


LAMPIRAN



Lampiran 1. Surat Observasi Awal (Pada Tahap Analisis)



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 : 5010/UN48.10.6/LT/2024

Singaraja, 10 April 2025

Lampiran : -

Hal : Observasi Awal

Yth.
Kepala Sekolah SD Negeri 2 Banyuning
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Proposal 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 : Ni Kadek Manik Indrayani

NIM : 2211031206


Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar





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

Ketua Jurusan



Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198408202012121004

 <http://fip.undiksha.ac.id>

 Fakultas Ilmu Pendidikan
  fipundiksha
  FIP Undiksha
  0877 8811 6905

Lampiran 2. Surat Balasan Observasi Awal



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 BANYUNING

Jln. Wr. Supratman No 8 Singaraja



SURAT KETERANGAN
NOMOR: 045.2/164/TU/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Desak Putu Sri Sadwity, S.Pd.
 NIP : 19801222 200604 2 021
 Jabatan : Plt. Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SD Negeri 2 Banyuning

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini.

Nama : Ni Kadek Manik Indrayani
 NIM : 2211031206
 Jurusan/Fakultas : SI PGSD/Ilmu Pendidikan

Memang benar yang bersangkutan di atas telah melakukan Observasi awal dan pengumpulan data guna melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 10 April 2025

Kepala SDN 2 Banyuning


 Desak Putu Sri Sadwity, S.Pd.
 NIP. 19801222 200604 2 021

Lampiran 3. Hasil Wawancara

LEMBAR WAWANCARA

Nama Guru : Ibu Made Meri

Asal Sekolah : SD Negeri 2 Banyuning

No.	Pertanyaan	Jawaban
(1)	(2)	(3)
1.	"Kesulitan atau kendala apa yang Ibu temui, yang sekiranya menjadi permasalahan bagi siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia?"	Permasalahan pada kemampuan membaca siswa. Dari kedua jenis membaca di SD (permulaan & pemahaman), kendala ada pada membaca pemahaman.
2.	"Menurut Ibu bagaimana kemampuan membaca yang dimiliki siswa pada kelima aspek membaca pemahaman?"	Kurang dalam menentukan ide pokok, menyimpulkan isi bacaan, menemukan makna kalimat.
3.	"Apakah siswa menunjukkan minat yang tinggi dalam membaca teks bacaan?"	Tidak menunjukkan minat yang tinggi / belum menunjukkan minat
4.	"Bagaimana metode yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III?"	Menjelaskan, membimbing,
5.	"Apakah terdapat media pembelajaran yang Ibu gunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?"	Video dari youtube → jarang digunakan
6.	"Bagaimana fasilitas sekolah dalam mendukung media atau pembelajaran berbasis teknologi?"	Setiap kelas dilengkapi LCD Namun di kelas III A jarang digunakan
7.	"Apakah terdapat aktivitas bermain yang menyenangkan disela-sela pembelajaran?"	Tepat fokus, tepat semangat
8.	"Apakah Ibu pernah menggunakan e-modul interaktif dalam pembelajaran?"	Belum pernah menggunakan
9.	"Menurut Ibu apakah siswa membutuhkan e-modul interaktif yang menarik untuk membantu siswa belajar?"	Ya, untuk membantu siswa dalam kendala ini
10.	"Apa harapan Ibu terhadap modul ajar digital dalam pembelajaran?"	Harapan : Dapat membantu siswa mengatasi kendala yang dihadapi.

Lampiran 4. Berita Acara Pembahas I



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

BERITA ACARA PEMBAHAS

Judul Proposal Skripsi : Pengembangan E-Modul Interaktif Bahasa Indonesia
Berbasis *Joyfull Learning* untuk Meningkatkan
Kemampuan Membaca Siswa di Sekolah Dasar
Nama Mahasiswa : Ni Kadek Manik Indrayani
NIM : 2211031206
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pembahas I : Prof. Dr. Desak Putu Parmiti, M.S.
Perbaikan :

No	Masukan	Halaman
1.	Membuat buku pedoman terkait penggunaan e-modul interaktif berbasis <i>Joyfull Learning</i>	-
2.	Mengaitkan teori <i>Joyfull Learning</i> ke dalam e-modul	29-31
3.	Menambahkan data pada latar belakang terkait kemampuan membaca pemahaman siswa	4-5
4.	Menambahkan matriks pada kajian hasil penelitian relevan	43-47

Singaraja, 30 Juli 2025
Pembahas I,

Prof. Dr. Desak Putu Parmiti, M.S.
NIP. 196012311986012001

Lampiran 5. Berita Acara Pembahas II



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

BERITA ACARA PEMBAHAS

Judul Proposal Skripsi : Pengembangan E-Modul Interaktif Bahasa Indonesia
Berbasis *Joyfull Learning* untuk Meningkatkan
Kemampuan Membaca Siswa di Sekolah Dasar
Nama Mahasiswa : Ni Kadek Manik Indrayani
NIM : 2211031206
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pembahas II : Kadek Ari Dwiawati, S.Pd., M.Pd.
Perbaikan :

No	Masukan	Halaman
1.	Mempertajam latar belakang	9
2.	Menambahkan data-data yang didapatkan serta faktor terkait kemampuan membaca siswa	5-6
3.	Perbaiki latar belakang agar lebih terstruktur	1-10
4.	Membuat pedoman terkait media yang dibuat agar lebih mudah dipahami	64-66

Singaraja, 30 Juli 2025
Pembahas II,

Kadek Ari Dwiawati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199202162019032021

Lampiran 6. Berita Acara Pembahas III



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

BERITA ACARA PEMBAHAS

Judul Proposal Skripsi : Pengembangan E-Modul Interaktif Bahasa Indonesia
Berbasis *Joyfull Learning* untuk Meningkatkan
Kemampuan Membaca Siswa di Sekolah Dasar

Nama Mahasiswa : Ni Kadek Manik Indrayani
NIM : 2211031206
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pembahas IV : I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.
Perbaikan :

No	Masukan	Halaman
1.	Membuat buku pedoman terkait penggunaan e-modul interaktif berbasis <i>Joyfull Learning</i>	-
2.	Mengaitkan teori <i>Joyfull Learning</i> ke dalam e-modul	29-31
3.	Menambahkan data pada latar belakang terkait kemampuan membaca pemahaman siswa	4-5
4.	Menambahkan matriks pada kajian hasil hasil penelitian relevan	43-47
5.	Mempertajam latar belakang	9
6.	Perbaiki latar belakang agar lebih terstruktur	1-10
7.	Membuat pedoman terkait media yang dibuat agar lebih mudah dipahami	64-66

Singaraja, 30 Juli 2025
Pembahas IV,

I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.
NIP. 198410082024211001

Lampiran 7. Berita Acara Pembahas IV



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

BERITA ACARA PEMBAHAS

Judul Proposal Skripsi : Pengembangan E-Modul Interaktif Bahasa Indonesia
Berbasis *Joyfull Learning* untuk Meningkatkan
Kemampuan Membaca Siswa di Sekolah Dasar

Nama Mahasiswa : Ni Kadek Manik Indrayani
NIM : 2211031206
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pembahas III : Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.
Perbaikan :

No	Masukan	Halaman
1.	Membuat buku pedoman terkait penggunaan e-modul interaktif berbasis <i>Joyfull Learning</i>	-
2.	Mengaitkan teori <i>Joyfull Learning</i> ke dalam e-modul	29-31
3.	Menambahkan data pada latar belakang terkait kemampuan membaca pemahaman siswa	4-5
4.	Menambahkan matriks pada kajian hasil hasil penelitian relevan	43-47
5.	Mempertajam latar belakang	9
6.	Perbaiki latar belakang agar lebih terstruktur	1-10
7.	Membuat pedoman terkait media yang dibuat agar lebih mudah dipahami	64-66

Singaraja, 30 Juli 2025
Pembahas III,

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

Lampiran 8. Surat Pengantar Uji *Judges* I (Pada Tahap Pengembangan)

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 : 12191/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 19 September 2025
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

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

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai *judges*) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ni Kadek Manik Indrayani
NIM : 2211031206
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.

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan,
NIP. 198408202012121004



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

Lampiran 9. Surat Pengantar Uji *Judges* II

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 : 12192/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 19 September 2025
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.
Dr. Caecilia Berlingrum, S.E., S.Pd., M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai *judges*) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ni Kadek Manik Indrayani
NIM : 2211031206
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.

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan,
NIP. 198408202012121004



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

Lampiran 10. Instrumen Uji Validasi Materi Pembelajaran

**KISI-KISI INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS *JOYFUL
LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA
PEMAHAMAN BAHASA INDONESIA SISWA SD**

- Judul Penelitian : Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Joyful Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Siswa SD
- Sasaran Penelitian : Siswa Kelas III Sekolah Dasar
- Peneliti : Ni Kadek Manik Indrayani
- Pembimbing : 1. Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.
2. I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.

1. Definisi Konseptual

Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang sangat penting dalam meningkatkan kemampuan seseorang dalam berkomunikasi (Sari et al., 2024). Dalam pendidikan dasar, materi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia berfungsi untuk melatih beragam keterampilan dan kemampuan berpikir kritis.

E-modul interaktif berbasis *Joyful Learning* ditandai dengan tersedianya materi bacaan yang sesuai dengan materi Bahasa Indonesia kelas III sekolah dasar pada kurikulum Merdeka. Materi yang disajikan dalam e-modul interaktif berbasis *Joyful Learning* harus sesuai dengan kompetensi dasar dan relevan dengan kebutuhan peserta didik.

E-modul interaktif berbasis *Joyful Learning* berisi fitur-fitur interaktif seperti: fitur klik pada sistem navigasi tombol dan video, latihan soal interaktif, dan penghargaan atau lencana virtual. Media pendukung lainnya adalah teks bacaan, gambar ilustrasi dan video pendek yang disusun menggunakan pendekatan *Joyful Learning* untuk melatih kemampuan membaca pemahaman siswa.

2. Definisi Operasional

Instrumen ahli materi disusun untuk menilai kelayakan isi e-modul interaktif berbasis *Joyful Learning*, khususnya pada aspek kurikulum, isi, dan bahasa. Dalam

ketiga komponen tersebut, dijabarkan pula indikator-indikator berdasarkan komponen yang tercantum untuk mengukur sejauh mana e-modul interaktif berbasis *Joyful Learning* memenuhi standar yang berlaku dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar.

Adapun indikator-indikator tersebut menurut Pramesti et al. (2024) antara lain: relevansi materi dengan tujuan dan hasil pembelajaran, penyajian materi dan konsep, kesesuaian dengan karakteristik siswa, soal-soal, serta bahasa yang digunakan.

3. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi Pembelajaran

Komponen	Indikator	Banyak Butir
(1)	(2)	(3)
Kurikulum	a. Relevansi materi dengan hasil pembelajaran. b. Relevansi materi dengan tujuan pembelajaran.	2
Isi	a. Materi mencakup konsep yang benar. b. Materi disajikan secara sistematis. c. Materi sesuai untuk anak kelas III SD. d. Materi mencakup konsep-konsep penting. e. Materi didukung dengan media yang sesuai. f. Contoh-contoh yang digunakan selaras dengan konsep. g. Soal-soal selaras dengan tujuan pembelajaran.	7
Bahasa	a. Bahasa sesuai dengan karakteristik siswa. b. Bahasa mengikuti kaidah Bahasa Indonesia.	2
Jumlah		11

Sumber: Pramesti et al. (2024)



**INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS *JOYFUL
LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA
PEMAHAMAN BAHASA INDONESIA SISWA SD**

Judul Penelitian : Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Joyful Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Siswa SD

Sasaran Penelitian : Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Peneliti : Ni Kadek Manik Indrayani

Pembimbing : 1. Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.
2. I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.

A. Petunjuk Pengerjaan

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

4 = Sangat Setuju (SS)

3 = Setuju (S)

2 = Tidak Setuju (TS)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Tabel Penilaian

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
Kurikulum					
1.	Materi relevan dengan hasil pembelajaran.				
2.	Materi relevan dengan tujuan pembelajaran.				
Isi					
3.	Materi mencakup konsep yang benar.				
4.	Materi disajikan secara sistematis.				
5.	Materi sesuai untuk anak kelas III SD.				
6.	Materi mencakup konsep-konsep penting.				

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
7.	Materi didukung dengan media yang sesuai.				
8.	Contoh-contoh yang digunakan selaras dengan konsep.				
9.	Soal-soal selaras dengan tujuan pembelajaran.				
Bahasa					
10.	Bahasa sesuai dengan karakteristik siswa.				
11.	Bahasa mengikuti kaidah Bahasa Indonesia.				

C. Komentar

D. Kesimpulan

Media pembelajaran e-modul interaktif berbasis *Joyful Learning* ini dinyatakan*)

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

*) : Lingkari salah satu.

Singaraja, September 2025

Ahli

Nama

NIP.



Lampiran 11. Instrumen Uji Validasi Media Pembelajaran

**KISI-KISI INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS *JOYFUL
LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA
PEMAHAMAN BAHASA INDONESIA SISWA SD**

- Judul Penelitian : Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Joyful Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Siswa SD
- Sasaran Penelitian : Siswa Kelas III Sekolah Dasar
- Peneliti : Ni Kadek Manik Indrayani
- Pembimbing : 1. Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.
2. I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.

1. Definisi Konseptual

Modul elektronik atau e-modul adalah modul yang dikembangkan dalam bentuk elektronik dan diadaptasi dari modul cetak (Fujiarti et al., 2024). E-modul interaktif berbasis *Joyful Learning* berisi fitur-fitur interaktif seperti: fitur klik pada sistem navigasi tombol dan video, latihan soal interaktif, dan penghargaan atau rencana virtual. Media pendukung lainnya adalah teks bacaan, gambar ilustrasi, video, dan audio sebagai *background*. Selain itu, e-modul interaktif berbasis *Joyful Learning* disusun menggunakan pendekatan *Joyful Learning* untuk melatih kemampuan membaca pemahaman siswa.

E-modul interaktif berbasis *Joyful Learning* akan diuji kevalidannya oleh ahli media pembelajaran menggunakan instrumen ahli media pembelajaran. Instrumen ahli media pembelajaran merupakan penilaian yang dirancang untuk mengevaluasi berbagai aspek terkait teknis, strategi, maupun tampilan layar e-modul interaktif berbasis *Joyful Learning*.

2. Definisi Operasional

Modul elektronik dapat dikatakan interaktif apabila dalam penggunaannya melibatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran seperti memperhatikan gambar yang bergerak, menonton video, hingga mendengarkan

suara (Puspitadewi & Japa, 2022). E-modul interaktif memungkinkan adanya kombinasi modul ajar dengan berbagai fitur menarik.

Untuk menilai sejauh mana kualitas e-modul interaktif yang dikembangkan, diperlukan instrumen validasi ahli media pembelajaran yang memuat aspek-aspek pengembangan media pembelajaran digital. Beberapa aspek yang terdapat dalam instrumen validasi ahli media pembelajaran menurut Junia & Sujana (2023) antara lain: aspek teknis, strategi, teks, serta gambar dan video. Dalam kisi-kisi serta instrumen validasi ahli media pembelajaran, aspek audio perlu ditambahkan karena e-modul interaktif berbasis *Joyful Learning* berisi audio berupa *backsound* yang menjadi salah satu komponennya.

3. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Banyak Butir
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1.	Teknis	a. Kemudahan menggunakan media. b. Media dapat membantu siswa memahami materi. c. Media dapat membangkitkan motivasi siswa.	1 2 3	3
2.	Strategi	a. Kualitas tampilan baik. b. Tampilan layar sesuai dan seimbang.	4 5	2
3.	Teks	a. Ketepatan penggunaan jenis dan ukuran huruf.	6	1
4.	Gambar dan video	a. Penggunaan gambar dalam e-modul mendukung pembelajaran. b. Penggunaan video yang mendukung pembelajaran.	7 8	2
5.	Audio	a. Audio terdengar jelas tanpa gangguan. b. Volume audio stabil, tidak terlalu keras atau terlalu pelan.	9 10	2
Jumlah				10

Sumber: Dimodifikasi dari Junia & Sujana (2023)

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Gambar dan Video					
7.	Gambar yang digunakan dalam media mendukung pembelajaran.				
8.	Video yang digunakan mendukung pembelajaran.				
Audio					
9.	Audio terdengar jelas tanpa gangguan.				
10.	Volume audio stabil, tidak terlalu keras atau terlalu pelan.				

C. Komentar

D. Kesimpulan

Media pembelajaran e-modul interaktif berbasis *Joyful Learning* ini dinyatakan*)

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

*) : Lingkari salah satu.

Singaraja, September 2025

Ahli

Nama

NIP.

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS *JOYFUL
LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA
PEMAHAMAN BAHASA INDONESIA SISWA SD**

- Judul Penelitian : Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Joyful Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Siswa SD
- Sasaran Penelitian : Siswa Kelas III Sekolah Dasar
- Peneliti : Ni Kadek Manik Indrayani
- Pembimbing : 1. Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.
2. I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.

A. Petunjuk Pengerjaan

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

4 = Sangat Setuju (SS)

3 = Setuju (S)

2 = Tidak Setuju (TS)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Tabel Penilaian

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Teknis					
1.	Media mudah digunakan.				
2.	Media dapat membantu siswa memahami materi.				
3.	Media dapat membangkitkan motivasi siswa.				
Strategi					
4.	Media mempunyai kualitas tampilan yang baik.				
5.	Tampilan layar media sesuai dan seimbang.				
Teks					
6.	Media menggunakan jenis huruf dan ukuran yang tepat.				

Lampiran 12. Instrumen Uji Kepraktisan Respon Guru

**KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN KEPRAKTISAN RESPON GURU
PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS *JOYFUL
LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA
PEMAHAMAN BAHASA INDONESIA SISWA SD**

- Judul Penelitian : Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Joyful Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Siswa SD
- Sasaran Penelitian : Siswa Kelas III Sekolah Dasar
- Peneliti : Ni Kadek Manik Indrayani
- Pembimbing : 1. Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.
2. I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.

1. Definisi Konseptual

Media pembelajaran yang praktis merupakan media yang efektif, interaktif, efisien, dan kreatif, sehingga siswa dapat belajar dengan mudah, menyenangkan, serta bermakna. Media pembelajaran dapat dikatakan praktis apabila guru serta pihak lain berpendapat bahwa media tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran (Irawan & Hakim, 2021). Penilaian kepraktisan guru merupakan evaluasi yang dilakukan terhadap e-modul interaktif berbasis *Joyful Learning* untuk mengetahui tingkat kepraktisannya dalam proses pembelajaran berdasarkan respon guru wali kelas III di SD Negeri 2 Banyuning.

E-modul interaktif berbasis *Joyful Learning* berisi fitur-fitur interaktif seperti: fitur klik pada sistem navigasi tombol dan video, latihan soal interaktif, dan penghargaan atau lencana virtual. Media pendukung lainnya adalah teks bacaan, gambar ilustrasi dan video pendek yang disusun menggunakan pendekatan *Joyful Learning* pada materi Bahasa Indonesia kelas III sekolah dasar, yaitu Bab 3 Pengobar Semangat (Menentukan Ide Pokok).

2. Definisi Operasional

Suatu modul elektronik dapat dikatakan interaktif apabila dalam penggunaannya melibatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses

pembelajaran seperti memperhatikan gambar yang bergerak, menonton video, hingga mendengarkan suara (Puspitadewi & Japa, 2022). E-modul interaktif memungkinkan adanya kombinasi modul ajar dengan berbagai fitur menarik untuk mendorong motivasi belajar siswa, sehingga siswa dapat belajar dengan menyenangkan dan bermakna.

Kepraktisan e-modul interaktif berbasis *Joyful Learning* diukur berdasarkan tanggapan atau respon guru melalui angket. Terdapat beberapa aspek yang idealnya ada dalam instrumen kepraktisan respon guru, antara lain: ketertarikan terhadap media, isi media, dan kualitas media yang mendukung pembelajaran (Milala et al., 2022). Hal tersebut didukung oleh pendapat menurut Setiani & Handayani (2022) yang menyatakan bahwa aspek-aspek dalam instrumen penilaian kepraktisan respon guru yaitu efektif, interaktif, efisien, dan kreatif.

3. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kepraktisan Respon Guru

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Banyak Butir
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1.	Efektif	a. Media dapat digunakan untuk menjelaskan materi. b. Kuis dapat membantu proses evaluasi.	1 2	2
2.	Interaktif	a. Semua tombol dapat digunakan dengan baik. b. Huruf dan gambar yang ditampilkan mudah terbaca. c. Nilai yang ditampilkan sesuai dengan perhitungan.	3 4 5	3
3.	Efisien	a. Media mudah digunakan b. Media pembelajaran mudah dipahami penggunaannya. c. Media pembelajaran mudah dipelajari.	6 7 8	3
4.	Kreatif	a. Penyajian soal dapat menarik siswa menyelesaikannya. b. Media membantu siswa aktif di kelas.	9 10	2
Jumlah				10

Sumber: Setiani & Handayani (2022)

**INSTRUMEN PENILAIAN KEPRAKTISAN RESPON GURU
PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS *JOYFUL
LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA
PEMAHAMAN BAHASA INDONESIA SISWA SD**

- Judul Penelitian : Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Joyful Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Siswa SD
- Sasaran Penelitian : Siswa Kelas III Sekolah Dasar
- Peneliti : Ni Kadek Manik Indrayani
- Pembimbing : 1. Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.
2. I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.

A. Identitas

- Nama Guru :
Sekolah :

B. Petunjuk Pengerjaan

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

- 4 = Sangat Setuju (SS)
3 = Setuju (S)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Tabel Penilaian

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Efektif					
1.	Media dapat digunakan untuk menjelaskan materi.				
2.	Kuis dapat membantu proses evaluasi.				

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Interaktif					
3.	Semua tombol dapat digunakan dengan baik.				
4.	Huruf dan gambar yang ditampilkan mudah terbaca.				
5.	Nilai yang ditampilkan sesuai dengan jawaban siswa.				
Efisien					
6.	Media mudah digunakan.				
7.	Penggunaan media pembelajaran mudah dipahami.				
8.	Media pembelajaran mudah dipelajari.				
Kreatif					
9.	Penyajian soal dapat menarik siswa menyelesaikannya.				
10.	Media membantu siswa aktif di kelas.				

D. Komentar

Singaraja,2025

(.....)

Lampiran 13. Instrumen Uji Kepraktisan Respon Siswa

**KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN KEPRAKTISAN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS *JOYFUL
LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA
PEMAHAMAN BAHASA INDONESIA SISWA SD**

Judul Penelitian	: Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis <i>Joyful Learning</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Siswa SD
Sasaran Penelitian	: Siswa Kelas III Sekolah Dasar
Peneliti	: Ni Kadek Manik Indrayani
Pembimbing	: 1. Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd. 2. I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.

1. Definisi Konseptual

Media pembelajaran yang praktis merupakan media yang efektif, interaktif, efisien, dan kreatif, sehingga siswa dapat belajar dengan mudah, menyenangkan, serta bermakna. Untuk mengetahui kepraktisan suatu media pembelajaran, media dapat diuji kepraktisannya, salah satunya melalui penilaian respon siswa (Delina, 2024). Instrumen kepraktisan respon siswa merupakan alat yang digunakan untuk mengukur kevalidan serta respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan (Sari et al., 2025). Instrumen angket respon siswa digunakan untuk mengetahui respon siswa kelas III di SD Negeri 2 Banyuning terkait kepraktisan penggunaan e-modul interaktif berbasis *Joyful Learning*.

E-modul interaktif berbasis *Joyful Learning* berisi fitur-fitur interaktif seperti: fitur klik pada tombol dan video, latihan soal interaktif, dan penghargaan atau lencana virtual. Media pendukung lainnya adalah teks bacaan, gambar ilustrasi dan video pendek pada materi Bahasa Indonesia kelas III sekolah dasar.

2. Definisi Operasional

Suatu modul elektronik dapat dikatakan interaktif apabila dalam penggunaannya melibatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran seperti memperhatikan gambar yang bergerak, menonton video,

hingga mendengarkan suara (Puspitadewi & Japa, 2022). E-modul interaktif memungkinkan adanya kombinasi modul ajar dengan berbagai fitur menarik untuk mendorong motivasi belajar siswa. sehingga siswa dapat belajar dengan menyenangkan dan bermakna.

Untuk menguji kepraktisan e-modul interaktif berbasis *Joyful Learning*, diperlukan instrumen angket respon siswa yang akan diisi oleh siswa kelas III di SD Negeri 2 Banyuning. Menurut Setiani & Handayani (2022) instrumen angket respon siswa memuat indikator dengan aspek efektif, interaktif, efisien, dan kreatif. Adapun indikator-indikator di dalamnya antara lain: bagaimana kegunaan media untuk menjelaskan materi, penggunaan tombol dan keterbacaan huruf, kemudahan penggunaan, serta penyajian soal.

3. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kepraktisan Respon Siswa

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Banyak Butir
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1.	Efektif	c. Media dapat digunakan untuk menjelaskan materi. d. Kuis dapat membantu proses evaluasi.	1 2	2
2.	Interaktif	d. Semua tombol dapat digunakan dengan baik. e. Huruf dan gambar yang ditampilkan mudah terbaca. f. Nilai yang ditampilkan sesuai dengan perhitungan.	3 4 5	3
3.	Efisien	d. Media mudah digunakan dimana saja. e. Media pembelajaran mudah dipahami penggunaannya. f. Media pembelajaran mudah dipelajari.	6 7 8	3
4.	Kreatif	c. Penyajian soal dapat menarik siswa menyelesaikannya. d. Media membantu siswa aktif di kelas.	9 10	2
Jumlah				10

Sumber: Setiani & Handayani (2022)

**INSTRUMEN PENILAIAN KEPRAKTISAN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS *JOYFUL
LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA
PEMAHAMAN BAHASA INDONESIA SISWA SD**

- Judul Penelitian : Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Joyful Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Siswa SD
- Sasaran Penelitian : Siswa Kelas III Sekolah Dasar
- Peneliti : Ni Kadek Manik Indrayani
- Pembimbing : 1. Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.
2. I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.

A. Identitas

- No. Absen :
Nama :
Kelas :
Sekolah :

B. Petunjuk Pengerjaan

Dimohonkan kepada Siswa Kelas III untuk memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia.

Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

- 4 = Sangat Setuju (SS)
3 = Setuju (S)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Tabel Penilaian

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Efektif					
1.	Saya dapat menggunakan media untuk mempelajari materi.				

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
2.	Kuis membantu saya memahami materi.				
Interaktif					
3.	Semua tombol dapat saya gunakan dengan baik.				
4.	Saya mudah membaca huruf dan melihat gambar yang ditampilkan.				
5.	Nilai yang saya dapatkan sesuai dengan jawaban saya.				
Efisien					
6.	Saya dapat menggunakan media di rumah maupun di sekolah.				
7.	Saya dapat memahami cara penggunaan media pembelajaran.				
8.	Saya dapat mempelajari materi dengan mudah melalui media pembelajaran.				
Kreatif					
9.	Saya tertarik menyelesaikan soal-soal.				
10.	Saya senang terlibat aktif di kelas.				

D. Komentar

Singaraja,2025

Nama Siswa

Lampiran 14. Instrumen Tes kemampuan Membaca Pemahaman

**KISI-KISI INSTRUMEN TES KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN
PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS *JOYFUL
LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA
PEMAHAMAN BAHASA INDONESIA SISWA SD**

Judul Penelitian	: Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis <i>Joyful Learning</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Siswa SD
Sasaran Penelitian	: Siswa Kelas III Sekolah Dasar
Peneliti	: Ni Kadek Manik Indrayani
Pembimbing	: 1. Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd. 2. I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.

1. Definisi Konseptual

Membaca pemahaman merupakan suatu kegiatan yang membuat seseorang bertanya lebih dalam, menarik kesimpulan, memahami dan mendalami isi teks bacaan (Subekti et al., 2024). Membaca pemahaman dapat dikatakan pula sebagai proses berpikir lebih dalam yang melibatkan kegiatan memahami dan mendalami isi teks bacaan.

E-modul interaktif berbasis *Joyful Learning* berisi fitur-fitur interaktif seperti: fitur klik pada sistem navigasi tombol dan video, latihan soal interaktif, dan penghargaan atau lencana virtual. Media pendukung lainnya adalah teks bacaan, gambar ilustrasi dan video pendek yang disusun menggunakan pendekatan *Joyful Learning* untuk melatih kemampuan membaca pemahaman siswa pada materi Bahasa Indonesia kelas III sekolah dasar, yaitu Bab 3 Pengobar Semangat (Menentukan Ide Pokok).

2. Definisi Operasional

Suatu modul elektronik dapat dikatakan interaktif apabila dalam penggunaannya melibatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran seperti memperhatikan gambar yang bergerak, menonton video,

hingga mendengarkan suara (Puspitadewi & Japa, 2022). E-modul interaktif memungkinkan adanya kombinasi modul ajar dengan berbagai fitur menarik.

E-modul interaktif berbasis *Joyful Learning* ditandai dengan tersedianya materi bacaan yang sesuai dengan materi Bahasa Indonesia pada kurikulum Merdeka di sekolah dasar, adanya fitur interaktif (fitur klik pada sistem navigasi tombol dan video, latihan soal interaktif, dan penghargaan atau lencana virtual), serta pembelajaran menggunakan prinsip *Joyful Learning* yang menyenangkan, memotivasi, melibatkan siswa secara aktif.

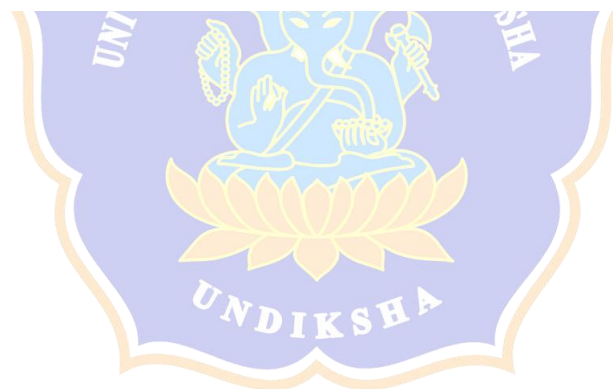
Indikator yang digunakan untuk menilai kemampuan membaca pemahaman dalam implementasi e-modul interaktif berbasis *Joyful Learning* terdapat dalam Taksonomi Barrett, yaitu: (1) pemahaman harfiah atau literal, (2) reorganisasi, (3) pemahaman inferensial, (4) evaluasi, dan (5) apresiasi (Aziz et al., 2025). Indikator ini dapat digunakan dalam menyusun dan mengembangkan pertanyaan terkait pemahaman pembaca terhadap isi teks yang dibaca.

3. Kisi-Kisi Instrumen Tes Kemampuan Membaca Pemahaman

No.	Aspek Pemahaman	Indikator	Nomor Soal	Bentuk Soal
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1.	Harfiah atau Literal	a. Mengidentifikasi fakta, tempat kejadian, atau pelaku utama dalam bacaan.	1, 2	PG
		b. Mengidentifikasi ide utama yang tersurat.	3	PG
2.	Reorganisasi	a. Mengidentifikasi urutan kejadian secara tersurat.	4	PG
		b. Mengkategorikan pelaku yang terdapat dalam bacaan.	5, 6	PG
		c. Meringkas isi bacaan dengan sederhana.	7	PG
3.	Inferensial	a. Menyebutkan ide utama dalam teks bacaan secara tersirat (tidak langsung terdapat dalam bacaan).	8	PG
		b. Membuat perkiraan kejadian yang akan terjadi.	9	PG
		c. Memperkirakan misi utama atau hasil akhir dalam wacana.	10	PG

No.	Aspek Penahaman	Indikator	Nomor Soal	Bentuk Soal
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
4.	Evaluasi	a. Mempertanyakan tentang perilaku, sifat, karakter, atau kejadian mana yang lebih baik dalam bacaan.	1	Essay
		b. Melakukan penilaian terhadap bacaan menurut pengetahuan anak.	2	Essay
5.	Apresiasi	a. Menyatakan perasaan yang berhubungan dengan suasana dalam bacaan.	3	Essay
		b. Menunjukkan simpati dan empati terhadap faktor-faktor yang timbul dalam bacaan.	4	Essay
		c. Mengungkapkan pendapat yang berhubungan dengan dampak emosional dari bacaan.	5	Essay

Sumber: dimodifikasi dari Azzahra & Putri (2025)



**INSTRUMEN TES KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN
PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS *JOYFUL
LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA
PEMAHAMAN BAHASA INDONESIA SISWA SD**

- Judul Penelitian : Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Joyful Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Siswa SD
- Sasaran Penelitian : Siswa Kelas III Sekolah Dasar
- Peneliti : Ni Kadek Manik Indrayani
- Pembimbing : 1. Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.
2. I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur efektivitas dari media E-Modul Interaktif Berbasis *Joyful Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Siswa SD

B. Petunjuk Pengerjaan

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

- 3 = Sangat Setuju (SS)
2 = Setuju (S)
1 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Indikator dan Soal

No.	Indikator	Soal	Bentuk Soal	Skor Penilaian			
				4	3	2	1
				SS	S	TS	STS
Harfiah atau Literal							
1.	Mengidentifikasi tempat kejadian atau pelaku utama	1. Siapa nama tokoh utama dalam cerita?	PG				

No.	Indikator	Soal	Bentuk Soal	Skor Penilaian			
				4	3	2	1
				SS	S	TS	STS
	dalam bacaan.	2. Di mana lomba lari dalam cerita Siti berlangsung?	PG				
	Mengidentifikasi ide utama yang tersurat.	3. Apa yang dilakukan Siti dalam cerita?	PG				
Reorganisasi							
2.	Mengidentifikasi urutan kejadian secara tersurat.	4. Apa yang terjadi setelah Siti merasa kakinya lelah?	PG				
	Mengkategorikan pelaku yang terdapat dalam bacaan.	5. Siapakah yang memberi semangat agar Siti tidak menyerah?	PG				
		6. Selain Siti, siapa tokoh yang disebutkan dalam cerita?	PG				
	Meringkas isi bacaan dengan sederhana.	7. Manakah ringkasan yang paling tepat dari cerita tersebut?	PG				
Inferensial							
3.	Menyebutkan ide utama dalam teks bacaan secara tersirat (tidak langsung terdapat dalam bacaan).	8. Pelajaran apa yang dapat diambil dari cerita Siti?	PG				
	Membuat perkiraan kejadian yang akan terjadi.	9. Jika Siti menyerah di tengah jalan, apa yang akan terjadi?	PG				
	Memperkirakan hasil akhir dalam wacana.	10. Hasil apa yang didapatkan	PG				

No.	Indikator	Soal	Bentuk Soal	Skor Penilaian			
				4	3	2	1
				SS	S	TS	STS
		Siti setelah mengikuti lomba lari?					
Evaluasi							
4.	Mempertanyakan tentang bagaimana sikap tokoh menurut pengetahuan anak.	1. Bagaimana sikap Lani saat belajar bersepeda?	Essay				
	Melakukan penilaian terhadap bacaan menurut pengetahuan anak.	2. Menurutmu apakah bantuan Ibu penting agar Lani bisa bersepeda? Mengapa kamu berpikir begitu?	Essay				
Apresiasi							
5.	Menyatakan perasaan yang berhubungan dengan suasana dalam bacaan.	3. Bagaimana perasaanmu setelah membaca cerita tentang Lani? Mengapa begitu?	Essay				
	Menunjukkan simpati dan empati terhadap faktor-faktor yang timbul dalam bacaan.	4. Jika kamu melihat temanmu belajar dan terjatuh seperti Lani, apa yang akan kamu lakukan?	Essay				
	Mengungkapkan pendapat yang berhubungan dengan dampak emosional dari bacaan.	5. Bagaimana perasaanmu saat tahu Lani akhirnya bisa bersepeda? Apa pelajaran yang kamu	Essay				

No.	Indikator	Soal	Bentuk Soal	Skor Penilaian			
				4	3	2	1
				SS	S	TS	STS
		dapat dari cerita ini?					

D. Komentar

Singaraja,2025

Ahli/Pakar

Nama

NIP.

Lampiran 15. Lembar Penilaian Instrumen Ahli Materi *Judges* I

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
INSTRUMEN AHLI MATERI PEMBELAJARAN

Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian *judges* untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Apabila terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat langsung mengisi pada lembar penilaian.

No. Pernyataan	Relevan	Tidak Relevan	Saran
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		
10.	✓		
11.	✓		

Singaraja, 1 Oktober 2025

Judges,


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

Lampiran 16. Lembar Penilaian Instrumen Ahli Media *Judges* I

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
INSTRUMEN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian *judges* untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Apabila terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat langsung mengisi pada lembar penilaian.

No. Pernyataan	Relevan	Tidak Relevan	Saran
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		
10.	✓		

Singaraja, 1 Oktober 2025

Judges,


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

Lampiran 17. Lembar Penilaian Instrumen Respon Guru *Judges* I

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
INSTRUMEN KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN

Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian *judges* untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Apabila terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat langsung mengisi pada lembar penilaian.

No. Pernyataan	Relevan	Tidak Relevan	Saran
1.	√		
2.	√		
3.	√		
4.	√		
5.	√		
6.	√		
7.	√		
8.	√		
9.	√		
10.	√		

Singaraja, 1 Oktober 2025

Judges,


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

Lampiran 18. Lembar Penilaian Instrumen Respon Siswa *Judges* I

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
INSTRUMEN KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN

Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian *judges* untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Apabila terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat langsung mengisi pada lembar penilaian.

No. Pernyataan	Relevan	Tidak Relevan	Saran
1.	√		
2.	√		
3.	√		
4.	√		
5.	√		
6.	√		
7.	√		
8.	√		
9.	√		
10.	√		

Singaraja, 1 Oktober 2025

Judges,


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

Lampiran 19. Lembar Penilaian Instrumen Tes Uji Efektivitas *Judges* I

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
INSTRUMEN TES KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN

Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian *judges* untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Apabila terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat langsung mengisi pada lembar penilaian.

A. Indikator dan Soal

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

Singaraja, 1 Oktober 2025

Judges,


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

Lampiran 20. Lembar Penilaian Instrumen Ahli Media *Judges* II

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
INSTRUMEN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian *judges* untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Apabila terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat langsung mengisi pada lembar penilaian.

No. Pernyataan	Relevan	Tidak Relevan	Saran
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		
10.	✓		

Singaraja, 23 September 2025

Judges,


Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd.
 NIR. 1973122320210502362

Lampiran 21. Lembar Penilaian Instrumen Ahli Materi *Judges* II

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
INSTRUMEN AHLI MATERI PEMBELAJARAN

Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian *judges* untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Apabila terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat langsung mengisi pada lembar penilaian.

No. Pernyataan	Relevan	Tidak Relevan	Saran
1.	√		
2.	√		
3.	√		
4.	√		
5.	√		
6.	√		
7.	√		
8.	√		
9.	√		
10.	√		
11.	√		

Singaraja, 23 September 2025

Judges,


Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd.
 NIR. 1973122320210502362

Lampiran 22. Lembar Penilaian Instrumen Respon Siswa *Judges* II

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
INSTRUMEN KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN

Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian *judges* untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Apabila terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat langsung mengisi pada lembar penilaian.

No. Pernyataan	Relevan	Tidak Relevan	Saran
1.	√		
2.	√		
3.	√		
4.	√		
5.	√		
6.	√		
7.	√		
8.	√		
9.	√		
10.	√		

Singaraja, 23 September 2025

Judges,


Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd.
 NIR. 1973122320210502362

Lampiran 23. Lembar Penilaian Instrumen Respon Guru *Judges* II

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
INSTRUMEN KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN

Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian *judges* untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Apabila terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat langsung mengisi pada lembar penilaian.

No. Pernyataan	Relevan	Tidak Relevan	Saran
1.	√		
2.	√		
3.	√		
4.	√		
5.	√		
6.	√		
7.	√		
8.	√		
9.	√		
10.	√		

Singaraja, 23 September 2025

Judges,


Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd.
 NIR. 1973122320210502362

Lampiran 24. Lembar Penilaian Instrumen Tes Efektivitas *Judges* II

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
INSTRUMEN TES KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN

Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian *judges* untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Apabila terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat langsung mengisi pada lembar penilaian.

A. Indikator dan Soal

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

Singaraja, 23 September 2025

Judges,


Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd.
 NIR. 1973122320210502362

Lampiran 25. Surat Pengantar Uji Validasi Media Ahli I



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 : 14499/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 07 November 2025
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

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

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan uji validasi ahli media pembelajaran produk penelitian mahasiswa berikut:

Nama : Ni Kadek Manik Indrayani
NIM : 2211031206
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Plt. Ketua Jurusan,



I Gede Margunayasa
NIP. 198504022009121009

Catatan :



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah".
- Dokumen ini tanda diandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan Balai.
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan QR code yang telah tersedia

Lampiran 26. Surat Pengantar Uji Validasi Media Ahli II



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 : 14498/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 07 November 2025
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

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

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan uji validasi ahli media pembelajaran produk penelitian mahasiswa berikut:

Nama : Ni Kadek Manik Indrayani
NIM : 2211031206
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Plt. Ketua Jurusan,



I Gede Margunayasa
NIP. 198504022009121009

Catatan :



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah".
- Dokumen ini tanda diandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan Balai.
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan QR code yang telah tersedia

Lampiran 27. Surat Pengantar Uji Validasi Media Ahli III



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 : 14892/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 21 November 2025
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.
Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan uji validasi ahli media pembelajaran produk penelitian mahasiswa berikut:

Nama : Ni Kadek Manik Indrayani
NIM : 2211031206
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Plt. Ketua Jurusan,



I Gede Margunayasa
NIP. 198504022009121009



Catatan :

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

Lampiran 28. Hasil Uji Validasi Media Ahli 1

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS *JOYFUL*
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA
PEMAHAMAN BAHASA INDONESIA SISWA SD**

Judul Penelitian : Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Joyful Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Siswa SD

Sasaran Penelitian : Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Peneliti : Ni Kadek Manik Indrayani

Pembimbing : 1. Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.
2. I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.

A. Petunjuk Pengerjaan

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

- 4 = Sangat Setuju (SS)
- 3 = Setuju (S)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Tabel Penilaian

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
Teknis					
1.	Media mudah digunakan.	√			
2.	Media dapat membantu siswa memahami materi.		√		
3.	Media dapat membangkitkan motivasi siswa.	√			
Strategi					
4.	Media mempunyai kualitas tampilan yang baik.	√			
5.	Tampilan layar media sesuai dan seimbang.	√			
Teks					
6.	Media menggunakan jenis huruf dan ukuran yang tepat.	√			

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Gambar dan Video					
7.	Gambar yang digunakan dalam media mendukung pembelajaran.	✓			
8.	Video yang digunakan mendukung pembelajaran.		✓		
Audio					
9.	Audio terdengar jelas tanpa gangguan.	✓			
10.	Volume audio stabil, tidak terlalu keras atau terlalu pelan.	✓			

C. Komentar

1. Hindari Gambar pengganggu
 2. Beri petunjuk pengarah jika kuis
 3. Buat kuis agar interaktif
 4. Buatlah evaluasi

D. Kesimpulan

Media pembelajaran e-modul interaktif berbasis *Joyful Learning* ini dinyatakan*)

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

*) : Lingkari salah satu.

Singaraja, 14 November 2025

Ahli



Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 198908082024211004

Lampiran 29. Hasil Uji Validasi Media Ahli II

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS *JOYFUL
LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA
PEMAHAMAN BAHASA INDONESIA SISWA SD**

Judul Penelitian : Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Joyful Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Siswa SD

Sasaran Penelitian : Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Peneliti : Ni Kadek Manik Indrayani

Pembimbing : 1. Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.
2. I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.

A. Petunjuk Pengerjaan

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

4 = Sangat Setuju (SS)

3 = Setuju (S)

2 = Tidak Setuju (TS)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Tabel Penilaian

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Teknis					
1.	Media mudah digunakan.	√			
2.	Media dapat membantu siswa memahami materi.	√			
3.	Media dapat membangkitkan motivasi siswa.	√			
Strategi					
4.	Media mempunyai kualitas tampilan yang baik.	√			
5.	Tampilan layar media sesuai dan seimbang.	√			
Teks					
6.	Media menggunakan jenis huruf dan ukuran yang tepat.	√			

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Gambar dan Video					
7.	Gambar yang digunakan dalam media mendukung pembelajaran.	✓			
8.	Video yang digunakan mendukung pembelajaran.	✓			
Audio					
9.	Audio terdengar jelas tanpa gangguan.	✓			
10.	Volume audio stabil, tidak terlalu keras atau terlalu pelan.	✓			

C. Komentar

media pembelajaran dapat digunakan dengan sebaik mungkin.

D. Kesimpulan

Media pembelajaran e-modul interaktif berbasis *Joyful Learning* ini dinyatakan*)

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

*) : Lingkari salah satu.

Singaraja, 25 - 11 - 2025

Ahli,



Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd.
NIR. 1973122320210502362

Lampiran 30. Hasil Uji Validasi Materi Ahli I

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS *JOYFUL*
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA
PEMAHAMAN BAHASA INDONESIA SISWA SD**

Judul Penelitian : Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Joyful Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Siswa SD

Sasaran Penelitian : Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Peneliti : Ni Kadek Manik Indrayani

Pembimbing : 1. Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.
2. I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.

A. Petunjuk Pengerjaan

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

- 4 = Sangat Setuju (SS)
- 3 = Setuju (S)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Tabel Penilaian

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Kurikulum					
1.	Materi relevan dengan hasil pembelajaran.	√			
2.	Materi relevan dengan tujuan pembelajaran.	√			
Isi					
3.	Materi mencakup konsep yang benar.	√			
4.	Materi disajikan secara sistematis.	√			
5.	Materi sesuai untuk anak kelas III SD.	√			
6.	Materi mencakup konsep-konsep penting.	√			

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
7.	Materi didukung dengan media yang sesuai.	✓			
8.	Contoh-contoh yang digunakan selaras dengan konsep.	✓			
9.	Soal-soal selaras dengan tujuan pembelajaran.	✓			
Bahasa					
10.	Bahasa sesuai dengan karakteristik siswa.	✓			
11.	Bahasa mengikuti kaidah Bahasa Indonesia.		✓		

C. Komentar

cek kembali tata bahasa secara menyeluruh.

D. Kesimpulan

Media pembelajaran e-modul interaktif berbasis *Joyful Learning* ini dinyatakan*)

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

*) : Lingkari salah satu.

Singaraja, 11 November 2025

Ahli



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

Lampiran 31. Hasil Uji Validasi Materi Ahli II

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS *JOYFUL
LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA
PEMAHAMAN BAHASA INDONESIA SISWA SD**

- Judul Penelitian : Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Joyful Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Siswa SD
- Sasaran Penelitian : Siswa Kelas III Sekolah Dasar
- Peneliti : Ni Kadek Manik Indrayani
- Pembimbing : 1. Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.
2. I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.

A. Petunjuk Pengerjaan

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

- 4 = Sangat Setuju (SS)
3 = Setuju (S)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Tabel Penilaian

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Kurikulum					
1.	Materi relevan dengan hasil pembelajaran.	√			
2.	Materi relevan dengan tujuan pembelajaran.	√			
Isi					
3.	Materi mencakup konsep yang benar.	√			
4.	Materi disajikan secara sistematis.	√			
5.	Materi sesuai untuk anak kelas III SD.	√			
6.	Materi mencakup konsep-konsep penting.	√			

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
7.	Materi didukung dengan media yang sesuai.	✓			
8.	Contoh-contoh yang digunakan selaras dengan konsep.	✓			
9.	Soal-soal selaras dengan tujuan pembelajaran.	✓			
Bahasa					
10.	Bahasa sesuai dengan karakteristik siswa.	✓			
11.	Bahasa mengikuti kaidah Bahasa Indonesia.	✓			

C. Komentar

Sudah relevan

D. Kesimpulan

Media pembelajaran e-modul interaktif berbasis *Joyful Learning* ini dinyatakan*)

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

*) : Lingkari salah satu.

Singaraja, 25 - 11 - 2025

Ahli,



Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd.
NIR. 1973122320210502362

Lampiran 32. Media E-Modul Interaktif Berbasis *Joyful Learning*

E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS JOYFUL LEARNING
BAB 3 Bahasa Indonesia
"Pegobar Semangat: Memahami Ide Pokok"
III SD

Menu Utama
Informasi Umum, Cara Penggunaan, Capaian dan Tujuan Pembelajaran, Materi Pembelajaran, Ice Breaking, Soal Evaluasi, Refleksi, Menutup

Informasi Umum
Identitas Modul
• Nama Program : Bahasa Indonesia
• Nama Peneliti : Dwi Nurcahyo
• Lokasi : Kabupaten Brebes
• Tahun : 2025
Deskripsi
E-modul ini berfokus pada materi memahami ide pokok dan ide pendukung. Modul ini dirancang untuk membantu siswa memahami konsep ide pokok dan ide pendukung dengan cara yang menyenangkan. Modul ini juga dilengkapi dengan gambar, video, dan audio yang menarik.

Capaian Pembelajaran
Peserta didik mampu memahami informasi tentang ide pokok dan ide pendukung dengan baik, mampu memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks, mampu mengidentifikasi ide pokok dan ide pendukung pada teks, serta mampu membandingkan ide pokok dan ide pendukung pada teks yang berbeda-beda.

Cara Penggunaan
Tambahkan ke halaman sebelumnya, Tambah ke halaman selanjutnya, Kembali ke halaman sebelumnya, Kembali ke halaman selanjutnya

Pembelajaran 1
Video, Teks, Game Interaktif

DITA DAN TUGAS SEKOLAH
Dita dan tugas sekolah adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa di rumah. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih kemampuan membaca dan memahami teks. Siswa dapat melakukan kegiatan ini dengan cara membaca teks yang diberikan dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di dalamnya.

IDE POKOK DAN IDE PENDUKUNG
• Ide Pokok adalah inti dari pembahasan sebuah paragraf.
• Cara cara ide pokok yaitu berfokus umum dan bisa terletak di awal atau akhir paragraf.
• Ide Pendukung adalah kalimat yang mendukung ide pokok.
• Cara cara ide pendukung yaitu berfokus khusus dan terletak di awal atau akhir paragraf.

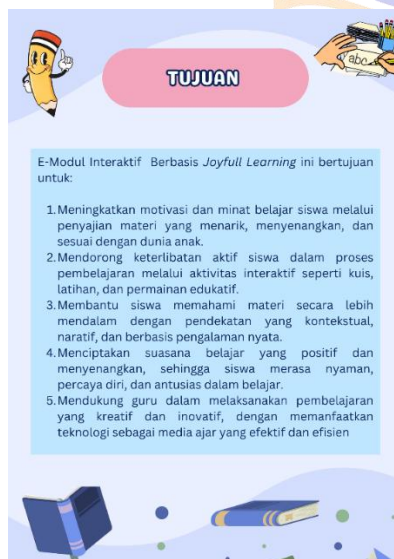
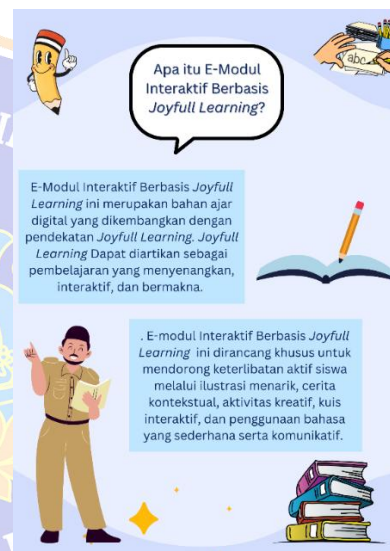
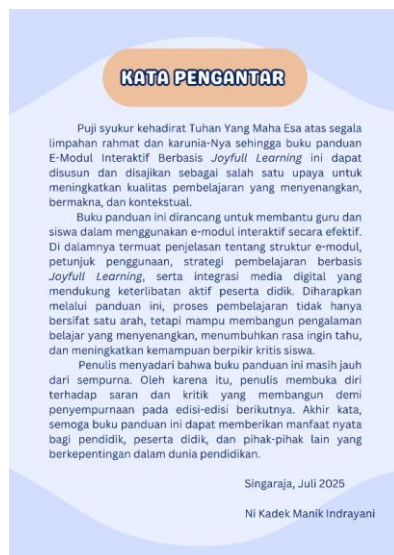
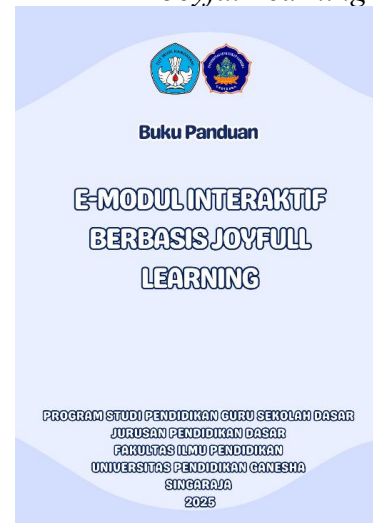
"PAGI HARI BUDI"
Pagi ini Budi bangun lebih awal ia langsung membersihkan tempat tidurnya. Setelah itu, Budi mandi dan sarapan. Ia berangkat ke sekolah dengan semangat untuk memulai tahun baru yang menyenangkan.


URUTAN CERITA "ADI DAN LAYANG-LAYANG"
AWAL: Adi dan Layang-Layang sedang bermain layang-layang di lapangan.
TENGAH: Layang-layang Adi terbang tinggi ke angkasa.
AKHIR: Adi dan Layang-Layang pulang ke rumah dengan senang hati.

ICE BREAKING
Adi mempunyai ide untuk membuat permainan yang seru. Ia mengajak Layang-Layang untuk bermain bersama. Mereka berdua bermain dengan sangat seru dan menyenangkan.

REFLEKSI
Kira-kira, apa yang kamu pelajari dari pembelajaran ini? Bagaimana perasaanmu setelah mengikuti pembelajaran ini?

TERIMA KASIH



Lampiran 33. Panduan Media E-Modul Interaktif Berbasis *Joyful Learning*



AGAR E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS JOYFULL LEARNING INI DAPAT DIGUNAKAN SECARA MAKSIMAL DAN MENYENANGKAN, BERIKUT LANGKAH-LANGKAH YANG DAPAT DIKUTI

Bagi Guru:


1. Baca panduan guru pada bagian awal e-modul untuk memahami struktur dan tujuan pembelajaran.
2. Persiapkan perangkat digital (laptop/tablet/proyektor) yang mendukung tampilan e-modul secara optimal.
3. Pandulah siswa saat membuka e-modul dan arahkan mereka mengikuti alur belajar yang disediakan.
4. Manfaatkan fitur interaktif seperti kuis, cerita, video, atau audio sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran.
5. Ajak siswa berdiskusi setelah menyelesaikan satu bagian/topik untuk memperdalam pemahaman.
6. Berikan tugas atau proyek kreatif sesuai aktivitas yang tersedia dalam e-modul.

AGAR E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS JOYFULL LEARNING INI DAPAT DIGUNAKAN SECARA MAKSIMAL DAN MENYENANGKAN, BERIKUT LANGKAH-LANGKAH YANG DAPAT DIKUTI

Bagi Siswa:

1. Buka e-modul yang telah disiapkan guru atau sekolah.
2. Ikuti petunjuk belajar yang ada di setiap halaman dengan cermat dan santai.
3. Baca cerita atau materi pembelajaran sambil menikmati gambar, animasi, atau suara yang tersedia.
4. Kerjakan kuis, latihan, atau aktivitas seru yang ada pada setiap akhir bagian/topik.
5. Diskusikan hasil belajar bersama teman atau guru, dan jangan ragu bertanya jika ada yang belum dipahami.
6. Gunakan e-modul ini berulang kali jika ingin mengulang materi atau bermain kuis kembali.



Lampiran 34. Modul Ajar Mendalam Bahasa Indonesia



RPP MENDALAM BAHASA INDONESIA

Disusun Oleh
Ni Kadek Manik Indrayani

Aspek	Deskripsi
A. IDENTITAS UMUM	
Nama Penyusun	Ni Kadek Manik Indrayani
Nama Sekolah	SD Negeri 2 Banyuwangi
Alokasi Waktu	2 Kali Pertemuan (4 x 35 menit)
Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia
Kelas/Semester	III/1
Materi Pokok	Bab 3 Peristiwa Searangit (Menentukan Ide Pokok)
B. IDENTIFIKASI	
Peserta Didik	Peserta didik kelas III di SD Negeri 2 Banyuwangi menunjukkan kesapan belajar yang beragam pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Sebagian besar siswa telah mempunyai kemampuan dasar membaca (membaca nyaring) dan memahami kesukatan sederhana. Namun, kemampuan siswa dalam memahami isi teks bacaan salehmana masih bervariasi. Terdapat sejumlah siswa yang kesulitan dalam menemukan informasi penting dan ide pokok dalam bacaan. Siswa yang tertarik pada isi bacaan lebih bersemangat dalam menemukan ide pokok. Sementara siswa yang kurang berminat cenderung cepat bosan dan tidak fokus. Kebutuhan belajar siswa meliputi penggunaan beragam media dan teks bacaan yang disajikan melalui satu seperti e-modul interaktif serta pembelajaran yang melibatkan diskusi interaktif untuk mengakomodasi perbedaan gaya belajar dan meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.
Materi Pembelajaran	Materi pelajaran Bahasa Indonesia pada kelas III sekolah dasar dalam Bab "Peristiwa Searangit" berfokus pada keterampilan menemukan ide pokok dalam bacaan. Siswa diajarkan untuk memahami bahwa setiap paragraf memiliki kalimat utama yang mengandung ide pokok, sementara kalimat lainnya berfungsi sebagai penjelas. Materi mempunyai relevansi yang tinggi dengan keseharian siswa. Siswa sering mendengar atau membaca cerita dari guru, orang tua, atau media seperti buku, teks bacaan digital, dan cerita rakyat. Kemampuan menentukan ide pokok akan membantu mereka memahami inti informasi dari bacaan tersebut. Dalam pembelajaran lain, kemampuan dalam menemukan ide pokok akan memudahkan mereka memahami isi pelajaran lain. Selain

	ini, siswa juga dilatih untuk menyampaikan kembali inti bacaan dengan bahasa sederhana. Hal tersebut bertujuan untuk melatih siswa dalam mengomunikasikan pengalaman atau informasi secara singkat, jelas, dan runtut. Pada tingkat kesulitan, siswa hanya diminta untuk menuliskan kalimat utama dalam paragraf yang sederhana.
Dimensi Profil Luhuran	1. Keimanan dan Ketakwaan Terhadap Tuhan Yang Maha Esa 2. Penalaran Kritis 3. Kreativitas 4. Kolaborasi 5. Kemandirian 6. Komunikasi
C. DESAIN PEMBELAJARAN	
Aspek	Deskripsi
Capaian Pembelajaran	Peserta didik mampu memahami informasi tentang kehidupan sehari-hari, mampu membaca dengan fasih, mampu memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks, mampu menjelaskan hal-hal yang dihadapi oleh tokoh cerita pada teks, serta mampu memaknai kosakata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang diprca sesuai dengan topik.
Tujuan Pembelajaran	Adapun tujuan pembelajaran dalam materi ini antara lain: 5. Siswa dapat menjawab pertanyaan terkait isi bacaan dari teks sederhana dengan tepat. 6. Siswa dapat menemukan ide pokok cerita. 7. Siswa dapat menyebutkan masalah yang dihadapi tokoh. 8. Siswa dapat mengurutkan cerita sesuai alur dengan benar.
Topik Pembelajaran	Materi pelajaran Bahasa Indonesia Bab 3 "Pengobar Semangat" berfokus pada menemukan ide pokok dari teks bacaan sederhana.
Kemintan Pembelajaran/ Lintas Disiplin Ilmu	PPKn : Semangat dalam beresaha dan berjuang, kerja sama, serta pantang menyerah. IPS : Mengangkat tema permasalahan sederhana di lingkungan sekitar.
Lingkungan Pembelajaran	Memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperoleh informasi dari bahan ajar yang digunakan, menyampaikan

	idnya melalui diskusi kelompok secara kolaboratif, pada lingkungan belajar yang mendukung, bersemangat, dan menyenangkan.
Praktik Pedagogis	• Diskusi kelompok kecil.
Mitra Pembelajaran	• Latihan menemukan ide pokok secara individu.
Pemanfaatan Digital	• Guru kelas, siswa, dan teman sebay untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif. Bahan ajar: E-modul Interaktif
Lingkungan Belajar	• Kelas tetap muka yang kondusif. • Diskusi kelompok dan presentasi di depan kelas. • Suasana menyenangkan dan bermakna.
Alat dan Bahan	1. Buku Bahasa Indonesia kelas III sekolah dasar 2. Alat tulis 3. Komputer/laptop 4. Internet 5. Proyektor
D. PENJELASAN ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN	
Pembelajaran dilaksanakan selama 2 kali pertemuan dengan alur pembelajaran sebagai berikut:	
Pertemuan ke-1	Pertemuan ke-2
• Menjawab pertanyaan terkait isi bacaan dari teks sederhana dengan tepat. • Menemukan ide pokok cerita.	• Siswa dapat menyebutkan masalah yang dihadapi tokoh. • Siswa dapat mengurutkan cerita sesuai alur dengan benar.
E. PENGALAMAN BELAJAR	
Pertemuan 1	
Tahapan	Aktivitas
a. Awal (Berkesadaran, Bermakna, dan Menggembirakan) (10 menit)	1. Guru dan siswa membuka kelas dengan salam dan doa. 2. Guru bertanya kehadiran, bagaimana kabar dan perasaan siswa. 3. Guru mengajak siswa memperhatikan kebersihan lingkungan kelas sebelum belajar. 4. Guru memberi motivasi dan semangat belajar untuk siswa. 5. Guru menayangkan e-modul interaktif dan mengajak siswa bernyanyi ice breaking singkat. 6. Guru mengajukan pertanyaan pemantik.

	"Perhatikan anak-anak jatuh saat mencoba bersepeda atau bermain? Tapi kalian terus mencoba dan berhasil?" "Bagaimana perasaan anak-anak saat berhasil?" 7. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan materi yang akan di ajarkan.
b. Inti (50 menit)	MEMAHAMI (Bermakna dan Menggembirakan) 1. Siswa menonton video dalam e-modul interaktif. 2. Guru menanyakan pertanyaan dalam e-modul interaktif. "Bagaimana perasaan anak-anak setelah menonton video tadi?" "Coba beri tahu bu guru, siapa saja tokoh dalam video?" "Mengapa tokoh dalam video tetap semangat dan terus berusaha? Untuk apa?" "Jika tokoh dalam video tidak semangat apa yang akan terjadi?" 3. Guru mengaitkan video dengan kehidupan sehari-hari siswa. 4. Siswa membaca teks cerita "Dita dan Tugas Sekolahnya" yang terdapat dalam e-modul interaktif. 5. Guru menunjukkan cara menemukan ide pokok bacaan. (Guru memberikan variasi gerakan saat menjelaskan seperti menghampiri meja siswa.) 6. Guru mendorong siswa membuat pertanyaan dari bacaan. Guru memfasilitasi diskusi kontekstual: Contohnya: "Menurut anak-anak, apakah yang dilakukan oleh tokoh cerita sudah benar atau salah?" "Jika anak-anak menjadi tokoh cerita, apakah kalian akan terus berusaha dan semangat?" "Perhatikan anak-anak memikirkan, apa ide pokok dari cerita yang telah kalian baca?" MENGAPLIKASI (Bermakna dan Menggembirakan) 7. Siswa membentuk kelompok sesuai pembagian yang telah dibagikan oleh guru.



	8. Setiap kelompok membuat sebuah peta pikiran dalam LKPD terkait ide pokok dari bacaan yang telah dibaca. 9. Guru menayangkan kembali ice breaking dan mengajak siswa bernyanyi/bermain singkat.
	MEREFLEKSI (Berkesadaran, Bermakna dan Menggembirakan) 10. Setiap kelompok mempresentasikan hasil peta pikiran tentang ide pokok bacaan yang telah dibuat dalam LKPD. 11. Siswa bersama guru menyebutkan pesan moral dari bacaan yang telah dibaca. 12. Siswa merenungkan apa yang telah mereka pelajari untuk memperbaiki pemahaman. 13. Siswa berlatih menemukan ide pokok cerita melalui kuis interaktif dalam e-modul. 14. Guru memberikan hadiah berupa bintang, dan apresiasi kepada siswa.
c. Penutup (Berkesadaran, Bermakna, dan Menggembirakan) (10 menit)	1. Guru dan siswa merangkum materi yang telah dipelajari pada kegiatan pembelajaran hari ini. Kegiatan Refleksi: 2. Guru menanyakan kepada siswa terkait materi yang belum dipahami. 3. Guru menanyakan bagian dari pembelajaran yang menyenangkan dan menarik dirasakan siswa, begitu pun dengan hambatan yang dimiliki siswa. 4. Guru memberikan solusi dengan positif apabila siswa memiliki hambatan dalam belajar. 5. Guru memberikan pujian dan motivasi. 6. Siswa mendapatkan rencana penghargaan virtual di akhir pembelajaran dalam e-modul interaktif karena telah menyelesaikan pembelajaran hari ini. 7. Guru memberikan pengantar positif kepada siswa. 8. Guru mengajak siswa memperhatikan kebersihan lingkungan kelas dan memastikan tidak ada perlengkapan belajar siswa yang tertinggal. 9. Guru bersama siswa mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam.

Pertemuan 2	
Tahapan	Kegiatan
a. Awal (Berkesadaran, Bermakna, dan Menggembirakan) (10 menit)	1. Guru dan siswa membuka kelas dengan salam dan doa. 2. Guru bertanya kehadiran, bagaimana kabar dan perasaan siswa. 3. Guru mengajak siswa memperhatikan kebersihan lingkungan kelas sebelum belajar. 4. Guru memberikan motivasi dan semangat belajar untuk siswa. 5. Guru menampilkan ice breaking dalam e-modul interaktif, kemudian mengajak siswa bernyanyi. 6. Guru bertanya kepada siswa tentang pengalaman yang dimiliki boerta masalah yang pernah dirasakan siswa. "Setiap orang pasti pernah menghadapi masalah, bagaimana dengan anak-anak?" "Masalah apa yang pernah anak-anak miliki, namun dapat kalian selesaikan? contohnya: pengalaman saat liburan akhir pekan kalian ingin pergi ke pantai, namun hujan; bermain dengan teman kemudian kalian tertajuh; saat belajar bersepeda atau yang lainnya. 7. Guru memberikan kesempatan bagi salah satu siswa untuk menceritakan pengalaman yang mereka miliki. 8. Guru memandu diskusi ringan terkait materi sebelumnya. "Kemarin kita sudah belajar menemukan ide pokok. Ayo bersama-sama kita temukan ide pokok dalam cerita teman". 9. Guru memberikan apresiasi dan hadiah untuk siswa yang menceritakan pengalamannya. 10. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan materi yang akan di ajarkan.
b. Inti (50 menit)	MEMAHAMI (Bermakna dan Menggembirakan) 1. Guru bertanya: "Adakah dari anak-anak yang masih ingat masalah apa yang diceritakan teman tadi?" 2. Siswa membaca teks dalam e-modul interaktif yang ditampilkan oleh guru.

	3. Guru memberikan pertanyaan terkait fakta, tokoh, atau tempat kejadian dalam bacaan, seperti: "Siapa nama tokoh yang ada dalam bacaan?" "Berdasarkan materi tentang ide pokok yang sudah kita pelajari kemarin, apa ide pokok bacaan tersebut?" "Masalah apa yang dialami tokoh dalam cerita?" "Jika pelaku cerita menyerah, apa yang akan terjadi?" 4. Siswa memperhatikan video yang ditampilkan guru dalam e-modul interaktif. 5. Siswa mendiskusikan urutan cerita (mana yang termasuk bagian awal, tengah, dan akhir). 6. Guru menunjukkan cara mengurutkan cerita. (Guru memberikan variasi gerakan saat menjelaskan seperti menghampiri meja siswa.) 7. Guru menampilkan e-modul interaktif, kemudian mengajak siswa bernyanyi/tepuik mengikuti ice breaking dalam video.
	MENGAPLIKASI (Bermakna dan Menggembirakan) 8. Siswa membentuk kelompok heterogen. 9. Guru menampilkan ilustrasi anak dengan balon perangkap yang kosong dalam e-modul interaktif. 10. Siswa berdiskusi melengkapi perancangan dan menyusun cerita sesuai perancangan hingga membentuk cerita yang diarahkan melalui LKPD yang telah dibagikan oleh guru.
	MEREFLEKSI (Berkesadaran, Bermakna dan Menggembirakan) 11. Kelompok, siswa mempresentasikan hasil pekerjanya di depan kelas. 12. Guru memberikan hadiah berupa pin dengan karakter hewan yang lucu serta dapat ditempel pada baju dan apresiasi bagi kelompok lainnya. 13. Siswa bersama guru menemukan pesan moral dari bacaan yang telah dibaca. 14. Siswa berlatih menemukan ide pokok cerita melalui kuis interaktif dalam e-modul interaktif.

c. Penutup (Berkesadaran, Bermakna, dan Mengembangkan) (10 menit)	1. Guru dan siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran hari ini.
	2. Guru menanyakan kepada siswa terkait materi yang belum dipahami.
	3. Guru bertanya bagian dari pembelajaran yang menyenangkan dan menarik dirasakan siswa, serta hambatan yang mereka alami dalam belajar.
	4. Guru memberikan solusi yang positif apabila siswa mempunyai hambatan/kealada dalam belajar.
	5. Guru memberikan pujian dan motivasi.
	6. Siswa mendapatkan lencana penghargaan virtual di akhir pembelajaran dalam e-modul interaktif karena telah menyelesaikan pembelajaran hari ini.
	7. Guru memberikan penguatan positif kepada siswa.
	8. Guru mengajak siswa untuk memperhatikan lingkungan kelas terlebih dahulu, kemudian mengajak siswa untuk memastikan tidak ada perlengkapan belajar siswa yang tertinggal.
	9. Guru dan siswa menutup kelas bersama-sama dengan doa dan salam.

F. Asesmen Pembelajaran

Jenis Asesmen	Bentuk Asesmen
Formatif	Diskusi kelompok, presentasi hasil diskusi, mengerjakan LKPD.
Sumatif	Menjawab latihan yang terdapat pada media.

1. Rubrik Penilaian Soal Essay

No	Indikator	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1.	Mengungkapkan pendapat yang berhubungan dengan dampak emosional dari bacaan.	Menyebutkan sikap utama (pungut menyerah, semangat) dengan jelas dan benar.	Menyebutkan sikap utama dengan jawaban yang kurang tepat.	Menyebutkan sikap dengan jawaban yang tidak sesuai isi cerita atau tidak menjawab.	Jawaban tidak sesuai isi cerita atau tidak menjawab.
2.	Menunjukkan simpati dan empati terhadap faktor-faktor logis dan diserti	Memberi pendapat setuju/tidak setuju yang logis dan diserti	Memberi pendapat dengan alasan sederhana, meski belum	Memberi pendapat tanpa alasan atau alasan tidak terkait isi bacaan.	Jawaban sangat tidak sesuai.

5. Dst.

*Keterangan:

- Mengungkapkan pendapat yang berhubungan dengan dampak emosional dari bacaan.
- Menunjukkan simpati dan empati terhadap faktor-faktor dalam bacaan.
- Menyatakan perasaan yang berhubungan dengan suasana dalam bacaan.
- Melakukan penilaian terhadap bacaan menurut pengetahuan anak.
- Mempertanyakan perilaku/ karakter tokoh dalam bacaan.

3. Penentuan Nilai

Skor Maksimal	Skor Perolehan Siswa
Pilihan ganda (maksimal 1 poin) • 10 Soal x 1 = 10 Essay (maksimal 4 poin) • 5 Soal x 4 = 20 Total skor maksimal: 30 poin	Total skor perolehan: (total skor pilihan ganda + total skor essay)

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh (skor pilihan ganda + skor essay)}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{30} \times 100$$

4. Rubrik Penilaian Siswa

No.	Nama Siswa	Skor Pilihan Ganda	Skor Essay	Nilai
1.				
2.				
3.				
4.				
Dst.				

5. Konversi Nilai

Kategori	Rentang Nilai
Sangat Baik	86 – 100
Baik	76 – 85
Cukup	60 – 75
Kurang	< 60

dalam bacaan.	alasan dari cerita.	seperuhnya logis.		
3. Menyatakan perasaan yang berhubungan dengan suasana dalam bacaan.	Menyebutkan perasaan yang positif (senang, kagum, terinspirasi) dan menjelaskan alasannya berdasarkan isi cerita.	Menyebutkan perasaan yang sesuai, namun tanpa alasan.	Menyebutkan perasaan yang sesuai dengan isi cerita.	Jawaban sangat tidak sesuai.
4. Melakukan penilaian terhadap bacaan menurut pengetahuan anak.	Jawaban menunjukkan empati tinggi (menolong, menyemangati, memberi nasihat agar tidak menyerah).	Jawaban menunjukkan empati sederhana (menolong atau menyemangati) tanpa penjelasan.	Jawaban netral atau kurang menunjukkan empati.	Jawaban tidak relevan atau tidak menunjukkan empati.
5. Mempertanyakan perilaku/ karakter tokoh dalam bacaan.	Menyebutkan perasaan emosional positif (senang, bangga) dan pelajaran moral yang sesuai (tidak menyerah, semangat belajar).	Menyebutkan perasaan dan pelajaran, namun kurang lengkap.	Menyebutkan salah satu (perasaan/ pelajaran) atau kurang tepat.	Jawaban tidak sesuai isi cerita atau tidak menjawab.

2. Rubrik Penilaian Soal Essay

No.	Nama Siswa	Indikator					Total Skor
		1	2	3	4	5	
1.							
2.							
3.							
4.							



Lampiran 35. Hasil Uji Perorangan

**INSTRUMEN PENILAIAN KEPRAKTISAN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS JOYFUL
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA
PEMAHAMAN BAHASA INDONESIA SISWA SD**

Judul Penelitian : Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Joyful Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Siswa SD
 Sasaran Penelitian : Siswa Kelas III Sekolah Dasar
 Peneliti : Ni Kadek Manik Indrayani
 Pembimbing : 1. Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.
 2. I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.

A. Identitas

No. Absen : 4
 Nama : *Gele Natha Adi Pradita*
 Kelas : 3
 Sekolah : *SD negeri 6 Banyuning*

B. Petunjuk Pengerjaan

Dimohonkan kepada Siswa Kelas III untuk memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:
 4 = Sangat Setuju (SS)
 3 = Setuju (S)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Tabel Penilaian

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Efektif					
1.	Saya dapat menggunakan media untuk mempelajari materi.	✓			

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
2.	Kuis membantu saya memahami materi.	✓			
Interaktif					
3.	Semua tombol dapat saya gunakan dengan baik.		✓		
4.	Saya mudah membaca huruf dan melihat gambar yang ditampilkan.	✓			
5.	Nilai yang saya dapatkan sesuai dengan jawaban saya.		✓		
Efisien					
6.	Saya dapat menggunakan media di rumah maupun di sekolah.		✓		
7.	Saya dapat memahami cara penggunaan media pembelajaran.	✓			
8.	Saya dapat mempelajari materi dengan mudah melalui media pembelajaran.	✓			
Kreatif					
9.	Saya tertarik menyelesaikan soal-soal.	✓			
10.	Saya senang terlibat aktif di kelas.	✓			

D. Komentar

Singaraja,/...../2025

Gele
 (.....)

**INSTRUMEN PENILAIAN KEPRAKTISAN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS JOYFUL
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA
PEMAHAMAN BAHASA INDONESIA SISWA SD**

Judul Penelitian : Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Joyful Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Siswa SD
 Sasaran Penelitian : Siswa Kelas III Sekolah Dasar
 Peneliti : Ni Kadek Manik Indrayani
 Pembimbing : 1. Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.
 2. I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.

A. Identitas

No. Absen : 14
 Nama : *Ketut Widi Sugi Arsanwan*
 Kelas : 3
 Sekolah : *SDn 6 Banyuning*

B. Petunjuk Pengerjaan

Dimohonkan kepada Siswa Kelas III untuk memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:
 4 = Sangat Setuju (SS)
 3 = Setuju (S)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Tabel Penilaian

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Efektif					
1.	Saya dapat menggunakan media untuk mempelajari materi.	✓			

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
2.	Kuis membantu saya memahami materi.	✓			
Interaktif					
3.	Semua tombol dapat saya gunakan dengan baik.		✓		
4.	Saya mudah membaca huruf dan melihat gambar yang ditampilkan.		✓		
5.	Nilai yang saya dapatkan sesuai dengan jawaban saya.	✓			
Efisien					
6.	Saya dapat menggunakan media di rumah maupun di sekolah.	✓			
7.	Saya dapat memahami cara penggunaan media pembelajaran.		✓		
8.	Saya dapat mempelajari materi dengan mudah melalui media pembelajaran.		✓		
Kreatif					
9.	Saya tertarik menyelesaikan soal-soal.	✓			
10.	Saya senang terlibat aktif di kelas.	✓			

D. Komentar

Singaraja,/...../2025

Widi
 (.....)

**INSTRUMEN PENILAIAN KEPRAKTISAN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS JOYFUL
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA
PEMAHAMAN BAHASA INDONESIA SISWA SD**

Judul Penelitian : Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Joyful Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Siswa SD
Sasaran Penelitian : Siswa Kelas III Sekolah Dasar
Peneliti : Ni Kadek Manik Indrayani
Pembimbing : 1. Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.
2. I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.

A. Identitas

No. Absen : 13
Nama : Komang Satyuma Putra
Kelas : 3
Sekolah : SD Negeri 6 Banyuning

B. Petunjuk Pengerjaan

Dimohonkan kepada Siswa Kelas III untuk memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia.

Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

- 4 = Sangat Setuju (SS)
3 = Setuju (S)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Tabel Penilaian

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
Efektif					
1.	Saya dapat menggunakan media untuk mempelajari materi.		√		

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
2.	Kuis membantu saya memahami materi.	√			
Interaktif					
3.	Semua tombol dapat saya gunakan dengan baik.	√			
4.	Saya mudah membaca huruf dan melihat gambar yang ditampilkan.		√		
5.	Nilai yang saya dapatkan sesuai dengan jawaban saya.	√			
Efisien					
6.	Saya dapat menggunakan media di rumah maupun di sekolah.		√		
7.	Saya dapat memahami cara penggunaan media pembelajaran.	√			
8.	Saya dapat mempelajari materi dengan mudah melalui media pembelajaran.	√			
Kreatif					
9.	Saya tertarik menyelesaikan soal-soal.	√			
10.	Saya senang terlibat aktif di kelas.	√			

D. Komentar

Singaraja, 11 - 11 - 2025

Suryan
(.....)

Lampiran 36. Surat Ijin Penelitian (Pada Tahap Implementasi)



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 : 14578/UN48.10.1/PK.01.03/2025 Singaraja, 10 November 2025
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
Kepala SD Negeri 2 Banyuning
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, 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 Penelitian di instansi Bapak/Ibu pimpinan. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ni Kadek Manik Indrayani
NIM : 2211031206
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



Cetakan :
• UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetakannya merupakan alat bukti hukum yang sah"
• Dokumen ini tertanda dan/atau tandatangan secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan Berli
• Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia

Lampiran 37. Surat Balasan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 BANYUNING
Jln. Wr. Supratman No 8 Singaraja



SURAT KETERANGAN
NOMOR: 400.5.8.2/150/SDN2BNY/XI/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Desak Putu Sri Sadwity, S.Pd.
 NIP : 19801222 200604 2 021
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SD Negeri 2 Banyuning

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja di bawah ini.

1. Nama : Ni Kadek Manik Indrayani
 NIM : 2211031206
 Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS
 Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar mahasiswa tersebut diatas telah melakukan penelitian dan pengumpulan data guna melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 18 Desember 2025



Dokumen ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik, Badan Siber dan Sandi Negara.

Lampiran 38. Uji Kepraktisan Respon Siswa

**INSTRUMEN PENILAIAN KEPRAKTISAN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS JOYFUL
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA
PEMAHAMAN BAHASA INDONESIA SISWA SD**

Judul Penelitian : Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Joyful Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Siswa SD
 Sasaran Penelitian : Siswa Kelas III Sekolah Dasar
 Peneliti : Ni Kadek Manik Indrayani
 Pembimbing : 1. Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.
 2. I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.

A. Identitas

No. Absen : 20
 Nama : Made Gita aranda
 Kelas : 3B
 Sekolah : SD N 2 Banyuning

B. Petunjuk Pengerjaan

Dimohonkan kepada Siswa Kelas III untuk memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:
 4 = Sangat Setuju (SS)
 3 = Setuju (S)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Tabel Penilaian


No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
Efektif					
1.	Saya dapat menggunakan media untuk mempelajari materi.	√			

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
2.	Kuis membantu saya memahami materi.	√			
Interaktif					
3.	Semua tombol dapat saya gunakan dengan baik.	√			
4.	Saya mudah membaca huruf dan melihat gambar yang ditampilkan.	√			
5.	Nilai yang saya dapatkan sesuai dengan jawaban saya.	√			
Efisien					
6.	Saya dapat menggunakan media di rumah maupun di sekolah.		√		
7.	Saya dapat memahami cara penggunaan media pembelajaran.		√		
8.	Saya dapat mempelajari materi dengan mudah melalui media pembelajaran.	√			
Kreatif					
9.	Saya tertarik menyelesaikan soal-soal.	√			
10.	Saya senang terlibat aktif di kelas.		√		

D. Komentar

Materi kakak-kakak sangat bagus saya gampang memahami materi kakak

Singaraja, 12 Desember 2025


 (.....) Made Gita Aranda

**INSTRUMEN PENILAIAN KEPRAKTISAN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS JOYFUL
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA
PEMAHAMAN BAHASA INDONESIA SISWA SD**

Judul Penelitian : Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Joyful Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Siswa SD
 Sasaran Penelitian : Siswa Kelas III Sekolah Dasar
 Peneliti : Ni Kadek Manik Indrayani
 Pembimbing : 1. Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.
 2. I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.

A. Identitas

No. Absen : 11
 Nama : Luh Adisty Darina wandara
 Kelas : 3B
 Sekolah : SD N 2 Banyuning

B. Petunjuk Pengerjaan

Dimohonkan kepada Siswa Kelas III untuk memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:
 4 = Sangat Setuju (SS)
 3 = Setuju (S)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Tabel Penilaian

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
Efektif					
1.	Saya dapat menggunakan media untuk mempelajari materi.	√			

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
2.	Kuis membantu saya memahami materi.		√		
Interaktif					
3.	Semua tombol dapat saya gunakan dengan baik.	√			
4.	Saya mudah membaca huruf dan melihat gambar yang ditampilkan.	√			
5.	Nilai yang saya dapatkan sesuai dengan jawaban saya.	√			
Efisien					
6.	Saya dapat menggunakan media di rumah maupun di sekolah.	√			
7.	Saya dapat memahami cara penggunaan media pembelajaran.	√			
8.	Saya dapat mempelajari materi dengan mudah melalui media pembelajaran.	√			
Kreatif					
9.	Saya tertarik menyelesaikan soal-soal.	√			
10.	Saya senang terlibat aktif di kelas.	√			

D. Komentar

materi kakak sangat bagus saya gampang memahami

Singaraja, 12 Des., 2025


 (Luh Adisty Darina wandara)

**INSTRUMEN PENILAIAN KEPRAKTISAN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS JOYFUL
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA
PEMAHAMAN BAHASA INDONESIA SISWA SD**

Judul Penelitian : Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Joyful Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Siswa SD
 Sasaran Penelitian : Siswa Kelas III Sekolah Dasar
 Peneliti : Ni Kadek Manik Indrayani
 Pembimbing : 1. Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.
 2. I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.

A. Identitas

No. Absen : 26
 Nama : Ugi Kadekugidesyanabaya
 Kelas : 3B
 Sekolah : SD Negeri 2 Banyuwangi

B. Petunjuk Pengerjaan

Dimohonkan kepada Siswa Kelas III untuk memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:
 4 = Sangat Setuju (SS)
 3 = Setuju (S)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Tabel Penilaian

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
Efektif					
1.	Saya dapat menggunakan media untuk mempelajari materi.	✓			

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
Interaktif					
2.	Kuis membantu saya memahami materi.		✓		
3.	Semua tombol dapat saya gunakan dengan baik.	✓			
4.	Saya mudah membaca huruf dan melihat gambar yang ditampilkan.	✓			
5.	Nilai yang saya dapatkan sesuai dengan jawaban saya.		✓		
Efisien					
6.	Saya dapat menggunakan media di rumah maupun di sekolah.	✓			
7.	Saya dapat memahami cara penggunaan media pembelajaran.	✓			
8.	Saya dapat mempelajari materi dengan mudah melalui media pembelajaran.	✓			
Kreatif					
9.	Saya tertarik menyelesaikan soal-soal.		✓		
10.	Saya senang terlibat aktif di kelas.		✓		

D. Komentar

Singaraja, 12_12 -2025

yau
 (Ni Kadekugidesyanabaya)

Lampiran 39. Uji Kepraktisan Respon Guru

**INSTRUMEN PENILAIAN KEPRAKTISAN RESPON GURU
PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS JOYFUL
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA
PEMAHAMAN BAHASA INDONESIA SISWA SD**

Judul Penelitian : Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Joyful Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Siswa SD
 Sasaran Penelitian : Siswa Kelas III Sekolah Dasar
 Peneliti : Ni Kadek Manik Indrayani
 Pembimbing : 1. Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.
 2. I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.

A. Identitas

Nama Guru : MADE MERI SPd. SD
 Sekolah : SD NEGERI 2 BANYUWANGI

B. Petunjuk Pengerjaan

Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:
 4 = Sangat Setuju (SS)
 3 = Setuju (S)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Tabel Penilaian

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
Efektif					
1.	Media dapat digunakan untuk menjelaskan materi.	✓			
2.	Kuis dapat membantu proses evaluasi.		✓		

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
Interaktif					
3.	Semua tombol dapat digunakan dengan baik.		✓		
4.	Huruf dan gambar yang ditampilkan mudah terbaca.		✓		
5.	Nilai yang ditampilkan sesuai dengan jawaban siswa.		✓		
Efisien					
6.	Media mudah digunakan.		✓		
7.	Penggunaan media pembelajaran mudah dipahami.		✓		
8.	Media pembelajaran mudah dipelajari.		✓		
Kreatif					
9.	Penyajian soal dapat menarik siswa menyelesaikannya.		✓		
10.	Media membantu siswa aktif di kelas.		✓		

D. Komentar

Singaraja, 11 DESEMBER 2025

M. Meri
 (MADE MERI SPd. SD)

**INSTRUMEN PENILAIAN KEPRAKTISAN RESPON GURU
PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS JOYFUL
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA
PEMAHAMAN BAHASA INDONESIA SISWA SD**

Judul Penelitian : Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Joyful Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Siswa SD
 Sasaran Penelitian : Siswa Kelas III Sekolah Dasar
 Peneliti : Ni Kadek Manik Indrayani
 Pembimbing : 1. Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.
 2. I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.

A. Identitas

Nama Guru : *NI NYOMAN ARIANI S.Pd. SD*
 Sekolah : *SD N 2 SUDIMARA*

B. Petunjuk Pengerjaan

Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:
 4 = Sangat Setuju (SS)
 3 = Setuju (S)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Tabel Penilaian

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
Efektif					
1.	Media dapat digunakan untuk menjelaskan materi.	✓			
2.	Kuis dapat membantu proses evaluasi.	✓			

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
Interaktif					
3.	Semua tombol dapat digunakan dengan baik.		✓		
4.	Huruf dan gambar yang ditampilkan mudah terbaca.		✓		
5.	Nilai yang ditampilkan sesuai dengan jawaban siswa.		✓		
Efisien					
6.	Media mudah digunakan.		✓		
7.	Penggunaan media pembelajaran mudah dipahami.		✓		
8.	Media pembelajaran mudah dipelajari.	✓			
Kreatif					
9.	Penyajian soal dapat menarik siswa menyelesaikannya.	✓			
10.	Media membantu siswa aktif di kelas.	✓			

D. Komentar

,2026

[Signature]
 NI NYOMAN ARIANI S.Pd. SD

Lampiran 40. Posttest Kemampuan Membaca Pemahaman

INSTRUMEN TES KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN

Nama : *RYCA*
 No. Absen : *5*
 Kelas : *3*

Soal Pilihan Ganda

Petunjuk: Bacalah cerita yang tersedia dengan seksama, kemudian berikan tanda silang (X) pada jawaban yang benar!

Bacalah teks dibawah ini untuk menjawab soal nomor 1-10!

Siti Pantang Mengerah

Siti sangat suka berlari. Ketika ada lomba lari di sekolah, ia pun ikut serta. Pada awal lomba, Siti semangat sekali. Namun, di tengah jalan, ia merasa kakinya sangat lelah. Beberapa temannya sudah mendahulainya.

Siti hampir saja berhenti, tetapi ia teringat pesan gurunya, "Jangan mudah menyerah, selesaikan sampai garis akhir." Siti pun mengatur napasnya dan terus berlari meski pelan. Akhirnya, Siti berhasil mencapai garis akhir. Ia memang tidak menjadi juara pertama, tetapi ia bangga karena tidak menyerah dan berhasil menyelesaikan lomba sampai akhir.

- Siapa nama tokoh utama dalam cerita?
 - Guru Siti
 - Teman-teman Siti
 - Siti
 - Wasit lomba
- Di mana lomba lari dalam cerita Siti berlangsung?
 - Di rumah Siti
 - Di taman kota

- Di sekolah
 - Di lapangan desa
- Apa yang dilakukan Siti dalam cerita?
 - Mengikuti lomba lari di sekolah
 - Bermain bersama teman-teman
 - Membantu guru di kelas
 - Belajar menulis di rumah
 - Apa yang terjadi setelah Siti merasa kakinya lelah?
 - Ia langsung berhenti berlari dan menyerah
 - Ia teringat pesan gurunya dan terus berlari
 - Ia duduk di pinggir jalan dan menangis
 - Ia menjadi juara pertama
 - Siapa yang memberi semangat agar Siti tidak menyerah?
 - Wasit lomba
 - Guru Siti
 - Teman-teman Siti
 - Orang tua Siti
 - Selain Siti, siapa tokoh yang disebutkan dalam cerita?
 - Kepala sekolah
 - Guru Siti dan teman-temannya
 - Adik Siti
 - Ayah Siti
 - Manakah ringkasan yang paling tepat dari cerita tersebut?
 - Siti suka bermain dengan teman-teman di sekolah
 - Siti menangis dan menyerah saat lomba lari
 - Siti ikut lomba lari dan berhasil menyelesaikannya
 - Siti tidak suka berlari dan tidak akan ikut lomba lari

8. Pelajaran apa yang dapat diambil dari cerita Siti?
- a. Menjadi juara adalah hal Pantang menyerah akan terpenting membuat kita bangga
 - b. Menyerah lebih baik daripada lelah
 - d. Bermain lebih menyenangkan daripada lomba
9. Jika Siti menyerah di tengah jalan, apa yang akan terjadi?
- a. Ia tetap sampai di garis akhir
 - c. Ia menjadi juara pertama
 - d. Ia mendapatkan hadiah besar
10. Hasil apa yang didapatkan Siti setelah mengikuti lomba lari?
- a. Ia berhasil menyelesaikan lomba meski tidak juara
 - c. Ia menjadi juara pertama dan membuat bangga semua orang
 - d. Ia menyerah saat lomba dan tidak bisa berlari lagi

Soal Essay

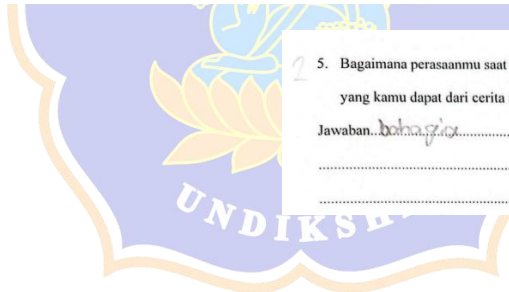
Bacalah teks dibawah ini dengan saksama. Kemudian jawablah pertanyaan nomor 1 sampai 5!

Lani Belajar Bersepeda

Lani ingin sekali bisa bersepeda seperti kakaknya. Setiap sore, ia mencoba belajar dengan sepeda milik kakaknya. Awalnya, Lani sering jatuh dan hampir menangis. Tetapi ia tidak mau menyerah. Ibunya selalu memberi semangat, "Tidak apa-apa jatuh, yang penting kamu terus berusaha". Hari demi hari, Lani terus

belatih meskipun lututnya pernah lecet. Ia belajar menjaga keseimbangan dan mengayuh pelan-pelan. Setelah dua minggu, akhirnya Lani bisa bersepeda sendiri tanpa dibantu. Lani sangat senang. Ia berteriak gembira, "Akhirnya aku bisa!"

1. Bagaimana sikap Lani saat belajar bersepeda?
 Jawaban: hampir menangis.....
2. Menurutmu, apakah bantuan Ibu penting agar Lani bisa bersepeda? Mengapa kamu berpikir begitu?
 Jawaban: iya karena bantuan ibu itu penting.....
3. Bagaimana perasaanmu setelah membaca cerita tentang Lani? Mengapa begitu?
 Jawaban: gembira.....
4. Jika kamu melihat temanmu belajar dan terjatuh seperti Lani, apa yang akan kamu lakukan?
 Jawaban: memberi semangat.....
5. Bagaimana perasaanmu saat tahu Lani akhirnya bisa bersepeda? Apa pelajaran yang kamu dapat dari cerita ini?
 Jawaban: bahagia.....



Lampiran 41. Analisis Uji *Judges***1. Instrumen Validitas Media**

Uji validitas isi instrumen (instrumen validitas media) dilakukan bersama dua dosen pakar (*judges*). *Judges* I adalah Ibu Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd. dan *Judges* II adalah Ibu Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd. Penilaian kedua *judges* ditabulasikan sebagai berikut.

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

Berdasarkan data tabulasi tersebut, maka dapat dihitung validasi isi instrumen sebagai berikut.

$$\text{Validitas isi } (V_r) = \frac{D}{A+B+C+D}$$

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

$$(V_r) = \frac{10}{10}$$

$$(V_r) = 1.00$$

Dapat disimpulkan, validitas isi untuk instrumen validitas media memperoleh skor 1.00, sehingga instrumen tersebut berada pada kategori validitas isi sangat tinggi.

2. Instrumen Validitas Materi

Uji validitas isi instrumen (instrumen validitas materi) dilakukan bersama dua dosen pakar (*judges*). *Judges* I adalah Ibu Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd. dan *Judges* II adalah Ibu Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd. Penilaian kedua *judges* ditabulasikan sebagai berikut.

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Kurang Relevan	Relevan
Judges II	Kurang Relevan	-	-
	Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11

Berdasarkan data tabulasi tersebut, maka dapat dihitung validasi isi instrumen sebagai berikut.

$$\text{Validitas isi } (V_r) = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$(V_r) = \frac{11}{0+0+0+11}$$

$$(V_r) = \frac{11}{11}$$

$$(V_r) = 1.00$$

Dapat disimpulkan, validitas isi untuk instrumen validitas materi memperoleh skor 1.00, sehingga instrumen tersebut berada pada kategori validitas isi sangat tinggi.

3. Instrumen Validitas Kepraktisan Siswa

Uji validitas isi instrumen (instrumen validitas kepraktisan siswa) dilakukan bersama dua dosen pakar (*judges*). *Judges I* adalah Ibu Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd. dan *Judges II* adalah Ibu Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd. Penilaian kedua *judges* ditabulasikan sebagai berikut.

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

Berdasarkan data tabulasi tersebut, maka dapat dihitung validasi isi instrumen sebagai berikut.

$$\text{Validitas isi } (V_r) = \frac{D}{A+B+C+D}$$

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

$$(V_r) = \frac{10}{10}$$

$$(V_r) = 1.00$$

Dapat disimpulkan, validitas isi untuk instrumen validitas kepraktisan siswa memperoleh skor 1.00, sehingga instrumen tersebut berada pada kategori validitas isi sangat tinggi.

4. Instrumen Validitas Kepraktisan Guru

Uji validitas isi instrumen (instrumen validitas kepraktisan guru) dilakukan bersama dua dosen pakar (*judges*). *Judges I* adalah Ibu Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd. dan *Judges II* adalah Ibu Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd. Penilaian kedua *judges* ditabulasikan sebagai berikut.

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

Berdasarkan data tabulasi tersebut, maka dapat dihitung validasi isi instrumen sebagai berikut.

$$\text{Validitas isi } (V_r) = \frac{D}{A+B+C+D}$$

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

$$(V_r) = \frac{10}{10}$$

$$(V_r) = 1.00$$

Dapat disimpulkan, validitas isi untuk instrumen validitas kepraktisan guru memperoleh skor 1.00, sehingga instrumen tersebut berada pada kategori validitas isi sangat tinggi.

5. Instrumen Validitas Efektivitas Kemampuan Membaca Pemahaman

Uji validitas isi instrumen (instrumen validitas efektivitas kemampuan membaca pemahaman) dilakukan bersama dua dosen pakar (*judges*). *Judges* I adalah Ibu Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd. dan *Judges* II Adalah Ibu Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd. Penilaian kedua *judges* ditabulasikan sebagai berikut.

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Kurang Relevan	Relevan
Judges II	Kurang Relevan	-	-
	Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15

Berdasarkan data tabulasi tersebut, maka dapat dihitung validasi isi instrumen sebagai berikut.

$$\text{Validitas isi } (V_r) = \frac{D}{A+B+C+D}$$

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

$$(V_r) = \frac{15}{15}$$

$$(V_r) = 1.00$$

Berdasarkan hasil validitas instrumen tersebut, dapat disimpulkan bahwa instrumen berada pada kategori validitas isi sangat tinggi. Instrumen layak digunakan untuk menguji efektivitas dari media e-modul interaktif berbasis *Joyful Learning* untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa yang dikembangkan.

Lampiran 42. Analisis Uji Instrumen Tes

1. Uji Validitas Butir Soal

Pedoman kategori validitas butir soal

r_{xy}	Kategori
(1)	(2)
$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r_{xy} \leq 0,20$	Sangat rendah

Sumber: Azzahra et al. (2024)

(a) Soal Pilihan Ganda

No.	Siswa	Butir Soal										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Siswa 1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	6
2	Siswa 2	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	5
3	Siswa 3	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
4	Siswa 4	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	7
5	Siswa 5	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	7
6	Siswa 6	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	8
7	Siswa 7	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8
8	Siswa 8	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8
9	Siswa 9	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
10	Siswa 10	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	7
11	Siswa 11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
12	Siswa 12	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	5
13	Siswa 13	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	7
14	Siswa 14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
15	Siswa 15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	Siswa 16	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	6
17	Siswa 17	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	5
18	Siswa 18	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
19	Siswa 19	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	7
20	Siswa 20	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	6
21	Siswa 21	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	7
22	Siswa 22	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	5
23	Siswa 23	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1
24	Siswa 24	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	8
25	Siswa 25	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	5
26	Siswa 26	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	5
27	Siswa 27	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	7
28	Siswa 28	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	8
	R Hitung	0.422	0.432	0.422	0.422	0.422	0.456	0.456	0.564	0.637	0.531	
	R Tabel	0.388	0.388	0.388	0.388	0.388	0.388	0.388	0.388	0.388	0.388	
	Keterangan	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	
	Varians	0.226	0.238	0.226	0.226	0.226	0.2262	0.226	0.238	0.247	0.2381	

(b) Soal Essay

No.	Siswa	Butir Soal					Total
		1	2	3	4	5	
1	Siswa 1	1	2	3	3	2	11
2	Siswa 2	2	1	1	1	1	6
3	Siswa 3	1	2	3	4	2	12
4	Siswa 4	2	4	3	4	2	15
5	Siswa 5	1	2	2	4	2	11
6	Siswa 6	1	2	2	4	3	12
7	Siswa 7	2	2	3	4	2	13
8	Siswa 8	2	3	2	4	4	15
9	Siswa 9	4	3	2	4	3	16
10	Siswa 10	2	2	2	4	1	11
11	Siswa 11	4	3	3	4	2	16
12	Siswa 12	3	2	3	4	4	16
13	Siswa 13	3	3	2	4	3	15
14	Siswa 14	3	4	2	4	4	17
15	Siswa 15	2	2	3	2	2	11
16	Siswa 16	2	2	3	3	3	13
17	Siswa 17	2	2	1	3	2	10
18	Siswa 18	2	2	3	2	2	11
19	Siswa 19	3	4	4	4	2	17
20	Siswa 20	2	2	3	3	2	12
21	Siswa 21	2	2	3	1	2	10
22	Siswa 22	1	3	2	3	1	10
23	Siswa 23	3	4	2	2	2	13
24	Siswa 24	4	4	4	4	4	20
25	Siswa 25	1	1	1	1	1	5
26	Siswa 26	2	2	2	3	3	12
27	Siswa 27	1	2	2	3	2	10
28	Siswa 28	4	3	4	2	3	16
	R Hitung	0.746	0.794	0.623	0.662	0.742	
	R Tabel	0.388	0.388	0.388	0.388	0.388	
	Keterangan	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	
	Varians	0.989	0.778	0.704	1.090	0.831	

2. Uji Reliabilitas Soal

(a) Soal Pilihan Ganda

Berdasarkan skor yang diperoleh siswa, selanjutnya ditentukan varians setiap butir soal.

Varians									
Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10
0.226	0.238	0.226	0.226	0.226	0.226	0.226	0.238	0.247	0.238

Langkah selanjutnya adalah menentukan jumlah varians dengan menjumlahkan varians seluruh butir, menentukan varians total, serta menentukan nilai Cronbach's Alpha. Hasil dari perhitungan jumlah varians, varians total, serta nilai Cronbach's Alpha terdapat dalam tabel berikut.

Jumlah Varians	Varians Total	Nilai Cronbach's Alpha
2.319	5.284	0.623

Berikut merupakan kriteria dalam menentukan tingkat reliabilitas soal.

Batasan Koefisien Reliabilitas (1)	Kriteria (2)
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Reliabilitas sangat tinggi
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Reliabilitas tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Reliabilitas sedang
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Reliabilitas rendah
$r_{11} \leq 0,20$	Reliabilitas sangat rendah

Sumber: Koyan dalam Darmayanti et al. (2021)

(b) Soal Essay

Berdasarkan skor yang diperoleh siswa, selanjutnya ditentukan varians setiap butir soal.

Varians				
Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5
0.989	0.778	0.704	0.852	0.831

Apabila varians setiap butir soal telah ditentukan, langkah selanjutnya adalah menentukan jumlah varians dengan menjumlahkan varians seluruh butir, menentukan varians total, serta menentukan nilai Cronbach's Alpha. Hasil dari perhitungan jumlah varians, varians total, serta nilai Cronbach's Alpha terdapat dalam tabel berikut.

Jumlah Varians	Varians Total	Nilai Cronbach's Alpha
4.153	10.365	0.749

Berikut merupakan kriteria dalam menentukan tingkat reliabilitas soal.

Batasan Koefisien Reliabilitas (1)	Kriteria (2)
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Reliabilitas sangat tinggi
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Reliabilitas tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Reliabilitas sedang
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Reliabilitas rendah
$r_{11} \leq 0,20$	Reliabilitas sangat rendah

Sumber: Koyan dalam Darmayanti et al. (2021)

3. Uji Daya Beda Soal

Tabel interpretasi daya beda soal.

Nilai D (1)	Interpretasi (2)
$D \geq 0.40$	Sangat baik
0.30 – 0.39	Baik
0.20 – 0.29	Cukup
0.00 – 0.19	Tidak baik (perlu direvisi)
$D < 0$	Sangat tidak baik (tidak bisa digunakan)

Sumber: Kusumayanti & Jannah (2022)

(a) Soal Pilihan Ganda

No.	Butir Soal										Total			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	A T A S	
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10		
3	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9		
9	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9		
18	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9		
6	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8		
7	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8		
8	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	8		
24	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8		
28	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8		
4	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	7	D=BA/JA-BB/JB	
5	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	7		
10	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	7		
13	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	7		
19	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	7		
21	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	7		
27	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	7		
1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	6		
16	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	6		
20	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	6		
2	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	5	B A W A H	
12	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	5		
17	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	5		
22	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	5		
25	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	5		
26	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	5		
23	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1		
15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
Batas Atas	6	6	7	8	7	8	7	7	7	7	8			
Batas Bawah	4	2	5	2	5	4	3	3	0	3				
Daya Beda	0.25	0.50	0.25	0.75	0.25	0.50	0.50	0.50	0.88	0.63				
Keterangan	Cukup Baik	Baik	Cukup Baik	Sangat Baik	Cukup Baik	Baik	Baik	Baik	Sangat Baik	Baik				

(b) Soal Essay

No	Butir Soal					Total		
	1	2	3	4	5			
24	4	4	4	4	4	20	A T A S	
14	3	4	2	4	4	17		
19	3	4	4	4	2	17		
9	4	3	2	4	3	16		
28	4	3	4	2	3	16		
8	2	3	2	3	4	14		
12	3	2	3	2	4	14		
4	2	4	3	2	2	13		
11	4	3	3	1	2	13		D=BA/JA-BB/JB
13	3	3	2	2	3	13		
16	2	2	3	3	3	13		
23	3	4	2	2	2	13		
20	2	2	3	3	2	12		
26	2	2	2	3	3	12		
1	1	2	3	3	2	11		
7	2	2	3	2	2	11		
15	2	2	3	2	2	11		
18	2	2	3	2	2	11		
3	1	2	3	2	2	10	B A W A H	
5	1	2	2	3	2	10		
6	1	2	2	2	3	10		
10	2	2	2	3	1	10		
17	2	2	1	3	2	10		
21	2	2	3	1	2	10		
22	1	3	2	3	1	10		
27	1	2	2	3	2	10		
2	2	1	1	1	1	6		
25	1	1	1	1	1	5		
Rata-Rata Atas	3.13	3.38	3.00	3.13	3.25			
Rata-Rata Bawah	1.50	1.88	1.75	2.13	1.63			
Daya Beda	0.41	0.38	0.31	0.25	0.41			
Keterangan	Baik	Cukup	Cukup	Cukup	Baik			

4. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Tabel interpretasi tingkat kesukaran.

Nilai P (1)	Interpretasi (2)
0.00 – 0.30	Soal sulit
0.31 – 0.70	Soal sedang
0.71 – 1.00	Soal mudah

Sumber: Meizahra & Matje (2024)

(a) Soal Pilihan Ganda

No.	Butir Soal										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	6
2	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	5
3	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
4	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	7
5	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	7
6	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	8
7	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8
8	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8
9	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
10	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	7
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
12	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	5
13	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	7
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	6
17	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	5
18	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
19	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	7
20	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	6
21	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	7
22	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	5
23	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1
24	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	8
25	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	5
26	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	5
27	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	7
28	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	8
B	19	18	19	19	19	19	19	18	17	18	
JS	28										
P (TK)	0.68	0.64	0.68	0.68	0.68	0.68	0.68	0.64	0.61	0.64	
Kategori	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	

Didapatkan bahwa soal 1 hingga soal 10 memiliki tingkat kesukaran yang berada pada interpretasi sedang.

(b) Soal Essay

No	Butir Soal					Total
	1	2	3	4	5	
1	1	2	3	3	2	11
2	2	1	1	1	1	6
3	1	2	3	2	2	10
4	2	4	3	2	2	13
5	1	2	2	3	2	10
6	1	2	2	2	3	10
7	2	2	3	2	2	11
8	2	3	2	3	4	14
9	4	3	2	4	3	16
10	2	2	2	3	1	10
11	4	3	3	1	2	13
12	3	2	3	2	4	14
13	3	3	2	2	3	13
14	3	4	2	4	4	17
15	2	2	3	2	2	11
16	2	2	3	3	3	13
17	2	2	1	3	2	10
18	2	2	3	2	2	11
19	3	4	4	4	2	17
20	2	2	3	3	2	12
21	2	2	3	1	2	10
22	1	3	2	3	1	10
23	3	4	2	2	2	13
24	4	4	4	4	4	20
25	1	1	1	1	1	5
26	2	2	2	3	3	12
27	1	2	2	3	2	10
28	4	3	4	2	3	16
Rata-rata	2.2	2.5	2.5	2.5	2.4	
Skor maks	4	4	4	4	4	
TK	0.55	0.63	0.63	0.63	0.59	
Kategori	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	

Didapatkan bahwa soal 1 hingga soal 5 memiliki tingkat kesukaran yang berada pada interpretasi sedang.

Hasil Penilaian Ahli		Rata-Rata	Keterangan
Ahli 1	Ahli 2		
(1)	(2)	(3)	(4)
4.00	4.00	4.00	Sangat baik
4.00	4.00	4.00	Sangat baik
4.00	4.00	4.00	Sangat baik
3.00	4.00	3.50	Sangat baik

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan oleh kedua ahli yang terdapat dalam tabel, maka dapat dihitung rata-rata skornya sebagai berikut.

$$M = \frac{\sum X}{n}$$

$$M = \frac{(10 \times 4) + 3,5}{11}$$

$$= \frac{43,50}{11}$$

$$= 3,95$$

Rata-rata skor yang diperoleh sebesar 3,95 sehingga secara keseluruhan, validitas materi dalam e-modul interaktif berbasis *Joyful Learning* dikualifikasikan sangat baik.

(b) Uji Validitas Media

Hasil Penilaian Ahli		Rata-Rata	Keterangan
Ahli 1	Ahli 2		
(1)	(2)	(3)	(4)
4.00	4.00	4.00	Sangat baik
3.00	4.00	3.50	Sangat baik
4.00	4.00	4.00	Sangat baik
4.00	4.00	4.00	Sangat baik
4.00	4.00	4.00	Sangat baik
4.00	4.00	4.00	Sangat baik
4.00	4.00	4.00	Sangat baik
4.00	4.00	4.00	Sangat baik
3.00	4.00	3.50	Sangat baik
4.00	4.00	4.00	Sangat baik
4.00	4.00	4.00	Sangat baik

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan oleh kedua ahli yang terdapat dalam tabel, maka dapat dihitung rata-rata skornya sebagai berikut.

$$M = \frac{\sum X}{n}$$

$$M = \frac{(8 \times 4) + (2 \times 3,5)}{10}$$

$$= \frac{39}{10}$$

$$= 3,90$$

Rata-rata skor yang diperoleh sebesar 3,90 sehingga e-modul interaktif berbasis *Joyful Learning* dikualifikasikan sangat baik.

2. Uji Kepraktisan Produk

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

(Septiani & Okmarisa, 2023)

Persentase seluruh subjek:

$$\text{Persentase} = \frac{F}{N}$$

(Sugiyono dalam Aisyah, 2024)

Keterangan:

F = Total persentase semua subjek

N = Banyak subjek

Rentang Skor (1)	Interprestasi (2)
80% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Sangat Tidak Praktis

Sumber: Agustina dalam Aisyah (2024)

(a) Uji Perorangan

Indikator	Hasil Penilaian Siswa		
	I	II	III
	(3)	(4)	(5)
1.	4	4	3
2.	3	4	4
3.	3	3	4
4.	4	3	3
5.	3	4	4
6.	3	4	3
7.	4	3	4
8.	4	3	4
9.	4	4	4
10.	4	4	4
Jumlah Skor	36	36	37

Berdasarkan hasil penilaian kepraktisan respon siswa, maka dapat dihitung persentase dari tingkat pencapaian penilaiannya menggunakan rumus berikut.

$$\text{Persentase 1} = \frac{36}{40} \times 100\%$$

$$= 90\%$$

$$\text{Persentase 2} = \frac{36}{40} \times 100\%$$

$$= 90\%$$

$$\text{Persentase 3} = \frac{37}{40} \times 100\%$$

$$= 93\%$$

Dari hasil persentase penilaian yang dilakukan oleh kedua praktisi, maka dapat dihitung persentase dari keseluruhan subjek sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{(90\%+90\%+93\%)}{3} = 91\%$$

Hasil persentase dari keseluruhan subjek dikonversikan ke dalam skala 4 untuk mengetahui kriteria produk yang dikembangkan. Rata-rata persentase yang

diperoleh sebesar 91% sehingga e-modul interaktif berbasis *Joyful Learning* dikualifikasikan sangat praktis.

(b) Uji Kepraktisan Respon Siswa

Indikator	Hasil Penilaian Siswa								
	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX
	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)
1.	4	4	4	4	4	3	4	4	3
2.	4	4	3	3	3	3	3	3	4
3.	4	4	4	4	3	4	4	4	4
4.	4	4	4	4	4	4	4	4	3
5.	4	4	4	3	4	3	3	3	4
6.	3	3	4	4	4	4	3	4	4
7.	3	3	4	4	4	4	4	4	3
8.	4	4	4	4	4	4	3	3	4
9.	4	4	4	3	4	3	4	3	4
10.	3	4	4	3	4	4	4	4	4
Jumlah Skor	37	38	39	36	38	36	36	36	37

Berdasarkan hasil penilaian kepraktisan respon siswa, maka dapat dihitung persentase dari tingkat pencapaian penilaiannya menggunakan rumus berikut.

$$\begin{aligned} \text{Persentase 1} &= \frac{37}{40} \times 100\% \\ &= 93\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Persentase 2} &= \frac{38}{40} \times 100\% \\ &= 95\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Persentase 3} &= \frac{39}{40} \times 100\% \\ &= 98\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Persentase 4} &= \frac{36}{40} \times 100\% \\ &= 90\% \end{aligned}$$

$$\text{Persentase 5} = \frac{38}{40} \times 100\%$$

$$= 95\%$$

$$\text{Persentase 6} = \frac{36}{40} \times 100\%$$

$$= 90\%$$

$$\text{Persentase 7} = \frac{36}{40} \times 100\%$$

$$= 90\%$$

$$\text{Persentase 8} = \frac{36}{40} \times 100\%$$

$$= 90\%$$

$$\text{Persentase 9} = \frac{37}{40} \times 100\%$$

$$= 93\%$$

Dari hasil persentase penilaian yang dilakukan oleh kedua praktisi, maka dapat dihitung persentase dari keseluruhan subjek sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{(93\%+95\%+98\%+90\%+95\%+90\%+90\%+90\%+93\%)}{9}$$

$$= 93\%$$

Hasil persentase dari keseluruhan subjek dikonversikan ke dalam skala 4 untuk mengetahui kriteria produk yang dikembangkan. Rata-rata persentase yang diperoleh sebesar 93% sehingga e-modul interaktif berbasis *Joyful Learning* dikualifikasikan sangat praktis.

(c) Uji Kepraktisan Respon Guru

Indikator	Hasil Penilaian Praktisi	
	Praktisi I	Praktisi II
(2)	(3)	(3)
1.	4	4

2.	3	4
3.	3	3
4.	3	3
5.	3	3
6.	3	3
7.	3	3
8.	3	4
9.	3	4
10.	3	4
Jumlah	31	35

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan oleh dua guru sebagai praktisi, maka dapat dihitung persentase dari tingkat pencapaian penilaiannya sebagai berikut.

$$\text{Persentase 1} = \frac{31}{40} \times 100\%$$

$$= 78\%$$

Persentase 2

$$= \frac{35}{40} \times 100\%$$

$$= 88\%$$

Dari hasil persentase penilaian yang dilakukan oleh kedua praktisi, maka dapat dihitung persentase dari keseluruhan subjek sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{(78\%+88\%)}{2} = 83\%$$

Hasil persentase dari keseluruhan subjek dikonversikan ke dalam skala 4 untuk mengetahui kriteria produk yang dikembangkan. Rata-rata persentase yang diperoleh sebesar 83% sehingga e-modul interaktif berbasis *Joyful Learning* dikualifikasikan sangat praktis.

3. Uji Prasyarat

(a) Uji Normalitas

Uji prasyarat dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sebaran data yang diperoleh dari hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak normal. Berikut merupakan hasil uji analisis yang dilakukan menggunakan *software IBM SPSS 25 for Windows*.

Descriptives

		Statistic	Std. Error	
Selisih	Mean	43.29	1.457	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	40.30	
		Upper Bound	46.28	
	5% Trimmed Mean	43.55		
	Median	43.00		
	Variance	59.471		
	Std. Deviation	7.712		
	Minimum	23		
	Maximum	60		
	Range	37		
	Interquartile Range	7		
	Skewness	-.711	.441	
	Kurtosis	1.458	.858	

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Selisih	28	100.0%	0	0.0%	28	100.0%

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Selisih	.164	28	.053	.939	28	.107

a. Lilliefors Significance Correction

Diperoleh nilai signifikansi selisih data *pre-test* dan *post-test* pada Shapiro-Wilk bernilai 0,107. Dalam uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk, ditetapkan bahwa apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data dikatakan normal. Dikarenakan nilai signifikansi yang didapatkan lebih besar dari 0,05 maka data **berdistribusi normal**.

4. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-t berkorelasi untuk mengetahui adanya perbedaan kemampuan membaca pemahaman siswa sebelum dan sesudah e-modul interaktif berbasis *Joyful Learning* diimplementasikan. Berikut merupakan hasil uji-t berkorelasi yang dilakukan menggunakan *software IBM SPSS 25 for Windows*.

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Posttest	84.82	28	11.029	2.084
	Pretest	41.54	28	9.508	1.797

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Posttest & Pretest	28	.727	.000

Paired Samples Test

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Posttest - Pretest	43.286	7.712	1.457	40.295	46.276	29.701	27	.000

Berdasarkan hasil uji, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 atau 0,001. Dalam uji-t berkorelasi dengan taraf signifikansi 0,05 apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka H_0 (Hipotesis Nol) ditolak dan H_a (Hipotesis Alternatif) diterima

begitu pun sebaliknya. Dengan demikian, pada pengujian hipotesis, dikarenakan nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan e-modul interaktif berbasis *Joyful Learning* terhadap peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa di kelas III sekolah dasar.

5. Nilai Pretest dan Posttest

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	28	27	57	41.54	9.508
Posttest	28	60	100	84.82	11.029
Valid N (listwise)	28				

Nilai Pretest

No.	Siswa	Pilihan Ganda	Uraian	Total Skor	Skor Ideal	Nilai
1	Siswa 1	10	5	15	30	50
2	Siswa 2	6	5	11	30	37
3	Siswa 3	5	6	11	30	37
4	Siswa 4	8	8	16	30	53
5	Siswa 5	7	10	17	30	57
6	Siswa 6	7	7	14	30	47
7	Siswa 7	3	6	9	30	30
8	Siswa 8	5	5	10	30	33
9	Siswa 9	9	8	17	30	57
10	Siswa 10	3	7	10	30	33
11	Siswa 11	6	7	13	30	43
12	Siswa 12	4	5	9	30	30
13	Siswa 13	4	6	10	30	33
14	Siswa 14	7	8	15	30	50
15	Siswa 15	2	6	8	30	27
16	Siswa 16	6	7	13	30	43
17	Siswa 17	2	6	8	30	27
18	Siswa 18	6	7	13	30	43
19	Siswa 19	7	8	15	30	50
20	Siswa 20	8	6	14	30	47
21	Siswa 21	7	6	13	30	43
22	Siswa 22	6	10	16	30	53
23	Siswa 23	5	8	13	30	43
24	Siswa 24	3	11	14	30	47
25	Siswa 25	5	5	10	30	33
26	Siswa 26	3	8	11	30	37
27	Siswa 27	7	9	16	30	53
28	Siswa 28	3	5	8	30	27

Nilai Post-test

No.	Siswa	Pilihan Ganda	Uraian	Skor Total	Skor Ideal	Nilai
1	Siswa 1	10	16	26	30	87
2	Siswa 2	10	15	25	30	83
3	Siswa 3	9	15	24	30	80
4	Siswa 4	9	19	28	30	93
5	Siswa 5	10	20	30	30	100
6	Siswa 6	9	18	27	30	90
7	Siswa 7	8	13	21	30	70
8	Siswa 8	10	14	24	30	80
9	Siswa 9	9	16	25	30	83
10	Siswa 10	10	15	25	30	83
11	Siswa 11	8	20	28	30	93
12	Siswa 12	8	17	25	30	83
13	Siswa 13	9	11	20	30	67
14	Siswa 14	10	19	29	30	97
15	Siswa 15	7	16	23	30	77
16	Siswa 16	9	19	28	30	93
17	Siswa 17	7	14	21	30	70
18	Siswa 18	10	17	27	30	90
19	Siswa 19	9	19	28	30	93
20	Siswa 20	8	19	27	30	90
21	Siswa 21	10	17	27	30	90
22	Siswa 22	10	20	30	30	100
23	Siswa 23	8	16	24	30	80
24	Siswa 24	10	16	26	30	87
25	Siswa 25	9	19	28	30	93
26	Siswa 26	7	11	18	30	60
27	Siswa 27	10	20	30	30	100
28	Siswa 28	5	14	19	30	63

6. Analisis Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Setiap Aspek

Pembagian skor per aspek

Aspek	Nomor Soal	Skor Maksimal
Harfiah	1 – 3 (Pilihan Ganda)	3
Reorganisasi	4 – 7 (Pilihan Ganda)	4
Inferensial	8 – 10 (Pilihan Ganda)	3
Evaluasi	11 – 12 (Essay)	8
Apresiasi	13 – 15 (Essay)	12
Total Skor		30

Pre-test Pilihan Ganda

No.	Siswa	Butir Soal										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Siswa 1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	Siswa 2	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	6
3	Siswa 3	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	5
4	Siswa 4	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8
5	Siswa 5	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	7
6	Siswa 6	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	7
7	Siswa 7	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	3
8	Siswa 8	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	5
9	Siswa 9	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
10	Siswa 10	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
11	Siswa 11	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	6
12	Siswa 12	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	4
13	Siswa 13	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	4
14	Siswa 14	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	7
15	Siswa 15	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	2
16	Siswa 16	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	6
17	Siswa 17	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	2
18	Siswa 18	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	6
19	Siswa 19	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	7
20	Siswa 20	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8
21	Siswa 21	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	7
22	Siswa 22	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	6
23	Siswa 23	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	5
24	Siswa 24	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	3
25	Siswa 25	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	5
26	Siswa 26	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	3
27	Siswa 27	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	7
28	Siswa 28	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	3
Jumlah		0.61	0.61	0.50	0.61	0.61	0.43	0.54	0.50	0.46	0.64	
Nilai Maksimum		3			4				3			

Post-test Pilihan Ganda

No.	Siswa	Butir Soal										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Siswa 1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	Siswa 2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3	Siswa 3	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
4	Siswa 4	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
5	Siswa 5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	Siswa 6	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
7	Siswa 7	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8
8	Siswa 8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
9	Siswa 9	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
10	Siswa 10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
11	Siswa 11	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8
12	Siswa 12	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	8
13	Siswa 13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
14	Siswa 14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
15	Siswa 15	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	7
16	Siswa 16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
17	Siswa 17	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	7
18	Siswa 18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
19	Siswa 19	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
20	Siswa 20	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8
21	Siswa 21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
22	Siswa 22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
23	Siswa 23	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8
24	Siswa 24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
25	Siswa 25	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
26	Siswa 26	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	7
27	Siswa 27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
28	Siswa 28	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	5
Jumlah		0.93	0.86	0.82	0.89	0.93	0.82	0.93	0.93	0.89	0.86	
Nilai Maksimum		3			4				3			

Pre-test Essay

No.	Siswa	Butir Soal					Total
		1	2	3	4	5	
1	Siswa 1	1	1	1	1	1	5
2	Siswa 2	2	1	1	1	1	6
3	Siswa 3	1	1	1	1	2	6
4	Siswa 4	1	2	1	2	2	8
5	Siswa 5	1	2	1	4	2	10
6	Siswa 6	1	2	2	4	3	12
7	Siswa 7	2	1	1	1	1	6
8	Siswa 8	1	1	1	1	1	5
9	Siswa 9	2	1	2	2	1	8
10	Siswa 10	1	2	2	1	1	7
11	Siswa 11	2	2	1	1	1	7
12	Siswa 12	1	1	1	1	1	5
13	Siswa 13	2	1	1	1	1	6
14	Siswa 14	1	1	2	2	2	8
15	Siswa 15	1	1	1	2	1	6
16	Siswa 16	1	1	2	2	1	7
17	Siswa 17	1	2	1	1	1	6
18	Siswa 18	2	1	1	1	2	7
19	Siswa 19	2	2	1	2	1	8
20	Siswa 20	1	1	1	1	2	6
21	Siswa 21	1	2	1	1	1	6
22	Siswa 22	2	2	3	1	2	10
23	Siswa 23	1	2	2	2	1	8
24	Siswa 24	2	2	2	3	2	11
25	Siswa 25	1	1	1	1	1	5
26	Siswa 26	2	2	2	1	1	8
27	Siswa 27	2	2	1	2	2	9
28	Siswa 28	1	1	1	1	1	5
Jumlah		1.39	1.46	1.36	1.57	1.39	
Nilai Maksimum		8		16			



Post-test Essay

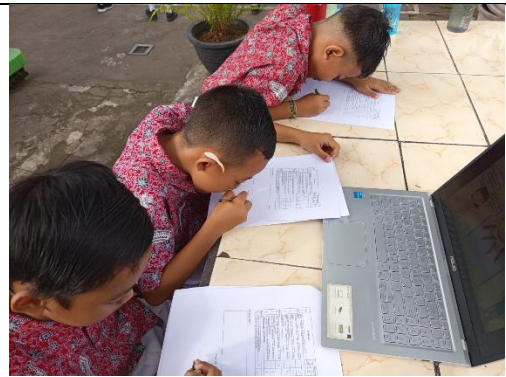
No.	Siswa	Butir Soal					Total
		1	2	3	4	5	
1	Siswa 1	3	3	3	4	3	16
2	Siswa 2	4	2	4	2	3	15
3	Siswa 3	3	3	3	3	3	15
4	Siswa 4	4	4	3	4	4	19
5	Siswa 5	4	4	4	4	4	20
6	Siswa 6	4	4	4	2	4	18
7	Siswa 7	3	2	2	3	3	13
8	Siswa 8	3	2	3	3	3	14
9	Siswa 9	4	2	3	4	3	16
10	Siswa 10	4	3	3	3	2	15
11	Siswa 11	4	4	4	4	4	20
12	Siswa 12	4	3	3	4	3	17
13	Siswa 13	2	2	3	2	2	11
14	Siswa 14	4	3	4	4	4	19
15	Siswa 15	3	3	3	4	3	16
16	Siswa 16	4	4	3	4	4	19
17	Siswa 17	3	3	2	4	2	14
18	Siswa 18	4	3	3	4	3	17
19	Siswa 19	4	4	3	4	4	19
20	Siswa 20	4	4	4	4	3	19
21	Siswa 21	4	4	2	4	3	17
22	Siswa 22	4	4	4	4	4	20
23	Siswa 23	3	2	3	4	4	16
24	Siswa 24	4	3	3	3	3	16
25	Siswa 25	4	4	4	4	3	19
26	Siswa 26	3	3	2	2	1	11
27	Siswa 27	4	4	4	4	4	20
28	Siswa 28	3	2	3	3	3	14
Jumlah		3.61	3.14	3.18	3.50	3.18	
Nilai Maksimum		8					16

No	Aspek	Mean Pretest	Mean Posttest	N-Gain	Kategori
1	Literal	0.57	0.87	0.69	Sedang
2	Reorganisasi	0.54	0.89	0.76	Tinggi
3	Inferensial	0.54	0.89	0.77	Tinggi
4	Apresiasi	1.43	3.38	0.76	Tinggi
5	Evaluasi	1.44	3.29	0.72	Tinggi

Lampiran 44. Dokumentasi



Dokumentasi Wawancara



Dokumentasi Uji Perorangan



Dokumentasi Uji Instrumen Tes



Dokumentasi Uji Instrumen Tes



Dokumentasi Pemberian Pre-test



Dokumentasi Pengerjaan Pre-test



Dokumentasi Implementasi Media Hari ke-1



Dokumentasi Implementasi Media Hari ke-2



Dokumentasi Pemberian Post-test



Dokumentasi Pengerjaan Post-test



Dokumentasi Uji Kepraktisan oleh Siswa



Dokumentasi Bersama Guru Wali Kelas III-B serta Uji Kepraktisan Respon Guru

RIWAYAT HIDUP



Ni Kadek Manik Indrayani lahir di Celuk Kangingan pada tanggal 14 Juni 2003. Penulis lahir dari pasangan suami istri yang bernama Bapak I Wayan Suarda dan Ni Wayan Wangi. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Penulis beralamat di Banjar Celuk Kangingan, Desa Sudimara, Kecamatan Tabanan, Kabupaten Tabanan, Bali. No HP 085792469372. Menyelesaikan pendidikan di SD Negeri 4 Sudimara pada tahun 2016. Kemudian melanjutkan di SMP Negeri 1 Tabanan dan lulus pada tahun 2019. Pada tahun 2022, lulus dari SMA Negeri 2 Tabanan dan melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada Semester Genap tahun ajaran 2025/2026 penulis telah menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Joyful Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Siswa SD”

