

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian dan Uji Judges

**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: ftp@undiksha.ac.id
Laman: www.ftp.undiksha.ac.id


Nomor : 14735/UN48.10.1/PK.01.03/2025 Singaraja, 8 Januari 2026
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
Kepala SD Negeri 3 Penampak
di tempat

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

Nama : Putu Restu Hardita
NIM : 2211021008
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan/IPPB
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Wakil Dekan I,

Kadek Suranata
NIP. 198208162008121002

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 terbukti dimandagkan secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan Bafel
• Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia

**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: ftp@undiksha.ac.id
Laman: www.ftp.undiksha.ac.id


Nomor : 15237/UN48.10.5/PK.01.03/2025 Singaraja, 1 Desember 2025
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

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

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

Nama : Putu Restu Hardita
NIM : 2211021008
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan/IPPB
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Ketua Jurusan,

I Gde Wawan Sudatha
NIP. 198202142008121004

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 terbukti dimandagkan secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan Bafel
• Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia

**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: ftp@undiksha.ac.id
Laman: www.ftp.undiksha.ac.id


Nomor : 15238/UN48.10.5/PK.01.03/2025 Singaraja, 1 Desember 2025
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

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

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

Nama : Putu Restu Hardita
NIM : 2211021008
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan/IPPB
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Ketua Jurusan,

I Gde Wawan Sudatha
NIP. 198202142008121004

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 terbukti dimandagkan secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan Bafel
• Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia

**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: ftp@undiksha.ac.id
Laman: www.ftp.undiksha.ac.id


Nomor : 15238/UN48.10.5/PK.01.03/2025 Singaraja, 1 Desember 2025
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.
Kadek Ayu Nataliani S.Pd.
di tempat

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

Nama : Putu Restu Hardita
NIM : 2211021008
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan/IPPB
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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


Ketua Jurusan,

I Gde Wawan Sudatha
NIP. 198202142008121004

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 terbukti dimandagkan secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan Bafel
• Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia

Lampiran 2. Hasil Validasi Ahli Isi

INSTRUMEN VALIDITAS ISI/MATERI

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS METODE ORTON-GILLINGHAM
GUNA MENINGKATKAN LITERASI DASAR SISWA INKLUSI DI SD NEGERI 3
PENARUKAN**



Putu Restu Hardita
NIM 2211021008

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
2025**

VALIDASI AHLI ISI/MATERI

Judul Penelitian	Pengembangan Multimedia Berbasis Metode Orton-Gillingham Guna Meningkatkan Literasi Dasar Siswa Inklusi di SD Negeri 3 Penarukan
Penyusun	Putu Restu Hardita
NIM	2211021008
Pembimbing	1. Prof. Dr. Desak Putu Parmiti, M.S. 2. Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
Instansi	Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha

Bapak/Ibu yang terhormat,
Kami memohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini. Angket ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang "Pengembangan Multimedia Berbasis Metode Orton-Gillingham Guna Meningkatkan Literasi Dasar Siswa Inklusi di SD Negeri 3 Penarukan". Penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak/ Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas multimedia ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket ini, kami ucapkan terima kasih.

Kisi-kisi Instrumen Validasi Isi/Materi

No	Aspek	Indikator	Deskripsi	Batr Seal
1	Kesesuaian Materi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi dalam multimedia literasi sesuai dengan capaian pembelajaran dan kompetensi dasar yang ingin dicapai.	1
2	Kelengkapan Materi	Cakupan isi literasi dasar	Materi mencakup aspek literasi dasar seperti kemampuan memahami teks, berpikir kritis, dan menulis reflektif.	1
3	Ketepatan Materi	Keakuratan isi	Informasi dalam multimedia literasi valid, berdasarkan sumber terpercaya, dan tidak menimbulkan miskonsepsi.	1
4	Bahasa	Kesesuaian bahasa dan istilah	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD, istilah tepat, komunikatif, dan mudah dipahami pengguna.	1
5	Literasi	Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD	Seluruh teks, narasi, dan keterangan dalam multimedia menggunakan bahasa baku sesuai kaidah EYD.	1
6		Konsistensi penggunaan jenis huruf	Jenis huruf (font), ukuran, dan tata letak teks konsisten di seluruh bagian multimedia untuk memudahkan pembacaan.	1
7		Terdapat ide pokok pada setiap materi	Setiap bagian materi memiliki ide pokok yang jelas untuk membantu pengguna memahami inti informasi.	1

INSTRUMEN VALIDASI ISI/MATERI

Petunjuk Penilaian

- Isilah tanda check (✓) pada kolom yang Saudara/i anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
- Kriteria penilaian:
 - 1 = Sangat Tidak Sesuai
 - 2 = Tidak Sesuai
 - 3 = Kurang Sesuai
 - 4 = Sesuai
 - 5 = Sangat Sesuai
- Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon tulis pada kertas yang telah disediakan.


No	Aspek	Deskripsi Indikator yang Dinilai	Skala Penilaian					Saran Perbaikan
			1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian Materi	Materi dalam multimedia literasi sesuai dengan capaian pembelajaran dan kompetensi dasar yang ingin dicapai.						✓
2	Kelengkapan Materi	Materi mencakup aspek literasi dasar seperti kemampuan memahami teks, berpikir kritis, dan menulis reflektif.				✓		
3	Ketepatan Materi	Informasi dalam multimedia literasi valid, berdasarkan sumber terpercaya, dan tidak menimbulkan miskonsepsi.					✓	
4	Bahasa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD, istilah tepat, komunikatif, dan mudah dipahami pengguna.					✓	
5		Seluruh teks, narasi, dan keterangan dalam multimedia menggunakan bahasa baku sesuai kaidah EYD.					✓	
6	Literasi	Jenis huruf (font), ukuran, dan tata letak teks konsisten di seluruh bagian multimedia untuk memudahkan pembacaan.					✓	
7		Setiap bagian materi memiliki ide pokok yang jelas untuk membantu					✓	

8		pengguna memahami inti informasi.							
9		Gambar atau visual yang digunakan relevan dan memperkuat pemahaman isi teks.						✓	
10	Interaktivitas	Teks dan huruf dalam multimedia terbacu jelas (tidak buram atau terlalu kecil) untuk mendukung keterbacaan.					✓		
		Multimedia menyediakan fitur umpan balik (seperti kuis, evaluasi otomatis, atau respon sistem) untuk memperkuat pemahaman pengguna.						✓	

Catatan/Saran/Masukan:

Kesimpulan:
Instrumen validasi ahli isi/materi ini dinyatakan *


Layak digunakan tanpa revisi
 Layak digunakan dengan revisi
 Tidak layak

Singaraja, 8... 2025
Ahli Materi

Kadek Ayu Nataliani, S.Pd.
NIP. 199501132022212013

Lampiran 3. Hasil Validasi Ahli Desain

INSTRUMEN VALIDITAS DESAIN

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS METODE ORTON-GILLINGHAM GUNA MENINGKATKAN LITERASI DASAR SISWA INKLUSI DI SD NEGERI 3 PENARUKAN



Putu Restu Hardita
NIM 2211021008

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
2025

Penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas modul ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket ini, kami ucapkan terima kasih.

Petunjuk Pengisian

- Isilah tanda check (✓) pada kolom yang Saudara/i anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
- Kriteria penilaian:
 - 1 = Sangat Tidak Sesuai
 - 2 = Tidak Sesuai
 - 3 = Kurang Sesuai
 - 4 = Sesuai
 - 5 = Sangat Sesuai
- Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon tulis pada kertas yang telah disediakan.

No.	Aspek	Indikator Penilaian	Skala Penilaian					Saran Perbaikan
			1	2	3	4	5	
1		Indikator yang digunakan dalam multimedia literasi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) yang ditetapkan pada kurikulum, serta mendukung capaian pembelajaran literasi.						✓
2	Kurikulum	Tujuan pembelajaran multimedia literasi disusun berdasarkan prinsip ABCD (Audience, Behavior, Condition, Degree), menggambarkan sasaran peserta, perilaku belajar yang diharapkan, kondisi pembelajaran, dan tingkat keberhasilan.						✓
3		Tujuan pembelajaran multimedia literasi sejalan dengan indikator yang hendak dicapai dan mengukur keterampilan literasi yang relevan (memahami, menganalisis, merefleksikan).						✓

4		Penyajian materi multimedia mengikuti langkah-langkah atau sintaks model pembelajaran yang digunakan (misalnya: Problem Based Learning, Project Based Learning, atau Inquiry Learning).							✓
5		Multimedia menampilkan contoh konkret, kontekstual, dan relevan dengan kehidupan nyata peserta didik untuk memperkuat pemahaman literasi.							✓
6	Model	Materi disajikan dengan pendekatan menarik (visual, audio, narasi, atau interaktif) yang mampu menumbuhkan minat dan motivasi belajar literasi peserta.							✓
7		Multimedia menyediakan latihan atau aktivitas yang membantu peserta didik memahami konsep literasi melalui penerapan atau refleksi langsung terhadap teks/media.							✓
8		Multimedia dirancang agar peserta didik dapat mengeksplorasi, menganalisis, dan memahami materi literasi secara mandiri tanpa bergantung penuh pada pendidik.							✓
9	Evaluasi	Multimedia memberikan umpan balik yang jelas dan konstruktif terhadap hasil belajar peserta didik.							✓
10		Instrumen evaluasi (tes, kuis, refleksi) dalam multimedia sesuai dengan indikator literasi yang							✓

	diukur, seperti pemahaman teks, analisis informasi, atau refleksi kritis.							
--	---------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	--	--	--

Pemerintah *trabakta*

Catatan/Saran/Masukan:

- Uraian pada home / Tujuan Pembelajaran, Materi, Sifat, & Profil Pengubah
- Pada home beri petunjuk singkat cara menggunakan game.
- Pada bagian akhir tambahkan

Kesimpulan: **Tambah warna pada materi**


Instrumen validasi ahli desain ini dinyatakan *

Layak digunakan tanpa revisi

Layak digunakan dengan revisi

Tidak layak

Singaraja, *g.n.s.* 2025
Ahli Desain



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

Lampiran 4. Hasil Validasi Ahli Media

INSTRUMEN VALIDITAS MEDIA

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS METODE ORTON-GILLINGHAM GUNA MENINGKATKAN LITERASI DASAR SISWA INKLUSI DI SD NEGERI 3 PENARUKAN

Putu Restu Hardita
NIM 2211021008

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
TAHUN 2025**

INSTRUMEN VALIDASI MULTIMEDIA AHLI MEDIA

Petunjuk Pensisian

- Isilah tanda check (✓) pada kolom yang Saudara/i anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
- Kriteria penilaian:
 - 1 = Sangat Tidak Sesuai
 - 2 = Tidak Sesuai
 - 3 = Kurang Sesuai
 - 4 = Sesuai
 - 5 = Sangat Sesuai
- Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon tulis pada kertas yang telah disediakan.

No	Aspek	Deskripsi Indikator	Penilaian					Saran Perbaikan
			1	2	3	4	5	
1	Desain Tampilan	Tata letak halaman media rapi, proporsional, dan sesuai untuk siswa SD termasuk siswa inklusi, dengan komposisi teks dan gambar yang seimbang sehingga mudah dibaca dan menarik.					✓	
2	Navigasi Media	Navigasi antar halaman, tombol, dan menu mudah diakses serta dipahami oleh pengguna, dengan struktur yang konsisten di setiap halaman.					✓	
3	Desain Visual	Kombinasi warna latar, teks, dan elemen visual tidak menyilaukan, ramah bagi pengguna dengan hambatan belajar, serta membantu menonjolkan informasi penting.					✓	
4	Interaktivitas	Media menyediakan fitur yang memungkinkan siswa aktif (mengklik, memilih, atau menggerakkan objek) untuk memperkuat pemahaman konsep dan keterlibatan belajar.					✓	

5	Kualitas Grafis	Gambar, ikon, atau animasi ditampilkan dengan jelas, proporsional, dan mudah dipahami oleh siswa SD kelas rendah, serta menampilkan detail yang mendukung pemahaman materi literasi.					✓	
6	Konsistensi Desain	Setiap halaman menggunakan tema, jenis font, ukuran, dan format yang konsisten, dengan elemen desain yang seragam dan tidak berubah secara ekstrem antar halaman.					✓	
7	Kesesuaian Visual dengan Materi	Gambar dan desain visual memperkuat isi literasi yang ditampilkan, menggambarkan konsep utama secara konkret dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa SD.					✓	
8	Aksesibilitas	Media dapat digunakan dengan baik pada berbagai perangkat seperti laptop, tablet, atau smartphone tanpa kendala teknis, serta tampilannya menyesuaikan ukuran layar secara otomatis (responsive).					✓	
9	Petunjuk Penggunaan	Terdapat petunjuk atau ikon bantu yang jelas dan mudah dikenali untuk membantu pengguna memahami cara penggunaan media, disajikan dengan bahasa sederhana dan simbol visual yang familiar.					✓	
10	Efisiensi	Media langsung menuju konten pembelajaran tanpa halaman kosong atau animasi yang berlebihan, serta memiliki transisi antar halaman yang cepat					✓	

[] dan tidak tanpa mengganggu teks siswa [] [] [] [] [] [] [] [] [] []

Catatan/Saran/Masukan:

1. koreksi gambar susunan
2. buatkan literasi dan menulis yg benar
3. coba buat font huruf

Kesimpulan:

Instrumen validasi ahli media ini ditunjukkan!

Layak digunakan tanpa revisi
 Layak digunakan dengan revisi
 Tidak layak


Ningradja, 2025
Ahli Media

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

Lampiran 5. Hasil Uji Kepraktisan

INSTRUMEN KEPRAKTISAN PENGGUNAAN

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS METODE ORTON-GILLINGHAM GUNA MENINGKATKAN LITERASI DASAR SISWA INKLUSI DI SD NEGERI 3 PENARUKAN



Putu Restu Hardita
NIM 2211021008

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
2025

VALIDASI KEPRAKTISAN

Judul Penelitian	Pengembangan Multimedia Berbasis Metode Orton-Gillingham Guna Meningkatkan Literasi Dasar Siswa Inklusi di SD Negeri 3 Penarukan
Penyusun	Putu Restu Hardita
NIM	2211021008
Pembimbing	1. Prof. Dr. Desak Putu Pamiti, M.S. 2. Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd
Instansi	Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha

Bapak/Ibu yang terhormat,
Kami memohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini. Angket ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang "Pengembangan Multimedia Berbasis Metode Orton-Gillingham Guna Meningkatkan Literasi Dasar Siswa Inklusi di SD Negeri 3 Penarukan". Penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas multimedia ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket ini, kami ucapkan terima kasih.

Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan

No	Aspek	Pernyataan	Butir
1	Tampilan	Tampilan media memudahkan siswa membaca teks dan informasi yang disajikan	1
2	Tampilan	Tata letak, warna, dan ilustrasi membantu siswa memahami isi bacaan	2
3	Materi	Materi mendorong siswa membaca dan memahami informasi secara mandiri	3
4	Materi	Materi disajikan secara runtut sehingga memudahkan siswa menangkap ide pokok	4
5	Materi	Bacaan dan contoh dikaitkan dengan pengalaman sehari-hari siswa	5
6	Aktivitas	Talihan/aktivitas mendorong siswa menafsirkan, menyimpulkan, atau menjawab berdasarkan bacaan	6
7	Aktivitas	Media memberi kesempatan siswa menuliskan jawaban atau gagasan secara singkat	7
8	Motivasi	Media meningkatkan ketertarikan siswa untuk membaca materi pembelajaran	8
9	Bahasa	Bahasa yang digunakan sederhana, komunikatif, dan sesuai tingkat perkembangan siswa	9
10	Pengoperasian	Media mudah digunakan guru untuk mendukung kegiatan literasi di kelas	10

INSTRUMEN KEPRAKTISAN

Petunjuk Pengisian

- Isilah tanda check (✓) pada kolom yang Saudara/i anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
- Kriteria penilaian:
 - Sangat Tidak Sesuai
 - Tidak Sesuai
 - Kurang Sesuai
 - Sesuai
 - Sangat Sesuai
- Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon tulis pada kertas yang telah disediakan.

No	Aspek	Deskripsi Indikator yang Dinilai	Skala Penilaian					Saran Perbaikan
			1	2	3	4	5	
1	Tampilan	Tampilan media memudahkan siswa membaca teks dan informasi yang disajikan					✓	
2	Tampilan	Tata letak, warna, dan ilustrasi membantu siswa memahami isi bacaan					✓	
3	Materi	Materi mendorong siswa membaca dan memahami informasi secara mandiri					✓	
4	Materi	Materi disajikan secara runtut sehingga memudahkan siswa menangkap ide pokok					✓	
5	Materi	Bacaan dan contoh dikaitkan dengan pengalaman sehari-hari siswa			✓			
6	Aktivitas	Talihan/aktivitas mendorong siswa menafsirkan, menyimpulkan, atau menjawab berdasarkan bacaan					✓	
7	Aktivitas	Media memberi kesempatan siswa menuliskan jawaban atau gagasan secara singkat					✓	
8	Motivasi	Media meningkatkan ketertarikan siswa untuk					✓	


9	Bahasa	membaca materi pembelajaran Bahasa yang digunakan sederhana, komunikatif, dan sesuai tingkat perkembangan siswa					✓	
10	Pengoperasian	Media mudah digunakan guru untuk mendukung kegiatan literasi di kelas					✓	

Catatan/Saran/Masukan:

Kesimpulan:
Instrumen validasi ahli isi/materi ini dinyatakan "

L Layak digunakan tanpa revisi
 L Layak digunakan dengan revisi
 Tidak layak

Singaraja, 8 Januari 2026
Guru



Putu Sri Rahayu Apriatama, S.Pd.
NIP. 1960123019811007

Lampiran 6. Hasil Uji Perorangan dan Kelompok Kecil

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS METODE ORTON-GILINGHAM
GUNA MENINGKATKAN LITERASI DASAR DI SD NEGERI 3 PENARUKAN
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

A. Identitas
 Nama: Muhammad Rasya As Syidiq
 No. Absen: 18
 Kelas: 3A

B. Petunjuk

- Mohon untuk membaca indikator penilaian dengan seksama
- Lembar instrumen ini diisi oleh siswa
- Gunakanlah multimedia interaktif yang disediakan
- Mohon berikan tanda ceklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan:

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat Setuju (SS)
2	4	Setuju (S)
3	3	Kurang Setuju (KS)
4	2	Tidak Setuju (TS)
5	1	Sangat Tidak Setuju (STS)


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

C. Penilaian

No	Aspek/Pertanyaan	Skor				
		5	4	3	2	1
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Daya Tarik						
1	Tampilan multimedia ini mudah digunakan.	✓				
2	Saya bisa menjalankan multimedia ini tanpa bantuan.	✓				
3	Warna, teks, dan gambar terlihat menarik.	✓				
4	Animasi dan suara di dalam multimedia sesuai dengan isi materi.	✓				
5	Bahasa yang digunakan mudah saya pahami.	✓				
6	Tampilan dan isi sesuai dengan usia saya.	✓				
7	Materinya disajikan dengan menarik dan tidak membosankan.	✓				
8	Multimedia ini membuat saya tertarik untuk belajar.	✓				
9	Saya merasa lebih semangat belajar dengan multimedia ini.	✓				

10	Saya merasa senang belajar menggunakan multimedia ini.	✓				
11	Soal kuis di dalam multimedia sesuai dengan isi materi.	✓				
12	Kuisnya membantu saya memahami materi pelajaran.	✓				
13	Umpan balik atau hasil dari kuis mudah saya mengerti.	✓				
14	Bentuk kuisnya menyenangkan untuk dikerjakan.	✓				
15	Soal kuisnya sesuai dengan tujuan belajar.	✓				
16	Saya ingin belajar lagi dengan multimedia ini di lain waktu.	✓				

D. Komentar/Saran
 Berikanlah komentar dan saran kalian pada kolom di bawah ini!
Cara yang lebih baik

Singaja..... 2025
 Peserta Didik


INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS METODE ORTON-GILINGHAM
GUNA MENINGKATKAN LITERASI DASAR DI SD NEGERI 3 PENARUKAN
(UJI COBA PERORANGAN)

A. Identitas
 Nama: Etha Aprilia Nur Hafidha Putri
 No. Absen: 22
 Kelas: 3A

B. Petunjuk

- Mohon untuk membaca indikator penilaian dengan seksama
- Lembar instrumen ini diisi oleh siswa
- Gunakanlah multimedia interaktif yang disediakan
- Mohon berikan tanda ceklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan:

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat Setuju (SS)
2	4	Setuju (S)
3	3	Kurang Setuju (KS)
4	2	Tidak Setuju (TS)
5	1	Sangat Tidak Setuju (STS)


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

C. Penilaian

No	Aspek/Pertanyaan	Skor				
		5	4	3	2	1
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Daya Tarik						
1	Tampilan multimedia ini mudah digunakan.	✓				
2	Saya bisa menjalankan multimedia ini tanpa bantuan.	✓				
3	Warna, teks, dan gambar terlihat menarik.	✓				
4	Animasi dan suara di dalam multimedia sesuai dengan isi materi.	✓				
5	Bahasa yang digunakan mudah saya pahami.	✓				
6	Tampilan dan isi sesuai dengan usia saya.	✓				
7	Materinya disajikan dengan menarik dan tidak membosankan.	✓				
8	Multimedia ini membuat saya tertarik untuk belajar.	✓				
9	Saya merasa lebih semangat belajar dengan multimedia ini.	✓				

10	Saya merasa senang belajar menggunakan multimedia ini.	✓				
11	Soal kuis di dalam multimedia sesuai dengan isi materi.	✓				
12	Kuisnya membantu saya memahami materi pelajaran.	✓				
13	Umpan balik atau hasil dari kuis mudah saya mengerti.	✓				
14	Bentuk kuisnya menyenangkan untuk dikerjakan.	✓				
15	Soal kuisnya sesuai dengan tujuan belajar.	✓				
16	Saya ingin belajar lagi dengan multimedia ini di lain waktu.	✓				

D. Komentar/Saran
 Berikanlah komentar dan saran kalian pada kolom di bawah ini!
Cara yang lebih baik

Singaja..... 2025
 Peserta Didik


Lampiran 2. Buku ajar Bahasa Indonesia



Lampiran 7. Uji Lapangan dan *Pre-test Post-test*

Soal Pre-Test dan Pos-Test
Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jujur.

1. "Kakak membuat kopi di kafe" – pekerjaan kakak adalah...
 - A. Barista
 - B. Buruh
 - C. Mandor
 - D. Manager
2. "Orang yang memimpin di kantor" disebut...
 - A. Manager
 - B. Buruh
 - C. Driver
 - D. Penjahit
3. Kata yang sama bunyinya dengan "bola" adalah...
 - A. Gula
 - B. Buku
 - C. Baju
 - D. Pisau
4. "Ayah pergi kerja" – pekerjaan ayah disebut...
 - A. Main
 - B. Kerja
 - C. Tidur
 - D. Jalan
5. "Penjahit membuat..."
 - A. Kue
 - B. Baju
 - C. Foto
 - D. Obat

Dipindai dengan CamScanner

6. Kata yang memiliki 6 huruf adalah...
 - A. Buku
 - B. Sapi
 - C. Kucing
 - D. Bola
7. Kata "buku" berarti...
 - A. Makanan
 - B. Bacaan
 - C. Mainan
 - D. Pakaian
8. "Orang yang memotret dengan kamera" disebut...
 - A. Manager
 - B. Fotografer
 - C. Penjahit
 - D. Barista
9. "Buruh bekerja di..."
 - A. Sawah
 - B. Kantor
 - C. Pabrik
 - D. Apotek
10. Huruf pertama dari kata "meja" adalah...
 - A. M
 - B. J
 - C. E
 - D. A
11. "Orang yang memimpin pekerja di proyek" disebut...
 - A. Buruh
 - B. Mandor

Dipindai dengan CamScanner

12. "Sekolah" tempat untuk...
 - A. Tidur
 - B. Belajar
 - C. Bermain bola
 - D. Menonton TV
13. Huruf terakhir dari kata "susu" adalah...
 - A. U
 - B. S
 - C. A
 - D. O
14. "Orang yang meracik obat di apotek" disebut...
 - A. Fotografer
 - B. Apoteker
 - C. Manager
 - D. Driver
15. "Kucing berlari" – kata kerja pada kalimat itu adalah...
 - A. Kucing
 - B. Berlari
 - C. Itu
 - D. Rumah
16. "Ibu memasak nasi" – yang memasak siapa?
 - A. Ayah
 - B. Ibu
 - C. Adik
 - D. Kakek

Dipindai dengan CamScanner

17. "Ayah membawa truk di jalan" – pekerjaan ayah adalah...
 - A. Mandor
 - B. Driver
 - C. Manager
 - D. Apoteker
18. "Ibu menjahit baju" pekerjaan ibu adalah...
 - A. Penjahit
 - B. Barista
 - C. Buruh
 - D. Fotografer
19. "Aku suka membaca" kegiatan apa yang dilakukan?
 - A. Menulis
 - B. Membaca
 - C. Makan
 - D. Tidur
20. "Fotografer memakai..."
 - A. Jarum
 - B. Kamera
 - C. Cangkir
 - D. Helm

Dipindai dengan CamScanner

Nyandu 3A 4

<input type="checkbox"/>	A	13	A
<input type="checkbox"/>	A	14	B
<input type="checkbox"/>	A	15	B
<input type="checkbox"/>	A	16	B
<input type="checkbox"/>	B	17	B
<input type="checkbox"/>	B	18	A
<input type="checkbox"/>	B	19	B
<input type="checkbox"/>	B	20	B
<input type="checkbox"/>	C		
<input type="checkbox"/>	A		
<input type="checkbox"/>	B		
<input type="checkbox"/>	B		

95

SIDU

Daya

<input type="checkbox"/>	A	11	b
<input type="checkbox"/>	A	15	b
<input type="checkbox"/>	A	19	b
<input type="checkbox"/>	b	19	A
<input type="checkbox"/>	b	20	b
<input type="checkbox"/>	b		
<input type="checkbox"/>	b		
<input type="checkbox"/>	C		
<input type="checkbox"/>	A		
<input type="checkbox"/>	b		
<input type="checkbox"/>	b		
<input type="checkbox"/>	b		

95

SIDU

Nama: Alvin

<input type="checkbox"/>	A		
<input type="checkbox"/>	B		
<input type="checkbox"/>	C		
<input type="checkbox"/>	B		
<input type="checkbox"/>	A		
<input type="checkbox"/>	B		
<input type="checkbox"/>	C		
<input type="checkbox"/>	A		
<input type="checkbox"/>	B		
<input type="checkbox"/>	B		
<input type="checkbox"/>	B		

6,5

SIDU

gajah nomor 8

<input type="checkbox"/>	A	13	A
<input type="checkbox"/>	A	14	B
<input type="checkbox"/>	A	15	B
<input type="checkbox"/>	A	16	B
<input type="checkbox"/>	B	17	B
<input type="checkbox"/>	B	18	A
<input type="checkbox"/>	B	19	B
<input type="checkbox"/>	B	20	B
<input type="checkbox"/>	C		
<input type="checkbox"/>	A		
<input type="checkbox"/>	B		
<input type="checkbox"/>	B		

80

SIDU



Lampiran 8. Buku Paket Bahasa Indonesia



Lampiran 8. Modul Ajar Orton Gillingham

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Putu Restu Hardita
Instansi	: SD Negeri 3 Penarukan
Tahun Penyusunan	: 2025
Jenjang Sekolah	: SD (inklusi)
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase/Kelas	: B/III
Bab	: Mengenal Profesi
Elemen	: Membaca dan Memahami Teks Sederhana
Capaian Pembelajaran	: Pada akhir pembelajaran, siswa mampu mengenali dan menyebutkan berbagai jenis profesi di lingkungan sekitar. Mampu membaca kata sederhana terkait profesi dengan bantuan pendekatan multisensori.
Alokasi Waktu	: 2JP
B. KOMPETENSI AWAL	
<ol style="list-style-type: none">1. Siswa mampu membaca kata sederhana (2–3 suku kata).2. Siswa mampu menyebutkan pekerjaan orang tua atau anggota keluarga.3. Siswa mampu memahami gambar dan mencocokkannya dengan kata.4. Siswa mampu mengikuti instruksi sederhana secara lisan.	
C. DIMENSI PROFIL LULUSAN	
<ol style="list-style-type: none">1. Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa2. Kewargaan3. Penalaran Kritis4. Kreativitas5. Kolaborasi6. Kemandirian7. Kesehatan8. Komunikasi	
D. SARANA DAN PRASARANA	

<p>1. Sumber Belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Multimedia Interaktif MACA (Mari Membaca). <p>2. Media Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Chromebook/Smartphone yang sudah dilengkapi browser seperti google. • Papan Tulis
<p>E. TARGET PESERTA DIDIK</p>
<p>1. Peserta didik reguler/tipikal: mampu membaca dan memahami teks sederhana.</p> <p>2. Peserta didik inklusi (disleksia/lambat membaca): membutuhkan bantuan visual, auditif, kinestetik, dan pengulangan bertahap.</p> <p>3. Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mampu menjelaskan profesi secara lebih rinci dan membuat kalimat sederhana.</p>
<p>F. JUMLAH SISWA</p>
<p>Satu kelas siswa berjumlah 30 orang.</p>
<p>G. MODEL PEMBELAJARAN</p>
<p>1. Model Pembelajaran: Multisensori (berbasis Orton-Gillingham)</p> <p>2. Metode Pembelajaran: Diskusi, Tanya Jawab</p>
<p>KOMPONEN INTI</p>
<p>A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN</p>
<p>Alur tujuan pembelajaran Pertemuan ke-1: Mengenal Profesi di Sekitar Kita Tujuan Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> Menyebutkan minimal 5 jenis profesi dengan benar. Membaca kata sederhana terkait profesi (misal: gu-ru, dok-ter, pe-ta-ni). Menjelaskan tugas sederhana dari satu profesi. Mencocokkan gambar dengan nama profesinya.
<p>B. KATA KUNCI</p>
<p>Profesi, pekerjaan, guru, dokter, petani, polisi, nelayan, pemadam kebakaran, tugas, membantu.</p>
<p>C. STRATEGI PEMBELAJARAN</p>
<p>Pembelajaran dirancang dengan mengintegrasikan tiga aspek utama dalam pendekatan multisensori, yaitu visual, auditori, dan kinestetik, agar siswa dapat memahami materi secara lebih mendalam dan sesuai dengan gaya belajar masing-masing.</p>

1. Pada aspek visual, siswa belajar melalui pengamatan gambar-gambar profesi yang ditampilkan dalam bentuk kartu bergambar, slide presentasi, atau video pendek. Gambar ditampilkan dengan warna yang jelas dan ukuran yang cukup besar agar mudah dikenali oleh seluruh siswa, termasuk siswa inklusi. Di bawah setiap gambar, dituliskan nama profesi dengan huruf yang tegas dan mudah dibaca. Dengan melihat gambar secara langsung, siswa dapat menghubungkan bentuk visual profesi dengan kata yang menyertainya. Proses ini membantu memperkuat daya ingat karena otak menerima informasi melalui rangsangan penglihatan yang konkret.
2. Pada aspek auditori, siswa mendengarkan pengucapan nama profesi secara perlahan dan jelas melalui multimedia, seperti rekaman suara, video pembelajaran, atau suara guru yang diperdengarkan melalui speaker. Setiap kata diucapkan kata per kata dan suku kata per suku kata agar siswa dapat menangkap bunyi dengan tepat. Setelah mendengarkan, siswa diminta menirukan pengucapan tersebut secara bersama-sama maupun individu. Pengulangan dilakukan beberapa kali untuk memperkuat pemahaman fonologis, terutama bagi siswa yang mengalami kesulitan membaca. Dengan mendengar dan mengucapkan kembali, siswa tidak hanya mengenali tulisan, tetapi juga memahami bunyi dan pelafalan yang benar.
3. Pada aspek kinestetik, siswa dilibatkan secara aktif dengan menulis kata-kata profesi secara langsung di buku tulis mereka. Guru terlebih dahulu memberikan contoh penulisan di papan tulis, kemudian siswa menyalinnya sambil mengucapkan kata tersebut secara perlahan. Aktivitas menulis ini membantu siswa mengingat bentuk huruf melalui gerakan tangan dan koordinasi motorik. Bagi siswa inklusi, kegiatan menulis secara langsung dapat memperkuat hubungan antara apa yang dilihat, didengar, dan dilakukan. Gerakan fisik saat menulis membuat proses belajar menjadi lebih bermakna dan tidak sekadar menghafal.

Melalui kombinasi ketiga aspek tersebut, pembelajaran menjadi lebih interaktif, bertahap, dan berulang. Siswa menerima informasi melalui penglihatan, pendengaran, dan gerakan sekaligus, sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih kuat dan bertahan lama. Pendekatan ini sangat membantu siswa inklusi karena memberikan kesempatan belajar dengan berbagai cara yang saling melengkapi.

D. MATERI

1. Pengertian Profesi/Pekerjaan
2. Contoh Profesi di Lingkungan Sekitar
3. Tugas dari Setiap Profesi
4. Pentingnya Menghargai Semua Pekerjaan

E. PEMAHAMAN BERMAKNA

1. Setiap pekerjaan bermanfaat bagi masyarakat.
2. Semua profesi harus Setiap pekerjaan bermanfaat bagi masyarakat.
3. Semua profesi harus dihargai.
4. Kita dapat bercita-cita sesuai minat dan kemampuan
5. Kita dapat bercita-cita sesuai minat dan kemampuan.

F. PERTANYAAN PEMANTIK

Apakah kalian tau apa pekerjaan orang tua kalian? Coba pikirkan apakah pekerjaan itu hanya menjadi guru atau dapat bermacam maca?

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- Guru membuka pelajaran dengan salam dan doa bersama.
- Guru mengecek kehadiran dan kesiapan belajar siswa.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
- Guru menjelaskan manfaat mempelajari topik ini dalam kehidupan sehari-hari.

2. Apersepsi

Guru memulai kegiatan dengan mengajukan pertanyaan pemantik kepada siswa, seperti: “Siapa yang mengajar kalian di sekolah?” “Siapa yang membantu kita saat sakit?” “Apa pekerjaan ayah atau ibu di rumah?”. Siswa diberi kesempatan menjawab secara bebas sesuai pengalaman mereka. Melalui kegiatan ini, guru menggali pengetahuan awal siswa tentang profesi dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Guru kemudian menjelaskan bahwa setiap orang memiliki pekerjaan atau profesi yang berbeda-beda, dan semua

pekerjaan tersebut memiliki peran penting dalam kehidupan masyarakat. Materi tentang berbagai profesi inilah yang akan dipelajari pada pertemuan hari ini.

3. Pemanasan

Sebagai kegiatan pemanasan, guru menampilkan beberapa gambar profesi melalui proyektor atau langsung dari aplikasi MACA (<https://restu-hardita.itch.io/maca>), seperti gambar guru, dokter, polisi, petani, dan pemadam kebakaran. Siswa diminta menebak dan menyebutkan nama profesi berdasarkan gambar yang ditampilkan. Kegiatan dilakukan secara interaktif melalui tanya jawab ringan agar siswa lebih aktif dan bersemangat. Guru kemudian menegaskan bahwa setiap profesi memiliki tugas yang berbeda, tetapi semuanya penting bagi kehidupan masyarakat. Kegiatan ini bertujuan untuk membangkitkan minat dan fokus siswa sebelum memasuki kegiatan inti pembelajaran.

4. Kegiatan Inti (50 menit)

a. Eksplorasi

Pada tahap eksplorasi, guru mengarahkan siswa membuka multimedia interaktif MACA yang menampilkan kata-kata profesi seperti *guru*, *dokter*, *polisi*, *petani*, dan *perawat*. Fokus utama kegiatan ini adalah melatih kemampuan membaca. Siswa diminta mengamati tulisan yang muncul di layar, kemudian mendengarkan audio pengucapan kata dari aplikasi. Guru membimbing siswa membaca kata tersebut secara bersama-sama dengan suara lantang dan perlahan. Setelah itu, guru mengajak siswa mengeja setiap kata huruf demi huruf, misalnya “B-U-R-U-H” untuk kata *Buruh* dan “m-a-n-d-o-r” untuk kata *mandor*. Kegiatan membaca dan mengeja dilakukan berulang-ulang agar siswa terbiasa mengenali bentuk huruf dan bunyinya.

b. Elaborasi

Pada tahap elaborasi, siswa diminta memilih satu kata profesi dari aplikasi MACA untuk dilatih secara mandiri. Siswa membaca kembali kata tersebut, kemudian mengeja tanpa melihat contoh dari guru sebagai latihan

penguatan. Selanjutnya, siswa menuliskan kata profesi tersebut di buku tulis masing-masing dengan memperhatikan bentuk huruf yang benar. Guru berkeliling memberikan bimbingan, terutama kepada siswa yang masih kesulitan dalam mengenali huruf atau menyusun ejaan. Setelah menulis satu kata, siswa melanjutkan dengan menulis beberapa kata profesi lainnya yang telah dipelajari. Kegiatan ini bertujuan memperkuat hubungan antara membaca, mengeja, dan menulis secara terpadu.

c. Konfirmasi

Pada tahap konfirmasi, guru meminta beberapa siswa membaca kembali kata profesi yang telah mereka tulis di depan kelas. Siswa lain menyimak dan memperhatikan ejaan yang disebutkan. Guru memberikan umpan balik serta memperbaiki jika terdapat kesalahan dalam membaca, mengeja, maupun menulis. Untuk memperkuat pemahaman, guru kembali menampilkan kata dalam aplikasi MACA sehingga siswa dapat mencocokkan hasil tulisan mereka dengan contoh yang benar. Guru menegaskan bahwa melalui latihan membaca, mengeja, dan menulis secara berulang, siswa akan semakin lancar mengenali kata-kata baru, termasuk kata-kata tentang profesi.

5. Penutup

Pada kegiatan penutup, guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari tentang berbagai profesi dan tugasnya. Guru menekankan bahwa semua pekerjaan memiliki nilai dan manfaat bagi kehidupan bersama sehingga harus dihargai. Guru memberikan refleksi singkat dengan mengajak siswa menyebutkan kembali satu profesi beserta tugasnya. Sebagai tindak lanjut, guru memberikan tugas rumah sederhana yaitu meminta siswa menuliskan satu profesi yang ada di lingkungan rumah mereka serta menjelaskan tugasnya. Kegiatan pembelajaran kemudian ditutup dengan doa dan salam penutup.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- GCFL. (2020) *Computer science: Hardware and software*. Retrieved from <https://edu.gcfglobal.org/en/computer-science/hardware-and-software/>

- ICT4LT. (n.d.). *Introduction to computer hardware and software: What the language teacher needs to know (Module 1.2)*. Retrieved from https://www.ict4lt.org/en/en_mod1-2.htm
- Indrajit, R. E. (2018). *Pengantar teknologi informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- InclusiveLearning.sssvv.org. (n.d.). *Hardware and software – Inclusive education*. Retrieved from <https://inclusivelearning.sssvv.org/hardware-and-software/>
- Jogiyanto, H. M. (2017). *Pengenalan komputer: Dasar ilmu komputer, pemrograman, sistem informasi, dan inteligensi buatan*. Yogyakarta: Andi.
- Purwanto, A., & Tawar, T. (2023). *Investigating the role of the use of computer hardware, software and lecturer involvement on online universities student satisfaction*. *Universal Journal of Science and Technology*, 3(1), 1–13. <https://ujost.org/index.php/journal/article/view/132>
- Silalahi, L. M., Simanjuntak, I. U. V., Budiyanto, S., & Rochendi, A. D. (2023). *Computer hardware and software education for teacher's office of Insan Mulia Early Childhood Education School Tangerang*. *Journal of Innovation and Community Engagement*, 4(4), 232–240. <https://journal.maranatha.edu/index.php/ice/article/view/7313>
- Sutanta, E. (2019). *Sistem operasi: Konsep dan implementasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tantra, D. K. (2020). *Teknologi informasi dan komunikasi untuk pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Lampiran 10. Instrumen Uji Ahli

a. Instrumen Ahli Isi

No	Indikator Penilaian	Skala Penelitian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					
2	Cakupan isi literasi dasar					
3	Keakuratan isi					
4	Kesesuaian bahasa dan istilah					
5	Mulai membaca tulisan					
6	Mengenal lambang huruf					
7	Menulis kata dan kalimat pendek					
8	Mendengarkan cerita yang panjang					
9	Mengajukan pertanyaan sesuai dengan topik					
10	Menentukan bunyi dengan menggunakan huruf					

b. Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No	Indikator Penilaian	Skala Penelitian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian layout dan proporsi					
2	Kemudahan berpindah antar bagian					
3	Warna dan kontras yang nyaman					
4	Media mendukung interaksi pengguna					
5	Kejelasan ilustrasi dan animasi					
6	Keseragaman desain antar halaman					
7	Visual mendukung pemahaman materi					
8	Dapat digunakan di berbagai perangkat					
9	Panduan dalam media jelas dan membantu					
10	Media langsung menuju konten pembelajaran					

c. Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

No	Indikator	Skala Penelitian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian indikator dengan KD					
2	Tujuan pembelajaran sesuai dengan <i>audience</i> , <i>behavior</i> , <i>condition</i> , dan <i>degree</i>					
3	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator					
4	Penyampaian materi sesuai sintaks model pembelajaran					
5	Kesesuaian contoh-contoh					
6	Kemenarikan materi dalam memotivasi					
7	Latihan soal untuk pemahaman konsep					
8	Memberikan kesempatan siswa untuk belajar mandiri					
9	Kejelasan umpan balik					
10	Soal yang disajikan sesuai dengan indikator pembelajaran					

d. Instrumen Uji Perorangan dan Kelompok Kecil

No	Indikator	Skala Penelitian				
		1	2	3	4	5
1	Kemenarikan tampilan media pembelajaran					
2	Kemudahan penggunaan media					
3	Keterbacaan teks					
4	Kejelasan gambar					
5	Kejelasan suara					
6	Kemudahan pemahaman materi					
7	Kejelasan contoh-contoh materi					
8	Materi memudahkan siswa menjawab kuis					
9	Media dapat memotivasi siswa dalam belajar					
10	Media dapat memudahkan siswa belajar					

Lampiran 11. Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Responden	Pretest	Postest
1	45	70
2	48	72
3	50	74
4	52	75
5	53	76
6	54	77
7	55	78
8	56	79
9	57	80
10	58	81
11	58	82
12	59	83
13	60	84
14	60	85
15	61	85
16	62	86
17	62	87
18	63	88
19	64	88
20	65	89
21	65	90
22	66	90
23	67	91
24	68	92
25	69	93
26	70	94
27	71	95
28	72	96
29	73	97
30	74	98

Lampiran 12. Jadwal Penelitian

JADWAL PENELITIAN

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan Tahun 2025											
		Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Ags	Sep	Okt	Nov	Des
1	Konsultasi Judul Proposal & Studi Pendahuluan	■	■										
2	Bimbingan Draft Proposal Tahap 1 Bab 1	■	■	■	■								
3	Bimbingan Bab 2 Kajian Teori		■	■	■	■							
4	Bimbingan Bab 3 Metode Penelitian			■	■	■							
5	Bimbingan Draft Proposal Tahap 2 (Revisi)			■	■	■	■						
6	Finalisasi Pembimbing 1 dan 2			■	■	■	■	■					
7	Pendaftaran Ujian/Seminar Proposal			■	■	■	■	■	■				
8	Ujian Proposal & Revisi			■	■	■	■	■	■	■			
9	Penyusunan & Uji Coba Instrumen Penelitian			■	■	■	■	■	■	■			
10	Penelitian di lapangan			■	■	■	■	■	■	■	■		
11	Pembuatan Produk			■	■	■	■	■	■	■	■	■	
12	Analisis Data Hasil Penelitian			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
13	Ujian Kelayakan & Submit Artikel Jurnal Sinta			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
14	Pembuatan Bab 4			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
15	Bimbingan dan revisi Bab 4			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
16	Penyusunan Laporan Hasil Penelitian			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
17	Pendaftaran Seminar Hasil Penelitian			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		Waktu Pelaksanaan Tahun 2026											
18	Ujian Seminar Hasil Penelitian dan Revisi	■	■										
19	Pembuatan dan Bimbingan Bab 5	■	■	■									
20	Penyusunan skripsi lengkap	■	■	■	■								

21	Bimbingan dan revisi Bab 5													
22	Pendaftaran Ujian Skripsi													
23	Ujian Skripsi & Revisi													
24	Legalisasi, Cek Turnitin & Artikel Publikasi													
25	Pendaftaran Yudisium & Wisuda													

