakata baru yang memiliki makna denotatif dan konotatif.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Ilmu Pengetahuan Alam (IPA):** Membaca dan memahami teks nonfiksi tentang hewan (kelinci).
- **Seni Budaya dan Prakarya (SBdP):** Mengapresiasi ilustrasi pada sampul buku dan membuat ilustrasi untuk cerita yang ditulis.
- **Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK):** Memahami proses pembuatan buku yang melibatkan desain grafis dan percetakan.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1:** Peserta didik mampu membedakan jenis buku fiksi dan nonfiksi berdasarkan sampulnya serta memahami isi teks fabel. (2 JP)
- **Pertemuan 2:** Peserta didik mampu mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik (tokoh, latar, masalah, penyelesaian, amanat) dari sebuah cerita fiksi. (2 JP)
- **Pertemuan 3:** Peserta didik mampu mengidentifikasi dan memahami makna majas (personifikasi, metafora, hiperbola) dalam kalimat. (2 JP)
- **Pertemuan 4:** Peserta didik mampu membedakan dan mengubah kalimat langsung menjadi kalimat tidak langsung, begitu pula sebaliknya. (2 JP)
- **Pertemuan 5:** Peserta didik mampu membandingkan teks fiksi dan nonfiksi serta menjelaskan proses pembuatan buku berdasarkan infografik. (2 JP)
- **Pertemuan 6:** Peserta didik mampu menulis sebuah teks naratif fiksi

sederhana dengan mengikuti langkah-langkah proses menulis. (2 JP)

D. INDIKATOR KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik mampu menebak isi buku berdasarkan informasi pada sampulnya.
2. Peserta didik mampu menjawab pertanyaan terkait isi cerita "Kelinci Kecil dan Burung Pipit".
3. Peserta didik mampu mengisi peta konsep unsur intrinsik cerita.
4. Peserta didik mampu menentukan jenis majas pada kalimat yang diberikan.
5. Peserta didik mampu mengubah 3 dari 5 kalimat langsung menjadi kalimat tidak langsung dengan benar.
6. Peserta didik mampu menyebutkan minimal tiga perbedaan antara teks fiksi dan nonfiksi.
7. Peserta didik mampu mengurutkan 5 tahap utama dalam proses pembuatan buku.
8. Peserta didik mampu menghasilkan satu paragraf cerita fiksi yang memiliki tokoh dan latar yang jelas.

E. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Menjelajahi Dunia Melalui Membaca Berbagai Jenis Buku.

F. KERANGKA PEMBELAJARAN PRAKTIK PEDAGOGIK

- Model Pembelajaran: *Inquiry-Based Learning*, *Project-Based Learning* (Menulis Cerita), *Cooperative Learning*.
- Pendekatan: *Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)*
 - Mindful Learning: Peserta didik diajak untuk fokus dan saksama saat membaca teks, mengidentifikasi detail unsur cerita, dan merefleksikan pesan moral.
 - Meaningful Learning: Peserta didik menghubungkan konsep (misalnya amanat cerita) dengan nilai-nilai dalam kehidupan nyata dan melihat bagaimana buku menjadi sumber pengetahuan yang bermanfaat.
 - Joyful Learning: Pembelajaran dilakukan melalui permainan tebak isi buku, berburu majas dalam cerita, dan kegiatan kreatif menulis cerita sendiri.
- Metode Pembelajaran: Membaca nyaring, Diskusi, Peta Konsep, Latihan Terstruktur, Penugasan Proyek.
- Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi:
 - Diferensiasi Konten: Menyediakan beragam pilihan buku (fiksi dan nonfiksi) di pojok baca. Memberikan pilihan tema cerita yang akan ditulis pada proyek akhir.
 - Diferensiasi Proses: Peserta didik dapat menganalisis unsur intrinsik secara individu atau kelompok. Saat menulis, guru memberikan

bimbingan lebih bagi yang membutuhkan.

- Diferensiasi Produk: Hasil akhir proyek menulis cerita bisa berupa tulisan tangan, komik strip sederhana, atau cerita bergambar.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- Lingkungan Sekolah: Bekerja sama dengan perpustakaan sekolah untuk meminjam berbagai jenis buku sebagai contoh.
- Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat: Mengundang orang tua yang berprofesi sebagai penulis atau bekerja di penerbitan (jika ada) sebagai narasumber.
- Mitra Digital: Menggunakan sumber bacaan digital dari situs resmi seperti Budi Kemdikbud.

LINGKUNGAN BELAJAR

- Ruang Fisik: Menata pojok baca di kelas dengan koleksi buku yang beragam. Memajang peta konsep unsur-unsur cerita di dinding kelas.
- Ruang Virtual: Menggunakan proyektor untuk menampilkan infografik proses pembuatan buku dan contoh-contoh majas.
- Budaya Belajar: Membangun budaya literasi di kelas, di mana peserta didik merasa termotivasi untuk membaca, berbagi cerita, dan menghargai karya tulis teman.

PEMANFAATAN DIGITAL

- Media pembelajaran interaktif “Kampung Cerita Digital” berbasis *web*
- Mengakses buku-buku digital sebagai sumber bacaan tambahan
- KBBI *online*
- *Literacy cloud*

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI PERTEMUAN 1 (2 JP : 70 MENIT)

Topik: Mengenal Buku dan Membaca Fabel

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- Salam dan Doa: Guru membuka pelajaran.
- Apersepsi (Joyful): Guru memulai dengan pertanyaan, "Apa arti dari 'Buku adalah Jendela Dunia'?" dan mengajak peserta didik berdiskusi singkat.
- Motivasi: Guru menampilkan beberapa sampul buku yang sangat berbeda (buku cerita, buku pelajaran, kamus, buku resep) dan mengajak peserta didik bermain tebak-tebakan isi buku.
- Penyampaian Tujuan: Guru menyampaikan bahwa hari ini akan belajar membedakan jenis buku dan menyimak sebuah cerita fabel.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- Diskusi Jenis Buku: Berdasarkan permainan tebak isi buku, guru mengarahkan diskusi untuk mengenali ciri-ciri buku fiksi (cerita khayalan) dan nonfiksi (berisi fakta).
- Membaca Nyaring (Meaningful): Guru membacakan cerita "Kelinci Kecil dan

Burung Pipit" dengan ekspresif. Peserta didik diminta menyimak dengan saksama.

- Tanya Jawab Isi Cerita: Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan dasar untuk memeriksa pemahaman peserta didik terhadap isi cerita (Siapa saja tokohnya? Di mana ceritanya terjadi? Apa yang terjadi pada Kelinci Kecil?).
- Diferensiasi Proses: Peserta didik yang lebih cepat memahami dapat diminta untuk menceritakan kembali satu bagian cerita dengan bahasanya sendiri.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- Refleksi: Guru bertanya, "Apa yang membuat cerita tadi menarik untukmu?"
- Rangkuman: Guru menyimpulkan bahwa cerita fiksi seperti fabel dapat menghibur sekaligus memberikan pelajaran.
- Tindak Lanjut: Meminta peserta didik untuk mencari satu buku cerita di rumah dan bersiap menceritakan tokoh utamanya di pertemuan berikutnya.
- Penutup: Doa dan salam.

PERTEMUAN 2 (2 JP : 70 MENIT)

Topik: Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- Salam dan Doa.
- Apersepsi: Guru bertanya, "Apa saja yang harus ada agar sebuah cerita menjadi lengkap dan menarik?" (mengarahkan ke jawaban seperti: tokoh, tempat, kejadian).
- Penyampaian Tujuan: Guru menyampaikan bahwa hari ini akan "membedah" cerita untuk menemukan bagian-bagian penting di dalamnya yang disebut unsur intrinsik.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- Penjelasan Unsur Intrinsik (Mindful): Guru menjelaskan unsur-unsur intrinsik (judul, tokoh & penokohan, latar, alur/masalah & penyelesaian, amanat) menggunakan peta konsep yang menarik.
- Kerja Kelompok (Meaningful):
 1. Peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil.
 2. Setiap kelompok mendapat tugas untuk menganalisis unsur intrinsik dari cerita "Kelinci Kecil dan Burung Pipit" dan menuliskannya di lembar kerja.
 3. Diferensiasi Proses: Kelompok dapat memilih cara menyajikan hasil analisisnya (poin-poin, peta konsep, atau gambar sederhana).
- Presentasi Kelompok: Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya, dan kelompok lain dapat memberikan tanggapan.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- Refleksi: Guru bertanya, "Unsur apa yang paling penting dalam sebuah cerita menurutmu? Mengapa?"
- Rangkuman: Guru bersama peserta didik menyimpulkan bahwa unsur-unsur

intrinsik adalah kerangka yang membangun sebuah cerita menjadi utuh.

- Tindak Lanjut: Meminta peserta didik mencoba menemukan amanat dari film kartun yang mereka tonton di rumah.
- Penutup: Doa dan salam.

PERTEMUAN 3 (2 JP : 70 MENIT)

Topik: Mengenal Majas (Gaya Bahasa)

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- Salam dan Doa.
- Apersepsi (Joyful): Guru mengatakan kalimat, "Suaranya menggelegar!" dan "Daun-daun itu melambai-lambai memanggilkku." Guru bertanya, "Menurut kalian, apa arti kalimat-kalimat ini? Apakah benar-benar seperti itu kejadiannya?"
- Penyampaian Tujuan: Guru menyampaikan bahwa hari ini akan belajar tentang gaya bahasa indah yang disebut majas.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- Penjelasan Majas: Guru menjelaskan tiga jenis majas (hiperbola, personifikasi, metafora) dengan contoh-contoh yang mudah dipahami dan lucu.
- Berburu Majas (Joyful): Peserta didik diminta membaca kembali teks "Kelinci Kecil dan Burung Pipit" dan mencari kalimat-kalimat yang mengandung majas.
- Latihan Identifikasi: Guru memberikan beberapa kalimat baru, dan peserta didik secara individu menentukan jenis majasnya.
 - Diferensiasi Konten: Kalimat latihan bervariasi dari yang sangat jelas hingga yang sedikit lebih sulit untuk dianalisis.
- Membuat Kalimat Majas: Peserta didik ditantang untuk membuat satu contoh kalimat untuk setiap jenis majas.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- Refleksi: "Majas mana yang paling kamu sukai? Mengapa?"
- Rangkuman: Guru menyimpulkan bahwa majas membuat tulisan menjadi lebih hidup dan imajinatif.
- Tindak Lanjut: Menugaskan peserta didik untuk mencari satu contoh majas dari lirik lagu yang mereka sukai.
- Penutup: Doa dan salam.

PERTEMUAN 4 (2 JP : 70 MENIT)

Topik: Kalimat Langsung dan Tidak Langsung

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- Salam dan Doa.
- Apersepsi: Guru menulis dua kalimat di papan tulis: 1) Kelinci Kecil berkata, "Aku bosan." 2) Kelinci Kecil berkata bahwa ia bosan. Guru bertanya apa perbedaan kedua kalimat tersebut.
- Penyampaian Tujuan: Guru menyampaikan tujuan belajar hari ini adalah

membedakan dan mengubah kalimat langsung dan tidak langsung.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- Penjelasan Konsep: Guru menjelaskan ciri-ciri kalimat langsung (menggunakan tanda petik) dan kalimat tidak langsung (menceritakan kembali ucapan).
- Bermain Peran (Kinestetik/Joyful): Peserta didik berpasangan. Satu orang mengucapkan sebuah kalimat langsung (misal: "Aku mau ke kantin!"), dan pasangannya melaporkan ucapan tersebut dalam bentuk kalimat tidak langsung (misal: "Dia bilang bahwa dia mau ke kantin.").
- Latihan Mengubah Kalimat: Peserta didik mengerjakan latihan terstruktur untuk mengubah kalimat langsung menjadi tidak langsung, dan sebaliknya.
 - Diferensiasi Proses: Guru memberikan bimbingan langkah demi langkah bagi peserta didik yang masih bingung dengan perubahan kata ganti (aku -> dia).

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- Refleksi: "Bagian mana yang paling sulit saat mengubah kalimat?"
- Rangkuman: Guru merangkum kembali aturan dasar penulisan kalimat langsung dan tidak langsung.
- Tindak Lanjut: Meminta peserta didik menuliskan satu percakapan singkat dengan anggota keluarga menggunakan kalimat langsung.
- Penutup: Doa dan salam.

PERTEMUAN 5 (2 JP : 70 MENIT)

Topik: Membandingkan Teks dan Proses Membuat Buku

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- Salam dan Doa.
- Apersepsi: Guru bertanya, "Selain cerita kelinci, informasi apa lagi yang bisa kita tulis tentang kelinci?" (mengarahkan ke fakta: makanannya, cara hidupnya, dll).
- Penyampaian Tujuan: Guru menyampaikan bahwa hari ini akan membaca teks nonfiksi tentang kelinci, membandingkannya dengan cerita fabel kemarin, dan mencari tahu bagaimana sebuah buku dibuat.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- Membaca Teks Nonfiksi: Peserta didik membaca teks "Serba-Serbi Kelinci".
- Diskusi Perbandingan (Mindful): Guru memandu diskusi kelas untuk membandingkan teks "Kelinci Kecil dan Burung Pipit" (fiksi) dengan "Serba-Serbi Kelinci" (nonfiksi) dari segi tujuan, isi, dan gaya bahasa.
- Menganalisis Infografik (Meaningful): Guru menampilkan infografik "Bagaimana Proses Membuat Buku?". Peserta didik diminta mengamati dan memahami alurnya.
- Diskusi Proses Pembuatan Buku: Guru mengajukan pertanyaan: "Siapa saja yang terlibat dalam pembuatan buku?", "Apa yang terjadi setelah naskah ditulis?".

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- Refleksi: "Informasi baru apa yang paling menarik buatmu hari ini?"
- Rangkuman: Guru menyimpulkan perbedaan utama fiksi dan nonfiksi serta tahapan-tahapan dalam menghasilkan sebuah buku.
- Tindak Lanjut: Memberikan pengantar untuk tugas menulis cerita di pertemuan berikutnya.
- Penutup: Doa dan salam.

PERTEMUAN 6 (2 JP : 70 MENIT)

Topik: Proyek Menulis Cerita Fiksi

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- Salam dan Doa.
- Apersepsi (Joyful): Guru bertanya, "Jika kalian bisa membuat cerita sendiri, kalian mau bercerita tentang apa?"
- Penyampaian Tujuan: Guru menjelaskan bahwa hari ini adalah puncaknya, yaitu menerapkan semua yang telah dipelajari untuk membuat sebuah cerita pendek.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- Penjelasan Proses Menulis (Meaningful): Guru menjelaskan 4 langkah menulis: 1) Menggali Ide, 2) Membuat Kerangka, 3) Menulis Draf, 4) Merevisi.
- Langkah 1 & 2: Perencanaan: Peserta didik secara individu melakukan curah pendapat ide cerita dan membuat kerangka sederhana (Tokohnya siapa? Terjadi di mana? Masalahnya apa? Selesai bagaimana?).
- Langkah 3: Menulis Draf: Peserta didik mulai menulis draf cerita mereka. Guru berkeliling untuk memberikan bimbingan dan motivasi.
 - Diferensiasi Proses: Peserta didik yang kesulitan menulis paragraf bisa memulainya dengan membuat 3-5 kalimat pokok terlebih dahulu.
- Langkah 4: Saling Membaca & Merevisi: Peserta didik bertukar draf dengan teman sebangku untuk mendapatkan masukan sederhana (misal: "Ceritamu seru!", "Bagian ini aku kurang paham.").

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- Refleksi: "Apa bagian yang paling menantang dari menulis cerita?"
- Rangkuman: Guru mengapresiasi semua usaha peserta didik dan menekankan bahwa menulis adalah sebuah proses latihan.
- Tindak Lanjut: Peserta didik diminta merapikan hasil tulisannya di rumah untuk dikumpulkan sebagai tugas proyek.
- Penutup: Doa dan salam.

H. ASESMEN PEMBELAJARAN**ASESMEN DIAGNOSTIK**

- Tanya Jawab: Di awal bab, guru bertanya, "Sebutkan judul buku favoritmu. Apakah buku itu berisi cerita khayalan atau fakta?" untuk mengetahui

pemahaman awal tentang fiksi/nonfiksi.

ASESMEN FORMATIF

- Tanya Jawab: Selama pembelajaran, misalnya "Kalimat 'wajahnya seputih kapas' termasuk majas apa?".
- Diskusi Kelompok: Mengobservasi kemampuan peserta didik dalam bekerja sama dan berargumentasi saat menganalisis unsur intrinsik.
- Latihan Soal/LKPD: Menilai hasil latihan mengubah kalimat langsung/tidak langsung dan latihan identifikasi majas.
- Observasi: Mengamati partisipasi aktif peserta didik dalam permainan dan diskusi.

ASESMEN SUMATIF

- Produk (Proyek):
 - Teks Cerita Fiksi: Menilai cerita pendek yang dihasilkan berdasarkan:
 - Kelengkapan unsur intrinsik (ada tokoh, latar, alur sederhana).
 - Penggunaan kaidah bahasa (kalimat langsung/tidak langsung, ejaan).
 - Kreativitas dan orisinalitas ide.
- Praktik (Kinerja):
 - Presentasi Analisis Cerita: Menilai kemampuan kelompok dalam memaparkan hasil analisis unsur intrinsik secara jelas dan kompak.
- Tes Tertulis: Kuis singkat di akhir bab yang mencakup:
 - Menentukan sebuah teks termasuk fiksi atau nonfiksi beserta alasannya.
 - Mengidentifikasi jenis majas dalam sebuah kalimat.
 - Mengubah satu kalimat langsung menjadi kalimat tidak langsung.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Semarang, November 2025
Guru Kelas V A

AA.Istri Inten Sukma Pratiwi, S.Pd.SD.
NIP.198609272010012038

AA. Gede Agung Wisnu, S.Pd.
NIPPPK. 19940415 202521 1014

Lampiran 16. Dokumentasi

Bimbingan bersama Dosen pembimbing I persiapan penelitian



Bimbingan bersama Dosen pembimbing II persiapan penelitian



***Penyerahan surat izin pengambilan data/penelitian kepada Kepala SDN 1
Semarapura Kangin***



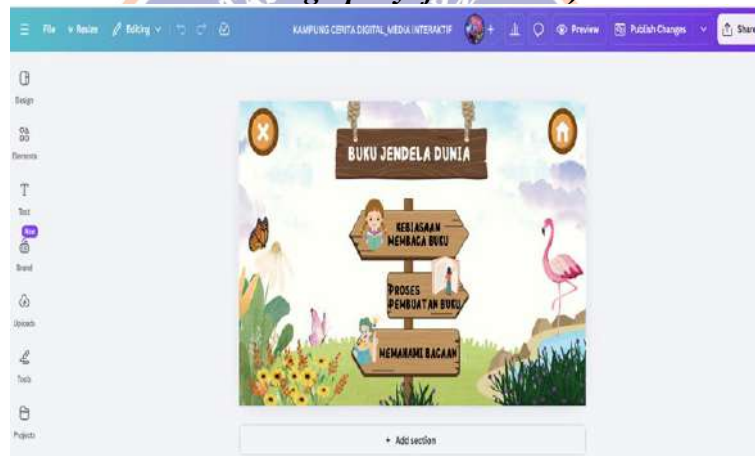
***Tahap analisis (analisis materi, analisis tujuan pembelajaran, analisis karakter
siswa) bersama wali kelas di kelas kontrol***



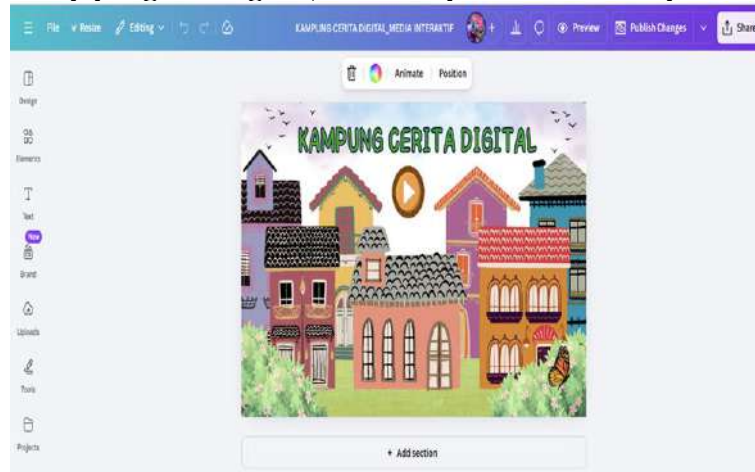
Tahap analisis (analisis materi, analisis tujuan pembelajaran, analisis karakter siswa) bersama wali kelas di kelas Eksperimen



Tahap desain (membuat rancangan produk, menentukan unsur materi, rancangan penyajian materi)



Tahap pengembangan (membuat produk, validasi produk)



Tahap uji coba perorangan (one to one) yang dilakukan terhadap 3 orang siswa



Tahap uji coba perorangan (one to one) yang dilakukan terhadap 1 orang guru



Tahap uji coba kelompok kecil (small group) dilakukan terhadap 9 orang siswa dengan menggunakan instrumen kepraktisan UEQ



Tahap uji coba kelompok kecil (small group) dilakukan terhadap beberapa orang guru dengan menggunakan instrumen kepraktisan UEQ



Tahap uji coba kelompok kecil (small group) dilakukan terhadap beberapa orang guru dengan menggunakan instrumen kepraktisan UEQ



Tahap Pre-test Kelas Kontrol



Tahap Pre-test Kelas Eksperimen



Kegiatan Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas kontrol tanpa menggunakan media interaktif “Kampung Cerita Digital” berbasis web



Kegiatan Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas eksperimen dengan menggunakan media interaktif “Kampung Cerita Digital” berbasis web



Tahap Post-test Kelas Kontrol



Tahap Post-test Kelas Eksperimen

