LAMPIRAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

Lampiran 1. Surat – Ijin Penelitian

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

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

Nomor : 5908/UN48.10.1/LT/2025 Singaraja, 5 Mei 2025
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
Kepala SD Negeri 2 Tukadmungga
di tempat

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

Nama : I Wayan Sindu Yamuna
NIM : 2211031723
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

a.n. Dekan
Wakil Dekan I

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

http://fip.undiksha.ac.id Fakultas Ilmu Pendidikan fipundiksha FIP Undiksha 0877 8811 6905

Dipindai dengan CamScanner

PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SDN 2 TUKADMUNGGA
Jl. Selat-Anturan Dusun Dharma Kerti Desa Tukadmungga kode pos 81151

SURAT KETERANGAN
Nomor : 420.1/ 26 /TU/V/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri 2 Tukadmungga Kecamatan Buleleng Kabupaten Bulelelng,:

Nama	:	**I PUTU ARIAWAN, S.Pd.SD**
NIP	:	1975226 200012 1 002
Pangkat/Gol	:	Pembina IV/a
Jabatan	:	Plt.Kepala Sekolah
Unit Kerja	:	SDN 2 Tukadmungga

Menerangkan bahwa :

Nama	:	**I WAYAN SINDU YAMUNA**
NIM	:	2211031723
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Memang benar nama Mahasiswa tersebut diatas telah melaksanakan **Observasi untuk memenuhi persyaratan Mata Kuliah Seminar Proposal Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha** di SDN 2 Tukadmungga.

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

Tukadmungga, 14 Mei 2025
Plt. Kepala SDN 2 Tukadmungga

SDN 2 TUKADMUNGGA

I Putu Ariawan, S.Pd.SD.
NIP. 19750226 200012 1 002

Dipindai dengan CamScanner

KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali,Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 1991/UN48.10.1/PK.01.03/2025 Singaraja, 06 Februari 2026
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
Kepala SD Negeri 2 Tukadmungga
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima untuk melaksanakan pengumpulan data Seminar Hasil di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : I Wayan Sindu Yamuna
NIM : 2211031723
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Wakil Dekan I,

~

Kadek Suranata
NIP. 198208162008121002

Balai Sertifikasi Elektronik

Catatan :
- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1"Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektornik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SDN 2 TUKADMUNGGA
Jl. Selat-Anturan Dusun Dharma Kerti Desa Tukadmungga kode pos 81151

SURAT KETERANGAN
Nomor : 420.1/ 03 /TU/II/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri 2 Tukadmungga Kecamatan Buleleng Kabupaten Bulelelng,:

Nama	:	**I PUTU ARIAWAN, S.Pd.SD**
NIP	:	1975226 200012 1 002
Pangkat/Gol	:	Pembina IV/a
Jabatan	:	Plt.Kepala Sekolah
Unit Kerja	:	SDN 2 Tukadmungga

Menerangkan bahwa :

Nama	:	**I WAYAN SINDU YAMUNA**
NIM	:	2211031723
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan	:	Pendidikan Dasar/PENDAS
Fakultas	:	Ilmu Pendidikan

Memang benar nama Mahasiswa tersebut diatas telah melaksanakan **Penelitian untuk melengkapi persyaratan Perkuliahan mata kuliah Seminar Hasil, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha** di SDN 2 Tukadmungga.

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

Tukadmungga, 11 Pebruari 2026
Kepala SDN 2 Tukadmungga

SDN 2 TUKADMUNGGA

I Putu Ariawan, S.Pd.SD.
NIP 1975226 200012 1 002

Lampiran 2. Instrumen Penelitian

INSTRUMEN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN Pamagra Bali DENGAN PENDEKATAN GAMIFIKASI GUNA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA BALI SISWA SD

OLEH

I WAYAN SINDU YAMUNA

NIM 2211031723

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN Pamagra Bali DENGAN PENDEKATAN GAMIFIKASI GUNA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA BALI KELAS IV SD

Judul Penelitian	:	Pengembangan Media Pembelajaran Pamagra Bali Dengan Pendekatan Gamifikasi Guna Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Bali Kelas IV SD
Sasaran Program	:	Siswa kelas IV Sekolah Dasar
Peneliti	:	I Wayan Sindu Yamuna
Pembimbing	:	1. I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd. 2. Made Vina Arie Paramita, S.Pd., M.Pd.

1. Definisi Konseptual

aksara Bali merupakan sistem tulisan tradisional masyarakat Bali yang digunakan untuk menuliskan bahasa Bali, Sanskerta, dan Kawi. Pada tingkat Sekolah Dasar, khususnya kelas IV, pembelajaran aksara Bali berfokus pada pengenalan huruf-huruf dasar (aksara wianjana), pasangan, serta keterampilan membaca dan menulis sederhana. Untuk menunjang pembelajaran tersebut, dikembangkan media pembelajaran Pamagra Bali (*Papan Magnet aksara Bali*) yang merupakan media berbasis papan magnetik berisi potongan aksara Bali sehingga siswa dapat menyusun huruf, membaca, dan menulis aksara secara interaktif. Dalam penelitian ini, media pembelajaran dipadukan dengan pendekatan gamifikasi, yaitu penerapan elemen-elemen permainan ke dalam pembelajaran, seperti pemberian poin, level, tantangan, dan reward untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa. Tujuan utama dari pengembangan media ini adalah untuk meningkatkan minat belajar bahasa Bali, yang dimaknai sebagai kecenderungan siswa untuk merasa senang, memberikan perhatian, menunjukkan ketertarikan, dan terlibat aktif dalam pembelajaran aksara Bali.

2. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini, aksara Bali dioperasionalkan sebagai materi ajar Bahasa Bali kelas IV yang meliputi pengenalan aksara wianjana, pasangan, serta latihan membaca dan menulis kata sederhana. Media pembelajaran Pamagra Bali dioperasionalkan sebagai papan magnet yang dilengkapi potongan huruf berbentuk aksara Bali yang dapat ditempel dan disusun kembali. Melalui media ini, siswa diminta mengidentifikasi, menyusun, serta membaca aksara, sekaligus menyelesaikan tantangan berbasis permainan. Gamifikasi dioperasionalkan melalui penerapan unsur-unsur permainan dalam kegiatan pembelajaran, meliputi pemberian poin atas jawaban yang benar, tingkatan level mulai dari susunan aksara dasar hingga kata sederhana, reward berupa bintang atau lencana, serta kompetisi ringan antar siswa atau kelompok. Sementara itu, minat belajar bahasa Bali dioperasionalkan berdasarkan empat indikator utama, yaitu perasaan senang siswa ketika belajar aksara Bali, perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran, ketertarikan siswa terhadap materi aksara, serta keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan menyusun, membaca, dan bermain dengan media Pamagra Bali.

3. Kisi-kisi Instrumen Validitas Ahli Materi Pembelajaran

No.	Indikator	Sub Indikator	No butir
1.	Kesesuaian Kurikulum	Kesesuaian materi yang disajikan dengan Capaian Pembelajaran	1
		Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran	2
		Kesesuaian materi pembelajaran dengan Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	3
2.	Kelayakan Materi	Sajian materi aksara Bali	4,5
		Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	6,7,8
3.	Penilaian Bahasa	Penggunaan struktur kalimat	9, 10, 11
		Penggunaan bahasa	12, 13
4.	Evaluasi	Kesesuaian soal dan petunjuk pengerjaan soal	14, 15

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN Pamagra Bali DENGAN PENDEKATAN GAMIFIKASI GUNA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA BALI KELAS IV SD

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pamagra Bali Dengan Pendekatan Gamifikasi Guna Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Bali Kelas IV SD

Peneliti : I Wayan Sindu Yamuna

A. Petunjuk Pengerjaan

Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberikan tanda (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

5 = Sangat Setuju (SS)
4 = Setuju (S)
3 = Cukup Setuju (CS)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Tabel Penilaian

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian Kurikulum						
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran Bahasa Bali kelas IV SD.					
2.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran aksara Bali.					
3.	Materi mendukung tercapainya indikator pembelajaran.					
Kelayakan Materi						

4.	Sajian materi aksara Bali disusun secara sistematis.					
5.	Sajian materi aksara Bali mudah dipahami oleh siswa.					
6.	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa kelas IV SD.					
7.	Materi sesuai dengan minat belajar siswa.					
8.	Materi dapat memfasilitasi siswa untuk belajar aktif.					
Penilaian Bahasa						
9.	Struktur kalimat yang digunakan jelas dan runtut.					
10.	Struktur kalimat sesuai dengan tingkat pemahaman siswa SD.					
11.	Kalimat yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami.					
12.	Bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Bali yang baik dan benar.					
13.	Bahasa yang digunakan sederhana sesuai dengan karakteristik siswa SD.					
Evaluasi						
14.	Media dapat digunakan sebagai alternatif evaluasi selain tes tertulis					
15.	Media mendorong siswa menunjukkan kemampuan sebenarnya saat kegiatan berlangsung					

C. Komentar

D. Kesimpulan

Materi pada Media Pamagra Bali dinyatakan layak *)

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

*) : Lingkari salah satu

Singaraja,

Ahli Materi

(Nama Dosen Ahli)

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN Pamagra Bali DENGAN PENDEKATAN GAMIFIKASI GUNA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA BALI KELAS IV SD

Judul Penelitian	:	Pengembangan Media Pembelajaran Pamagra Bali Dengan Pendekatan Gamifikasi Guna Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Bali Kelas IV SD
Sasaran Program	:	Siswa kelas IV Sekolah Dasar
Peneliti	:	I Wayan Sindu Yamuna
Pembimbing	:	1. I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd. 2. Made Vina Arie Paramita, S.Pd., M.Pd.

1. Definisi Konseptual

Menurut Arsyad (2019: 4), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar. Senada dengan itu, Sadiman dkk. (2014: 7) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa. Lebih lanjut, Munadi (2013: 7) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan secara terencana sehingga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Berdasarkan pandangan para ahli tersebut, secara konseptual media pembelajaran Pamagra Bali (Papan Magnet aksara Bali) dapat dimaknai sebagai sarana belajar berbasis papan magnet yang dikembangkan untuk memfasilitasi siswa dalam mempelajari aksara Bali dengan cara menyusun, membaca, dan menulis aksara secara interaktif. Media ini dipadukan dengan pendekatan gamifikasi, yaitu penerapan unsur-unsur permainan dalam pembelajaran seperti pemberian poin, level, tantangan, dan reward sehingga dapat meningkatkan minat belajar bahasa Bali siswa yang ditandai dengan perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan dalam pembelajaran aksara Bali.

2. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini, media pembelajaran Pamagra Bali dioperasionalkan sebagai media manipulatif berupa papan magnet yang dilengkapi potongan aksara Bali. Siswa diminta menyusun, mengidentifikasi, dan membaca aksara Bali melalui aktivitas permainan yang dikemas dengan elemen gamifikasi. Elemen gamifikasi tersebut dioperasionalkan melalui pemberian poin untuk jawaban yang benar, tingkatan level dari aksara dasar hingga penyusunan kata sederhana, reward berupa bintang atau lencana, serta kompetisi ringan antar siswa atau kelompok. aksara Bali yang menjadi materi penelitian dioperasionalkan sebagai pembelajaran bahasa Bali kelas IV SD yang mencakup aksara wianjana (huruf dasar), pasangan, dan keterampilan membaca serta menulis kata sederhana. Minat belajar bahasa Bali dioperasionalkan melalui empat indikator utama, yaitu (1) perasaan senang siswa saat belajar aksara Bali, (2) perhatian siswa dalam memperhatikan materi dan instruksi, (3) ketertarikan siswa terhadap aktivitas pembelajaran, dan (4) keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan penyusunan dan permainan dengan media Pamagra Bali. Dengan demikian, pengembangan media ini diharapkan dapat sejalan dengan fungsi media menurut Arsyad (2019) yang menekankan pada peningkatan motivasi, memperjelas makna materi, serta mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran secara efektif.

3. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No.	Indikator	Sub Indikator	No butir
1.	Tampilan media	Kemenarikan dan kelengkapan media	1,2,3
		Kemenarikan gambar pada *flashcard*	4
		Design tata letak komponen	5,6
2.	Kelayakan media	Kesesuaian media dengan Tujuan Pembelajaran (TP)	7,8
		Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	9
		Ketepatan materi	10, 11
		Kesesuaian media dengan tujuan pengembangan	12

3.	Kemudahan Penggunaan	Penggunaan media	13
		Ketahanan media	14, 15

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN Pamagra Bali DENGAN PENDEKATAN GAMIFIKASI GUNA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA BALI KELAS IV SD

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pamagra Bali Dengan Pendekatan Gamifikasi Guna Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Bali Kelas IV SD

Peneliti : I Wayan Sindu Yamuna

A. Petunjuk Pengerjaan

Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberikan tanda (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

5 = Sangat Setuju (SS)
4 = Setuju (S)
3 = Cukup Setuju (CS)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Tabel Penilaian

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
Tampilan Media						
1.	Media memiliki tampilan yang menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.					
2.	Media memiliki kelengkapan komponen yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.					

3.	Tampilan media mampu memotivasi siswa untuk belajar.					
4.	Gambar pada flashcard disajikan secara menarik dan sesuai dengan materi.					
5.	Tata letak komponen dalam media tertata rapi dan proporsional.					
6.	Desain tata letak komponen media memudahkan siswa memahami isi materi.					
Kelayakan Media						
7.	Media sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP) yang telah ditentukan.					
8.	Media mendukung ketercapaian indikator tujuan pembelajaran.					
9.	Media sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD.					
10.	Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan konteks pembelajaran Bahasa Bali.					
11.	Materi yang disajikan dalam media akurat dan relevan dengan topik pembelajaran.					
12.	Media sesuai dengan tujuan pengembangan yaitu meningkatkan minat belajar siswa.					
Kemudahan Penggunaan						
13.	Media mudah digunakan oleh guru maupun siswa dalam kegiatan belajar mengajar.					
14.	Media memiliki daya tahan yang baik ketika digunakan berulang kali.					
15.	Media tidak mudah rusak sehingga bisa digunakan dalam jangka waktu lama.					

C. Komentar

D. Kesimpulan

Media Pamagra Bali dinyatakan layak *)

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

*) : Lingkari salah satu

Singaraja,

Ahli Materi

(Nama Dosen Ahli)

INSTRUMEN PENILAIAN RESPON PRAKTISI/GURU PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN Pamagra Bali DENGAN PENDEKATAN GAMIFIKASI GUNA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA BALI KELAS IV SD

Judul Penelitian	:	Pengembangan Media Pembelajaran Pamagra Bali Dengan Pendekatan Gamifikasi Guna Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Bali Kelas IV SD
Sasaran Program	:	Siswa kelas IV Sekolah Dasar
Peneliti	:	I Wayan Sindu Yamuna
Pembimbing	:	1. I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd. 2. Made Vina Arie Paramita, S.Pd., M.Pd.

1. Definisi Konseptual

Respon guru merupakan tanggapan atau reaksi guru terhadap suatu program, kebijakan, atau inovasi pembelajaran yang diterapkan di kelas. Menurut Slameto (2013: 144), respon adalah hasil dari pengaruh stimulus yang berupa perasaan, perhatian, dan pemahaman seseorang terhadap suatu objek. Dalam konteks pembelajaran, respon guru dapat berupa sikap, penerimaan, maupun penilaian terhadap media yang digunakan dalam proses belajar. Guru sebagai fasilitator memiliki peran penting dalam mengamati efektivitas media pembelajaran. Oleh karena itu, respon guru terhadap media pembelajaran Pamagra Bali dengan pendekatan gamifikasi dimaknai sebagai pandangan, penilaian, dan pengalaman guru mengenai manfaat, kemudahan, serta efektivitas media tersebut dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap aksara Bali.

2. DefinisiOperasional

Secara operasional, respon guru diukur melalui tiga indikator utama. Pertama, sajian media, yaitu penilaian guru terhadap kesesuaian materi yang disajikan di Pamagra Bali dengan kompetensi dasar pembelajaran aksara Bali, serta kemudahan media dalam membantu guru menjelaskan materi. Kedua, tampilan media, yaitu penilaian guru terhadap aspek visual media, seperti kejelasan huruf, kerapihan, warna, dan daya tarik yang dapat memotivasi siswa untuk belajar. Ketiga, soal

evaluasi, yaitu penilaian guru terhadap kualitas soal atau tantangan yang tersedia dalam media, apakah sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, jelas instruksinya, dan dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap aksara Bali. Respon guru dikumpulkan melalui angket dan wawancara, sehingga dapat memberikan gambaran tentang kelebihan, kelemahan, serta efektivitas media Pamagra Bali dengan pendekatan gamifikasi dalam meningkatkan minat belajar siswa.

3. Kisi-kisi Lembar Respon Praktisi (Guru)

No.	Indikator	Sub Indikator	No butir
1.	Sajian Media	Kesesuaian materi dengan desain pembelajaran	1
		Kejelasan, kemudahan, dan kelengkapan materi	2,3
		Kemudahan penyampaian media	4
		Kesesuaian penggunaan bahasa	5,6,7
2.	Tampilan Media	Kesesuaian pemilihan desain grafis	8
		Kesesuaian pemilihan bentuk dan ukuran	9, 10
		Kemenarikan media	11,12
		Ketahanan media	13
3.	Soal Evaluasi	Kecukupan dan relevansi soal terhadap materi	14, 15

INSTRUMEN PENILAIAN RESPON PRAKTISI/GURU
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN Pamagra Bali DENGAN PENDEKATAN GAMIFIKASI GUNA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA BALI KELAS IV SD

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pamagra Bali Dengan Pendekatan Gamifikasi Guna Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Bali Kelas IV SD

Peneliti : I Wayan Sindu Yamuna

A. Petunjuk Pengerjaan

Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberikan tanda (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

5 = Sangat Setuju (SS)
4 = Setuju (S)
3 = Cukup Setuju (CS)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Tabel Penilaian

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
Sajian Media						
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan desain pembelajaran.					
2.	Materi disampaikan dengan jelas, mudah dipahami, dan lengkap.					
3.	Materi mudah diakses dan digunakan oleh siswa.					
4.	Media memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.					

5.	Bahasa yang digunakan dalam media sesuai dengan kaidah bahasa Bali.					
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa.					
7.	Bahasa dalam media sesuai dengan tingkat kemampuan dan karakteristik siswa.					
Tampilan Media						
8.	Desain grafis yang digunakan sesuai dan mendukung penyampaian materi.					
9.	Bentuk dan ukuran media sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.					
10.	Tata letak dan komponen media mudah dilihat dan digunakan siswa.					
11.	Media menarik bagi siswa dan mampu memotivasi belajar.					
12.	Media interaktif dan menumbuhkan minat belajar siswa.					
13.	Media memiliki ketahanan dan kualitas yang baik saat digunakan berulang.					
Soal Evaluasi						
14.	Soal yang tersedia cukup untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi.					
15.	Soal yang diberikan relevan dengan materi yang diajarkan.					

C. Komentar

D. Kesimpulan

Media Pamagra Bali dinyatakan layak *)

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

*) : Lingkari salah satu

Singaraja,

Praktisi/Guru

(Nama Praktisi/Guru)

INSTRUMEN PENILAIAN RESPON SISWA

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN Pamagra Bali DENGAN PENDEKATAN GAMIFIKASI GUNA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA BALI KELAS IV SD

Judul Penelitian	:	Pengembangan Media Pembelajaran Pamagra Bali Dengan Pendekatan Gamifikasi Guna Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Bali Kelas IV SD
Sasaran Program	:	Siswa kelas IV Sekolah Dasar
Peneliti	:	I Wayan Sindu Yamuna
Pembimbing	:	1. I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd. 2. Made Vina Arie Paramita, S.Pd., M.Pd.

1. Definisi Konseptual

Respon siswa adalah tanggapan, persepsi, atau reaksi peserta didik terhadap media atau kegiatan pembelajaran yang diterapkan di kelas. Menurut Slameto (2013: 144), respon merupakan hasil pengaruh suatu stimulus yang memengaruhi perasaan, perhatian, dan pemahaman seseorang terhadap objek tertentu. Dalam konteks pembelajaran, respon siswa mencerminkan tingkat penerimaan, antusiasme, dan keterlibatan mereka terhadap media pembelajaran. Dalam penelitian ini, respon siswa difokuskan pada media pembelajaran Pamagra Bali dengan pendekatan gamifikasi, yang dirancang untuk meningkatkan minat belajar aksara Bali pada siswa kelas IV SD.

2. Definisi Operasional

Secara operasional, respon siswa diukur melalui dua indikator utama. Pertama, materi, yaitu sejauh mana siswa memahami, menerima, dan tertarik terhadap isi materi aksara Bali yang disajikan melalui media Pamagra Bali. Kedua, penggunaan media, yaitu sejauh mana siswa dapat menggunakan media secara aktif, mengikuti petunjuk dalam menyusun dan membaca aksara, serta menyelesaikan tantangan berbasis gamifikasi dengan antusias. Data respon siswa dikumpulkan melalui angket dan observasi, sehingga dapat memberikan gambaran mengenai efektivitas media Pamagra Bali dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap aksara Bali.

3. Kisi-kisi Lembar Respon Siswa

No.	Indikator	Sub Indikator	No butir
1.	Materi	Media Pamagra Bali membantu memahami materi aksara Bali	1
		Media Pamagra Bali meningkatkan keaktifan dalam kelas	2
		Bahasa penyampaian	3
2.	Penggunaan Media	Kejelasan tulisan aksara	4,5
		Ketertarikan siswa dalam menggunakan media	6
		Kejelasan dan kemenarikan gambar	7
		Kemudahan penggunaan	8
		Ketahanan media	9
		Kesesuaian soal evaluasi	10

INSTRUMEN PENILAIAN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN Pamagra Bali DENGAN PENDEKATAN GAMIFIKASI GUNA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA BALI KELAS IV SD

A. Identitas

Nama :
Kelas :
No. Absen :
Sekolah :

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan seksama
2. Berikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) pada kolom yang sudah disediakan.
   5 = Sangat Setuju (SS)
   4 = Setuju (S)
   3 = Cukup Setuju (CS)
   2 = Tidak Setuju (TS)
   1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butirbutir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Tabel Penelitian

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
Materi						
1.	Media Pamagra Bali membantu siswa memahami materi aksara Bali.					
2.	Media Pamagra Bali meningkatkan keaktifan siswa dalam kelas..					

3.	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami dan sesuai dengan kemampuan siswa.					
Penggunaan Media						
4.	Tulisan aksara Bali pada media jelas dan mudah dibaca.					
5.	Tulisan aksara Bali mudah dipahami dan sesuai dengan materi pembelajaran.					
6.	Siswa tertarik dan antusias saat menggunakan media Pamagra Bali.					
7.	Gambar yang disajikan dalam media jelas, menarik, dan mendukung pemahaman materi.					
8.	Media mudah digunakan oleh siswa dalam kegiatan belajar mengajar.					
9.	Media memiliki ketahanan yang baik dan dapat digunakan berulang kali.					
10.	Soal evaluasi dalam media sesuai dengan materi dan mudah dipahami siswa.					

D. Komentar

E. Kesimpulan

Media Pamagra Bali dinyatakan layak *)

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

*) : Lingkari salah satu

Siswa Kelas I

(.....)

INSTRUMEN EFEKTIVITAS
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN Pamagra Bali DENGAN PENDEKATAN GAMIFIKASI GUNA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA BALI KELAS IV SD

Judul Penelitian	:	Pengembangan Media Pembelajaran Pamagra Bali Dengan Pendekatan Gamifikasi Guna Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Bali Kelas IV SD
Sasaran Program	:	Siswa kelas IV Sekolah Dasar
Peneliti	:	I Wayan Sindu Yamuna
Pembimbing	:	1. I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd. 2. Made Vina Arie Paramita, S.Pd., M.Pd.

1. Definisi Konseptual

Minat belajar adalah kecenderungan individu untuk memberikan perhatian, merasa senang, tertarik, dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Slameto (2010: 121), minat belajar memengaruhi motivasi, keaktifan, dan keberhasilan siswa dalam belajar. Dalam penelitian ini, minat belajar siswa difokuskan pada pembelajaran aksara Bali melalui media Pamagra Bali dengan pendekatan gamifikasi, yang dirancang untuk meningkatkan rasa ingin tahu, antusiasme, dan keterlibatan siswa dalam menyusun, membaca, dan menulis aksara Bali.

2. Definisi Operasional

Secara operasional, minat belajar diukur melalui instrumen yang dikembangkan untuk menilai empat indikator utama. Pertama, perasaan senang, yaitu sejauh mana siswa merasa gembira dan termotivasi saat menggunakan media Pamagra Bali. Kedua, perhatian, yaitu tingkat fokus dan konsentrasi siswa selama mengikuti pembelajaran. Ketiga, ketertarikan, yaitu sejauh mana siswa menunjukkan rasa ingin tahu dan antusias terhadap materi aksara Bali. Keempat, keterlibatan, yaitu partisipasi aktif siswa dalam menyusun, membaca, menulis, serta menyelesaikan tantangan berbasis gamifikasi di media. Pengumpulan data dilakukan melalui angket dan observasi, sehingga instrumen ini dapat memberikan

gambaran mengenai efektivitas media Pamagra Bali dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan minat belajar siswa terhadap aksara Bali.

3. Kisi-kisi Instrumen Minat Belajar

No	Indikator	Keterangan	No butir
1	Perasaan senang	Pendapat siswa tentang pembelajaran matematika	1,3,10,19
		Kesan siswa terhadap guru matematika	4,7,21,30
		Perasaan siswa selama mengikuti pembelajaran matematika	12,20,27
2	Perhatian	Perhatian saat mengikuti pembelajaran matematika	2,5,13,23
		Perhatian siswa saat diskusi pelajaran matematika	6,11,25
3	Ketertarikan	Rasa ingin tahu siswa saat mengikuti pembelajaran matematika	17,22,29
		Penerimaan siswa saat diberi tugas/PR oleh guru	8,15,24
4	Keterlibatan	Kesadaran tentang belajar di rumah	7,26,28
		Kegiatan siswa setelah dan sebelum masuk sekolah	9,14,16,18
Total			30

INSTRUMEN EFEKTIVITAS

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN Pamagra Bali DENGAN PENDEKATAN GAMIFIKASI GUNA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA BALI KELAS IV SD

A. Identitas

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Sekolah :

B. Petunjuk Pengerjaan

4. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan seksama
5. Berikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) pada kolom yang sudah disediakan.

   5 = Sangat Setuju (SS)

   4 = Setuju (S)

   3 = Cukup Setuju (CS)

   2 = Tidak Setuju (TS)

   1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Tabel Penilaian

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Saya senang mengikuti pembelajaran Bahasa Bali di kelas.					
2.	Saya memperhatikan pelajaran Bahasa Bali dengan baik.					
3.	Saya merasa senang saat belajar Bahasa Bali menggunakan media pembelajaran.					
4.	Saya memiliki kesan positif terhadap cara mengajar guru Bahasa Bali.					

5.	Saya memperhatikan penjelasan guru selama pembelajaran Bahasa Bali.					
6.	Saya memperhatikan teman dan diskusi kelompok saat pembelajaran Bahasa Bali.					
7.	Saya sadar akan pentingnya belajar di rumah untuk memahami materi Bahasa Bali.					
8.	Saya menerima dan mengerjakan tugas atau PR dari guru dengan antusias.					
9.	Saya aktif melakukan kegiatan belajar sebelum dan setelah jam sekolah.					
10.	Saya merasa senang ketika memahami materi Bahasa Bali dengan baik.					
11.	Saya mengikuti diskusi dan penjelasan teman selama pelajaran Bahasa Bali.					
12.	Saya merasa nyaman dan senang selama pembelajaran Bahasa Bali berlangsung.					
13.	Saya fokus pada materi yang dijelaskan guru selama pelajaran Bahasa Bali.					
14.	Saya melakukan kegiatan belajar mandiri sebelum atau sesudah pelajaran.					
15.	Saya menerima tugas dari guru dengan rasa ingin tahu untuk menyelesaikannya.					
16.	Saya terlibat aktif dalam kegiatan belajar mandiri di luar jam sekolah.					
17.	Saya merasa penasaran dan ingin tahu lebih banyak tentang materi yang diajarkan guru.					
18.	Saya aktif melakukan kegiatan belajar sebelum masuk dan setelah pulang sekolah.					
19.	Saya senang ketika bisa menjawab soal atau pertanyaan guru dengan benar.					

20.	Saya merasa senang dan nyaman selama kegiatan pembelajaran Bahasa Bali berlangsung.					
21.	Saya memiliki kesan positif terhadap sikap guru saat mengajar Bahasa Bali.					
22.	Saya ingin tahu dan tertarik pada materi baru yang diajarkan guru.					
23.	Saya memperhatikan setiap penjelasan guru secara cermat selama pelajaran Bahasa Bali.					
24.	Saya menerima dan mengerjakan PR/tugas yang diberikan guru dengan penuh perhatian.					
25.	Saya mengikuti diskusi pelajaran Bahasa Bali dengan seksama.					
26.	Saya sadar pentingnya belajar di rumah untuk memahami materi yang diajarkan.					
27.	Saya merasa nyaman dan senang mengikuti seluruh proses pembelajaran Bahasa Bali.					
28.	Saya melakukan kegiatan belajar secara mandiri di rumah.					
29.	Saya penasaran dan tertarik untuk mengetahui jawaban atau solusi dari soal yang diberikan.					
30.	Saya merasa senang dan termotivasi saat belajar Bahasa Bali bersama teman dan guru.					

Siswa Kelas IV

(.....)

Lampiran 3. Hasil Uji Validitas Judges I dan Judges II

LEMBAR PENILAIAN *JUGDES*

INSTRUMEN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Petunjuk :

1. Mohon kesedian Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (√) pada kolom penilaian judges untuk setiap pernyataan dalam kuisioner.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrument.

No Item	Relevansi		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	√		
2.	√		
3.	√		
4.	√		
5.	√		
6.	√		
7.	√		
8.	√		
9.	√		
10.	√		
11.	√		
12.	√		
13.	√		
14.	√		
15.	√		

Singaraja, 11 Oktober 2025

Jugdes I,

I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198601102015041001

LEMBAR PENILAIAN *JUGDES*

INSTRUMEN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Petunjuk :

1. Mohon kesedian Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (√) pada kolom penilaian judges untuk setiap pernyataan dalam kuisioner.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrument.

No Item	Relevansi		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	√		
2.	√		
3.	√		
4.	√		
5.	√		
6.	√		
7.	√		
8.	√		
9.	√		
10.	√		
11.	√		
12.	√		
13.	√		
14.	√		
15.	√		

Singaraja, 11 Oktober 2025

Jugdes II,

Made Vina Arie Paramita, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199206042019032014

LEMBAR PENILAIAN *JUGDES*

INSTRUMEN AHLI MATERI PEMBELAJARAN

Petunjuk :

1. Mohon kesedian Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (√) pada kolom penilaian judges untuk setiap pernyataan dalam kuisioner.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrument.

No Item	Relevansi		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	√		
2.	√		
3.	√		
4.	√		
5.	√		
6.	√		
7.	√		
8.	√		
9.	√		
10.	√		
11.	√		
12.	√		
13.	√		
14.	√		
15.	√		

Singaraja, 11 Oktober 2025

Jugdes I,

I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198601102015041001

LEMBAR PENILAIAN *JUGDES*

INSTRUMEN AHLI MATERI PEMBELAJARAN

Petunjuk :

1. Mohon kesedian Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (√) pada kolom penilaian judges untuk setiap pernyataan dalam kuisioner.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrument.

No Item	Relevansi		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	√		
2.	√		
3.	√		
4.	√		
5.	√		
6.	√		
7.	√		
8.	√		
9.	√		
10.	√		
11.	√		
12.	√		
13.	√		
14.	√		
15.	√		

Singaraja, 11 Oktober 2025

Jugdes II,

Made Vina Arie Paramita, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199206042019032014

LEMBAR PENILAIAN *JUGDES*

INSTRUMEN RESPON PRAKTISI/GURU

Petunjuk :

1. Mohon kesedian Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (√) pada kolom penilaian judges untuk setiap pernyataan dalam kuisioner.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrument.

No Item	Relevansi		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		
10.	✓		
11.	✓		
12.	✓		
13.	✓		
14.	✓		
15.	✓		

Singaraja, 11 Oktober 2025

Jugdes I,

I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198601102015041001

LEMBAR PENILAIAN *JUGDES*

INSTRUMEN RESPON PRAKTISI/GURU

Petunjuk :

1. Mohon kesedian Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (√) pada kolom penilaian judges untuk setiap pernyataan dalam kuisioner.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrument.

No Item	Relevansi		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	√		
2.	√		
3.	√		
4.	√		
5.	√		
6.	√		
7.	√		
8.	√		
9.	√		
10.	√		
11.	√		
12.	√		
13.	√		
14.	√		
15.	√		

Singaraja, 11 Oktober 2025

Jugdes II,

Made Vina Arie Paramita, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199206042019032014

LEMBAR PENILAIAN *JUGDES*

INSTRUMEN PENILAIAN RESPON SISWA

Petunjuk :

1. Mohon kesedian Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (√) pada kolom penilaian judges untuk setiap pernyataan dalam kuisioner.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrument.

No Item	Relevansi		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		
10.	✓		

Singaraja, 11 Oktober 2025

Jugdes I,

I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198601102015041001

LEMBAR PENILAIAN *JUGDES*
INSTRUMEN PENILAIAN RESPON SISWA

Petunjuk :

1. Mohon kesedian Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (√) pada kolom penilaian judges untuk setiap pernyataan dalam kuisioner.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrument.

No Item	Relevansi		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	√		
2.	√	-	
3.	√		
4.	√		
5.	√		
6.	√		
7.	√		
8.	√		
9.	√		
10.	√		

Singaraja, 11 Oktober 2025
Jugdes II,

Made Vina Arie Paramita, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199206042019032014

LEMBAR PENILAIAN *JUGDES*

Petunjuk :

1. Mohon kesedian Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (√) pada kolom penilaian judges untuk setiap pernyataan dalam kuisioner.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrument.

No Item	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.	✓		
25.	✓		
26.	✓		
27.	✓		
28.	✓		
29.	✓		
30.	✓		

Singaraja, 11 Oktober 2025

Jugdes I,

I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198601102015041001

LEMBAR PENILAIAN *JUGDES*

Petunjuk :

1. Mohon kesedian Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (√) pada kolom penilaian judges untuk setiap pernyataan dalam kuisioner.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrument.

No Item	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.	✓		
25.	✓		
26.	✓		
27.	✓		
28.	✓		
29.	✓		
30.	✓		

Singaraja, 11 Oktober 2025

Jugdes II,

Made Vina Arie Paramita, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199206042019032014

Lampiran 4. Perhitungan Validitas Instrumen

A. Hasil Uji Validitas Instrumen Penilaian Ahli Materi

Uji validitas isi instrumen ahli materi dilakukan kepada dua dosen yang ahli dalam menilai instrumen penelitian. Pakar 1 adalah Bapak Dosen I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd. dan pakar 2 adalah Ibu Dosen Made Vina Arie Paramita, S.Pd., M.Pd dengan hasil penilaian pada tabel di bawah ini.

No	Judges 1	Judges 2	No	Judges 1	Judges 2
1	Relevan	Relevan	11	Relevan	Relevan
2	Relevan	Relevan	12	Relevan	Relevan
3	Relevan	Relevan	13	Relevan	Relevan
4	Relevan	Relevan	14	Relevan	Relevan
5	Relevan	Relevan	15	Relevan	Relevan
6	Relevan	Relevan			
7	Relevan	Relevan			
8	Relevan	Relevan			
9	Relevan	Relevan			
10	Relevan	Relevan			

Hasil penilaian tersebut kemudian dianalisis menggunakan tabulasi siang seperti tabel berikut.

		***Judges* I**	
		Tidak Relevan	Relevan
***Judges* II**	Tidak Relevan	A (0)	B (0)
	Relevan	B (0)	D (15)

Berdasarkan hasil tabulasi silang, kemudian dilakukan perhitungan validitas isi dengan menggunakan rumus Gregory sebagai berikut.

$$Koefisien\ validitas\ isi = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$= \frac{15}{(0+0+0+15)}$$

$$= \frac{15}{15}$$

$= 1\ (sangat\ tinggi)$

Kesimpulan hasil validitas instrumen ahli materi memperoleh skor 1 yang berada pada kualifikasi validitas isi **sangat tinggi.**

B. Hasil Uji Validitas Instrumen Penilaian Ahli Media

Uji validitas isi instrumen ahli media dilakukan kepada dua dosen yang ahli dalam menilai instrumen penelitian. Pakar 1 adalah Bapak Dosen I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd. dan pakar 2 adalah Ibu Dosen Made Vina Arie Paramita, S.Pd., M.Pd dengan hasil penilaian pada tabel di bawah ini.

No	Judges 1	Judges 2	No	Judges 1	Judges 2
1	Relevan	Relevan	11	Relevan	Relevan
2	Relevan	Relevan	12	Relevan	Relevan
3	Relevan	Relevan	13	Relevan	Relevan
4	Relevan	Relevan	14	Relevan	Relevan
5	Relevan	Relevan	15	Relevan	Relevan
6	Relevan	Relevan			
7	Relevan	Relevan			
8	Relevan	Relevan			
9	Relevan	Relevan			
10	Relevan	Relevan			

Hasil penilaian tersebut kemudian dianalisis menggunakan tabulasi siang seperti tabel berikut.

		***Judges* I**	
		Tidak Relevan	Relevan
***Judges* II**	Tidak Relevan	A (0)	B (0)
	Relevan	B (0)	D (15)

Berdasarkan hasil tabulasi silang, kemudian dilakukan perhitungan validitas isi dengan menggunakan rumus Gregory sebagai berikut.

$$Koefisien\ validitas\ isi = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$= \frac{15}{(0+0+0+15)}$$

$$= \frac{15}{15}$$

$$= 1\ (sangat\ tinggi)$$

Kesimpulan hasil validitas instrumen ahli materi memperoleh skor 1 yang berada pada kualifikasi validitas isi **sangat tinggi.**

C. Hasil Uji Validitas Instrumen Penilaian Respon Guru

Uji validitas isi instrumen kepraktisan oleh praktisi dilakukan kepada dua dosen yang ahli dalam menilai instrumen penelitian. Pakar 1 adalah Bapak Dosen I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd. dan pakar 2 adalah Ibu Dosen Made Vina Arie Paramita, S.Pd., M.Pd dengan hasil penilaian pada tabel di bawah ini.

No	Judges 1	Judges 2	No	Judges 1	Judges 2
1	Relevan	Relevan	11	Relevan	Relevan
2	Relevan	Relevan	12	Relevan	Relevan
3	Relevan	Relevan	13	Relevan	Relevan
4	Relevan	Relevan	14	Relevan	Relevan
5	Relevan	Relevan	15	Relevan	Relevan
6	Relevan	Relevan			
7	Relevan	Relevan			
8	Relevan	Relevan			
9	Relevan	Relevan			
10	Relevan	Relevan			

Hasil penilaian tersebut kemudian dianalisis menggunakan tabulasi siang seperti tabel berikut.

		***Judges* I**	
		Tidak Relevan	Relevan
***Judges* II**	Tidak Relevan	A (0)	B (0)
	Relevan	B (0)	D (15)

Berdasarkan hasil tabulasi silang, kemudian dilakukan perhitungan validitas isi dengan menggunakan rumus Gregory sebagai berikut.

$$Koefisien\ validitas\ isi = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$= \frac{15}{(0+0+0+15)}$$

$$= \frac{15}{15}$$

$$= 1\ (sangat\ tinggi)$$

Kesimpulan hasil validitas instrumen kepraktisan oleh praktisi memperoleh skor 1 yang berada pada kualifikasi validitas isi **sangat tinggi.**

D. Hasil Uji Validitas Instrumen Penilaian Respon Siswa

Uji validitas isi instrumen kepraktisan respon siswa dilakukan kepada dua dosen yang ahli dalam menilai instrumen penelitian. Pakar 1 adalah Bapak Dosen I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd. dan pakar 2 adalah Ibu Dosen Made Vina Arie Paramita, S.Pd., M.Pd dengan hasil penilaian pada tabel di bawah ini.

No	**Judges 1**	**Judges 2**
1	Relevan	Relevan
2	Relevan	Relevan
3	Relevan	Relevan

4	Relevan	Relevan
5	Relevan	Relevan
6	Relevan	Relevan
7	Relevan	Relevan
8	Relevan	Relevan
9	Relevan	Relevan
10	Relevan	Relevan

Hasil penilaian tersebut kemudian dianalisis menggunakan tabulasi siang seperti tabel berikut.

		***Judges* I**	
		Tidak Relevan	Relevan
***Judges* II**	Tidak Relevan	A (0)	B (0)
	Relevan	B (0)	D (10)

Berdasarkan hasil tabulasi silang, kemudian dilakukan perhitungan validitas isi dengan menggunakan rumus Gregory sebagai berikut.

$$Koefisien\ validitas\ isi = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$= \frac{10}{(0+0+0+10)}$$

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

$$= 1\ (sangat\ tinggi)$$

Kesimpulan hasil validitas instrumen kepraktisan oleh praktisi memperoleh skor 1 yang berada pada kualifikasi validitas isi **sangat tinggi.**

E. Hasil Uji Validitas Instrumen Penilaian Efektivitas

Uji validitas isi instrumen efektifitas dilakukan kepada dua dosen yang ahli dalam menilai instrumen penelitian. Pakar 1 adalah Bapak Dosen I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd. dan pakar 2 adalah Ibu Dosen Made

Vina Arie Paramita, S.Pd., M.Pd dengan hasil penilaian pada tabel di bawah ini.

No	Judges 1	Judges 2	No	Judges 1	Judges 2	No	Judges 1	Judges 2
1	Relevan	Relevan	11	Relevan	Relevan	21	Relevan	Relevan
2	Relevan	Relevan	12	Relevan	Relevan	22	Relevan	Relevan
3	Relevan	Relevan	13	Relevan	Relevan	23	Relevan	Relevan
4	Relevan	Relevan	14	Relevan	Relevan	24	Relevan	Relevan
5	Relevan	Relevan	15	Relevan	Relevan	25	Relevan	Relevan
6	Relevan	Relevan	16	Relevan	Relevan	26	Relevan	Relevan
7	Relevan	Relevan	17	Relevan	Relevan	27	Relevan	Relevan
8	Relevan	Relevan	18	Relevan	Relevan	28	Relevan	Relevan
9	Relevan	Relevan	19	Relevan	Relevan	29	Relevan	Relevan
10	Relevan	Relevan	20	Relevan	Relevan	30	Relevan	Relevan

Hasil penilaian tersebut kemudian dianalisis menggunakan tabulasi siang seperti tabel berikut.

		***Judges* I**	
		Tidak Relevan	Relevan
***Judges* II**	Tidak Relevan	A (0)	B (0)
	Relevan	B (0)	D (30)

Berdasarkan hasil tabulasi silang, kemudian dilakukan perhitungan validitas isi dengan menggunakan rumus Gregory sebagai berikut.

$$Koefisien\ validitas\ isi = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$= \frac{30}{(0+0+0+10)}$$

$$= \frac{30}{30}$$

$$= 1\ (sangat\ tinggi)$$

Kesimpulan hasil validitas instrumen kepraktisan oleh praktisi memperoleh skor 1 yang berada pada kualifikasi validitas isi **sangat tinggi.**

Kesimpulan tabel validitas isi instrumen

Instrumen	Skor	Kualifikasi
Validitas ahli materi	1	Sangat tinggi
Validitas ahli media	1	Sangat tinggi
Kepraktisan Respon Guru	1	Sangat tinggi
Kepraktisan Respon Siswa	1	Sangat tinggi
Efektivitas	1	Sangat tinggi

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

Lampiran 5. Hasil Uji Validitas Instrumen

No	Nama	Butir Pernyataan																														Total
		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	
1	Cokorda Istri Kartika Vidyadevi	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	**132**
2	Dwinanda Ayu Apsari	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	**111**
3	Gede Satria Pratama Wijaya	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	**140**
4	I Dewa Ayu Amrita Tyari Nareswari	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	**110**
5	I Gede Azka Adyatama Reyndra	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	**81**
6	I Gede Felix Georgio	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	**141**
7	I Gusti Agung Leo Kusuma Darmawan	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	**100**
8	I Gusti Ayu Miracle Widyaningtias	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	**139**
9	I Made Kevin Aditya Mahendra	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	**120**
10	I Putu Pratama Putra Widiantara	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	**102**
11	Ida Ayu Kinarian Nirwasita	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	**142**
12	Kadek Alby Bagus Adutya	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	**72**
13	Kadek Devi Satria Putri	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	**135**
14	Kadek Lajita Alkhaputri Dayana	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	**99**
15	Kadek Naisha Kinandari	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	**130**
16	Kadek Radhani Mas Permata Dewi	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	**110**
17	Kadek Rania Chandrapati Kadjar	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	**140**
18	Komang Agastya Prawida Rijasa	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	**80**
19	Komang Ananda Wigraha	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	**130**
20	Luh Bulan Indah Nareswari	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	**140**
21	Luh Putu Yonita Sari	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	**110**
22	Made Anindya Kumala Kusuma	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	**140**
23	Made Chester Narendra Kenzie	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	**80**
24	Putu Ade Paramitha Dewi	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	**136**
25	Putu Alindya Widyaningtias	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	**110**
26	Putu Clara Prameswari	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	**100**
27	Putu Kayana Saras Dinata	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	**135**
28	Putu Pranawa Baskara Chandra	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	**110**
29	Putu Rama Mahawikananda	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	**143**
30	Satya Nararya	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	**105**
	Jumlah	**115**	**119**	**118**	**115**	**117**	**120**	**119**	**113**	**118**	**122**	**111**	**122**	**117**	**113**	**120**	**119**	**118**	**115**	**118**	**119**	**113**	**123**	**115**	**114**	**121**	**116**	**121**	**115**	**114**	**123**	**3523**
	r hitung	0,901	0,849	0,833	0,844	0,830	0,842	0,806	0,888	0,819	0,847	0,887	0,806	0,852	0,878	0,783	0,875	0,847	0,787	0,881	0,855	0,778	0,870	0,898	0,779	0,84	0,884	0,805	0,844	0,874	0,824	
	r tabel	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	
	Keterangan	**Valid**	**Valid**	**Valid**	**Valid**	**Valid**	**Valid**	**Valid**	**Valid**	**Valid**	**Valid**	**Valid**	**Valid**	**Valid**	**Valid**	**Valid**	**Valid**	**Valid**	**Valid**	**Valid**	**Valid**	**Valid**	**Valid**	**Valid**	**Valid**	**Valid**	**Valid**	**Valid**	**Valid**	**Valid**	**Valid**	

Lampiran 6. Hasil Uji Validitas Media

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAMAGRA BALI DENGAN PENDEKATAN GAMIFIKASI GUNA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA BALI KELAS IV SD

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pamagra Bali Dengan Pendekatan Gamifikasi Guna Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Bali Kelas IV SD

Peneliti : I Wayan Sindu Yamuna

A. Petunjuk Pengerjaan

Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberikan tanda (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

5 = Sangat Setuju (SS)
4 = Setuju (S)
3 = Cukup Setuju (CS)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Tabel Penilaian

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
Tampilan Media						
1.	Media memiliki tampilan yang menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.					√
2.	Media memiliki kelengkapan komponen yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.					√
3.	Tampilan media mampu memotivasi siswa untuk belajar.					√
4.	Gambar pada flashcard disajikan secara menarik dan sesuai dengan materi.					√

5.	Tata letak komponen dalam media tertata rapi dan proporsional.					✓
6.	Desain tata letak komponen media memudahkan siswa memahami isi materi.					✓
Kelayakan Media						
7.	Media sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP) yang telah ditentukan.					✓
8.	Media mendukung ketercapaian indikator tujuan pembelajaran.					✓
9.	Media sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD.					✓
10.	Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan konteks pembelajaran Bahasa Bali.					✓
11.	Materi yang disajikan dalam media akurat dan relevan dengan topik pembelajaran.					✓
12.	Media sesuai dengan tujuan pengembangan yaitu meningkatkan minat belajar siswa.					✓
Kemudahan Penggunaan						
13.	Media mudah digunakan oleh guru maupun siswa dalam kegiatan belajar mengajar.					✓
14.	Media memiliki daya tahan yang baik ketika digunakan berulang kali.					✓
15.	Media tidak mudah rusak sehingga bisa digunakan dalam jangka waktu lama.					✓

C. Komentar

1. Kata Pengantar pd Buku Panduan diganti Prakata
2. Tujuan pada Buku Panduan samakan dg tujuan pd modul.
3. Pada kotak penyimpanan gunakan huruf yg mudah dibaca sesuai seperti : Arial Black, Arial, Tahoma, Helvetica, dll.
4. Pada bodoh tambah satuan

D. Kesimpulan

Media PAMAGRA BALI dinyatakan layak *)

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

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 14 Februari 2026

Ahli Materi

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

NIP. 197108152001121001

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAMAGRA BALI DENGAN PENDEKATAN GAMIFIKASI GUNA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA BALI KELAS IV SD

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pamagra Bali Dengan Pendekatan Gamifikasi Guna Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Bali Kelas IV SD

Peneliti : I Wayan Sindu Yamuna

A. Petunjuk Pengerjaan

Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberikan tanda (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

5 = Sangat Setuju (SS)
4 = Setuju (S)
3 = Cukup Setuju (CS)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Tabel Penilaian

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
Tampilan Media						
1.	Media memiliki tampilan yang menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.					√
2.	Media memiliki kelengkapan komponen yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.					√
3.	Tampilan media mampu memotivasi siswa untuk belajar.					√
4.	Gambar pada flashcard disajikan secara menarik dan sesuai dengan materi.					√

5.	Tata letak komponen dalam media tertata rapi dan proporsional.					✓
6.	Desain tata letak komponen media memudahkan siswa memahami isi materi.					✓
Kelayakan Media						
7.	Media sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP) yang telah ditentukan.					✓
8.	Media mendukung ketercapaian indikator tujuan pembelajaran.					✓
9.	Media sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD.					✓
10.	Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan konteks pembelajaran Bahasa Bali.				✓	
11.	Materi yang disajikan dalam media akurat dan relevan dengan topik pembelajaran.					✓
12.	Media sesuai dengan tujuan pengembangan yaitu meningkatkan minat belajar siswa.					✓
Kemudahan Penggunaan						
13.	Media mudah digunakan oleh guru maupun siswa dalam kegiatan belajar mengajar.				✓	
14.	Media memiliki daya tahan yang baik ketika digunakan berulang kali.					✓
15.	Media tidak mudah rusak sehingga bisa digunakan dalam jangka waktu lama.					✓

C. Komentar

1. Perjelas alur permainan menggunakan Gambar/SC
2. Lengkapi kunci pd Box
3. Panduan lebih baik cetak bolak balik

D. Kesimpulan

Media PAMAGRA BALI dinyatakan layak *)

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

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 9 Feb 2026

Ahli Materi

(Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.)

NIP. 198908082024211004

Lampiran 7. Hasil Uji Validitas Materi

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAMAGRA BALI DENGAN PENDEKATAN GAMIFIKASI GUNA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA BALI KELAS IV SD

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pamagra Bali Dengan Pendekatan Gamifikasi Guna Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Bali Kelas IV SD

Peneliti : I Wayan Sindu Yamuna

A. Petunjuk Pengerjaan

Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberikan tanda (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

5 = Sangat Setuju (SS)
4 = Setuju (S)
3 = Cukup Setuju (CS)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Tabel Penilaian

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian Kurikulum						
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran Bahasa Bali kelas IV SD.					√
2.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran aksara Bali.					√
3.	Materi mendukung tercapainya indikator pembelajaran.					√
Kelayakan Materi						
4.	Sajian materi aksara Bali disusun secara sistematis.					√
5.	Sajian materi aksara Bali mudah dipahami oleh siswa.					√

6.	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa kelas IV SD.					✓
7.	Materi sesuai dengan minat belajar siswa.					✓
8.	Materi dapat memfasilitasi siswa untuk belajar aktif.					✓
Penilaian Bahasa						
9.	Struktur kalimat yang digunakan jelas dan runtut.					✓
10.	Struktur kalimat sesuai dengan tingkat pemahaman siswa SD.					✓
11.	Kalimat yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami.					✓
12.	Bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Bali yang baik dan benar.					✓
13.	Bahasa yang digunakan sederhana sesuai dengan karakteristik siswa SD.					✓
Evaluasi						
14.	Media dapat digunakan sebagai alternatif evaluasi selain tes tertulis.					✓
15.	Media mendorong siswa menunjukkan kemampuan sebenarnya saat kegiatan berlangsung.					✓

C. Komentar

Semua instrumen materi sudah sesuai dan lengkap.

D. Kesimpulan

Materi pada Media PAMAGRA BALI dinyatakan layak *)

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

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 9 Februari 2026

Ahli Materi

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

NIP. 197407162023100108 5

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAMAGRA BALI DENGAN PENDEKATAN GAMIFIKASI GUNA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA BALI KELAS IV SD

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pamagra Bali Dengan Pendekatan Gamifikasi Guna Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Bali Kelas IV SD

Peneliti : I Wayan Sindu Yamuna

A. Petunjuk Pengerjaan

Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberikan tanda (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

5 = Sangat Setuju (SS)
4 = Setuju (S)
3 = Cukup Setuju (CS)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Tabel Penilaian

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian Kurikulum						
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran Bahasa Bali kelas IV SD.					√
2.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran aksara Bali.					√
3.	Materi mendukung tercapainya indikator pembelajaran.					√
Kelayakan Materi						
4.	Sajian materi aksara Bali disusun secara sistematis.					√
5.	Sajian materi aksara Bali mudah dipahami oleh siswa.					√

6.	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa kelas IV SD.					✓
7.	Materi sesuai dengan minat belajar siswa.					✓
8.	Materi dapat memfasilitasi siswa untuk belajar aktif.					✓
Penilaian Bahasa						
9.	Struktur kalimat yang digunakan jelas dan runtut.				✓	
10.	Struktur kalimat sesuai dengan tingkat pemahaman siswa SD.					✓
11.	Kalimat yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami.					✓
12.	Bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Bali yang baik dan benar.					✓
13.	Bahasa yang digunakan sederhana sesuai dengan karakteristik siswa SD.					✓
Evaluasi						
14.	Media dapat digunakan sebagai alternatif evaluasi selain tes tertulis.					✓
15.	Media mendorong siswa menunjukkan kemampuan sebenarnya saat kegiatan berlangsung.					✓

C. Komentar

Pada definisi konseptual tambahkan sumber.

D. Kesimpulan

Materi pada Media PAMAGRA BALI dinyatakan layak *)

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

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 8 - 2 - 2026

Ahli Materi

Ni Komang Widiani, M.Pd.

NIP. 198705312025212023

Lampiran 8. Hasil Uji Validitas Produk

1. Validitas Ahli Media

Uji kelayakan/validitas media pada media yang dikembangkan dilakukan kepada dua ahli pada bidang media pembelajaran yakni, Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd. dan Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd. Hasil penilaian ahli kemudian dianalisis menggunakan perhitungan rumus *Mean*. Adapun hasil penilaiannya sebagi berikut

Hasil Validitas Ahli Media			**Rata-rata**	**Kualifikasi**
No	**Ahli 1**	**Ahli 2**		
1	5	5	5	Sangat Valid
2	5	5	5	Sangat Valid
3	5	5	5	Sangat Valid
4	5	5	5	Sangat Valid
5	5	5	5	Sangat Valid
6	5	5	5	Sangat Valid
7	5	5	5	Sangat Valid
8	5	5	5	Sangat Valid
9	5	5	5	Sangat Valid
10	5	4	4.5	Sangat Valid
11	5	5	5	Sangat Valid
12	5	5	5	Sangat Valid
13	5	4	4.5	Sangat Valid
14	5	5	5	Sangat Valid
15	5	5	5	Sangat Valid

Hasil perhitungan di atas kemudian disimpulkan secara keseluruhan sebagai berikut

Skor	Ahli	
	Ahli 1	Ahli 2
	75	73
$\sum_{\chi}$	148	
N	30	
Perhitungan	$M = \frac{\sum_{\chi}}{N}$	
	$M = \frac{148}{30} = 4.93$	
Kualifikasi	Sangat Layak	

Kesimpulan dari hasil analisis validitas ahli media memperoleh skor 4.93 yang berada pada kategori validitas **sangat layak.**

2. Validitas Ahli Materi

Uji kelayakan/validitas materi pada media yang dikembangkan dilakukan kepada dua ahli pada bidang Bahasa Bali yakni, Bapak I Nyoman Sugita Rupiana, S.Sn., M.Pd. dan Ibu Ni Komang Widiani, M.Pd. Hasil penilaian ahli kemudian dianalisis menggunakan perhitungan rumus *Mean*. Adapun hasil penilaiannya sebagi berikut.

Hasil Validitas Ahli Media			**Rata-rata**	**Kualifikasi**
No	**Ahli 1**	**Ahli 2**		
1	5	5	5	Sangat Valid
2	5	5	5	Sangat Valid
3	5	5	5	Sangat Valid
4	5	5	5	Sangat Valid
5	5	5	5	Sangat Valid
6	5	5	5	Sangat Valid
7	5	5	5	Sangat Valid
8	5	5	5	Sangat Valid
9	5	4	4.5	Sangat Valid
10	5	5	5	Sangat Valid
11	5	5	5	Sangat Valid
12	5	5	5	Sangat Valid
13	5	5	5	Sangat Valid
14	5	5	5	Sangat Valid
15	5	5	5	Sangat Valid

Hasil perhitungan di atas kemudian disimpulkan secara keseluruhan sebagai berikut

Skor	Ahli	
	Ahli 1	Ahli 2
	75	74
$\sum_{\chi}$	149	
N	30	
Perhitungan	$M = \frac{\sum_{\chi}}{N}$	
	$M = \frac{149}{30} = 4.96$	
Kualifikasi	Sangat Layak	

Kesimpulan dari hasil analisis validitas ahli media memperoleh skor 4.96 yang berada pada kategori validitas **sangat layak.**

3. Kesimpulan Keseluruhan Validitas Media

No	Validitas	Mean	Kategori
1	Materi	4.93	Sangat Valid
2	Media	4.96	Sangat Valid

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

Lampiran 9. Perhitungan Hasil Uji Kepraktisan

1. **Kepraktisan Guru**

Kepraktisan media dilakukan kepada 2 orang guru sebagai praktisi yang akan mengaplikasikan media dalam pembelajaran. Penilaian yang diberikan oleh guru kemudian dihitung menggunakan rumus mean dengan hasil sebagai berikut.

Penilaian Guru			**Total**	**Rata-rata**	**Kualifikasi**
No Butir	**Guru 1**	**Guru 2**			
1	5	5	10	5	Sangat Praktis
2	5	5	10	5	Sangat Praktis
3	5	5	10	5	Sangat Praktis
4	5	5	10	5	Sangat Praktis
5	5	4	9	4.5	Sangat Praktis
6	5	5	10	5	Sangat Praktis
7	5	5	10	5	Sangat Praktis
8	5	5	10	5	Sangat Praktis
9	5	5	10	5	Sangat Praktis
10	5	5	10	5	Sangat Praktis
11	5	4	9	4.5	Sangat Praktis
12	5	5	10	5	Sangat Praktis
13	5	5	10	5	Sangat Praktis
14	5	5	10	5	Sangat Praktis
15	5	5	10	5	Sangat Praktis
Kualifikasi Total			**148**	**4.93**	**Sangat Praktis**

Berdasarkan perhitungan yang dilakukan, diperoleh skor secara keseluruhan sebesar 4.93 yang berada pada kualifikasi kepraktisan **sangat praktis.**

2. **Kepraktisan Respon Siswa**

Uji kepraktisan respon siswa dilakukan kepada 21 orang siswa kelas IV SD Negeri 2 Tukadmungga. Hasil penilaian yang diberikan oleh siswa

dilakukan perhitungan secara keseluruhan dengan rumus mean sebagai berikut.

Responden	Skor	Jumlah Butir	Perhitungan	Rata-rata	Kualifikasi
Siswa 1	50	10	$M = \frac{\sum x}{N}$	5	Sangat Praktis
Siswa 2	42	10		4.2	Sangat Praktis
Siswa 3	46	10		4.6	Sangat Praktis
Siswa 4	46	10		4.6	Sangat Praktis
Siswa 5	45	10		4.5	Sangat Praktis
Siswa 6	44	10		4.4	Sangat Praktis
Siswa 7	45	10		4.5	Sangat Praktis
Siswa 8	47	10		4.7	Sangat Praktis
Siswa 9	43	10		4.3	Sangat Praktis
Siswa 10	48	10		4.8	Sangat Praktis
Siswa 11	45	10		4.5	Sangat Praktis
Siswa 12	46	10		4.6	Sangat Praktis
Siswa 13	50	10		5	Sangat Praktis
Siswa 14	45	10		4.5	Sangat Praktis
Siswa 15	43	10		4.3	Sangat Praktis
Siswa 16	45	10		4.5	Sangat Praktis
Siswa 17	45	10		4.5	Sangat Praktis
Siswa 18	45	10		4.5	Sangat Praktis
Siswa 19	45	10		4.5	Sangat Praktis
Siswa 20	42	10		4.2	Sangat Praktis
Siswa 21	45	10		4.5	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil penilaian diperoleh hasil secara keseluruhan skor dari reposn siswa sebesar 4.53 dengan kategori kepraktisan **sangat praktis.**

3. Kesimpulan Kepraktisan

Responden	**Jumlah Responden**	**Mean**	**Kualifikasi**
Guru	2	4.93	Sangat Praktis
Siswa	21	4.53	Sangat Praktis

Lampiran 10. Hasil Uji Efektivitas Minat Belajar

1. **Uji Normalitas Data**

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Minat Belajar	.148	21	.200*	.967	21	.662
Posttest Minat Belajar	.127	21	.200*	.967	21	.667

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

an dengan software *IBM SPSS 27 for Windows*, nilai signifikasi data *pretest* sebesar 0,662 dan data *posttest* 0,667. Seluruh nilai Sig lebih besar daripada 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa baik data pretest maupun posttest **berdistribusi normal.**

2. **Uji Homogenitas**

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Minat Belajar Siswa	Based on Mean	.000	1	40	.983
	Based on Median	.003	1	40	.959
	Based on Median and with adjusted df	.003	1	39.865	.959
	Based on trimmed mean	.001	1	40	.972

Berdasarkan hasil uji homogenitas varians pada uji efektivitas yang ditujukan pada kolom *Based on Mean* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,983. Hasil tersebut menunjukan bahwa nilai Sig. > 0,05. Artinya, data *pretest* dan *posttest* minat belajar dikatakan **homogen.**

3. **Uji Hipotesis**

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
					95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-24.76190	6.83304	1.49109	-27.87227	-21.65154	-16.607	20	<,001

Berdasarkan hasil analisis uji-t dengan software *IBM SPSS 27 for Windows*, menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) adalah <0,001.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih rendah dari 0,05 (taraf signifikansi 5%) atau $p < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa **H0** ditolak dan **H1** diterima. Dengan kata lain, terdapat perbedaan yang signifikan terhadap minat belajar siswa sebelum dan seseudah diterapkannya media Pamagra Bali dengan pendekatan gamifikasi. Sehingga penggunaan media Pamagra Bali dengan pendekatan gamifikasi **efektif** dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV sekolah dasar.

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

Lampiran 11. Hasil *Pretest* Siswa

No	Nama	Butir Pernyataan *Pretest*																														Skor
		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	
1	Ahmad Iqbal Mubarak	4	3	3	3	2	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	4	3	3	4	3	2	3	1	4	3	**88**
2	Hadijah Siti Hamdun Hansen Rahma	2	4	2	3	2	3	2	4	4	3	4	3	3	2	2	2	3	5	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	4	**90**
3	I Gusti Agung Candra Wijaya	3	2	3	4	3	2	2	2	3	2	4	3	3	4	4	3	3	4	3	2	3	4	3	2	3	3	3	4	4	3	**91**
4	Kadek Chelsea Maharani	3	3	3	3	3	3	5	4	3	3	2	3	3	2	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	4	**94**
5	Kadek Eva Amelia	3	2	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	**83**
6	Kadek Yunda Pratiwi	3	2	3	3	4	4	2	4	4	4	2	3	4	2	3	4	3	3	2	2	2	3	3	4	2	3	4	3	2	3	**90**
7	Komang Juli Deviani	3	3	3	4	3	2	2	4	3	4	3	2	4	2	2	4	2	3	4	3	2	4	2	2	3	4	3	4	3	3	**90**
8	Komang Mila Ariyati	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	2	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	**92**
9	Komang Navya Putri	3	2	4	3	4	2	4	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	4	4	2	3	4	3	3	3	3	3	**92**
10	Komang Tri Abelia	3	4	3	2	3	4	3	3	1	4	3	2	2	3	4	3	3	2	2	4	3	3	4	2	3	4	4	3	4	3	**91**
11	Komang Trisna Bayu Wedanta	3	3	2	3	4	3	3	4	2	2	3	2	4	3	2	3	5	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	4	4	3	**88**
12	Luh Tiwik Prabandari	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	4	2	2	3	2	3	3	4	4	2	5	4	3	1	3	3	1	3	3	2	**84**
13	Made Puspa Wijaya Putra	3	4	3	3	3	2	3	3	3	1	3	2	3	4	3	2	2	4	3	3	4	3	3	2	1	2	3	3	3	3	**84**

14	Ni Putu Diah Wirantini	3	4	2	3	2	4	3	3	4	4	3	4	2	3	3	2	4	3	3	3	4	4	2	2	3	4	3	3	3	1	**91**
15	Putu Widya Dipta	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	5	2	3	3	4	3	4	1	**87**
16	Putu Alicia Oktaviani	3	2	3	2	3	3	4	1	3	3	3	3	2	2	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	2	4	4	2	3	2	**85**
17	Putu Amel Novita Sari	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	2	4	4	3	2	3	4	2	3	3	2	3	2	3	4	3	**94**
18	Putu Anggun Adelia	2	2	2	2	4	3	2	2	2	3	2	4	2	2	3	4	4	3	3	3	3	3	2	2	3	2	4	3	2	3	**81**
19	Putu Natalia Purnama Yanti	3	3	4	2	2	3	3	3	3	3	4	2	3	2	2	3	3	2	2	3	4	3	3	2	5	3	4	3	4	3	**89**
20	Putu Vina Aurelia	3	4	3	4	2	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	2	3	3	4	3	**99**
21	Salsa Billa Putri Ramadhani	3	2	2	2	3	2	4	4	3	4	3	4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	3	2	3	2	4	**90**

Lampiran 12. Hasil *Posttest* siswa

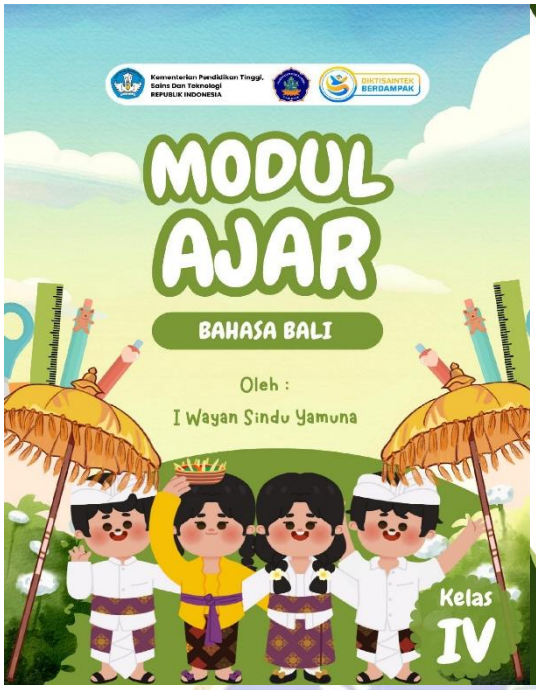
No	**Nama**	**Butir Pernyataan *Posttest***																														**Skor**
		1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**	**21**	**22**	**23**	**24**	**25**	**26**	**27**	**28**	**29**	**30**	
1	Ahmad Iqbal Mubarak	4	4	5	4	4	3	3	3	4	5	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	5	3	4	5	4	4	3	5	2	**115**
2	Hadijah Siti Hamdun Hansen Rahma	3	3	5	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	2	4	4	5	3	**108**
3	I Gusti Agung	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	5	3	5	4	4	5	4	5	3	3	5	5	4	4	3	3	4	5	**116**

	Candra Wijaya																															
4	Kadek Chelsea Maharani	2	3	2	4	4	3	4	5	4	3	3	2	4	3	5	4	3	3	4	4	4	3	4	3	2	3	4	5	4	3	**104**
5	Kadek Eva Amelia	5	4	4	3	3	5	4	3	3	5	3	4	4	4	3	4	5	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	**111**
6	Kadek Yunda Pratiwi	4	3	5	3	3	3	4	3	3	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	**111**
7	Komang Juli Deviani	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	5	**106**
8	Komang Mila Ariyati	4	3	4	3	4	5	5	3	4	5	3	4	5	3	4	4	2	4	4	4	5	4	4	4	4	5	3	3	2	4	**111**
9	Komang Navya Putri	4	3	3	3	3	4	3	5	4	3	3	5	4	4	4	5	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	5	3	3	5	**110**
10	Komang Tri Abelia	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	5	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	5	4	3	3	3	4	4	4	**117**
11	Komang Trisna Bayu Wedanta	4	4	4	3	5	5	3	3	3	4	5	5	5	5	5	4	4	4	3	4	5	3	3	5	4	3	5	4	4	3	**121**
12	Luh Tiwik Prabandari	4	4	4	5	5	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	3	**124**
13	Made Puspa Wijaya Putra	4	3	5	5	3	4	4	3	3	3	4	3	5	4	4	5	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	5	2	5	4	**109**
14	Ni Putu Diah Wirantini	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	**111**
15	Putu Widya Dipta	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	5	3	4	4	5	2	5	4	5	4	3	4	5	4	2	4	3	3	**112**
16	Putu Alicia Oktaviani	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	2	4	2	4	4	4	4	5	4	**116**
17	Putu Amel Novita Sari	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	5	3	4	3	4	5	5	3	4	**115**
18	Putu Anggun Adelia	5	4	4	3	5	5	4	3	4	4	4	4	4	4	5	2	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	**113**
19	Putu Natalia Purnama Yanti	5	2	3	3	4	3	5	3	5	4	4	4	5	4	2	5	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	5	4	**113**

20	Putu Vina Aurelia	3	4	3	4	4	4	4	3	4	5	3	4	4	5	5	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	**115**
21	Salsa Billa Putri Ramadhani	4	3	4	3	4	5	4	3	5	5	5	4	4	4	3	5	4	3	3	5	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	**118**

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

Lampiran 13. Modul Ajar



MODUL AJAR BAHASA BALI

I. INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: I Wayan Sindu Yamuna
Nama Sekolah	: SD Negeri 2 Tukadmungga
Mata Pelajaran	: Bahasa Bali
Tahun Pelajaran	: 2025/2026
Semester	: II (Genap)
Topik/BAB	: Topik 3
Materi Pokok	: Aksara Bali
Fase	: B/IV
Alokasi Waktu	: 2JP (2X35 menit)

B. KOMPETENSI AWAL

1. Peserta didik telah mengenal beberapa bentuk aksara Bali dasar (aksara wianjana) dan mampu meniru atau menyalin bentuknya secara sederhana.
2. Peserta didik mampu menyimak penjelasan guru, mengikuti arahan dalam kegiatan permainan, serta berpartisipasi aktif dalam aktivitas belajar berbasis permainan.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. **Beriman**, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia dengan cara melatih peserta didik berdoa sebelum dan sesudah belajar.
2. **Berkebinekaan global** dengan cara melatih peserta didik tidak membedabedakan teman ketika pembentukan kelompok diskusi atau praktikum.
3. **Mandiri** dengan cara sadar diri dan tidak ketergantungan pada teman saat melaksanakan kegiatan pembelajaran.
4. **Bergotong royong** dengan cara melatih peserta didik untuk saling membantu bekerjasama dalam kelompok saat melaksanakan kegiatan praktikum, diskusi, maupun presentasi hasil kerja kelompok.

5. **Bernalar kritis** dengan cara melatih peserta didik dengan pertanyaanpertanyaan dalam peristiwa kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan topik materi.
6. **Kreatif** dengan cara melatih peserta didik berinovasi dalam mengajukan ide yang berhubungan dengan topik materi.

D. SARANA DAN PRASARANA

1. Buku Guru dan Siswa Bahasa Bali Kelas IV
2. Media Pembelajaran PAMAGRA BALI
3. Bahan Ajar

E. TARGET DAN KARAKTERISTIK PESERTA DIDIK

Target Peserta Didik	: Peserta didik regular
Karakteristik Peserta Didik	: Umum (bukan berkebutuhan khusus)

F. MODA, METODE, DAN MODEL PEMBELAJARAN

Moda Pembelajaran	: Tatap Muka
Model Pembelajaran	: *Game Based Learning*
Metode Pembelajaran	: Diskusi dan Ceramah

II. KOMPETENSI INTI

1. Capaian Pembelajaran (CP)

a. Menyimak

Peserta didik mampu memahami ide pokok (gagasan) suatu pesan lisan, informasi dari media audio, teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengar), dan instruksi lisan yang berkaitan dengan tujuan berkomunikasi. Peserta didik mampu memahami dan memaknai teks narasi yang dibacakan atau dari media audio.

b. Membaca dan Memirsa

Peserta didik mampu memahami pesan dan informasi tentang kehidupan sehari-hari, teks narasi, dan puisi anak dalam bentuk cetak atau elektronik. Peserta didik mampu memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks informasional dan mampu menjelaskanpermasalahan yang dihadapi oleh tokoh cerita pada teks narasi. Peserta didik mampu menambah kosakata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa sesuai dengan topik.

c. Berbicara dan Mempresentasikan

Peserta didik mampu berbicara dengan pilihan kata dan sikap tubuh/gestur yang santun, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks; mengajukan dan menanggapi pertanyaan dalam suatu percakapan dan diskusi dengan lebih aktif. Peserta didik mampu mengungkapkan gagasan dalam suatu percakapan dan diskusi dengan menerapkan tata caranya. Peserta didik mampu menceritakan kembali suatu informasi yang dibaca atau didengar dari teks narasi dengan topik yang beragam.

d. Menulis

Peserta didik mampu menulis teks narasi, deskripsi, rekon, prosedur, dan eksposisi dengan rangkaian kalimat yang beragam, informasi yang lebih rinci dan akurat dengan topik yang beragam. Peserta didik semakin terampil menulis tegak bersambung.

2. Tujuan Pembelajaran (TP)

a. Melalui kegiatan menyimak penjelasan guru tentang gantungan dan gempelan, peserta didik dapat mengenal dan menulis gantungan dan gempelan dengan tepat. **(Kognitif)**
b. Melalui kegiatan bermain menggunakan PAMAGRA BALI, peserta didik dapat menyusun deretan kartu aksara menjadi kata dengan tepat. **(Psikomotorik)**
c. Melalui aktivitas menjawab tantangan, peserta didik dapat menunjukkan sikap antusias dengan baik. **(Afektif)**

3. Pemahaman Bermakna

Peserta didik memahami bahwa aksara Bali dapat digabungkan menggunakan gantungan dan gempelan sehingga membentuk kata yang bermakna. Melalui permainan PAMAGRA BALI, peserta didik menyadari bahwa belajar aksara Bali itu menyenangkan sekaligus membantu mereka lebih teliti, aktif, dan bangga menggunakan warisan budaya daerahnya.

4. Pertanyaan Pemantik

a. Siapa yang pernah melihat tulisan aksara Bali? Dimanakah kalian melihatnya?
b. Kalau dua huruf digabung, apakah bunyinya tetap atau berubah?

c. Bagaimana cara agar susunan aksara Bali bisa dibaca menjadi kata yang benar?

5. Persiapan Pembelajaran

a. Guru menyiapkan media ajar dan menyiapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

b. Guru mengingatkan kepada peserta didik untuk menyiapkan buku pelajaran Bahasa Bali Kelas IV dan Buku Tulis.

6. Asesmen

a. Asesmen Diagnostik : Pertanyaan Pemantik

b. Asesmen Formatif : Observasi, Performa, Tes Lisan

c. Sumatif : Tes Tertulis (Objektif dan *Essay*)

7. Kegiatan Pembelajaran

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Kegiatan Pendahuluan	1. Guru mengucapkan salam dan menyapa peserta didik. 2. Guru menanyakan kabar peserta didik 3. Guru mengajak peserta didik berdoa bersama dengan meminta salah satu peserta didik memimpin doa. 4. Guru mengajak peserta didik untuk melakukan "*Breathe and Heal*" untuk meregulasi emosi peserta didik sebelum memasuki pembelajaran. 5. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 6. Guru mengajak peserta didik untuk melakukan warming up yaitu menari sambil bernyanyi. 7. Guru memberikan motivasi belajar kepada peserta didik dan pertanyaan pemantik. 8. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan cakupan materi. 9. Guru mengenalkan media PAMAGRA BALI diperkenalkan sebagai alat permainan edukatif.	**10 Menit**
Kegiatan Inti	**Fase 1 : Orientasi Permainan** 1. Peserta didik memahami tujuan permainan berbasis Aksara Bali. 2. Komponen papan magnet dan kepingan aksara dijelaskan. 3. Guru membagi peserta didik ke dalam kelopok kecil, setiap kelompok terdiri dari 2-3 orang. **Fase 2 : Pengenalan Materi** 4. Peserta didik menyimak contoh penggunaan gantungan dan gempelan. 5. Guru mencontohkan penulisan aksara sederhana yang berisi gantungan dan gempelan. 6. Peserta didik menyimak dan mencoba membaca aksara yang dituliskan oleh guru. **Fase 3 : Game 1 (Susun Kata)** 7. Guru menunjukkan *flashcard* kata tantangan dan membagikannya kepada setiap kelompok. 8. Kelompok menyusun aksara sesuai dengan flashcard yang didapatkan. 9. Guru memeriksa hasil dan memberikan skor kepada setiap kelompok dengan cara menempelkan bintang. **Fase 4 : Game 2 (Iantangan Kelompok)** 10. Guru memberikan tantangan kata tingkat lanjut. 11. Setiap kelompok bekerja sama untuk mengerjakan tantangan yang diberikan. 12. Guru melakukan penilaian berdasarkan ketepatan dan kerja sama kelompok. **Fase 5 : Game 3 (Tebak Kata)** 13. Salah satu kelompok menyusun kata secara tepat di papan magnet. 14. Kelompok yang lain menebak dan menjawab kata yang disusun. 15. Guru memberikan poin kepada kelompok yang menjawab benar. **Fase 6 : Kegiatan Refleksi** 16. Guru mengajak peserta didik merefleksikan kegiatan pembelajaran. 17. Guru memberikan penguatan positif atas partisipasi dan kerjasama siswa.	**50 Menit**
Kegiatan Penutup	1. Peserta didik dan guru menarik Kesimpulan 2. Peserta didik menjawab soal evaluasi dalam pengawasan guru. 3. Guru melakukan penilaian terhadap aktivitas peserta didik 4. Guru dan peserta didik melakukan refleksi terkait proses pembelajaran. 5. Guru memberikan tindak lanjut terkait hasil belajar peserta didik dalam bentuk remedial atau pengayaan 6. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran pada pertemuan berikutnya 7. Salah satu peserta didik memimpin doa untuk mengakhiri pembelajaran	**10 Menit**

8. Pengayaan dan Remidial

1) Kegiatan Remidial

- Pembelajaran ulang dengan metode dan media yang berbeda (apabila yang remidi di atas 50%
- Bimbingan kelompok (apabila yang remidi 20%-50%)
- Bimbingan individu (apabila yang remidi di bawah 20%)
- Pemanfaatan tutor sebaya

2) Kegiatan Pengayaan

Peserta didik yang daya tangkap dan daya kerjanya lebih dari peserta didik lain, guru memberikan kegiatan pengayaan yang lebih menantang dan memperkuat daya serapnya terhadap materi yang telah dipelajari (bisa berupa: tugas pemecahan masalah nyata, menyelesaikan projek, membaca di perpustakaan sesuai dengan TP yang dipelajari, ataupun menjadi tutor sebaya bagi teman-temannya)

9. Refleksi

REFLEKSI GURU

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah pembelajaran sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang guru sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang guru tidak sukai?	
2.	Pelajaran apa yang guru dapatkan selama pembelajaran?	
3.	Apa yang ingin guru ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/hasil pembelajaran?	
4.	Dengan pengetahuan yang guru dapat/miliki sekarang, apa yang guru lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?	
5.	Kapan atau pada bagian mana guru merasa kreatif ketika mengajar? Jelaskan alasannya!	
6.	Pada topik mana, peserta didik mendapatkan pengelaman mengajar paling menarik? Jelaskan!	
7.	Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?	
8.	Bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut dan apa peran guru pada saat itu?	

REFLEKSI SISWA

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa saja kesulitanmu dalam menyelesaikan tugas hari ini?	
2.	Bagaimana cara kamu mengatasi hambatan tersebut?	
3.	Pada bagian mana dari hasil pekerjaanmu yang dirasa masih memerlukan bantuan? Bantuan seperti apa yang kamu harapkan?	
4.	Hal apa yang membuatmu bersemangan saat belajar hari ini?	

G. LAMPIRAN

1. Penilaian

a) Penilaian Diagnostik

1) Diagnostik Non Kognitif

Penilaian diagnostik non kognitif dilakukan di awal pembelajaran untuk menggali kesejahteraan psikologi siswa, aktivitas siswa selama belajar di rumah, sosial emosional, karakter, minat siswa, gaya belajar, serta kondisi keluarga dan pergaulan siswa

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Punapi gatra alit-alit maka sami?	
2.	Sampun ngajeng maka sami?	
3.	Punapi pikayun alit-alit sami?	
4.	Alit-alit maka sami seneng melajah sorang napi sareng timpal-timpal? Napi sane ngranayang?	

2) Diagnostik Kognitif

Penilaian diagnostik kognitif dilakukan sebelum pembelajaran dimulai untuk mengetahui kemampuan awal dan pola berpikir siswa secara intelektual (kognitif) terhadap materi pelajaran tertentu

No	Pertanyaan
1.	Indayang sambutang conto kruna sane ngangge gantungan!
2.	Indayang sambutang conto kruna sane ngangge gempelan!

b) Penilaian Formatif : Observasi, Performa, Tes Lisan

1) Instrumen Penilaian Kompetensi Sikap

a. Pedoman Pengamatan Sikap

No	Nama	Aspek yang Dinilai	Skor				Skor Total	Nilai Total	Kategori
			1	2	3	4			
1.		Antusias							
2.		Antusias							
3.		Antusias							

➢ Keterangan

Nilai Total = $\frac{\text{akor total}}{\text{skor maksimal}} x\ 100$

➢ Rentang nilai :

- Sangat baik 100 – 91-100
- Baik – 81-90
- Cukup – 70-80
- Perlu Bimbingan – < 70

b. Keterangan Penilaian

Aspek yang Dinilai	Indikator	Penskoran
Antusias	Menunjukkan semangat saat mengikuti permainan aksara Bali	- Skor 1 jika 1 atau tidak ada indikator yang konsisten ditunjukkan peserta didik - Skor 2 jika 2 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik - Skor 3 jika 3 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik - Skor 4 jika 4 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik
	Aktif berpartisipasi dalam menyusun aksara di papan magnet	
	Responsif saat menjawab atau menanggapi pertanyaan guru	
	Bekerja sama dengan anggota kelompok tanpa disuruh	
	Tetap fokus dan tidak mudah menyerah saat mengalami kesulitan	

2. Penilaian Pengetahuan

a) Soal Pilihan Ganda

Indayang isinin tanda (X) aksara a, b, c, utawi d ring arep pesaut sane beneh!

a) I Bogak meli bebek di peken. Kruna bebek yening surat antuk aksara bali sekadi ring sor…..

a. [illegible]

b. [illegible]

c. [illegible]

d. [illegible]

2. [illegible] Niki kawastanin...

a. Adeg-adeg

b. Taleng

c. Suku

d. Ulu

3. [illegible] Sasuratan kruna punika yening salin antuk aksara latin inggih punika….

a. Krama

b. Karme

c. Karma

d. Kamar

4. Memen godel kawastanin....

a. [illegible]

b. [illegible]

c. [illegible]

d. [illegible]

5. Sasuratan kruna [illegible] yening salin antuk aksara latin inggih punika….

a. Pageh

b. Pangeh

c. Puguh

d. Pagah

b) Rubik Penilaian

Kunci Jawaban soal Pilihan Ganda

No	Kunci Jawaban	Kreteria	Skor
1.	d. [illegible]	Dapat menjawab soal dengan benar	2
		Menjawab dengan jawaban salah	0
2.	a. Adeg-adeg	Dapat menjawab soal dengan benar	2
		Menjawab dengan jawaban salah	0
3.	c. Karma	Dapat menjawab soal dengan benar	2
		Menjawab dengan jawaban salah	0
4.	b. [illegible]	Dapat menjawab soal dengan benar	2
		Menjawab dengan jawaban salah	0
5.	a. Pageh	Dapat menjawab soal dengan benar	2
		Menjawab dengan jawaban salah	0

➢ Keterangan

Skor maksimal : 10

Pedoman penskoran

Nilai Total = $\frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} x\ 100$

3. Bahan Ajar

Lampiran 14. Dokumentasi

Observasi	
(Wawancara dengan wali kelas sekaligus Plt Kepala Sekolah)	(Observasi di kelas IV)
Penelitian	
(Penyebaran *Pretest*)	(Pengisian *Pretest* oleh siswa)
(Implementasi)	(Penggunaan media dalam bentuk kelompok)

(Penggunaan media dalam bentuk individu)	(Penyebaran *posttest)*

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

Lampiran 15. Riwayat Hidup

I Wayan Sindu Yamuna lahir pada 7 Januari 2005. Penulis merupakan anak dari pasangan I Gede Sudarsana dan Alm. Ni Kadek Arini. Penulis Berkewarganegaraan Indonesia dan memeluk agama Hindu. Saat ini, penulis berdomisili di Banjar Lateng, Desa Dausa, Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli, Provinsi Bali.

Riwayat pendidikan penulis dimulai pada jenjang sekolah dasar di SD Negeri 1 Dausa yang ditempuh pada tahun 2010 hingga 2016. Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 3 Kintamani pada tahun 2016 sampai dengan 2019. Pendidikan menengah atas ditempuh di SMA Negeri 4 Singaraja pada tahun 2019 hingga 2022. Pada tahun 2022, penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi pada S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Universitas Pendidikan Ganesha. Selama menempuh pendidikan di perguruan tinggi, penulis aktif dalam kegiatan akademik yang mendukung pengembangan kompetensi sebagai calon pendidik sekolah dasar. Penulis juga berprestasi dalam bidang akademik dan meraih Juara Favorit dalam ajang PIMNAS 37 tahun 2024 di Universitas Airlangga Surabaya. Sebagai tugas akhir untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, penulis menyusun skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Pamagra Bali Dengan Pendekatan Gamifikasi guna Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Bali Siswa SD".