



Lampiran 1. Surat Permohonan Pengambilan Data



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,
SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja Bali
Laman: <http://tik.undiksha.ac.id>

Nomor : 686/UN48.11.1/KM/2025

Singaraja, 14 Maret 2025

Perihal : Surat Permohonan Pengambilan Data

Yth. Kepala SMK Negeri 1 Negara
di tempat

Dengan hormat, sehubungan dengan proses penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, maka melalui surat ini kami mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan data yang terkait dengan data yang dibutuhkan.

Adapun mahasiswa yang akan melakukan pengambilan data seperti tersebut di bawah ini.

Nama : I Kadek Diwa Anjapuryana

NIM : 2215051015

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan : Teknik Informatika

Judul Penelitian : Pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Bahasa Bali untuk Generasi Muda

Data Yang dibutuhkan : Data terkait modul ajar, capaian pembelajaran (CP) dan kalender akademik

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

Wakil Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik,
Made Windu Antara Kesiman
NIP.198211112008121001

Lampiran 2. Pernyataan Disposisi Permohonan Data

LEMBAR DISPOSISI			
Indeks :	Kode 400	No Urut 105	Tgl Surat diterima 20-3-2025
Perihal Isi Ringkas :	Surat Permohonan Pengambilan Data		
Asal surat UNDIKSMA	Tanggal 19-3-2025	Nomor 686/UN48.11.1/KM	Lampiran
Diajukan / Diteruskan Kepada :	Instruksi / Informasi		
Uth. wa Hame	Untuk referensi		

Lampiran 3. Hasil Wawancara dengan Guru Bahasa Bali

Hasil Wawancara Guru

Responden Guru : I Putu Widhi Astika, S.Pd.

Hari/Tanggal : Kamis, 20 Maret 2025

Peneliti : Perkenalkan saya Diwa Anjapuryana mahasiswa Undiksha dari Prodi Pendidikan Teknik Informatika. Adapun maksud dan tujuan saya yaitu melakukan wawancara untuk mendapatkan informasi terkait pembelajaran bahasa Bali.

Narasumber : Nggih dik.

Peneliti : Apa saja kendala dalam pembelajaran Bahasa Bali saat ini, Pak?

Narasumber : Kendalanya itu bisa dari berbagai aspek, terutama media dan motivasi belajar siswa. Kalau dari media, sebenarnya tergantung mata pelajarannya juga. Media dari guru sih bisa disiasati, tapi dari siswa jelas ada kendala, misalnya dalam membawa bahan atau memanfaatkan HP mereka untuk belajar.

Peneliti : Apa yang menjadi kendala utama pada siswa dalam belajar Bahasa Bali?

Narasumber : Banyak siswa yang belum memahami Bahasa Bali dengan baik. Walaupun mereka punya HP, tapi masih belum bisa mencari materi dari internet atau membaca buku dengan baik. Motivasi belajar mereka juga kurang karena menganggap Bahasa Bali tidak punya prospek kerja yang menjanjikan.

Peneliti : Jadi, permasalahan utama bukan hanya pada mata pelajaran Bahasa Bali?

Narasumber : Ya, masalahnya bukan hanya di Bahasa Bali, tapi hampir di semua mata pelajaran. Siswa sekarang kurang memiliki keinginan untuk belajar. Ini bukan hanya masalah minat, tapi lebih ke arah motivasi dan kesadaran belajar mereka sendiri.

Peneliti : Bagaimana dengan sumber belajar yang Bapak gunakan?

Narasumber : Sumber belajar utama masih dari buku paket. Untuk media interaktif atau pengembangan digital biasanya menggunakan PPT, Canva, Quizizz, tantangannya dulu adalah koneksi internet. Tapi sekarang

paket data bukan jadi kendala besar lagi. Tantangan utamanya adalah bagaimana meningkatkan motivasi siswa untuk menggunakan media tersebut secara aktif.

Peneliti : Materi apa yang paling sulit diajarkan dan dipahami siswa?

Narasumber : Bagi guru, materi seperti “paribasa” cukup sulit disampaikan. Sedangkan bagi siswa, materi yang berhubungan dengan berbicara dan menulis itu yang paling menantang, terutama kalau mereka tidak benar-benar tertarik.

Peneliti : Kalau aplikasi pembelajaran dikembangkan, fitur apa yang perlu ditonjolkan?

Narasumber : Sebaiknya aplikasinya bisa menjadi satu media terpadu. Semua materi bisa diakses di satu tempat. Selama ini sumbernya masih terpisah-pisah. ada yang di YouTube, ada di situs lain. Kalau bisa dikumpulkan dalam satu aplikasi, itu akan sangat membantu.

Peneliti : Bagaimana dengan desain dan fiturnya?

Narasumber : UI-nya (user interface) harus sederhana dan menarik. Untuk kuis, model seperti “Quizizz” itu bagus karena ada unsur gamifikasinya.

Peneliti : Kalau untuk uji coba aplikasi, sebaiknya dilakukan di berapa kelas?

Narasumber : Idealnya mulai dari uji terbatas dulu, bisa di satu kelas seperti kelas 10, lalu dilanjutkan dengan uji kelompok kecil, dan akhirnya uji kelompok besar untuk mengetahui efektivitas aplikasi secara menyeluruh.

Peneliti : Baik saat ini cukup bapak, nanti bila ada yang perlu diperjelas mungkin saya ke SMK Negeri 1 Negara lagi atau menghubungi bapak melalui WA.

Narasumber : Nggih silahkan dik, nanti sampaikan saja jika ada yang diperlukan lagi.

Peneliti : Baik Bapak, terima kasih sudah memfasilitasi dan maaf sebelumnya jika sudah menyita waktu Bapak.

Hasil Wawancara Guru

Responden Guru : I Putu Ady Setya Mahardika, S.Pd.

Hari/Tanggal : Kamis, 20 Maret 2025

Peneliti : Perkenalkan saya Diwa Anjapuryana mahasiswa Undiksha dari Prodi Pendidikan Teknik Informatika. Adapun maksud dan tujuan saya yaitu melakukan wawancara untuk mendapatkan informasi terkait pembelajaran bahasa Bali.

Narasumber : Iya dik.

Peneliti : Apakah selama ini pembelajaran Bahasa Bali mengalami kendala?

Narasumber : Iya, ada kendala. Kendala tersebut berasal dari sisi teknologi maupun materi. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan fasilitas seperti LCD. Kadang ketika saya sudah siapkan bahan ajar menggunakan LCD, ternyata LCD di sekolah tidak tersedia.

Peneliti : Apa tantangan utama dalam memotivasi siswa dalam belajar Bahasa Bali?

Narasumber : Tantangan utamanya adalah perkembangan teknologi yang cepat. Tidak semua sekolah memiliki fasilitas yang mendukung. Selain itu, siswa sekarang hidup di zaman modern sehingga mereka kurang terbiasa dengan Bahasa Bali halus atau *angguh-ungguh basa*. Mereka juga jarang membaca bahan berbahasa Bali, dan kamus Bahasa Bali pun tidak semudah kamus Bahasa Inggris dalam penggunaannya.

Peneliti : Apa materi yang paling sulit untuk diajarkan dalam Bahasa Bali?

Narasumber : Yang paling sulit adalah *angguh-ungguh basa*, yaitu penggunaan tingkat tutur bahasa. Ini karena siswa lahir di era modern dan tidak terbiasa dengan bahasa halus. Mereka cenderung salah menempatkan kata-kata, atau justru menggunakan Bahasa Bali kasar dalam konteks formal.

Peneliti : Apakah diperlukan pengembangan media pembelajaran baru?

Narasumber : Sangat perlu. Misalnya, bisa dikembangkan media berbasis game atau aplikasi dialog interaktif. Dalam aplikasi itu, siswa bisa memilih

skenario seperti guru dan murid berbicara, lalu muncul contoh percakapannya. Ini bisa membantu siswa terbiasa menggunakan Bahasa Bali dengan konteks yang benar.

Peneliti : Media seperti apa yang ideal menurut Bapak?

Narasumber : Media yang ideal itu bisa berupa aplikasi offline, agar tidak bergantung pada kuota internet. Misalnya, game edukatif yang melibatkan percakapan antar tokoh, kartu kosa kata, atau permainan kata-kata. Ini akan merangsang siswa untuk memahami dan menggunakan Bahasa Bali dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Peneliti : Apakah siswa jarang menggunakan Bahasa Bali dalam kehidupan sehari-hari?

Narasumber : Iya, jarang. Ketika pun digunakan, biasanya hanya Bahasa Bali biasa, bukan yang halus. Mereka takut salah dan dianggap tidak sopan. Ketakutan ini membuat mereka enggan mencoba.

Peneliti : Apakah Bapak melihat tren Bahasa Bali semakin tersisih?

Narasumber : Iya, semakin lama semakin tersisih. Mereka lebih fokus belajar Bahasa Inggris karena dianggap lebih bermanfaat untuk masa depan. Bahasa Bali dianggap kurang memberikan peluang, kecuali jika memang siswa berniat menjadi penekun atau akademisi Bahasa Bali.


Peneliti : Baik, Bapak. Untuk saat ini cukup. Jika nanti ada hal yang perlu saya konfirmasi lebih lanjut, saya mungkin akan datang kembali ke SMK Negeri 1 Negara atau menghubungi Bapak melalui WhatsApp.

Narasumber : Nggih, silakan. Kalau ada yang masih perlu ditanyakan atau diperlukan tambahan data, sampaikan saja. Saya siap membantu.

Peneliti : Terima kasih banyak atas waktu dan kesediaan Bapak dalam wawancara ini. Mohon maaf apabila ada kekeliruan atau sudah mengganggu waktu Bapak.

Narasumber : Sama-sama dik. Tidak masalah. Semoga wawancara ini bermanfaat untuk penelitian yang sedang dikerjakan. Sukses selalu, ya.

Lampiran 4. Angket Peserta Didik



AYO BELAJAR

Basita Paribasa Bali

Survei Kebutuhan Pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis Android untuk Pembelajaran Basita Paribasa Bali melalui Permainan Kuis Dua Pemain (QuizDuel)

Halo!
 Terima kasih telah bersedia mengisi survey ini.
 Survey ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan dan minat siswa dalam menggunakan aplikasi mobile sebagai media pembelajaran Basita Paribasa Bali. Jawaban Anda akan sangat membantu dalam pengembangan aplikasi ini agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa.

Pantajuk Pengisian:
 Jawaban yang Anda berikan akan bersifat rahasia dan hanya digunakan untuk keperluan penelitian.
 Pilih jawaban yang paling sesuai dengan pendapat Anda.
 Jika ada pertanyaan terbuka, silakan isi dengan pendapat Anda secara jujur.

* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

Nama *

Email *

Kelas *

Pilih

Jenis Kelamin *

Laki - Laki

Perempuan

Apa jenis smartphone yang Anda gunakan? *

Android

Ios (iPhone)

Tidak memiliki smartphone

Yang lain: _____

Lama penggunaan smartphone dalam sehari *

< 1 jam

1 - 2 jam

2 - 4 jam

> 4 jam

Jika Anda menggunakan Android, versi Android berapa yang Anda gunakan?
 (Bisa dilihat di Pengaturan > Tentang Ponsel > Informasi Perangkat Lunak)

Android 8 (Oreo)

Android 9 (Pie)

Android 10

Android 11

Android 12

Android 13

Android 14 atau lebih baru

Tidak tahu

Berikutnya
Kosongkan formulir

Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran

Apakah Anda pernah menggunakan aplikasi mobile untuk belajar? *

Ya

Tidak

Jika ya, aplikasi apa yang pernah Anda gunakan untuk belajar? *
 (Contoh: Ruangguru, Quipper, YouTube, Google Classroom, dll)

Jawaban Anda

Seberapa setuju Anda bahwa aplikasi mobile dapat membantu dalam pembelajaran? *

Sangat Setuju

Setuju

Ragur-ragu

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

Kembali
Berikutnya
Kosongkan formulir

Kebutuhan dan Pandangan terhadap Basita Paribasa Bali

Seberapa sering Anda menggunakan Bahasa Bali dalam kehidupan sehari-hari? *

Selalu

Sering

Kadang - kadang

Jarang

Tidak pernah

Bagaimana tingkat pemahaman Anda terhadap Bahasa Bali? *

Sangat baik

Baik

Cukup

Kurang

Tidak paham sama sekali

Menurut Anda, apakah pembelajaran Bahasa Bali itu penting? *

Sangat penting

Penting

Cukup penting

Kurang penting

Tidak penting

Apakah Anda mengetahui apa itu Basita Paribasa Bali?

Ya

Tidak

Seberapa sulit Anda memahami materi Basita Paribasa Bali?

Sangat Sulit

Sulit

Cukup

Mudah

Sangat Mudah

Metode apa yang menurut Anda paling efektif untuk belajar Basita Paribasa Bali? *
 (Boleh pilih lebih dari satu)

Metode apa yang menurut Anda paling efektif untuk belajar *Basita Paribasa Bali*? *
(Boleh pilih lebih dari satu)

Buku cetak

Video pembelajaran

Aplikasi mobile

Kelas langsung dengan guru

Media sosial (Instagram, TIKTok, YouTube)

Game Pembelajaran

Yang lain: _____

Menurut Anda, apakah pembelajaran *Basita Paribasa Bali* akan lebih menarik jika menggunakan aplikasi mobile? *

Ya

Tidak

Mungkin

Tidak Tahu

Apakah Anda tertarik untuk menggunakan aplikasi tersebut jika tersedia? *

Ya

Tidak

Mungkin

Menurut Anda, bagaimana cara agar pembelajaran *Basita Paribasa Bali* menjadi lebih menarik bagi generasi muda? *

Jawaban Anda _____

Apakah Anda memiliki saran untuk pengembangan aplikasi pembelajaran *Basita Paribasa Bali* ini? *

Jawaban Anda _____

Kosongkan formulir

Kebutuhan Fitur Aplikasi Mobile untuk Game Kuis Dua Pemain (QuizDuel) dalam Pembelajaran *Basita Paribasa Bali*

Apakah Anda suka bermain game kuis (quiz) di HP? *

Ya

Tidak

Apakah Anda pernah bermain game kuis berduel/duel dengan teman? *

Ya

Tidak

Seberapa tertarik kamu jika ada game kuis dua pemain (QuizDuel) yang isinya tentang pembelajaran *Basita Paribasa Bali*? *

Sangat Tertarik

Tertarik

Biasa Saja

Tidak Tertarik

Menurut Anda, fitur apa saja yang ingin Anda lihat di dalam game kuis edukatif dua pemain ini? *
(Boleh pilih lebih dari satu)

Materi pembelajaran sebelum bermain

Mode duel lawan teman

Kuis acak tentang *paribasa Bali*

Ranking skor pemain

Waktu tanding (timer)

Yang lain: _____

Apakah Anda tertarik untuk menggunakan aplikasi tersebut jika tersedia? *

Ya

Tidak

Mungkin

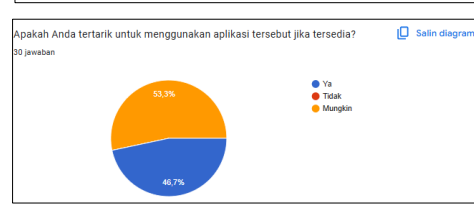
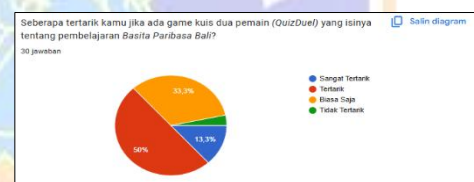
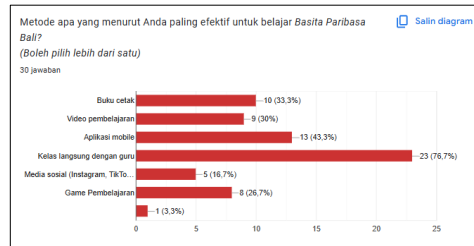
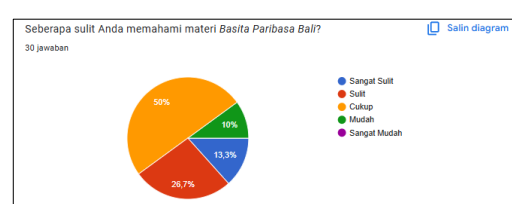
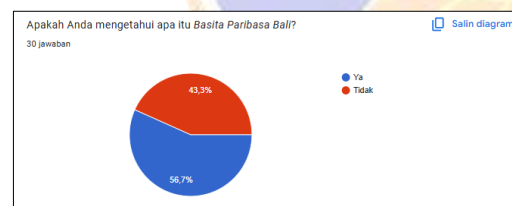
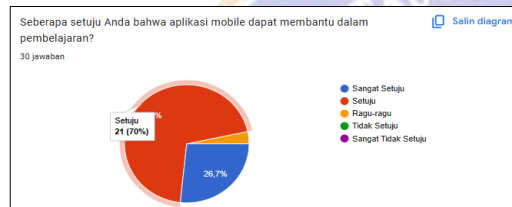
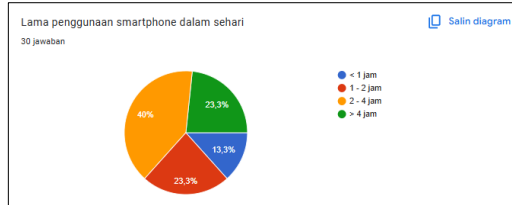
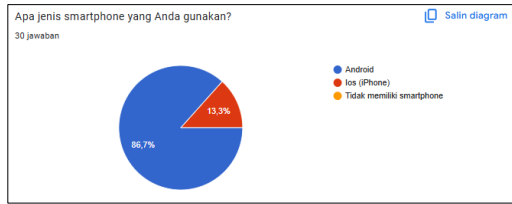
Menurut Anda, bagaimana cara agar pembelajaran *Basita Paribasa Bali* menjadi lebih menarik bagi generasi muda? *

Jawaban Anda _____

Apakah Anda memiliki saran untuk pengembangan aplikasi pembelajaran *Basita Paribasa Bali* ini? *



Lampiran 5. Hasil Angket Pesert Didik



Menurut Anda, bagaimana cara agar pembelajaran *Basita Paribasa Bali* menjadi lebih menarik bagi generasi muda?

30 jawaban

Perbanyak tampilan unik

memakai quis

Mengikuti perkembangan zaman dengan membawakan materi melalau teknologi atau buat menjadi website yang memiliki dan menjelaskan materi bahasa bali dan aksara bali

ubah mnjd sebuah game yg seru

Libatkan lomba puisi, pidato berbahasa Bali,

Mungkin lebih ke Isi kuis yang menarik supaya siswa lebih tertarik dengan kuis

Mungkin pembelajarannya lebih menarik lagi

Menggunakan,video,gambar atau animasi untuk membantu memahami basita paribasa bali

kita harus menombankan atau menenalkan barista naribasa kenada nenerasi?muda

Apakah Anda memiliki saran untuk pengembangan aplikasi pembelajaran *Basita Paribasa Bali* ini?

30 jawaban

tidak

Tidak

Tidak

Jangan di beri waktu

Bisa menamabahkan penerjemah bali ke indonesia atau sebalik nya dan juga memiliki materi lengkap tentang aksara bali

di buat lebih muda

Pastikan antarmuka pengguna yang intuitif dan mudah digunakan, sehingga pengguna dapat fokus pada pembelajaran.

Saya tidak memiliki saran



UNDIKSHA

Lampiran 6. Capaian Pembelajaran (CP)

CAPAIAN PEMBELAJARAN DAN ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN MUATAN LOKAL BAHASA BALI FASE E

I. IDENTITAS SEKOLAH

Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Negara

Tahun Pelajaran : 2024-2025

Fase : E

II. CAPAIAN PEMBELAJARAN FASE E

Deskripsi CP Fase E (Kelas X SMA/ SMK)

Pada akhir fase E, peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan, konteks sosial, akademis, dan dunia kerja. Peserta didik secara kritis dan kreatif mampu *memahami, mengaplikasi, menganalisis, mengevaluasi, atau mencipta* informasi dari berbagai tipe teks tentang topik yang beragam: *Anggah Ungguhing Basa, Pidarta, Wacana Singkat Berbahasa Bali, Puisi Bali Modern, Sekar Alit (Durma, Dangdang Gula, Pangkur), Cerpen, Paribasa Bali (Sesonggan, Sesenggakan, Sloka, Sesapan), Aksara Bali dalam berbagai media*. Peserta didik mampu *menyintesis, memanipulasi, presisi, artikulasi* gagasan dan pendapat dari berbagai sumber. Peserta didik mampu berpartisipasi aktif dalam diskusi dan debat. Peserta didik mampu menulis berbagai teks untuk merefleksi menyampaikan pendapat dan mempresentasikan serta menanggapi informasi nonfiksi dan fiksi secara mandiri kritis, dan etis.

Fase E berdasarkan Elemen

Elemen Menyimak
Di akhir fase E, Elemen menyimak peserta didik secara kritis dan kreatif mampu memahami, mengaplikasi, menganalisis, mengevaluasi, mencipta informasi berupa gagasan, pikiran, perasaan, pandangan, arahan atau pesan yang akurat dari menyimak berbagai wacana sastra dan non sastra dalam bentuk monolog, dialog, dan gelar wicara.

<p>Elemen Membaca & Memirsa</p>
<p>Di akhir fase E, Elemen membaca dan memirsa peserta didik secara kritis dan kreatif mampu memahami, mengaplikasi, menganalisis, mengevaluasi, mencipta informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan dari teks deskripsi, laporan, narasi, rekontruksi, eksplanasi, eksposisi, dan diskusi, dari teks visual dan audio visual untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat. Peserta didik mampu menyintesis, memanipulasi, presisi artikulasi informasi untuk mengungkapkan gagasan dan perasaan simpati, peduli, empati dan/atau pendapat pro kontra dari teks visual dan audiovisual secara kreatif. Peserta didik menggunakan sumber lain untuk menilai akurasi dan kualitas data serta membandingkan isi teks.</p>
<p>Elemen Berbicara dan Mempresentasikan</p>
<p>Di akhir fase E, Elemen berbicara dan mempresentasikan peserta didik mandiri, kritis dan etis mampu mengolah dan menyajikan gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan untuk tujuan pengajuan usul, perumusan masalah, dan solusi dalam bentuk monolog, dialog, dengar wicara secara logis, runtut, kritis, dan kreatif. Peserta didik mampu menyintesis, memanipulasi, presisi, artikulasi ungkapan sesuai dengan norma kesopanan dalam berkomunikasi. Peserta didik berkontribusi lebih aktif dalam diskusi dengan mempersiapkan materi diskusi, melaksanakan tugas dan fungsi dalam diskusi. Peserta didik mampu mengungkapkan simpati, empati, peduli, perasaan, dan penghargaan secara kreatif dalam bentuk teks fiksi dan nonfiksi multimedial.</p>
<p>Elemen Menulis</p>
<p>Di akhir fase E, Elemen menulis peserta didik mandiri, kritis dan etis mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan dalam bentuk teks informasional dan/atau fiksi. Peserta didik mampu menyintesis, memanipulasi, presisi, artikulasi teks eksposisi hasil penelitian dan teks fungsional dunia kerja. Peserta didik mampu mengalihbahasakan satu teks ke teks lainnya untuk tujuan ekonomi kreatif. Peserta didik mampu menerbitkan hasil tulisan di media cetak maupun digital.</p>

Lampiran 7. Modul Ajar

MODUL AJAR BERDIFERENSIASI DENGAN IMPLEMENTASI KSE

Satuan Pendidikan	: SMK Negeri 1 Negara
Mata Pelajaran	: Bahasa Bali
Kelas/ Fase /Semester	: X/ E /Genap
Materi	: Paribasa Bali (Sesonggan, Sesenggakan, Sloka, Sesapan)
Alokasi Waktu	: 2 X 45 menit (90 menit)

A. ANALISIS KEBUTUHAN BELAJAR MURID

a. Kesiapan Belajar

Survei dilakukan terkait dengan kesiapan belajar murid dalam mengikuti pembelajaran tatap muka (luring) melalui *link Google Form*. Survei dilakukan terhadap murid kelas X....Tahun Pelajaran 2024/2025 yang terdiri atas....orang murid. Survei dilakukan berdasarkan beberapa indikator yang dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 1. Kesiapan Pembelajaran Murid

No	Indikator Kesiapan Belajar	Ketersediaan	
		Terpenuhi	Tidak Terpenuhi
1.	Ada HP/laptop yang mendukung		
3.	Ketersediaan kuota atau paketan internet		
4.	Memiliki buku penunjang bahasa Bali “ <i>Kerthi Basa</i> ” kelas X atau sumber belajar lainnya		

Berdasarkan hasil survei di atas, dapat disimpulkan bahwa semua murid siap untuk mengikuti pembelajaran di kelas.

b. Minat Belajar

Data minat belajar diperoleh dari hasil survei yang dilaksanakan di awal semester melalui asesmen diagnostik non kognitif. Hasil survei ini penting untuk tagihan dalam penilaian tugas proyek pembelajaran yang akan diberikan pada mata pelajaran bahasa Bali yaitu materi Paribasa Bali (Sesonggan, Sesenggakan, Sloka, Sesapan). Mengingat begitu bervariasinya minat murid,

maka akan dilakukan **diferensiasi produk** terhadap tagihan tugas murid sesuai minatnya dari hasil survei yang dilakukan.

c. Profil Belajar

Profil belajar murid yang dianalisis adalah gaya belajar murid, yang meliputi gaya belajar auditori, visual, dan kinestetik. Berdasarkan hasil analisis terhadap angket yang disebar, ditemukan kecenderungan gaya belajar murid untuk gaya belajar auditori sebanyak....orang, gaya belajar visual sebanyak....orang, dan gaya belajar kinestetik sebanyak....orang (tes gaya belajar dilakukan secara online melalui link <https://akupintar.id/tes-gaya-belajar>. Adapun pemetaan hasil gaya belajar murid kelas X....dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Profil Belajar Murid	Gaya Belajar Auditori	Gaya Belajar Visual	Gaya Belajar Kinestetik
	1. Putu 2. Made 3. Nyoman	1.	1.

Berdasarkan pemetaan profil belajar murid tersebut maka akan dilakukan pembelajaran dengan strategi diferensiasi, yaitu :

1) Diferensiasi Konten

Sumber belajar yang disediakan tidak hanya berupa teks/ bahan bacaan, tetapi juga video pembelajaran yang menyajikan audio visual, serta di dalam berdiskusi guru menjadi fasilitator dan memberikan langsung elaborasi pemahaman materi yang sedang dipelajari.

2) Diferensiasi Proses

Di dalam proses pembelajaran akan dilakukan belajar secara kelompok, dimana guru akan memberikan lebih banyak bantuan pada kelompok yang mengalami kendala dalam berdiskusi menghasilkan pemecahan masalah. Demikian pula dalam menyelesaikan tugas proyek yang diberikan, murid diberikan kebebasan untuk berkreasi sesuai minatnya.

3) Diferensiasi Produk

Tagihan yang diminta untuk penilaian dalam tugas proyek diberikan kebebasan sesuai dengan minat murid. Murid bisa menyajikan dalam bentuk laporan tertulis, poster, media presentasi, rekaman audio, rekaman video, dan lain sebagainya.

B. IMPLEMENTASI KOMPETENSI SOSIAL & EMOSIONAL DALAM PEMBELAJARAN

a. Kegiatan Rutin (KSE: Kesadaran Diri)

- 1) Kegiatan awal rutin saat memulai pembelajaran. Kegiatan rutin ditujukan untuk membangun suasana pembelajaran kondusif yang diawali dengan berdoa. Melalui berdoa murid akan lebih tenang dan fokus dalam mengikuti pembelajaran.
- 2) Guru dan murid mempersiapkan diri, baik secara fisik dan mental. Guru memastikan murid dan dirinya sudah tenang dan fokus dengan mengambil nafas dalam panjang dan mengeluarkan nafas perlahan-lahan.

b. Ice Breaking Teknik STOP (KSE : Kesadaran Diri & Manajemen diri-Mengenali Perasaan Diri)

- 1) Guru mengajak murid untuk melakukan Teknik STOP dengan panduan video pada link <https://www.youtube.com/watch?v=eCMqo5iUbIE>. Selanjutnya Guru memutar musik relaksasi dan mengajak murid untuk mengenali perasaan diri.
- 2) Guru menanyakan perasaan murid setelah melakukan Teknik STOP, dengan meminta pendapat murid secara lisan untuk menggambarkan perasaannya.

c. Bekerja Kelompok (KSE: Keterampilan Berelasi-Kerjasama dan Resolusi Konflik, dan juga Kesadaran Sosial-Empati)

- 1) Kerja sama dalam kelompok akan memunculkan banyak aktivitas yang dikerjakan dengan cara kolaborasi.
- 2) Jika ada murid yang mengeluh dengan siapa teman sekelompoknya, maka guru akan menyampaikan bahwa kita harus mampu beradaptasi bekerja sama dengan orang yang berbeda-beda.
- 3) Guru mendorong kekuatan murid mengenali kekuatan, berempati, dan saling menghargai untuk mencapai tujuan bersama yang diharapkan.

d. Presentasi (KSE: Pengambilan Keputusan yang Bertanggung Jawab, dan juga KSE: Kesadaran Sosial-Empati)

Ketika kegiatan presentasi akan ada saatnya teman berbicara di depan kelas dan murid yang lain mendengarkan. Kemudian murid lain kemungkinan

menanggapi atau memberikan pertanyaan terhadap murid yang sedang presentasi.

e. Refleksi (KSE : Kesadaran Diri – Mengenal Perasaan dan Minat)

Apakah bagian yang paling menarik dari pembelajaran hari ini? Mengapa?

Tantangan apa yang masih kamu temui dalam mempelajari materi hari ini?

Bagaimana kamu akan berlatih untuk mengatasi tantangan tersebut?

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Gotong royong
2. Bernalar kritis
3. Kreatif

D. METODE PEMBELAJARAN

- a. Model : *Problem Based Learning*
- b. Metode : Diskusi, Penugasan, dan Presentasi.

E. Media Pembelajaran, Alat/Bahan, dan Sumber Belajar

Media	Alat/Bahan	Sumber Belajar
1) Whatsapp	1) Laptop	1) Modul ajar bahasa Bali kelas X:
2) Youtube	2) Handphone	Paribasa Bali
3) Slide pembelajaran	3) Lain-lain	2) Pembelajaran yang bersumber dari youtube
4) Video/simulasi pembelajaran, lembar kerja peserta didik (LKPD)		3) Lingkungan di sekitar peserta didik
5) Media lain yang relevan		4) Artikel/ bahan ajar dari internet yang relevan
		5) Buku Paket Bahasa Bali Kelas X “Kerthi Basa”

F. TUJUAN PEMBELAJARAN DAN ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN TUJUAN PEMBELAJARAN (TP)

1. Peserta didik secara kritis dan kreatif mampu menganalisis Paribasa Bali (Sesonggan, Sesenggakan, Sloka, Sesapan) yang terdapat dalam video lagu pop Bali.

2. Peserta didik mampu secara mandiri maupun kelompok kritis dan etis berbicara dan mempresentasikan serta menyintesis gagasan, pikiran, pandangan mengenai Paribasa Bali (Sesonggan, Sesenggakan, Sloka, Sesapan) yang ditemukan dalam video lagu pop Bali.
3. Peserta didik secara mandiri, kritis dan etis mampu mencipta dialog atau wacana yang berisikan Paribasa Bali (Sesonggan, Sesenggakan, Sloka, Sesapan).

ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)

1. Setelah menyimak video lagu Pop Bali, peserta didik secara kritis dan kreatif mampu menganalisis Paribasa Bali (Sesonggan, Sesenggakan, Sloka, Sesapan) yang terdapat dalam video tersebut.
2. Peserta didik mampu secara mandiri maupun kelompok berbicara dan mempresentasikan serta menyintesis gagasan, pikiran, pandangan mengenai Paribasa Bali (Sesonggan, Sesenggakan, Sloka, Sesapan) yang ditemukan dalam video lagu Pop Bali.
3. Peserta didik secara mandiri maupun kelompok, kritis dan etis mampu menulis serta memanipulasi gagasan, pikiran berupa dialog atau wacana yang berisikan Paribasa Bali (Sesonggan, Sesenggakan, Sloka, Sesapan).
4. Peserta didik secara mandiri maupun kelompok, kritis dan etis mampu mengaplikasikan dialog atau wacana yang berisikan Paribasa Bali (Sesonggan, Sesenggakan, Sloka, Sesapan) menjadi sebuah film pendek

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1

Kegiatan Pendahuluan (10 menit)	
<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam “Om Swastyastu” dan Selamat Pagi. • Murid yang hadir dalam kelas memberikan balasan salam kepada guru. • Guru melakukan absensi dengan menanyakan siapa yang tidak hadir pada hari itu di kelas. • Guru mengajak murid untuk melakukan Teknik STOP dengan panduan video pada link https://www.youtube.com/watch?v=eCMqo5iUbIE. Selanjutnya Guru memutar musik relaksasi dan mengajak murid untuk mengenali perasaan diri. • Guru menanyakan perasaan murid setelah melakukan Teknik STOP, dengan meminta pendapat murid secara lisan untuk menggambarkan perasaannya. (KSE : Kesadaran diri & Manajemen diri -Mengenali Perasaan Diri) • Guru juga mengingatkan kesepakatan kelas yang sudah disepakati, yaitu semua turut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi yang akan diajarkan dengan menampilkannya di <i>slide</i> pembelajaran yang ditampilkan di depan kelas. • Murid diberikan kesempatan bertanya sebelum pembelajaran lebih lanjut 	
Kegiatan Inti (70 menit)	
Sintaks Model Pembelajaran Berbasis Masalah (<i>Problem Based Learning</i>).	
<p>Tahap 1.</p> <p>Mengorientasi murid pada masalah</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyimak lagu Pop Bali “Belog Magandong Sri Aditya” dalam bentuk video youtube melalui link berikut. https://www.youtube.com/watch?v=sLvcrMgatUw • Murid diminta untuk menyampaikan pendapatnya terhadap video lagu Pop Bali tersebut (KSE : Kesadaran Diri -Pengelolaan Emosi dan Fokus) • Guru tidak membenarkan atau menyalahkan pendapat murid, namun mengajak murid untuk berdiskusi lebih lanjut. • Guru memotivasi murid bahwa materi yang akan dibahas merupakan materi penting, karena menyangkut keterampilan menganalisis isi dan

	<p>makna video lagu Pop Bali yang ditampilkan melalui link youtube mengenai Paribasa Bali (Sesonggan, Sesenggakan, Sloka, Sesapan)</p>
<p>Tahap 2. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Murid-murid dikelompokkan ke dalam kelompok diskusi, yang masing-masing anggota kelompok terdiri dari 4-5 orang dengan kemampuan heterogen. ● Murid dapat menganalisis Paribasa Bali (Sesonggan, Sesenggakan, Sloka, Sesapan) dalam video yang disajikan. ● Guru juga melampirkan dua bahan bacaan (sumber dari Buku Kerthi Basa dan Paribasa Bali I Nengah Tinggen), penyajian materi melalui media Youtube dan media PowerPoint. (Diferensiasi Konten).
<p>Tahap 3. Mengumpulkan informasi/ Membimbing penyelidikan</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Murid mengidentifikasi penggunaan Paribasa Bali (Sesonggan, Sesenggakan, Sloka, Sesapan) dalam video yang disajikan. ● Bersama anggota kelompoknya, murid-murid menganalisis isi dan makna video lagu Pop Bali yang ditampilkan melalui link youtube mengenai Paribasa Bali (Sesonggan, Sesenggakan, Sloka, Sesapan). ● Guru mengarahkan murid untuk berdiskusi di dalam kelompok-kelompok kecil serta mendiskusikan lembar kerja yang diberikan.
<p>individu maupun kelompok</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Diskusi kelompok kecil dilakukan dalam kelompok yang terdiri atas 4-5 orang murid, guru ada di dalam setiap kelompok kecil untuk memantau diskusi. (KSE: Keterampilan Berelasi- Kerjasama dan Resolusi Konflik). ● Murid diberi kebebasan untuk menyelesaikan lembar kerja dengan mengeksplorasi berbagai sumber belajar, bisa bacaan atau video, atau sumber lainnya. ● Guru memberikan bantuan sesuai kesulitan/kendala yang dialami masing-masing kelompok (Diferensiasi Proses).
<p>Tahap 4. Mengembangkan dan menyajikan hasil</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Murid melakukan eksplorasi terhadap bahan bacaan dan/ atau video yang dibagikan oleh guru

karya	<p>dan mendiskusikannya untuk menyelesaikan lembar kerja yang diberikan (KSE: Kesadaran Sosial-Empati)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Guru memotivasi, memfasilitasi, dan membimbing kelompok- kelompok belajar pada saat diskusi berlangsung ● Murid menuliskan hasil diskusi tentang isi dan makna yang terkandung dalam Paribasa Bali (Sesonggan, Sesenggakan, Sloka, Sesapan) ke dalam LKPD. ● Melalui bimbingan guru, masing-masing kelompok belajar menyusun rencana unjuk kerja dalam kegiatan mengaplikasikan dialog atau wacana yang berisikan Paribasa Bali (Sesonggan, Sesenggakan, Sloka, Sesapan) menjadi sebuah film pendek.
Tahap 5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	<ul style="list-style-type: none"> ● Guru membimbing murid untuk bisa menyampaikan jawaban/ hasil diskusi kelompok masing-masing melalui presentasi di kelas (KSE: Pengambilan Keputusan yang Bertanggung Jawab) ● Murid diajak untuk mengkritisi jawaban kelompok yang sedang presentasi. Murid dipersilahkan untuk melengkapi, membetulkan atau menyanggah hasil presentasi kelompok tersebut. ● Guru memberikan umpan balik dan penguatan terhadap hasil diskusi dan pemecahan masalah serta meluruskan jika terdapat miskonsepsi. ● Murid bersama guru membuat simpulan hasil diskusi dan diminta memperbaiki kesalahan dalam pengerjaan LKPD.
Kegiatan Penutup (10 menit)	
<p>1) Guru memandu murid melakukan refleksi dengan mengajukan pertanyaan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Apakah bagian yang paling menarik dari pembelajaran hari ini? Mengapa? b. Setelah menyimak pelajaran tadi, apakah dapat membedakan Paribasa Bali (Sesonggan, Sesenggakan, Sloka, Sesapan)? c. Menurutmu, apakah penting mempelajari materi yang disampaikan pada 	

hari ini?

- d. Tantangan apa yang masih kamu temui dalam mempelajari materi hari ini? Bagaimana kamu akan berlatih untuk mengatasi tantangan tersebut?

(KSE : Kesadaran Diri – Mengenali Perasaan dan Minat)

- 2) Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya
- 3) Guru dan murid menutup pembelajaran dengan melakukan refleksi serta diakhiri dengan berdoa dan mengucapkan salam.

Pertemuan 2

Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam “Om Swastyastu” dan Selamat Pagi.
- Murid yang hadir dalam kelas memberikan balasan salam kepada guru.
- Guru melakukan absensi dengan menanyakan siapa yang tidak hadir pada hari itu di kelas.
- Guru mengajak murid untuk melakukan Teknik STOP dengan panduan video pada link <https://www.youtube.com/watch?v=eCMqo5iUbIE>. Selanjutnya Guru memutar musik relaksasi dan mengajak murid untuk mengenali perasaan diri.
- Guru menanyakan perasaan murid setelah melakukan Teknik STOP, dengan meminta pendapat murid secara lisan untuk menggambarkan perasaannya.

(KSE : Kesadaran diri & Manajemen diri -Mengenali Perasaan Diri)

- Guru juga mengingatkan kesepakatan kelas yang sudah disepakati, yaitu semua turut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi yang akan diajarkan dengan menampilkannya di slide pembelajaran yang ditampilkan di depan kelas.
- Murid diberikan kesempatan bertanya sebelum pembelajaran lebih lanjut

Kegiatan Inti (70 menit)

Sintaks Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*).

<p>Tahap 1. Mengorientasi murid pada masalah</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyimak video yang berisikan Paribasa Bali melalui link youtube berikut. https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=qyQguQ9EkPM • Murid diminta untuk menyampaikan pendapatnya terhadap video lagu Pop Bali tersebut (KSE : Kesadaran Diri -Pengelolaan Emosi dan Fokus)
--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru tidak membenarkan atau menyalahkan pendapat murid, namun mengajak murid untuk berdiskusi lebih lanjut. • Guru memotivasi murid bahwa materi yang akan dibahas merupakan materi penting, karena menyangkut keterampilan menganalisis isi dan makna yang ditampilkan melalui link youtube mengenai Paribasa Bali (Sesonggan, Sesenggakan, Sloka, Sesapan)
Tahap 2. Mengorganisasi kan peserta didik untuk belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Murid-murid dikelompokkan ke dalam kelompok diskusi, yang masing-masing anggota kelompok terdiri dari 4-5 orang dengan kemampuan heterogen. • Murid dapat menganalisis Paribasa Bali (Sesonggan, Sesenggakan, Sloka, Sesapan) dalam video yang disajikan. • Guru juga melampirkan dua bahan bacaan (sumber dari Buku Kerthi Basa dan Paribasa Bali I Nengah Tinggen), penyajian materi melalui media Youtube dan media PowerPoint. (Diferensiasi Konten).
Tahap 3. Mengumpulkan informasi/ Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok	<ul style="list-style-type: none"> • Murid mengidentifikasi penggunaan Paribasa Bali (Sesonggan, Sesenggakan, Sloka, Sesapan) dalam video yang disajikan. • Bersama anggota kelompoknya, murid-murid menganalisis isi dan makna video lagu Pop Bali yang ditampilkan melalui link youtube mengenai Paribasa Bali (Sesonggan, Sesenggakan, Sloka, Sesapan) . • Guru mengarahkan murid untuk berdiskusi di dalam kelompok- kelompok kecil serta mendiskusikan lembar kerja yang diberikan. • Diskusi kelompok kecil dilakukan dalam kelompok yang terdiri atas 4-5 orang murid, guru ada di dalam setiap kelompok kecil untuk memantau diskusi. (KSE: Keterampilan Berelasi- Kerjasama dan Resolusi Konflik). • Murid diberi kebebasan untuk menyelesaikan lembar kerja dengan mengeksplorasi berbagai sumber belajar, bisa bacaan atau video, atau sumber lainnya. • Guru memberikan bantuan sesuai kesulitan/ kendala yang dialami masing-masing kelompok (Diferensiasi Proses).
Tahap 4. Mengembang	<ul style="list-style-type: none"> • Murid melakukan eksplorasi terhadap bahan bacaan dan/ atau video yang dibagikan oleh guru dan

<p>kan dan menyajikan hasil karya</p>	<p>mendiskusikannya untuk menyelesaikan lembar kerja yang diberikan (KSE: Kesadaran Sosial-Empati)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Guru memotivasi, memfasilitasi, dan membimbing kelompok- kelompok belajar pada saat diskusi berlangsung ● Murid menuliskan hasil diskusi tentang isi dan makna yang terkandung dalam video Paribasa Bali (Sesonggan, Sesenggakan, Sloka, Sesapan) ke dalam LKPD. ● Melalui bimbingan guru, masing-masing kelompok belajar menyusun rencana unjuk kerja dalam kegiatan mengaplikasikan dialog atau wacana yang berisikan Paribasa Bali (Sesonggan, Sesenggakan, Sloka, Sesapan) menjadi sebuah film pendek.
<p>Tahap 5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Guru membimbing murid untuk bisa menyampaikan jawaban/ hasil diskusi kelompok masing-masing melalui presentasi di kelas (KSE: Pengambilan Keputusan yang Bertanggung Jawab) ● Murid diajak untuk mengkritisi jawaban kelompok yang sedang presentasi. Murid dipersilahkan untuk melengkapi, membetulkan atau menyanggah hasil presentasi kelompok tersebut. ● Guru memberikan umpan balik dan penguatan terhadap hasil diskusi dan pemecahan masalah serta meluruskan jika terdapat miskonsepsi. ● Murid bersama guru membuat simpulan hasil diskusi dan diminta memperbaiki kesalahan dalam pengerjaan LKPD.
<p>Kegiatan Penutup (10 menit)</p>	
<ol style="list-style-type: none"> 1) Guru mengajak murid membuat kesepakatan terkait rentang waktu penyelesaian tugas melakukan aksi nyata membuat film pendek yang berisikan Paribasa Bali(Sesonggan, Sesenggakan, Sloka, Sesapan) dengan tema bebas. 2) Guru menyampaikan bahwa aksi nyata dapat disajikan dalam berbagai format, seperti teks, video, media presentasi, media poster di Canva dan lainnya (Diferensiasi Produk). 3) Guru memandu murid melakukan refleksi dengan mengajukan pertanyaan sebagai berikut: <ol style="list-style-type: none"> a. Apakah bagian yang paling menarik dari pembelajaran hari ini? Mengapa? 	

- b. Setelah menyimak pelajaran tadi, apakah dapat membedakan Paribasa Bali (Sesonggan, Sesenggakan, Sloka, Sesapan)?
- c. Menurutmu, apakah penting mempelajari materi yang disampaikan pada hari ini?
- d. Tantangan apa yang masih kamu temui dalam mempelajari materi hari ini? Bagaimana kamu akan berlatih untuk mengatasi tantangan tersebut?
- (KSE : Kesadaran Diri – Mengenali Perasaan dan Minat)
- 4) Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya
- 5) Guru dan murid menutup pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.

H. Penilaian

Aspek Penilaian	Teknik Penilaian	Instrumen Penilaian
Keterampilan	Penilaian Kinerja	Tes Unjuk Kerja

Mengetahui

Negara, 10 Juli 2024

Kepala SMA Negeri 1 Negara

Guru Mata Pelajaran Bahasa Bali

I Putu Wardana, S.Pd

NIP. 19661122 199003 1 004

I Putu Widhi Astika, S.Pd

NIP. 19930929 201903 1 021

Lampiran 8. Instrumen Uji *Black Box*

ANGKET UJI *BLACK BOX*

APLIKASI MOBILE BERBASIS ANDROID UNTUK PEMBELAJARAN *BASITA PARIBASA BALI* MELALUI PERMAINAN KUIS DUA PEMAIN (*QUIZDUEL*)

Nama :

Tanggal Pengujian :

Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom “Sesuai” atau “Tidak Sesuai” berdasarkan hasil pengujian.
- Berikan penjelasan pada kolom keterangan apabila diperlukan.

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Keterangan
A. Tampilan Awal dan Halaman Login				
1.	Aplikasi dapat dibuka dan menampilkan splash screen, lalu diarahkan ke halaman login.			
2.	Halaman login memiliki input username/ email dan password			
3.	Jika login berhasil, pengguna diarahkan ke halaman utama			
4.	Jika login gagal, muncul pesan kesalahan yang sesuai			
B. Menu Utama				
5.	Menu utama menampilkan tombol “Beranda”, “QuizDuel”, dan “Profil”			
6.	Navigasi antar menu berfungsi lancar sesuai rancangan			
C. Fitur Kuis Dua Pemain				
7.	Berhasil mengundang/menerima undangan untuk bermain <i>QuizDuel</i>			
8.	Pertanyaan kuis muncul secara acak			
9.	Sistem memberikan skor +1 untuk setiap jawaban yang benar			
10.	Pertanyaan tidak berulang dalam satu sesi kuis			
11.	Skor ditampilkan di akhir kuis			

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Keterangan
12.	Pemain dengan skor lebih tinggi dinyatakan menang			
D. Profil dan Logout				
13.	Profil menampilkan nama pengguna			
14.	Tombol logout bekerja dengan benar			
E. Stabilitas dan Keseluruhan Aplikasi				
15.	Aplikasi berjalan stabil tanpa berhenti paksa (<i>force close</i>) atau mengalami error selama penggunaan normal			

Kesimpulan :

Aplikasi Mobile Berbasis Android untuk Pembelajaran Basita Paribasa Bali melalui Permainan Kuis Dua Pemain (*QuizDuel*) ini dinyatakan* :

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak digunakan.

*(Lingkari salah satu pilihan yang sesuai dengan hasil penilaian Anda)

Kritik dan masukan :

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja,

Penilai,

.....

Lampiran 9. Instrumen Angket Ahli Isi

ANGKET UJI AHLI ISI

APLIKASI MOBILE BERBASIS ANDROID UNTUK PEMBELAJARAN BASITA PARIBASA BALI MELALUI PERMAINAN KUIS DUA PEMAIN (QUIZDUEL)

Nama :

Profesi :

Tanggal Pengujian :

Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian Anda.
- Berikan penjelasan pada kolom keterangan apabila diperlukan.

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Keterangan
A. Kesesuaian Materi				
1.	Materi <i>Basita Paribasa Bali</i> sesuai dengan standar kurikulum yang berlaku			
2.	Soal kuis dan jawabannya mencerminkan pemahaman konsep <i>Paribasa Bali</i>			
3.	Materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (kompetensi dasar).			
B. Kualitas Isi dan Kelengkapan				
4.	Materi mencakup berbagai jenis <i>paribasa Bali</i> yang umum dipakai			
5.	Contoh <i>paribasa</i> beragam			
6.	Soal-soal mencakup level kognitif yang bervariasi (mengingat, memahami, menerapkan).			
C. Bahasa dan Penyampaian				
7.	Bahasa yang digunakan dalam soal dan instruksi mudah dipahami siswa			
8.	Tidak terdapat kesalahan ejaan, struktur kalimat, atau penggunaan istilah.			
D. Kesesuaian dengan Budaya Lokal				
9.	Materi mencerminkan konteks budaya Bali secara akurat			

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Keterangan
10.	Tidak ada materi atau istilah yang menimbulkan multitafsir atau berpotensi salah makna budaya			

Kesimpulan :

Aplikasi Mobile Berbasis Android untuk Pembelajaran Basita Paribasa Bali melalui Permainan Kuis Dua Pemain (*QuizDuel*) ini dinyatakan* :

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak digunakan.

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritik dan masukan :

.....

.....

.....

.....

.....

Penilai,

.....

Lampiran 10. Instrumen Angket Uji Ahli Media

ANGKET UJI AHLI MEDIA

APLIKASI MOBILE BERBASIS ANDROID UNTUK PEMBELAJARAN BASITA PARIBASA BALI MELALUI PERMAINAN KUIS DUA PEMAIN (QUIZDUEL)

Nama :

Profesi :

Tanggal Pengujian :

Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian Anda.
- Berikan penjelasan pada kolom keterangan apabila diperlukan.

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Keterangan
A. Desain Antarmuka (User Interface)				
1.	Desain tampilan menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SMK kelas X			
2.	Pemilihan warna, ikon, dan ilustrasi sesuai dengan prinsip estetika dan tidak mengganggu fokus			
3.	Tata letak tombol dan elemen mudah dipahami dan digunakan			
4.	Konsistensi elemen visual (ikon, font, warna) terjaga di setiap halaman			
B. Navigasi dan Aksesibilitas				
5.	Navigasi antar menu atau halaman berjalan lancar dan konsisten			
6.	Aplikasi mudah digunakan oleh pengguna awam (<i>user-friendly</i>)			
C. Kesesuaian Teknis				
7.	Aplikasi berjalan stabil tanpa crash/error selama pengujian			
8.	Ukuran file dan waktu loading aplikasi sudah efisien			
D. Kesesuaian dengan Perangkat				
9.	Aplikasi dapat berjalan baik di berbagai ukuran layar smartphone ≥ 5			

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Keterangan
	inch			
10.	Fungsi suara/animasi berjalan lancar tanpa gangguan			

Kesimpulan :

Aplikasi Mobile Berbasis Android untuk Pembelajaran Basita Paribasa Bali melalui Permainan Kuis Dua Pemain (*QuizDuel*) ini dinyatakan* :

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak digunakan.

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritik dan masukan :

.....

.....

.....

.....

.....



Singaraja,

Penilai,

.....

<p>14. Attractiveness (Daya Tarik) *</p> <p>Dalam penggunaan aplikasi QuizDuel, apakah Anda merasa gembira ketika menggunakannya? Atau aplikasi ini tidak disukai?</p> <p>1 2 3 4 5 6 7</p> <p>Tidak disukai <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Menggembirakan</p>	<p>24. Attractiveness (Daya Tarik) *</p> <p>Apakah Anda memiliki ketertarikan (bersifat atraktif/senang) terhadap aplikasi QuizDuel? Atau Anda tidak tertarik (tidak atraktif)?</p> <p>1 2 3 4 5 6 7</p> <p>Atraktif <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Tidak atraktif</p>
<p>15. Novelty (Kebaruan) *</p> <p>Apakah aplikasi QuizDuel mirip dengan aplikasi lain (bersifat lazim) yang sudah biasa digunakan? Atau merupakan aplikasi unik terbaru (terdepan)?</p> <p>1 2 3 4 5 6 7</p> <p>Lazim <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Terdepan</p>	<p>25. Attractiveness (Daya Tarik) *</p> <p>Apakah aplikasi QuizDuel mudah digunakan (ramah pengguna) sehingga membuat Anda tertarik? Atau aplikasi ini tidak ramah pengguna?</p> <p>1 2 3 4 5 6 7</p> <p>Ramah pengguna <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Tidak Ramah Pengguna</p>
<p>16. Attractiveness (Daya Tarik) *</p> <p>Apakah aplikasi QuizDuel nyaman Anda gunakan sehingga merasa tertarik? Atau Anda merasa tidak nyaman?</p> <p>1 2 3 4 5 6 7</p> <p>Tidak nyaman <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Nyaman</p>	<p>26. Novelty (Kebaruan) *</p> <p>Apakah aplikasi QuizDuel merupakan aplikasi yang biasa saja dan sudah lama (bersifat konservatif)? Atau aplikasi ini bersifat aplikasi terbaru dan unik (inovatif)?</p> <p>1 2 3 4 5 6 7</p> <p>Konservatif <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Inovatif</p>
<p>Kirim Kosongkan formulir</p>	
<p>17. Dependability (Ketepatan) *</p> <p>Apakah Anda merasa aman atau tidak aman Ketika mengendalikan tiap fitur/halaman dalam aplikasi QuizDuel?</p> <p>1 2 3 4 5 6 7</p> <p>Aman <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Tidak Aman</p>	
<p>18. Stimulation (Stimulasi) *</p> <p>Apakah aplikasi QuizDuel memberikan semangat/motivasi untuk Anda? Atau Anda tidak merasa termotivasi?</p> <p>1 2 3 4 5 6 7</p> <p>Memotivasi <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Tidak memotivasi</p>	
<p>19. Dependability (Ketepatan) *</p> <p>Apakah antara penjelasan pengembangan dan realita aplikasi QuizDuel sesuai harapan (memenuhi ekpetasi) Anda? Atau tidak memenuhi ekpetasi?</p> <p>1 2 3 4 5 6 7</p> <p>Memenuhi ekpetasi <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Tidak memenuhi ekpetasi</p>	
<p>20. Efficiency (Efisiensi) *</p> <p>Apakah secara keseluruhan aplikasi QuizDuel dapat memperkenalkan Basita Paribasa Bali dengan baik (efisien) tanpa membuang waktu atau tenaga berlebih? Atau aplikasi ini tidak efisien?</p> <p>1 2 3 4 5 6 7</p> <p>Tidak efisien <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Efisien</p>	
<p>21. Perspicuity (Kejelasan) *</p> <p>Aplikasi QuizDuel apakah dapat digunakan secara jelas? Atau anda mengalami kebingungan saat menggunakannya?</p> <p>1 2 3 4 5 6 7</p> <p>Jelas <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Membingungkan</p>	
<p>22. Efficiency (Efisiensi) *</p> <p>Apakah aplikasi QuizDuel bersifat tidak praktis sehingga perlu usaha yang sulit? Atau aplikasi QuizDuel bersifat praktis sehingga mudah/ringan digunakan?</p> <p>1 2 3 4 5 6 7</p> <p>Tidak praktis <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Praktis</p>	
<p>23. Efficiency (Efisiensi) *</p> <p>Apakah keberadaan fitur/isi aplikasi QuizDuel sudah terorganisasi (ditata dengan rapi)? Atau menurut Anda berantakan?</p> <p>1 2 3 4 5 6 7</p> <p>Terorganisasi <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Berantakan</p>	

Lampiran 12. Instrumen Angket Respon Guru

ANGKET RESPON GURU APLIKASI MOBILE BERBASIS ANDROID UNTUK PEMBELAJARAN BASITA PARIBASA BALI MELALUI PERMAINAN KUIS DUA PEMAIN (QUIZDUEL)

Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda (✓) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.
2. Berikan nilai/skor berdasarkan persepsi dengan keterangan sebagai berikut:

5 = Sangat Setuju (SS)	2 = Tidak Setuju (TS)
4 = Setuju (S)	1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
3 = Kurang Setuju (KS)	
3. Daftar Pertanyaan Respon Perorangan

No.	Pertanyaan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Materi dalam aplikasi sesuai dengan kurikulum dan kompetensi dasar.					
2.	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami oleh peserta didik.					
3.	Soal dan kuis yang disajikan relevan dengan materi <i>Basita Paribasa Bali</i> .					
4.	Media ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.					
5.	Aplikasi mendukung pembelajaran aktif dan menyenangkan.					
6.	Penggunaan aplikasi ini mendukung pembelajaran mandiri dan kolaboratif.					
7.	Tampilan antarmuka aplikasi menarik dan tidak membingungkan.					
8.	Navigasi dan penggunaan aplikasi mudah bagi siswa.					

No.	Pertanyaan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
9.	Aplikasi berjalan lancar dan tidak mengalami gangguan teknis.					
10.	Media ini layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran di kelas.					

Saran / Komentar

.....

.....

.....

.....

.....



.....

Responden,

.....

Lampiran 13. Hasil Uji *White Box*

Path 1	Akses Materi
Jalur	1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 15
Skenario	<ul style="list-style-type: none"> g. Start h. Pengguna membuka aplikasi i. Pilih akses ke materi j. Akses materi pembelajaran k. Mempelajari materi l. Selesai
Hasil Uji	Jalur program berjalan sesuai flowgraph. Sistem berhasil menampilkan materi pembelajaran tanpa error.
Path 2	Undang Teman untuk Bermain
Jalur	1 → 2 → 3 → 6 → 7 → 8 → 10 → 11 (Ya) → 12 → 13 → 14 → 15
Skenario	<ul style="list-style-type: none"> k. Start l. Pengguna membuka aplikasi m. Login untuk bermain kuis n. Pilih aksi duel: undang teman o. Masukkan ID permainan p. Undangan diterima q. Mulai kuis duel r. Jawab kuis s. Simpan riwayat t. End
Hasil Uji	Jalur program berjalan dengan baik. Proses undangan diterima dan permainan kuis dapat dimulai dengan normal.
Path 3	Menerima Tantangan dari Teman
Jalur	1 → 2 → 3 → 6 → 7 → 9 → 11 (Ya) → 12 → 13 → 14 → 15
Skenario	<ul style="list-style-type: none"> j. Start k. Pengguna membuka aplikasi l. Login m. Pilih aksi duel: terima tantangan n. Tantangan diterima o. Mulai duel p. Jawab kuis q. Simpan riwayat r. End

Hasil Uji	Sistem berhasil memproses penerimaan tantangan dan permainan kuis berjalan sesuai dengan logika program.
Path 4	Undangan Ditolak
Jalur	1 → 2 → 3 → 6 → 7 → 8 → 10 → 11 (Tidak) → 15
Skenario	g. Start h. Pengguna membuka aplikasi i. Login → Undang teman j. Masukkan ID k. Undangan ditolak l. End
Hasil Uji	Sistem berhasil menangani kondisi penolakan undangan dan aplikasi kembali ke menu utama tanpa error.
Path 5	Terima Tantangan, tapi Tidak Jawab
Jalur	1 → 2 → 3 → 6 → 7 → 9 → 11 (Ya) → 12 → 14 → 15
Skenario	d. Pengguna menerima tantangan e. Memulai duel tetapi tidak menjawab soal f. Sistem langsung menyimpan tanpa jawaban
Hasil Uji	Sistem tetap berjalan stabil dan menyimpan hasil kuis sesuai dengan kondisi jawaban kosong atau waktu habis.

Lampiran 14. Hasil Uji *Black Box*

ANGKET UJI *BLACKBOX*
APLIKASI MOBILE BERBASIS ANDROID UNTUK PEMBELAJARAN
BASITA PARIBASA BALI MELALUI PERMAINAN KUIS DUA PEMAIN
(*QUIZDUEL*)

Nama : I Kadek Diwa Anjapuryana
 Tanggal Pengujian : 18 Februari 2026
 Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom "Sesuai" atau "Tidak Sesuai" berdasarkan hasil pengujian.
- Berikan penjelasan pada kolom keterangan apabila diperlukan.

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Keterangan
A. Tampilan Awal dan Halaman Login				
1.	Aplikasi dapat dibuka dan menampilkan splash screen, lalu diarahkan ke halaman login.	✓		
2.	Halaman login memiliki input username/email dan password	✓		
3.	Jika login berhasil, pengguna diarahkan ke halaman utama	✓		
4.	Jika login gagal, muncul pesan kesalahan yang sesuai	✓		
B. Menu Utama				
5.	Menu utama menampilkan tombol "Beranda", "QuizDuel", dan "Profil"	✓		
6.	Navigasi antar menu berfungsi lancar sesuai rancangan	✓		
C. Fitur Kuis Dua Pemain				
7.	Berhasil mengundang/menerima undangan untuk bermain <i>QuizDuel</i>	✓		
8.	Pertanyaan kuis muncul secara acak	✓		
9.	Sistem memberikan skor +1 untuk setiap jawaban yang benar	✓		
10.	Pertanyaan tidak berulang dalam satu sesi kuis	✓		
11.	Skor ditampilkan di akhir kuis	✓		


No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Keterangan
12.	Pemain dengan skor lebih tinggi dinyatakan menang	✓		
D. Profil dan Logout				
13.	Profil menampilkan nama pengguna	✓		
14.	Tombol logout bekerja dengan benar	✓		
E. Stabilitas dan Keseluruhan Aplikasi				
15.	Aplikasi berjalan stabil tanpa berhenti paksa (<i>force close</i>) atau mengalami eror selama penggunaan normal	✓		

Kesimpulan :
 Aplikasi Mobile Berbasis Android untuk Pembelajaran Basita Paribasa Bali melalui Permainan Kuis Dua Pemain (*QuizDuel*) ini dinyatakan* :

- Layak untuk digunakan tanpa revisi.
- Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran.
- Tidak layak digunakan.

*(Lingkari salah satu pilihan yang sesuai dengan hasil penilaian Anda)

Kritik dan masukan :

Singaraja, 18 Februari 2026
 Penilai,

 I Kadek Diwa Anjapuryana



Lampiran 15. Hasil Uji Ahli Isi

1. Hasil Uji Ahli Isi Penilai Pertama

ANGKET UJI AHLI ISI
APLIKASI MOBILE BERBASIS ANDROID UNTUK PEMBELAJARAN
BASITA PARIBASA BALI MELALUI PERMAINAN KUIS DUA PEMAIN
(QUIZDUEL)

Nama : KADER AYU DEWANTI, S.Pd.B
 Profesi : guru bahasa Bali
 Tanggal Pengujian : 23 Februari 2026
 Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian Anda.
- Berikan penjelasan pada kolom keterangan apabila diperlukan.

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Keterangan
A. Kesesuaian Materi				
1.	Materi <i>Basita Paribasa Bali</i> sesuai dengan standar kurikulum yang berlaku	✓		
2.	Soal kuis dan jawabannya mencerminkan pemahaman konsep <i>Paribasa Bali</i>	✓		
3.	Materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (kompetensi dasar).	✓		
B. Kualitas Isi dan Kelengkapan				
4.	Materi mencakup berbagai jenis <i>paribasa Bali</i> yang umum dipakai	✓		
5.	Contoh <i>paribasa</i> beragam	✓		
6.	Soal-soal mencakup level kognitif yang bervariasi (mengingat, memahami, menerapkan).	✓		
C. Bahasa dan Penyampaian				
7.	Bahasa yang digunakan dalam soal dan instruksi mudah dipahami siswa	✓		
8.	Tidak terdapat kesalahan ejaan, struktur kalimat, atau penggunaan istilah.	✓		
D. Kesesuaian dengan Budaya Lokal				
9.	Materi mencerminkan konteks budaya Bali secara akurat	✓		


No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Keterangan
10.	Tidak ada materi atau istilah yang menimbulkan multitafsir atau berpotensi salah makna budaya	✓		

Kesimpulan :
 Aplikasi Mobile Berbasis Android untuk Pembelajaran Basita Paribasa Bali melalui Permainan Kuis Dua Pemain (*QuizDuel*) ini dinyatakan* :

- Layak untuk digunakan tanpa revisi.
- Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran.
- Tidak layak digunakan.

* (Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/ibu) Kritik dan masukan :

Aplikasi Quiz Duel sudah sesuai dan sangat diharapkan untuk bisa dalam pembelajaran Basita Paribasa

Jember, 23 Februari 2026
 Penilai,

 KADER AYU DEWANTI, S.Pd.B
 19030815210001

2. Hasil Uji Ahli Isi Penilai Kedua

ANGKET UJI AHLI ISI
APLIKASI MOBILE BERBASIS ANDROID UNTUK PEMBELAJARAN
BASITA PARIBASA BALI MELALUI PERMAINAN KUIS DUA PEMAIN
(QUIZDUEL)

Nama : I Gede Supriya, S.Pd
 Profesi : guru bahasa Bali
 Tanggal Pengujian : 25 Februari 2026
 Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian Anda.
- Berikan penjelasan pada kolom keterangan apabila diperlukan.

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Keterangan
A. Kesesuaian Materi				
1.	Materi <i>Basita Paribasa Bali</i> sesuai dengan standar kurikulum yang berlaku	✓		
2.	Soal kuis dan jawabannya mencerminkan pemahaman konsep <i>Paribasa Bali</i>	✓		
3.	Materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (kompetensi dasar).	✓		
B. Kualitas Isi dan Kelengkapan				
4.	Materi mencakup berbagai jenis <i>paribasa Bali</i> yang umum dipakai	✓		
5.	Contoh <i>paribasa</i> beragam	✓		
6.	Soal-soal mencakup level kognitif yang bervariasi (mengingat, memahami, menerapkan).	✓		
C. Bahasa dan Penyampaian				
7.	Bahasa yang digunakan dalam soal dan instruksi mudah dipahami siswa	✓		
8.	Tidak terdapat kesalahan ejaan, struktur kalimat, atau penggunaan istilah.	✓		
D. Kesesuaian dengan Budaya Lokal				
9.	Materi mencerminkan konteks budaya Bali secara akurat	✓		


No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Keterangan
10.	Tidak ada materi atau istilah yang menimbulkan multitafsir atau berpotensi salah makna budaya	✓		

Kesimpulan :
 Aplikasi Mobile Berbasis Android untuk Pembelajaran Basita Paribasa Bali melalui Permainan Kuis Dua Pemain (*QuizDuel*) ini dinyatakan* :

- Layak untuk digunakan tanpa revisi.
- Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran.
- Tidak layak digunakan.

* (Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/ibu) Kritik dan masukan :

Mendapat aplikasinya sudah terdapat dan akan memberikan bahasa Bali

Nagara, 25 Februari 2026
 Penilai,

 I Gede Supriya, S.Pd
 19030815210001

Lampiran 16. Hasil Uji Ahli Media

1. Hasil Uji Ahli Media Penilai Pertama

ANGKET UJI AHLI MEDIA
APLIKASI MOBILE BERBASIS ANDROID UNTUK PEMBELAJARAN
BASITA PARIBASA BALI MELALUI PERMAINAN KUIS DUA PEMAIN
(QUIZDUEL)

Nama : I Gede Bundera Dirana
 Profesi : Dosen
 Tanggal Pengujian : 29 Feb. 2026

Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian Anda.
- Berikan penjelasan pada kolom keterangan apabila diperlukan.

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Keterangan
A. Desain Antarmuka (User Interface)				
1.	Desain tampilan menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SMK kelas X	✓		
2.	Pemilihan warna, ikon, dan ilustrasi sesuai dengan prinsip estetika dan tidak mengganggu fokus	✓		
3.	Tata letak tombol dan elemen mudah dipahami dan digunakan	✓		
4.	Konsistensi elemen visual (ikon, font, warna) terjaga di setiap halaman			
B. Navigasi dan Aksesibilitas				
5.	Navigasi antar menu atau halaman berjalan lancar dan konsisten	✓		
6.	Aplikasi mudah digunakan oleh pengguna awam (user-friendly)	✓		
C. Kesesuaian Teknis				
7.	Aplikasi berjalan stabil tanpa crash/error selama pengujian	✓		
8.	Ukuran file dan waktu loading aplikasi sudah efisien	✓		

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Keterangan
D. Kesesuaian dengan Perangkat				
9.	Aplikasi dapat berjalan baik di berbagai ukuran layar smartphone ≥5 inch	✓		
10.	Fungsi suara/animasi berjalan lancar tanpa gangguan	✓		

Kesimpulan:
 Aplikasi Mobile Berbasis Android untuk Pembelajaran Basita Paribasa Bali melalui Permainan Kuis Dua Pemain (QuizDuel) ini dinyatakan* :
 1. Layak untuk digunakan tanpa revisi.
 2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran.
 3. Tidak layak digunakan.

**(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu/Kritik dan masukan :)*
 1) Saya bisa gunakan tema warna redita / yg lebih style untuk di tahap lama
 2) Berhentikan jika sudah selesai menggunakan soal, karena ada beberapa soal yg belum habis untuk pilihan benar / salah dikaca.

Singaraja, 29/2/2026
 Penilai,

2. Hasil Uji Ahli Media Penilai Kedua

ANGKET UJI AHLI MEDIA
APLIKASI MOBILE BERBASIS ANDROID UNTUK PEMBELAJARAN
BASITA PARIBASA BALI MELALUI PERMAINAN KUIS DUA PEMAIN
(QUIZDUEL)

Nama : I Nyayu Eka Merdayana
 Profesi : Dosen
 Tanggal Pengujian : 24-2-2026

Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian Anda.
- Berikan penjelasan pada kolom keterangan apabila diperlukan.

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Keterangan
A. Desain Antarmuka (User Interface)				
1.	Desain tampilan menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SMK kelas X	✓		
2.	Pemilihan warna, ikon, dan ilustrasi sesuai dengan prinsip estetika dan tidak mengganggu fokus	✓		
3.	Tata letak tombol dan elemen mudah dipahami dan digunakan	✓		
4.	Konsistensi elemen visual (ikon, font, warna) terjaga di setiap halaman	✓		
B. Navigasi dan Aksesibilitas				
5.	Navigasi antar menu atau halaman berjalan lancar dan konsisten	✓		
6.	Aplikasi mudah digunakan oleh pengguna awam (user-friendly)	✓		
C. Kesesuaian Teknis				
7.	Aplikasi berjalan stabil tanpa crash/error selama pengujian	✓		
8.	Ukuran file dan waktu loading aplikasi sudah efisien	✓		

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Keterangan
D. Kesesuaian dengan Perangkat				
9.	Aplikasi dapat berjalan baik di berbagai ukuran layar smartphone ≥5 inch	✓		
10.	Fungsi suara/animasi berjalan lancar tanpa gangguan	✓		

Kesimpulan:
 Aplikasi Mobile Berbasis Android untuk Pembelajaran Basita Paribasa Bali melalui Permainan Kuis Dua Pemain (QuizDuel) ini dinyatakan* :
 1. Layak untuk digunakan tanpa revisi.
 2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran.
 3. Tidak layak digunakan.

**(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu/Kritik dan masukan :)*
 Tambahkan partikel permainan aplikasi

Singaraja, 24-2-2026
 Penilai,

 I Nyayu Eka Merdayana...

3. Hasil Uji Ahli Media Penilai Kedua (Revisi)

ANGKET UJI AHLI MEDIA
APLIKASI MOBILE BERBASIS ANDROID UNTUK PEMBELAJARAN
BASITA PARIBASA BALI MELALUI PERMAINAN KUIS DUA PEMAIN
(QUIZDUEL)

Nama : *I Nyayu Eka Marjaya*
 Profesi : *Desain*
 Tanggal Pengujian : *2-3-2024*

Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian Anda.
- Berikan penjelasan pada kolom keterangan apabila diperlukan.

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Keterangan
A. Desain Antarmuka (User Interface)				
1.	Desain tampilan menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SMK kelas X	✓		
2.	Pemilihan warna, ikon, dan ilustrasi sesuai dengan prinsip estetika dan tidak mengganggu fokus	✓		
3.	Tata letak tombol dan elemen mudah dipahami dan digunakan	✓		
4.	Konsistensi elemen visual (ikon, font, warna) terjaga di setiap halaman	✓		
B. Navigasi dan Aksesibilitas				
5.	Navigasi antar menu atau halaman berjalan lancar dan konsisten	✓		
6.	Aplikasi mudah digunakan oleh pengguna awam (<i>user-friendly</i>)	✓		
C. Kesesuaian Teknis				
7.	Aplikasi berjalan stabil tanpa crash/error selama pengujian	✓		
8.	Ukuran file dan waktu loading aplikasi sudah efisien	✓		

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Keterangan
D. Kesesuaian dengan Perangkat				
9.	Aplikasi dapat berjalan baik di berbagai ukuran layar smartphone ≥ 5 inch	✓		
10.	Fungsi suara/animasi berjalan lancar tanpa gangguan	✓		

Kesimpulan :

Aplikasi Mobile Berbasis Android untuk Pembelajaran Basita Paribasa Bali melalui Permainan Kuis Dua Pemain (*QuizDuel*) ini dinyatakan* :

- Layak untuk digunakan tanpa revisi.
- Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran.
- Tidak layak digunakan.

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu) Kritik dan masukan :

Siswa veselan dan sama dib... Alangkah dengan baik...

Singaraja, *2-3-2024*
 Penilai,
Nyayu Eka Marjaya



Lampiran 17. Hasil Uji Respons Pengguna dengan *UEQ*

R	Item																										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	
R1	7	5	3	5	6	2	5	5	5	5	4	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
R2	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	1	7
R3	6	6	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	1	7
R4	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	1	7
R5	7	6	2	4	1	7	5	7	1	3	6	1	7	7	3	7	1	3	4	7	1	7	1	2	1	5	
R6	5	6	5	4	6	5	4	4	4	3	3	5	5	5	4	5	6	5	4	5	4	5	4	2	2	5	
R7	4	5	2	4	1	7	6	4	4	2	5	1	5	7	5	7	1	1	2	7	1	6	2	2	1	5	
R8	4	5	2	4	1	7	6	4	4	2	5	1	5	7	5	7	1	1	2	7	1	6	2	3	1	5	
R9	3	5	2	2	2	5	6	3	2	4	5	2	6	5	5	5	3	2	2	6	2	6	4	2	2	5	
R10	5	5	2	2	2	5	6	3	2	4	5	2	6	5	5	5	3	2	2	6	2	6	4	2	2	5	
R11	6	7	3	1	2	5	5	6	1	2	7	1	6	7	6	7	2	2	1	7	3	6	2	2	1	7	
R12	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7	
R13	6	6	2	1	1	6	5	7	2	4	6	1	6	6	4	5	1	2	2	6	3	7	2	2	1	6	
R14	6	6	1	2	1	6	7	6	2	1	6	1	6	7	7	6	2	1	1	7	1	7	1	2	1	7	
R15	6	6	2	2	2	6	6	6	2	2	6	2	6	6	7	6	2	2	2	6	2	6	2	2	2	6	
R16	5	5	4	2	2	5	5	4	4	1	5	1	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	6	4	5	
R17	4	2	1	4	3	4	4	4	2	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	6	3	7	4	4	4	4	
R18	5	7	5	1	3	5	5	7	1	5	6	2	6	5	3	6	4	3	1	7	1	4	2	4	2	4	
R19	5	4	4	2	2	5	6	4	3	4	4	3	5	5	5	4	4	2	2	4	3	6	2	3	2	5	
R20	7	7	1	1	1	7	7	4	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7	
R21	7	7	1	2	1	7	7	5	1	1	7	1	7	7	7	7	1	2	1	6	1	7	2	2	2	7	
R22	7	6	2	1	1	7	7	7	1	1	7	2	5	7	4	7	1	1	1	7	2	6	2	1	1	7	
R23	6	7	2	1	1	6	7	4	2	2	6	1	6	6	6	7	1	3	1	6	2	7	1	2	2	7	
R24	7	7	1	1	1	7	7	6	1	1	7	1	7	7	5	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	6	
R25	7	6	1	2	1	7	6	1	1	1	7	1	6	7	6	6	2	2	1	6	1	7	1	2	1	7	
R26	7	7	2	2	2	7	7	6	2	1	7	1	6	6	7	7	1	2	2	7	1	7	1	1	2	6	
R27	7	6	1	1	1	7	7	1	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7	
R28	7	7	1	1	1	7	7	6	1	1	7	1	7	7	6	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7	
R29	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7	
R30	7	6	1	1	1	7	7	2	1	2	7	1	7	7	6	6	7	1	7	7	1	7	1	1	1	2	7



Lampiran 18. Hasil Konversi Kuesioner Respons Pengguna

R	Item																									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
R1	3	1	1	-1	-2	-2	1	1	-1	-1	0	-3	3	3	3	3	-3	-3	-3	3	-3	3	-3	-3	-3	3
R2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R5	3	2	2	0	3	3	1	3	3	1	2	3	3	3	-1	3	3	1	0	3	3	3	3	2	3	1
R6	1	2	-1	0	-2	1	0	0	0	1	-1	-1	1	1	0	1	-2	-1	0	1	0	1	0	2	2	1
R7	0	1	2	0	3	3	2	0	0	2	1	3	1	3	1	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	1
R8	0	1	2	0	3	3	2	0	0	2	1	3	1	3	1	3	3	3	2	3	3	2	2	1	3	1
R9	-1	1	2	2	2	1	2	-1	2	0	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	0	2	2	1
R10	1	1	2	2	2	1	2	-1	2	0	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	0	2	2	1
R11	2	3	1	3	2	1	1	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	1	2	2	2	3	3
R12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R13	2	2	2	3	3	2	1	3	2	0	2	3	2	2	0	1	3	2	2	2	1	3	2	2	3	2
R14	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3
R15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
R16	1	1	0	2	2	1	1	0	0	3	1	3	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	-2	0	0	1
R17	0	-2	3	0	1	0	0	0	2	-1	1	1	0	0	0	0	0	0	-2	-1	-3	0	0	0	0	0
R18	1	3	-1	3	1	1	1	3	3	-1	2	2	2	1	-1	2	0	1	3	3	3	0	2	0	2	0
R19	1	0	0	2	2	1	2	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	2	2	0	1	2	2	1	2	1
R20	3	3	3	3	3	3	3	0	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R21	3	3	3	2	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3
R22	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	3	0	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3
R23	2	3	2	3	3	2	3	0	2	2	2	3	2	2	2	3	3	1	3	2	2	3	3	2	2	3
R24	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
R25	3	2	3	2	3	3	2	-3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3
R26	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2
R27	3	2	3	3	3	3	3	-3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R28	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R29	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R30	3	2	3	3	3	3	3	-2	3	2	3	3	3	3	2	2	-3	3	-3	3	3	3	3	3	2	3



Lampiran 19. Hasil Uji Respons Guru

1. Hasil Uji Respons Guru Penilai Pertama

ANGKET RESPON GURU
APLIKASI MOBILE BERBASIS ANDROID UNTUK PEMBELAJARAN
BASITA PARIBASA BALI MELALUI PERMAINAN KUIS DUA PEMAIN
(QUIZDUEL)

Petunjuk Pengisian


- Berilah tanda (✓) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.
- Berikan nilai/skor berdasarkan persepsi dengan keterangan sebagai berikut:
 5 = Sangat Setuju (SS) 2 = Tidak Setuju (TS)
 4 = Setuju (S) 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
 3 = Kurang Setuju (KS)
- Daftar Pertanyaan Respon Perorangan

No.	Pertanyaan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Materi dalam aplikasi sesuai dengan kurikulum dan kompetensi dasar.					✓
2.	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami oleh peserta didik.					✓
3.	Soal dan kuis yang disajikan relevan dengan materi <i>Basita Paribasa Bali</i> .					✓
4.	Media ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.					✓
5.	Aplikasi mendukung pembelajaran aktif dan menyenangkan.					✓
6.	Penggunaan aplikasi ini mendukung pembelajaran mandiri dan kolaboratif.					✓
7.	Tampilan antarmuka aplikasi menarik dan tidak membingungkan.					✓
8.	Navigasi dan penggunaan aplikasi mudah bagi siswa.					✓

No.	Pertanyaan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
9.	Aplikasi berjalan lancar dan tidak mengalami gangguan teknis.					✓
10.	Media ini layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran di kelas.					✓

Saran / Komentar

Kembangkan bentuk soal kuis menjadi soal pilihan ganda lengkap dengan model yang beragam. Secara keseluruhan sudah sangat baik sekali.

Negara 3 Maret 2026
 Responden,

 I. Fatah Wulhi Astika

2. Hasil Uji Respons Guru Penilai Kedua

ANGKET RESPON GURU
APLIKASI MOBILE BERBASIS ANDROID UNTUK PEMBELAJARAN
BASITA PARIBASA BALI MELALUI PERMAINAN KUIS DUA PEMAIN
(QUIZDUEL)

Petunjuk Pengisian


- Berilah tanda (✓) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.
- Berikan nilai/skor berdasarkan persepsi dengan keterangan sebagai berikut:
 5 = Sangat Setuju (SS) 2 = Tidak Setuju (TS)
 4 = Setuju (S) 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
 3 = Kurang Setuju (KS)
- Daftar Pertanyaan Respon Perorangan

No.	Pertanyaan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Materi dalam aplikasi sesuai dengan kurikulum dan kompetensi dasar.					✓
2.	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami oleh peserta didik.					✓
3.	Soal dan kuis yang disajikan relevan dengan materi <i>Basita Paribasa Bali</i> .					✓
4.	Media ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.					✓
5.	Aplikasi mendukung pembelajaran aktif dan menyenangkan.					✓
6.	Penggunaan aplikasi ini mendukung pembelajaran mandiri dan kolaboratif.					✓
7.	Tampilan antarmuka aplikasi menarik dan tidak membingungkan.					✓
8.	Navigasi dan penggunaan aplikasi mudah bagi siswa.					✓

No.	Pertanyaan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
9.	Aplikasi berjalan lancar dan tidak mengalami gangguan teknis.					✓
10.	Media ini layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran di kelas.					✓

Saran / Komentar

Materi sudah bagus. Untuk kedepannya bisa dibuat game yang lebih variatif dengan berbagai soal yang lebih variatif. Bisa juga menggunakan bahasa yang ada dalam lagu lagu Bali.

Negara 3 Maret 2026
 Responden,

 I. H. Hary Setyo M. S. Pd.

Lampiran 20. Dokumentasi

1. Dokumentasi Wawancara dengan guru Bahasa Bali



2. Dokumentasi Observasi siswa di SMK Negeri 1 Negara



3. Dokumentasi Uji Ahli Isi



4. Dokumentasi Uji Ahli Media



5. Dokumentasi Uji Respon Pengguna



Lampiran 21. Riwayat Hidup



I Kadek Diwa Anjapuryana lahir di Baluk pada tanggal 2 Juni 2003. Penulis merupakan anak kedua dari dua bersaudara dari pasangan I Nengah Mertayana dan Ni Luh Purwani. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Saat ini penulis bertempat tinggal di Jalan Sahadewa, Banjar Rening, Desa Baluk, Kecamatan

Negara, Kabupaten Jembrana, Provinsi Bali. Penulis memulai pendidikan formal di TK Swastika Karya Baluk pada tahun 2010. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang sekolah dasar di SD Negeri 3 Baluk dan lulus pada tahun 2016. Penulis kemudian melanjutkan pendidikan menengah pertama di SMP Negeri 4 Negara dan lulus pada tahun 2019. Setelah itu, penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang sekolah menengah kejuruan di SMK Negeri 1 Negara dan lulus pada tahun 2022. Pada tahun 2022, penulis melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi di Universitas Pendidikan Ganesha (Undiksha) dengan mengambil Program Studi S1 Pendidikan Teknik Informatika.