






Lampiran 1. Surat Pengantar Observasi di SD Negeri 2 Sawan

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN	
	Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Laman : https://fip.undiksha.ac.id Surel : fip@undiksha.ac.id	
Nomor	: 3114/UN48.10.6/LT/2024	Singaraja, 7 Maret 2025
Lampiran	: -	
Hal	: Observasi Awal	
<p>Yth. Wali Kelas V SD Negeri 2 Sawan di tempat</p>		
<p>Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.</p>		
Nama	: Nyoman Yudiasta	
NIM	: 2211031547	
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
<p>Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.</p>		
	 Ketua Jurusan	
	Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. NIP. 198408202012121004	
		

Lampiran 2. Surat Balasan Observasi di SD Negeri 2 Sawan



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 SAWAN

NSS: 101220108034 NPSN: 50100183

Jln. Banjar Dinas Kanginan, Desa Sawan, Kec. Sawan, Kab. Buleleng

E-mail: sdnegeri2sawan@yahoo.co.id

Kode Pos: 81171



SURAT KETERANGAN
NO: 822.5/47/SDN2SWN/4/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SD Negeri 2 Sawan Kecamatan Sawan, Kabupaten Buleleng.

Nama : NI MADE LINDAYANI, S.Pd
NIP : 19821220 200501 2 012
Jabatan : Plt. Kepala SD Negeri 2 Sawan

Menerangkan Bahwa

Nama : NYOMAN YUDIASTA
NIM : 2111031547
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa tersebut diatas memang benar diterima di SD Negeri 2 Sawan dalam rangka kegiatan **Observasi Awal** untuk melengkapi data Skripsi.

Demikianlah surat keterangan ini di buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sawan, 21 April 2025
Plt. Kepala SD Negeri 2 Sawan



Ni Made Lindayani, S.Pd
NIP. 19821220 200501 2 012

Lampiran 3. Instrumen Wawancara

Tanggal Wawancara : Selasa, 11 Maret 2025

Nama Narasumber : Putu Eka Trisnawati, S.Pd

No	Pertanyaan	Jawaban
(1)	(2)	(3)
1.	Kurikulum apa yang digunakan di sekolah Bapak/Ibu?	
2.	Menurut Bapak/Ibu, apakah kemampuan menyimak dan menulis penting dimiliki oleh siswa dalam pembelajaran abad ke-21?	
3.	Menurut Bapak/Ibu, apakah pembelajaran multibahasa membuat siswa bosan dalam pembelajaran di kelas?	
4.	Metode apa yang Bapak/Ibu gunakan pada saat melaksanakan pembelajaran multibahasa?	
5.	Apakah ada penggunaan media pembelajaran digital atau berbasis <i>meaningful learning</i> pada saat proses pembelajaran multibahasa?	
6.	Apakah ada fasilitas yang dapat digunakan oleh siswa untuk mengakses media pembelajaran digital saat di sekolah?	
7.	Apakah Bapak/Ibu setuju apabila dikembangkannya media pembelajaran digital untuk mengembangkan kemampuan menyimak dan menulis siswa dengan media berbasis <i>meaningful learning</i> ?	
8.	Apabila dikembangkan media pembelajaran berbasis <i>meaningful learning</i> untuk memfasilitasi perkembangan kemampuan menyimak dan menulis siswa serta menunjang proses pembelajaran di kelas, media pembelajaran seperti apa yang Bapak/Ibu inginkan?	

Lampiran 4. Hasil Wawancara

Tanggal Wawancara : Selasa, 11 Maret 2025

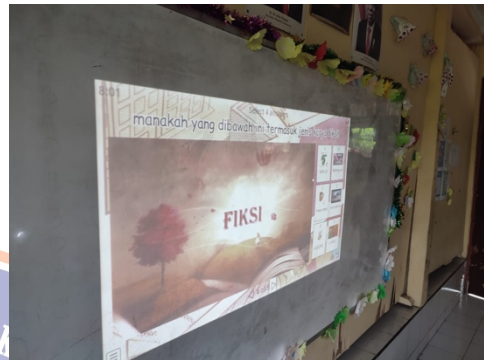
Nama Narasumber : Putu Eka Trisnawati, S.Pd

No (1)	Pertanyaan (2)	Jawaban (3)
1.	Kurikulum apa yang digunakan di sekolah Bapak/Ibu?	Kurikulum Merdeka. Semester ini, seluruh kelas hampir semua menggunakan Kurikulum Merdeka, kecuali kelas 6. Karena sekolah menggunakan sistem kurikulum hybrid.
2.	Menurut Bapak/Ibu, apakah kemampuan menyimak dan menulis penting dimiliki oleh siswa dalam pembelajaran abad ke-21?	Tentu penting, karena di era saat ini banyak siswa yang terpengaruh oleh teknologi seperti tiktok, Instagram, dan lainnya. Jika mereka terlalu terjerumus, maka tentu saja kemampuan menyimak dan menulis mereka bisa menurun karena kebiasaan buruk media sosial dan malah mengesampingkan pembelajaran di kelas. Menyimak dan menulis adalah 2 hal yang tidak bisa dipisahkan, konsentrasi dan kreativitas mereka sangat mempengaruhi kedua hal tersebut.
3.	Menurut Bapak/Ibu, apakah pembelajaran multibahasa membuat siswa bosan dalam pembelajaran di kelas?	Tentu saja, karena pembelajaran apapun akan terasa membosankan apabila dari siswa yang tidak memiliki motivasi dan guru yang mengajarkan tidak bisa memberikan hal yang menyenangkan bagi siswanya
4.	Metode apa yang Bapak/Ibu gunakan pada saat melaksanakan pembelajaran multibahasa?	Jika pada pembelajaran multibahasa, biasanya adalah dengan membaca teks ataupun buku, bila perlu kami bisa menggunakan main peran pada pembelajaran bahasa Indonesia, dan pada pembelajaran bahasa Bali dan bahasa Inggris hanya membaca teks saja
5.	Apakah ada penggunaan media pembelajaran digital berbasis	Tidak, karena <i>meaningful learning</i> belum pernah kita terapkan di

	<i>meaningful learning</i> pada saat proses pembelajaran multibahasa?	sekolah. Hal itu masih dalam proses pengenalan ke Kepala Sekolah saja.
6.	Apakah ada fasilitas yang dapat digunakan oleh siswa untuk mengakses media pembelajaran digital saat di sekolah?	Tentu ada, sekolah sudah menyiapkan proyektor di masing-masing kelas. Bila perlu, sekolah juga memberikan <i>chromebook</i> yang bisa diakses secara berkelompok.
7.	Apakah Bapak/Ibu setuju apabila dikembangkannya media pembelajaran digital untuk mengembangkan kemampuan menyimak dan menulis siswa dengan media berbasis <i>meaningful learning</i> ?	Sangat setuju, media tersebut tentunya bisa bermanfaat untuk proses pembelajaran.
8.	Apabila dikembangkan media pembelajaran berbasis <i>meaningful learning</i> untuk memfasilitasi perkembangan kemampuan menyimak dan menulis siswa serta menunjang proses pembelajaran di kelas, media pembelajaran seperti apa yang Bapak/Ibu inginkan?	Kalau saran saya, bisa dikembangkan media seperti buku cerita atau media audiovisual yang bisa membuat siswa tertarik dan mau mendengarkan isi dari media tersebut dengan baik.

Lampiran 5. Dokumentasi Observasi Kelas V SD Negeri 2 Sawan





Lampiran 6 Dokumentasi Penelitian Skirpsi SD Negeri 2 Sawan





Lampiran 7 Uji Instrumen *Judges*

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
INSTRUMEN AHLI MEDIA

A. Petunjuk Pengisian

- Bapak/Ibu dimohonkan untuk memberikan penilaian berupa tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penelitian yang diberikan.
- Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Lembar Validitas Uji Validitas Media

No Butir Soal	Penilaian Ahli		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		

15

C. Komentar dan Saran Perbaikan
perhatikan redaksi yang digunakan

Singaraja, 11 Desember 2025
Validator,

[Signature]
Dr. Gissi Ayu Puni Sakma Prima, S.Pd., M.Pd
NIP. 198912212011943002

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN AHLI MATERI

A. Petunjuk Pengisian

- Bapak/Ibu dimohonkan untuk memberikan penilaian berupa tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penelitian yang diberikan.
- Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Lembar Validitas Uji Validitas Media

No Butir	Penilaian Ahli		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		


15

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

Singaraja, 11 Desember 2025
Validator,


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

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN AHLI DESAIN

A. Petunjuk Pengisian

- Bapak/Ibu dimohonkan untuk memberikan penilaian berupa tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penelitian yang diberikan.
- Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Lembar Validitas Uji Validitas Media

No Butir	Penilaian Ahli		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		


15

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

Singaraja, 11 Desember 2025
Validator,


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

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN RESPON SISWA

A. Petunjuk Pengisian

- Bapak/Ibu dimohonkan untuk memberikan penilaian berupa tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penelitian yang diberikan.
- Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Lembar Validitas Uji Validitas Media


No Butir	Penilaian Ahli		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		

15

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....


Singaraja, 11 Desember 2025
Validator,

Dr. Guati Ayu Putri Sukanti Trisna, S.Pd., M.Pd
NIP. 198912232015042002

15

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

Singaraja, 11 Desember 2025
Validator,

Dr. Guati Ayu Putri Sukanti Trisna, S.Pd., M.Pd
NIP. 198912232015042002

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN AHLI MEDIA

A. Petunjuk Pengisian

- Bapak/Ibu dimohonkan untuk memberikan penilaian berupa tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penelitian yang diberikan.
- Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Lembar Validitas Uji Validitas Media

No Butir	Penilaian Ahli		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		

15

C. Komentar dan Saran Perbaikan

Semua sudah relevan

Singaraja, 11 Desember 2025
Validator,

[Signature]

Luh Sri Surya Wisma Jayanti, S.Pd., M.Pd
NIP. 198607032023212041

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN RESPONS SISWA

A. Petunjuk Pengisian

- Bapak/Ibu dimohonkan untuk memberikan penilaian berupa tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penelitian yang diberikan.
- Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Lembar Validitas Uji Validitas Media

No Butir	Penilaian Ahli		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		

15

C. Komentar dan Saran Perbaikan

Semua sudah relevan

Singaraja, 11 Desember 2025
Validator,

[Signature]

Luh Sri Surya Wisma Jayanti, S.Pd., M.Pd
NIP. 198607032023212041

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN AHLI DESAIN

A. Petunjuk Pengisian

- Bapak/Ibu dimohonkan untuk memberikan penilaian berupa tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penelitian yang diberikan.
- Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Lembar Validitas Uji Validitas Media

No Butir	Penilaian Ahli		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		

E. Kesimpulan
 Media Cerpen Digital 3 Bahasa Berbasis *Meaningful Learning* ini dinyatakan *)
 a. Layak digunakan tanpa revisi
 b. Layak digunakan dengan revisi
 c. Tidak layak digunakan
 *) : *Lingkari salah satu*

Singaraja, 11 Desember 2025
 Validator,
 Luh Sri Surya Wisna Jayanti, S.Pd., M.Pd
 NIP. 198607032023212041

7.	Konsep materi yang disajikan dapat difolokasikan dengan jelas	✓			
C. Kebahasaan					
1.	Penggunaan bahasa yang tepat	✓			
2.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa	✓			
3.	Kalimat yang disusun dengan jelas dan sesuai dengan konteks cerita	✓			
D. Evaluasi					
1.	Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran	✓			
2.	Ketersediaan petunjuk pengerjaan soal	✓			

D. Komentar
 Untuk kepentingan revisi media cerpen digital 3 bahasa berbasis *meaningful learning* ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu untuk menuliskan saran/perbaikan di bawah ini.

Untuk bagian sinopsis, semua menggunakan bahasa Indonesia. Apakah tidak seharusnya menggunakan 3 bahasa? Diskusikan dengan dosen pembimbing 1 dan 2 lagi!

1 = Kurang

2) Komentar dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian

No.	Aspek/Indikator	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A. Desain Pembelajaran						
1.	Alur pembelajaran dalam media cerpen digital 3 bahasa terusun dengan baik dan mendukung pencapaian tujuan belajar.	✓				
2.	Cerpen dalam bentuk 3 bahasa yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan multibahasa siswa	✓				
3.	Cerpen 3 bahasa dirancang untuk mendorong keterampilan menyimak (<i>listening skill</i>) dan menulis (<i>writing skill</i>) siswa dalam bahasa yang berbeda	✓				
B. Materi						
1.	Ketepatan materi yang disajikan	✓				
2.	Kedalaman materi yang disajikan	✓				
3.	Kemenarikan materi yang disajikan	✓				
4.	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	✓				
5.	Materi didukung dengan media yang tepat	✓				
6.	Materi mudah dipahami	✓				

15	✓		
----	---	--	--

C. Komentar dan Saran Perbaikan
Instrumen sudah relevan

Singaraja, 11 Desember 2025
 Validator,
 Luh Sri Surya Wisna Jayanti, S.Pd., M.Pd
 NIP. 198607032023212041

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN AHLI MATERI

A. Petunjuk Pengisian

- Bapak/Ibu dimohonkan untuk memberikan penilaian berupa tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
- Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Lembar Validitas Uji Validitas Media

No Butir	Penilaian Ahli		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		

E. Kesimpulan

Media Cerpen Digital 3 Bahasa Berbasis *Meaningful Learning* ini dinyatakan *)

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja, 11 Desember 2025
Validator,

[Signature]
Luh Sri Surya Wisma Jayanti, S.Pd., M.Pd
NIP. 198607032023212041

INSTRUMEN AHLI MATERI
Pengembangan Media Cerpen Digital 3 Bahasa Berbasis *Meaningful Learning* untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia

7. Konsep materi yang disajikan dapat dilogikakan dengan jelas ✓

C. Kebahasaan

- Penggunaan bahasa yang tepat ✓
- Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa ✓
- Kalimat yang disusun dengan jelas dan sesuai dengan konteks cerita ✓

D. Evaluasi

- Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran ✓
- Ketersediaan petunjuk pengerjaan soal ✓

D. Komentar

Untuk kepentingan revisi media cerpen digital 3 bahasa berbasis *meaningful learning* ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu untuk menuliskan saran/perbaikan di bawah ini:

Semua sudah tepat

2 = Cukup
1 = Kurang

2) Komentar dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian

No.	Aspek/Indikator	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A. Desain Pembelajaran						
1.	Alur pembelajaran dalam media cerpen digital 3 bahasa tersusun dengan baik dan mendukung pencapaian tujuan belajar.	✓				
2.	Cerpen dalam bentuk 3 bahasa yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan multibahasa siswa	✓				
3.	Cerpen 3 bahasa dirancang untuk mendorong keterampilan menyimak (<i>listening skill</i>) dan menulis (<i>writing skill</i>) siswa dalam bahasa yang berbeda	✓				
B. Materi						
1.	Ketepatan materi yang disajikan	✓				
2.	Kedalaman materi yang disajikan	✓				
3.	Kemenarikan materi yang disajikan	✓				
4.	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	✓				
5.	Materi didukung dengan media yang tepat	✓				
6.	Materi mudah dipahami	✓				

15

C. Komentar dan Saran Perbaikan

Sama sudah relevan

Singaraja, 11 Desember 2025
Validator,

[Signature]
Luh Sri Suraji Wioma Jayanti, S.Pd., M.Pd
NIP. 198607032023212041

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN AHLI MEDIA

A. Petunjuk Pengisian

- Bapak/Ibu dimohonkan untuk memberikan penilaian berupa tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penelitian yang diberikan.
- Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Lembar Validitas Uji Validitas Media

No Butir	Penilaian Ahli		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		

15

C. Komentar dan Saran Perbaikan

Walaupun sudah relevan, sebaiknya dibuat agar lebih sederhana dan sesuai dengan pemahaman peserta didik.

Catatan:

Mr. A: Saat saya menggunakan media saya dapat memahami materi dengan lebih mudah.

Mr. Silaban: sama kan bentuk video itu kan ya lain.

Singaraja, 11 Desember 2025
Validator,

[Signature]
Nyoman Laha Jayanta, S.Pd., M.Pd
NIP. 198601102015041001

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN RESPONS SISWA

A. Petunjuk Pengisian

- Bapak/Ibu dimohonkan untuk memberikan penilaian berupa tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penelitian yang diberikan.
- Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Lembar Validitas Uji Validitas Media

No Butir	Penilaian Ahli		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		

15	✓				
----	---	--	--	--	--

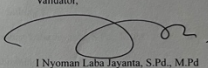
C. Komentar dan Saran Perbaikan

Isi instrumen sudah sesuai

.....

.....

Singaraja, 11 Desember 2025
Validator,


I Nyoman Laha Jayanta, S.Pd., M.Pd
NIP. 198601102015041001

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN AHLI DESAIN

A. Petunjuk Pengisian

- Bapak/Ibu dimohonkan untuk memberikan penilaian berupa tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penelitian yang diberikan.
- Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Lembar Validitas Uji Validitas Media

No Butir	Penilaian Ahli		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		

15	✓				
----	---	--	--	--	--

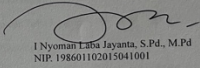
C. Komentar dan Saran Perbaikan

Isi instrumen sudah sesuai silabus dengan kata pengantar dan

.....

.....

Singaraja, 11 Desember 2025
Validator,


I Nyoman Laha Jayanta, S.Pd., M.Pd
NIP. 198601102015041001

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN AHLI MATERI

A. Petunjuk Pengisian

- Bapak/Ibu dimohonkan untuk memberikan penilaian berupa tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penelitian yang diberikan.
- Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Lembar Validitas Uji Validitas Media

No Butir	Penilaian Ahli		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		


15

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

Singaraja, 11 Desember 2025
Validator,


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

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN AHLI DESAIN

A. Petunjuk Pengisian

- Bapak/Ibu dimohonkan untuk memberikan penilaian berupa tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penelitian yang diberikan.
- Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Lembar Validitas Uji Validitas Media

No Butir	Penilaian Ahli		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		


15

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

Singaraja, 11 Desember 2025
Validator,


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

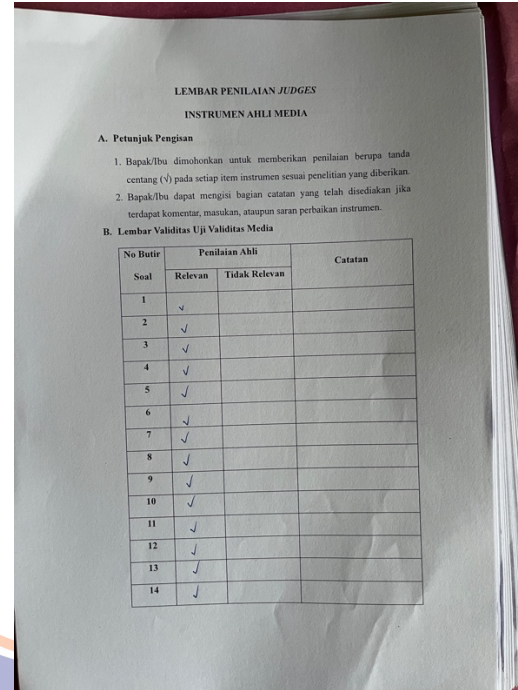
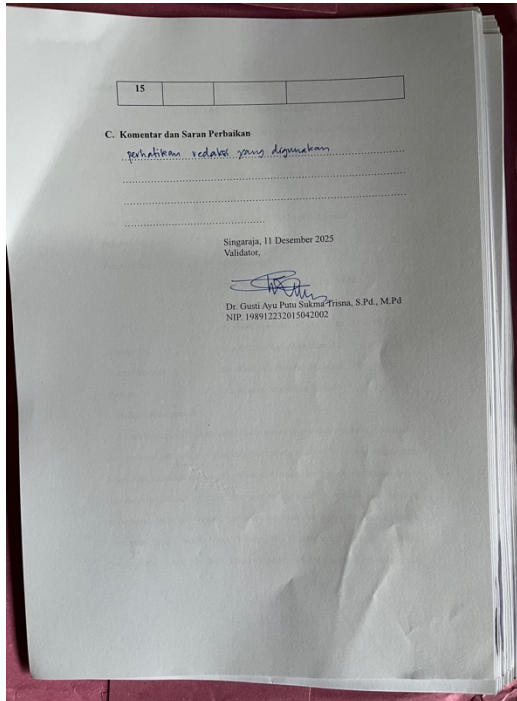
LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN AHLI MATERI

A. Petunjuk Pengisian

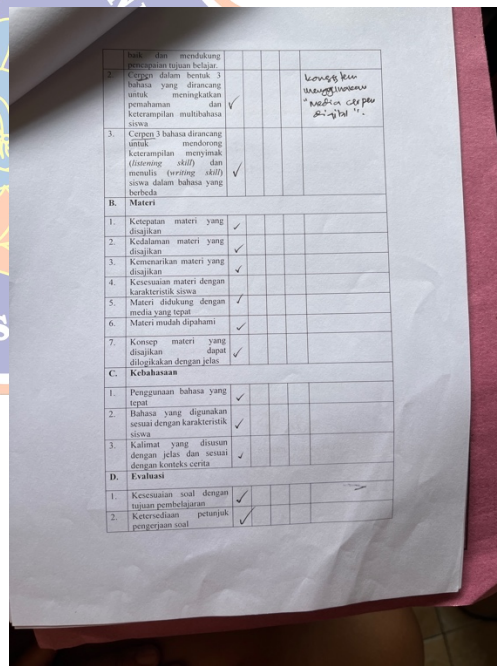
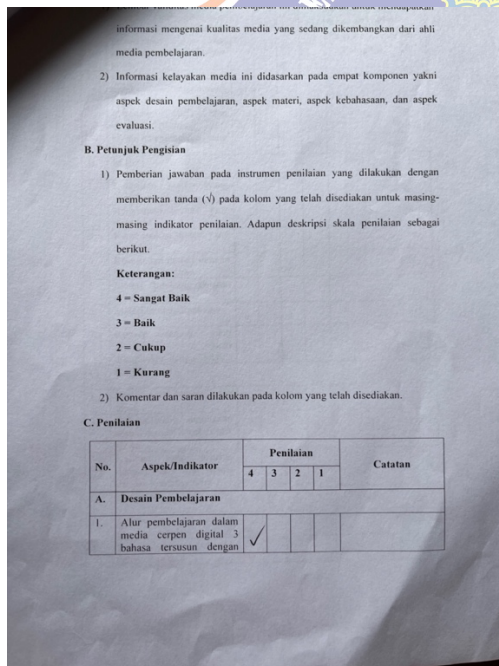
- Bapak/Ibu dimohonkan untuk memberikan penilaian berupa tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penelitian yang diberikan.
- Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

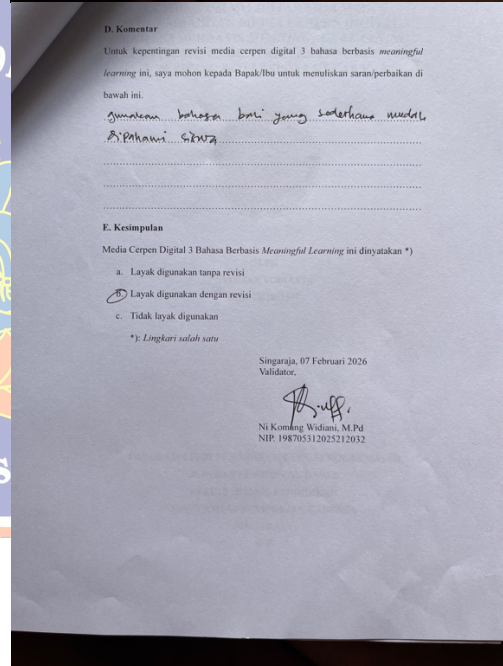
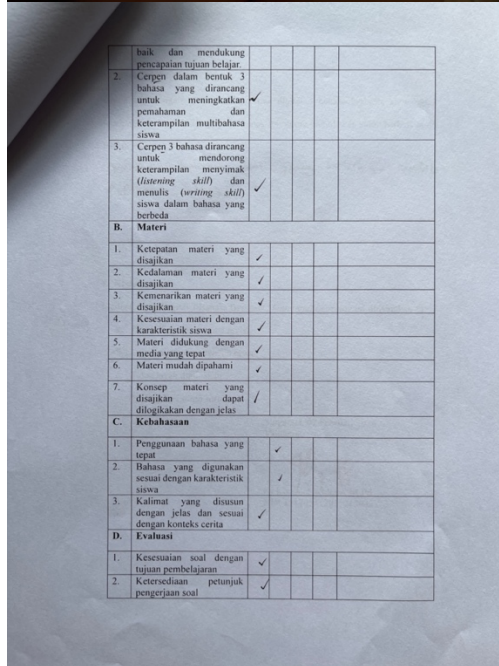
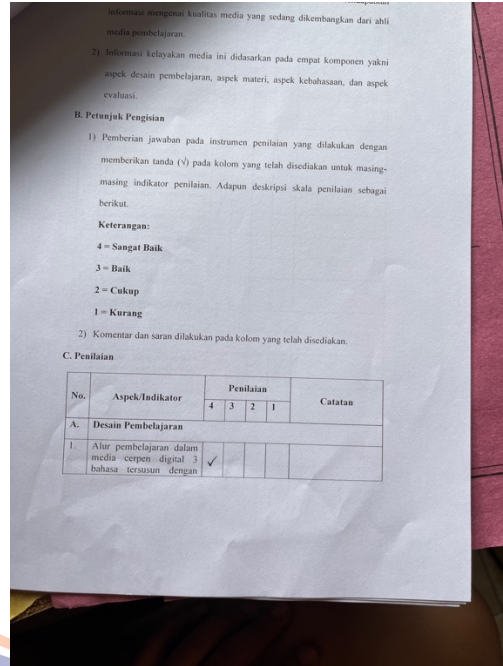
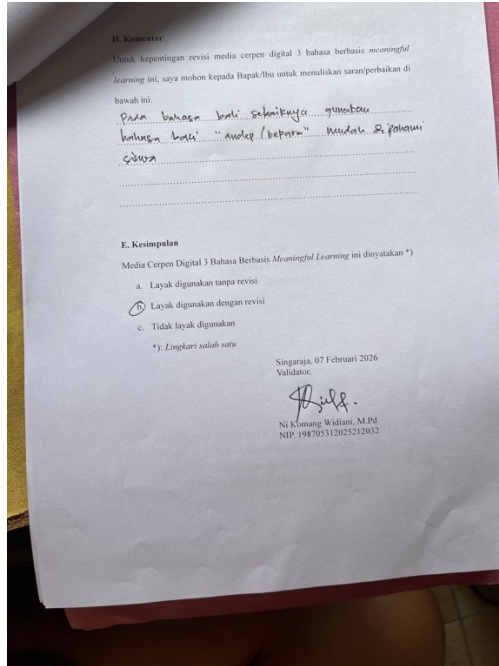
B. Lembar Validitas Uji Validitas Media

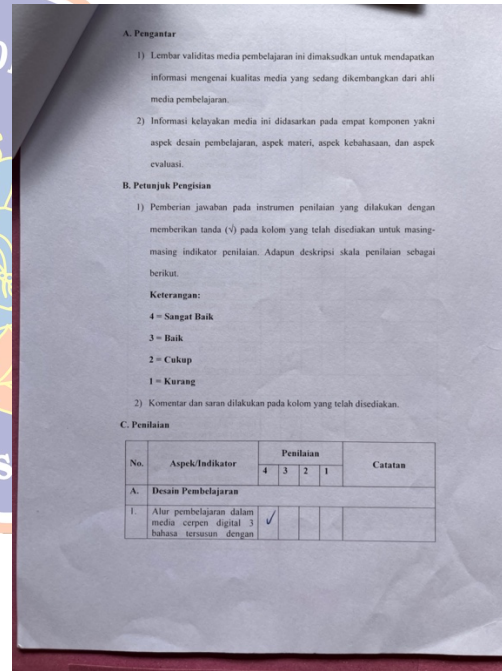
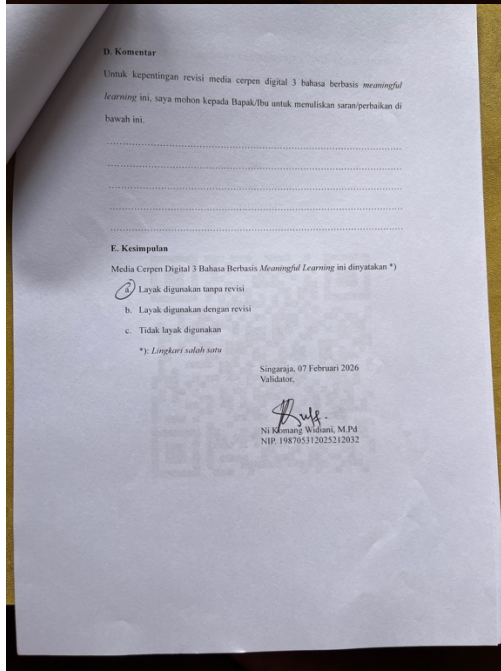
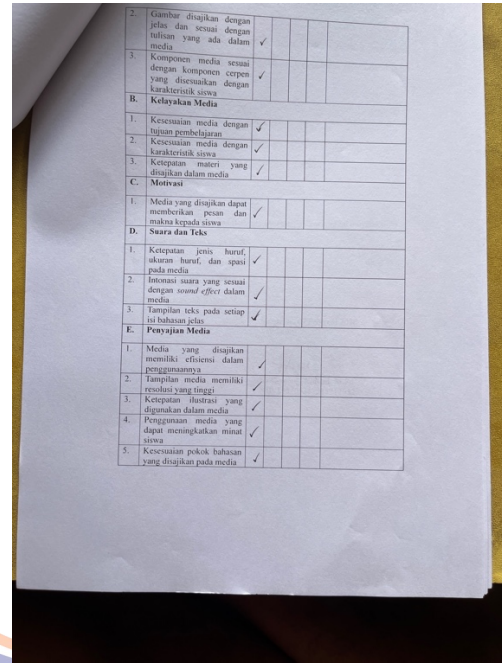
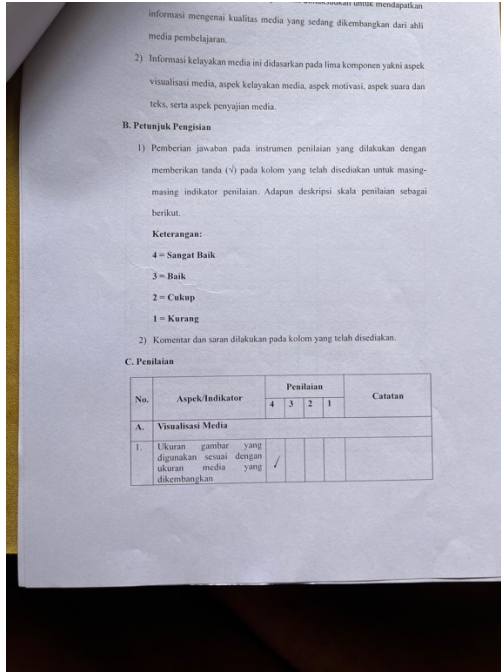
No Butir	Penilaian Ahli		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		



Lampiran 8 Uji Ahli







	baik dan mendukung pencapaian tujuan belajar.				
2.	Cerpen dalam bentuk 3 bahasa yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan multibahasa siswa	✓			
3.	Cerpen 3 bahasa dirancang untuk mendorong keterampilan menyimak (<i>listening skill</i>) dan menulis (<i>writing skill</i>) siswa dalam bahasa yang berbeda	✓			
B. Materi					
1.	Ketepatan materi yang disajikan	✓			
2.	Kedalaman materi yang disajikan	✓			
3.	Kemudahan materi yang disajikan	✓			
4.	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	✓			
5.	Materi didukung dengan media yang tepat	✓			
6.	Materi mudah dipahami	✓			
7.	Konsep materi yang disajikan dapat dilogikakan dengan jelas	✓			
C. Kebahasaan					
1.	Penggunaan bahasa yang tepat	✓			
2.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa	✓			
3.	Kalimat yang disusun dengan jelas dan sesuai dengan konteks cerita	✓			
D. Evaluasi					
1.	Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran	✓			
2.	Ketersediaan petunjuk pengerjaan soal	✓			

D. Komentar

Untuk kepentingan revisi media cerpen digital 3 bahasa berbasis *meaningful learning* ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu untuk menuliskan saran/perbaikan di bawah ini.

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

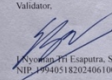
Media Cerpen Digital 3 Bahasa Berbasis *Meaningful Learning* ini dinyatakan *)

a. Layak digunakan tanpa revisi

b. Layak digunakan dengan revisi

c. Tidak layak digunakan

*) *Lingkari salah satu*

Singaraja, 07 Februari 2026
Validator,

Anwaripati Lusuputra, S.E., M.Pd
NIP. 195405182024061001

A. Pengantar

1) Lembar validasi media pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli media pembelajaran.

2) Informasi kelayakan media ini didasarkan pada empat komponen yakni aspek desain pembelajaran, aspek materi, aspek kebahasaan, dan aspek evaluasi.

B. Petunjuk Pengisian

1) Pemberian jawaban pada instrumen penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan untuk masing-masing indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

2) Komentar dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian

No.	Aspek/Indikator	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A. Desain Pembelajaran						
1.	Alur pembelajaran dalam media cerpen digital 3 bahasa tersusun dengan	✓				

	baik dan mendukung pencapaian tujuan belajar.				
2.	Cerpen dalam bentuk 3 bahasa yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan multibahasa siswa	✓			
3.	Cerpen 3 bahasa dirancang untuk mendorong keterampilan menyimak (<i>listening skill</i>) dan menulis (<i>writing skill</i>) siswa dalam bahasa yang berbeda	✓			
B. Materi					
1.	Ketepatan materi yang disajikan	✓			
2.	Kedalaman materi yang disajikan	✓			
3.	Kemudahan materi yang disajikan	✓			
4.	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	✓			
5.	Materi didukung dengan media yang tepat	✓			
6.	Materi mudah dipahami	✓			
7.	Konsep materi yang disajikan dapat dilogikakan dengan jelas	✓			
C. Kebahasaan					
1.	Penggunaan bahasa yang tepat	✓			
2.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa	✓			
3.	Kalimat yang disusun dengan jelas dan sesuai dengan konteks cerita	✓			
D. Evaluasi					
1.	Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran	✓			
2.	Ketersediaan petunjuk pengerjaan soal	✓			

D. Komentar

Untuk kepentingan revisi media cerpen digital 3 bahasa berbasis *meaningful learning* ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu untuk menuliskan saran/perbaikan di bawah ini.

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Media Cerpen Digital 3 Bahasa Berbasis *Meaningful Learning* ini dinyatakan *)

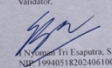
Layak digunakan tanpa revisi

b. Layak digunakan dengan revisi

c. Tidak layak digunakan

*) *Lingkari salah satu*

Singaraja, 07 Februari 2026
Validator,


Nyoman Tri Ekaputra, S.E., M.Pd
NIP. 199405182024061001

A. Pengantar

1) Lembar validasi media pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli media pembelajaran.

2) Informasi kelayakan media ini didasarkan pada lima komponen yakni aspek visualisasi media, aspek kelayakan media, aspek motivasi, aspek suara dan teks, serta aspek penyajian media.

B. Petunjuk Pengisian

1) Pemberian jawaban pada instrumen penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan untuk masing-masing indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

2) Komentar dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian

No.	Aspek/Indikator	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A. Visualisasi Media						
1.	Ukuran gambar yang digunakan sesuai dengan ukuran media yang dikembangkan	✓				

2.	Gambar disajikan dengan jelas dan sesuai dengan tulisan yang ada dalam media	✓				
3.	Komponen media sesuai dengan komponen cerpen yang disesuaikan dengan karakteristik siswa	✓				
B. Kelayakan Media						
1.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	✓				
2.	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	✓				
3.	Ketepatan materi yang disajikan dalam media	✓				
C. Motivasi						
1.	Media yang disajikan dapat memberikan pesan dan makna kepada siswa	✓				
D. Suara dan Teks						
1.	Ketepatan jenis huruf, ukuran huruf, dan spasi pada media	✓				
2.	Intonasi suara yang sesuai dengan <i>sound effect</i> dalam media	✓				
3.	Tampilan teks pada setiap isi bahasan jelas	✓				
E. Penyajian Media						
1.	Media yang disajikan memiliki efisiensi dalam penggunaannya	✓				
2.	Tampilan media memiliki resolusi yang tinggi	✓				
3.	Ketepatan ilustrasi yang digunakan dalam media	✓				
4.	Penggunaan media yang dapat meningkatkan minat siswa	✓				
5.	Kesesuaian pokok bahasan yang disajikan pada media	✓				

Untuk kepentingan revisi media cerpen digital 3 bahasa berbasis *meaningful learning* ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu untuk menuliskan saran/perbaikan di bawah ini.

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Media Cerpen Digital 3 Bahasa Berbasis *Meaningful Learning* ini dinyatakan *)

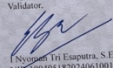
Layak digunakan tanpa revisi

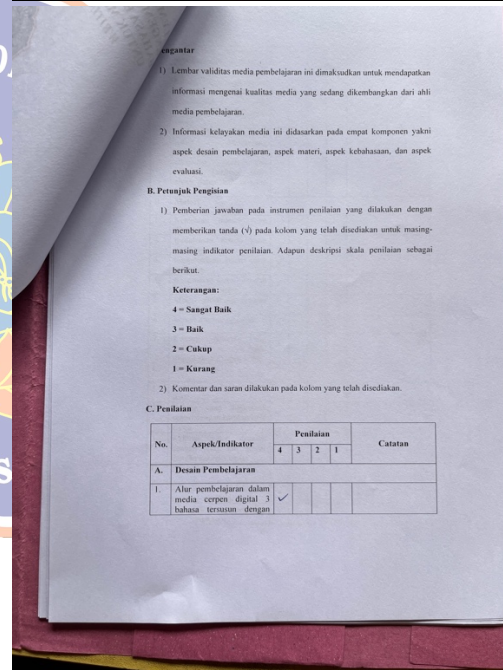
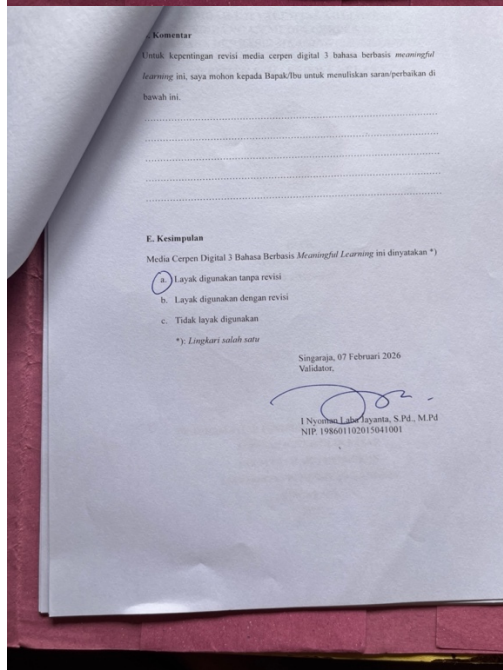
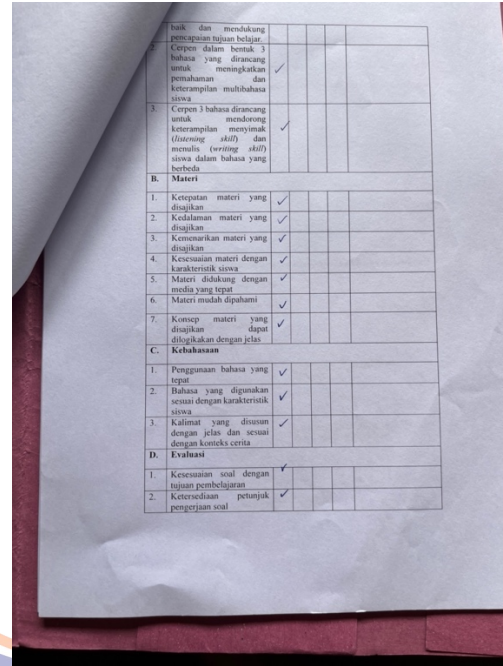
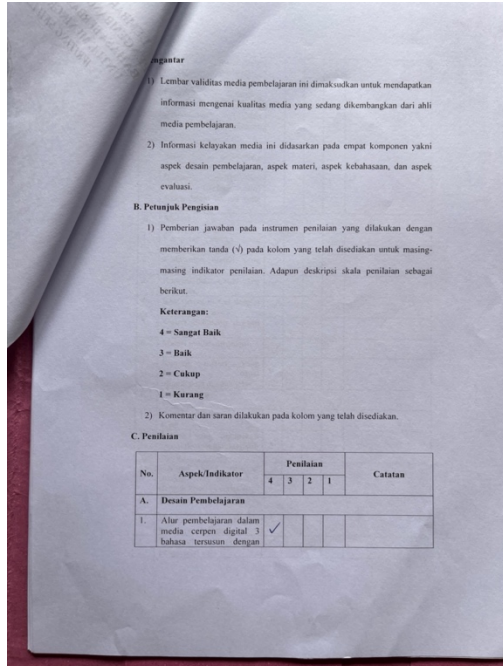
b. Layak digunakan dengan revisi

c. Tidak layak digunakan

*) *Lingkari salah satu*

Singaraja, 07 Februari 2026
Validator,


Nyoman Tri Ekaputra, S.E., M.Pd
NIP. 199405182024061001



2.	Baik dan mendukung pencapaian tujuan belajar. Cerpen dalam bentuk 3 bahasa yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan multibahasa siswa	✓				
3.	Cerpen 3 bahasa dirancang untuk mendorong keterampilan menyimak (listening skill) dan menulis (writing skill) siswa dalam bahasa yang berbeda	✓				
B. Materi						
1.	Kecapaian materi yang disajikan	✓				
2.	Kedalaman materi yang disajikan	✓				
3.	Kemampuan materi yang disajikan	✓				
4.	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	✓				
5.	Materi didukung dengan media yang tepat	✓				
6.	Materi mudah dipahami	✓				
7.	Konsep materi yang disajikan dapat ditugaskan dengan jelas	✓				
C. Kebahasaan						
1.	Penggunaan bahasa yang tepat	✓				
2.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa	✓				
3.	Kalimat yang disusun dengan jelas dan sesuai dengan konteks cerita	✓				
D. Evaluasi						
1.	Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran	✓				
2.	Ketersediaan petunjuk pengerjaan soal	✓				

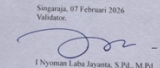
Komentar
 Untuk kepentingan revisi media cerpen digital 3 bahasa berbasis meaningful learning ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu untuk menuliskan saran/perbaikan di bawah ini.

.....

.....

.....

E. Kesimpulan
 Media Cerpen Digital 3 Bahasa Berbasis Meaningful Learning ini dinyatakan *)
 a. Layak digunakan tanpa revisi
 b. Layak digunakan dengan revisi
 c. Tidak layak digunakan
 *) Lingkari salah satu

Singaperi, 07 Februari 2026
 Valdatu,

 Nyoman Laku Jayanta, S.Pd., M.Pd
 NIP. 198601102019541001

pendapat

1) Lembar validasi media pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli media pembelajaran.

2) Informasi kelayakan media ini didasarkan pada lima komponen yakni aspek visualisasi media, aspek kelayakan media, aspek motivasi, aspek suara dan teks, serta aspek penyajian media.

B. Petunjuk Penilaian

1) Pemberian jawaban pada instrumen penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan untuk masing-masing indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan:
 4 = Sangat Baik
 3 = Baik
 2 = Cukup
 1 = Kurang

2) Korektor dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian

No.	Aspek/Indikator	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A. Visualisasi Media						
1.	Ukuran gambar yang digunakan sesuai dengan ukuran media yang dikembangkan	✓				

3.	Gambar disajikan dengan jelas dan sesuai dengan ukuran yang ada dalam media	✓				
3.	Komponen media sesuai dengan komponen cerpen yang disesuaikan dengan karakteristik siswa	✓				
B. Kelayakan Media						
1.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	✓				
2.	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	✓				
3.	Kecapaian materi yang disajikan dalam media	✓				
C. Motivasi						
1.	Media yang disajikan dapat memberikan pesan dan makna kepada siswa	✓				
D. Suara dan Teks						
1.	Kecapaian jenis huruf, ukuran huruf, dan spasi pada media	✓				
2.	Intensitas suara yang sesuai dengan sound effect dalam media	✓				
3.	Tampilan teks pada setiap isi bahan ajar	✓				
E. Penyajian Media						
1.	Media yang disajikan memiliki efisiensi dalam pengemasannya	✓				
2.	Tampilan media memiliki resolusi yang tinggi	✓				
3.	Kecapaian layout yang digunakan dalam media	✓				
4.	Penggunaan media yang dapat meningkatkan minat siswa	✓				
5.	Kesesuaian pokok bahasan yang disajikan pada media	✓				

Komentar

Untuk kepentingan revisi media cerpen digital 3 bahasa berbasis *meaningful learning* ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu untuk menuliskan saran/perbaikan di bawah ini.

.....

.....

.....

F. Kesimpulan

Media Cerpen Digital 3 Bahasa Berbasis *Meaningful Learning* ini dinyatakan *)

a. Layak digunakan tanpa revisi

b. Layak digunakan dengan revisi

c. Tidak layak digunakan

*) Lingkari salah satu

Singaja, 07 Februari 2025
Validator

[Signature]
I Nyoman Laha Jayanti, S.Pd., M.Pd
NIP. 198601102015041001

1 = Kurang

2) Komentar dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian

No.	Aspek/Indikator	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A. Desain Pembelajaran						
1.	Alur pembelajaran dalam media cerpen digital 3 bahasa tersusun dengan baik dan mendukung pencapaian tujuan belajar.	✓				
2.	Cerpen dalam bentuk 3 bahasa yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan multibahasa siswa	✓				
3.	Cerpen 3 bahasa dirancang untuk mendorong keterampilan menyimak (<i>listening skill</i>) dan menulis (<i>writing skill</i>) siswa dalam bahasa yang berbeda	✓				
B. Materi						
1.	Ketepatan materi yang disajikan	✓				
2.	Kedalaman materi yang disajikan	✓				
3.	Kemenuhkan materi yang disajikan	✓				
4.	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	✓				
5.	Materi didukung dengan media yang tepat	✓				
6.	Materi mudah dipahami	✓				

..... yang disajikan dapat dilogikakan dengan jelas	✓				
C. Kebahasaan					
1. Penggunaan bahasa yang tepat	✓				
2. Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa	✓				
3. Kalimat yang disusun dengan jelas dan sesuai dengan konteks cerita	✓				
D. Evaluasi					
1. Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran	✓				
2. Ketersediaan petunjuk pengerjaan soal	✓				

D. Komentar

Untuk kepentingan revisi media cerpen digital 3 bahasa berbasis *meaningful learning* ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu untuk menuliskan saran/perbaikan di bawah ini.

.....

..... Untuk bagian sinopsis, semua menggunakan bahasa Indonesia. Apakah tidak seharusnya menggunakan 3 bahasa? Diskusikan dengan dosen pembimbing 1 dan 2 lagi!

.....

E. Kesimpulan

Media Cerpen Digital 3 Bahasa Berbasis *Meaningful Learning* ini dinyatakan *)

a. Layak digunakan tanpa revisi

b. Layak digunakan dengan revisi

c. Tidak layak digunakan

*) Lingkari salah satu

Singaja, 11 Desember 2025
Validator

[Signature]
Luh Seti Salsih Winda Jayanti, S.Pd., M.Pd
NIP. 198607852023212041

2 = Cukup
1 = Kurang

2) Komentar dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian

No.	Aspek/Indikator	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A. Desain Pembelajaran						
1.	Ahli pembelajaran dalam media cerpen digital 3 bahasa leresuan dengan baik dan mendukung pencapaian tujuan belajar.	✓				
2.	Cerpen dalam bentuk 3 bahasa yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan multibahasa siswa	✓				
3.	Cerpen 3 bahasa dirancang untuk mendukung keterampilan menyimak (<i>listening skill</i>) dan menulis (<i>writing skill</i>) siswa dalam bahasa yang berbeda	✓				
B. Materi						
1.	Ketepatan materi yang disajikan	✓				
2.	Kedalaman materi yang disajikan	✓				
3.	Kemampuan materi yang disajikan	✓				
4.	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	✓				
5.	Materi didukung dengan media yang tepat	✓				
6.	Materi mudah dipahami	✓				

E. Kesimpulan

Media Cerpen Digital 3 Bahasa Berbasis *Meaningful Learning* ini dinyatakan *)

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan

*) *Lingkari salah satu*

Sagaraja, 11 Desember 2025
Validasi,

[Signature]
Luh Sri Surya Nioma Jayanti, S.Pd., M.Pd
NIP. 19860701023212041

2) Komentar dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian

No.	Aspek/Indikator	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A. Visualisasi Media						
1.	Ukuran gambar yang digunakan sesuai dengan ukuran media yang dikembangkan	✓				
2.	Gambar disajikan dengan jelas dan sesuai dengan tulisan yang ada dalam media	✓				
3.	Komponen media sesuai dengan komponen cerpen yang disesuaikan dengan karakteristik siswa	✓				
B. Kelayakan Media						
1.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	✓				
2.	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	✓				
3.	Ketepatan materi yang disajikan dalam media	✓				
C. Motivasi						
1.	Media yang disajikan dapat memberikan pesan dan makna kepada siswa	✓				
D. Suara dan Teks						
1.	Ketepatan jenis huruf, ukuran huruf, dan spasi pada media	✓				
2.	Intonasi suara yang sesuai dengan <i>sound effect</i> dalam media	✓				

3. Tampilan teks pada setiap isi babasan jelas

No.	Aspek/Indikator	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
E. Penyajian Media						
1.	Media yang disajikan memiliki efisiensi dalam penggunaannya	✓				
2.	Tampilan media memiliki resolusi yang tinggi	✓				
3.	Ketepatan ilustrasi yang digunakan dalam media	✓				
4.	Penggunaan media yang dapat meningkatkan minat siswa	✓				
5.	Kesesuaian pokok bahasan yang disajikan pada media	✓				

D. Komentar

Untuk kepentingan revisi media cerpen digital 3 bahasa berbasis *meaningful learning* ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu untuk menuliskan saran/perbaikan di bawah ini.

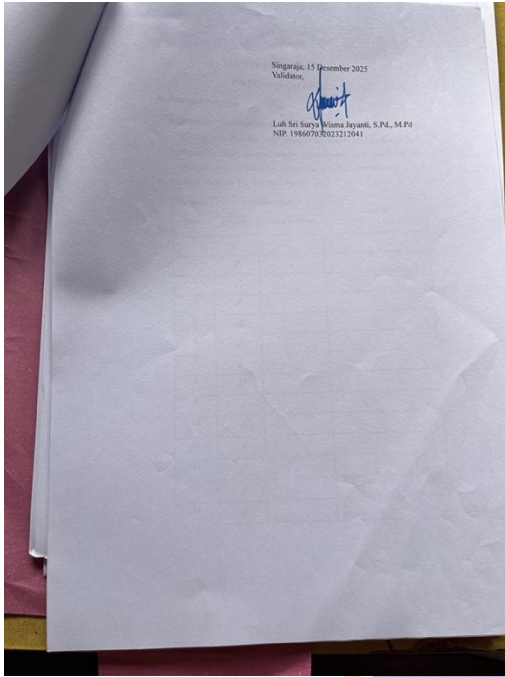
Semua sudah sesuai

E. Kesimpulan

Media Cerpen Digital 3 Bahasa Berbasis *Meaningful Learning* ini dinyatakan *)

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan

*) *Lingkari salah satu*



Lampiran 9 Surat Izin Penelitian Skripsi



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

Nomor : 1935/UN48.10.1/PK.01.03/2026 Singaraja, 05 Februari 2026
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
Kepala SD Negeri 2 Sawan
di tempat

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

Nama : Nyoman Yudiasta
NIM : 2211031547
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Wakil Dekan I,



Kadek Suranata
NIP. 198208162008121002




Catatan :

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

Lampiran 10 Surat Balasan Izin Penelitian Skripsi



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 SAWAN
 NSS: 101220108034 NPSN: 50100183
 Jln. Banjar Dinas Kanginan, Desa Sawan, Kec. Sawan, Kab. Buleleng
 E-mail: sdnegeri2sawan@yahoo.co.id
 Kode Pos: 81171



SURAT KETERANGAN
 NO: 822.5/07/SDN2SWN/1/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SD Negeri 2 Sawan Kecamatan Sawan, Kabupaten Buleleng.

Nama	: I Gusti Kadek Sinaryati, S.Pd.SD
NIP	: 197310062003122002
Jabatan	: Kepala SD Negeri 2 Sawan

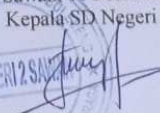
Menerangkan Bahwa

Nama	: Nyoman Yudiasta
NIM	: 2211031547
Fakultas	: Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan	: Pendidikan Dasar / PENDAS


Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa tersebut diatas memang benar diterima di SD Negeri 2 Sawan dalam rangka kegiatan pengumpulan data **Mata Kuliah Seminar Hasil** untuk melengkapi syarat-syarat data dalam proposal skripsi.

Demikianlah surat keterangan ini di buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

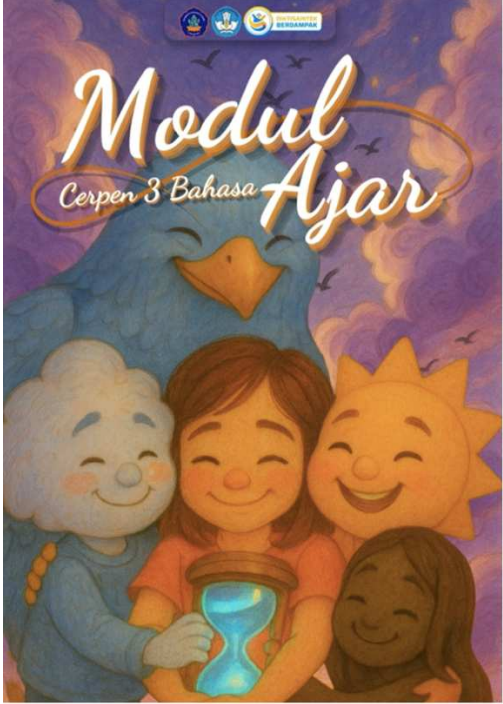

Sawan, 11 Februari 2026
 Kepala SD Negeri 2 Sawan



I Gusti Kadek Sinaryati, S.Pd.SD
 NIP. 197310062003122002

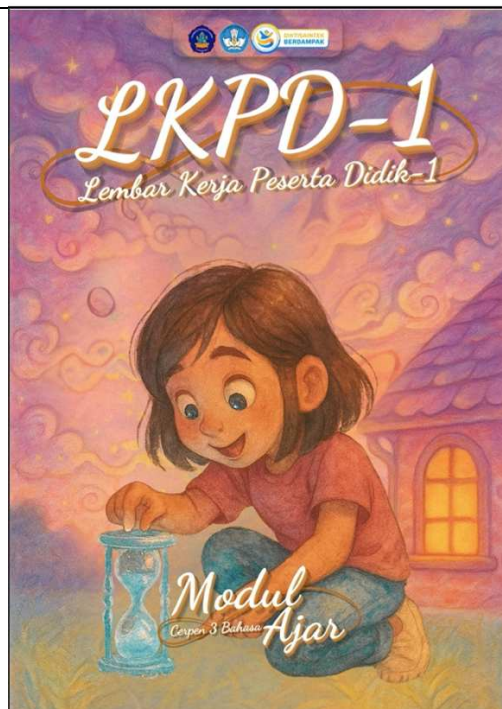


Lampiran 11 Modul Ajar Penelitian Skripsi

	<p style="text-align: center;">MODUL AJAR PENELITIAN CERPEN 3 BAHASA</p> <p>A. Identitas Modul</p> <p>Identitas Penyusun : Nyoman Yudiasta NIM : 2211031547 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha Nama Sekolah : SD Negeri 2 Sawan Alamat : Desa Sawan, Kecamatan Sawan, Kabupaten Buleleng, Bali Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar Kelas/Semester : V/Ganjil Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia Materi Pokok : Menyimak Cerpen Digital dan Menulis Refleksi Terarah Media Pembelajaran : Cerpen Digital 3 Bahasa "Jam Pasir Awanara" Alokasi Waktu : 3 kali pertemuan (2 x 35 menit/pertemuan)/6 JP Model/Metode : <i>Deep Learning (Meaningful Learning)</i> Pembelajaran Fungsi Modul : Perangkat perlakuan (<i>treatment</i>) penelitian skripsi</p> <p>B. Capaian Pembelajaran (CP)</p> <p>Peserta didik mampu memahami informasi dan unsur intrinsik teks sastra anak yang diperdengarkan, serta mengekspresikan tanggapan secara tertulis dengan bahasa yang runtut dan sesuai konteks.</p>
<p>C. Tujuan Pembelajaran (TP)</p> <p>Setelah mengikuti pembelajaran melalui cerpen digital "Jam Pasir Awanara", peserta didik mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyimak cerpen yang diperdengarkan melalui media digital dengan penuh perhatian. 2. Mengidentifikasi tokoh, latar, dan peristiwa penting berdasarkan hasil menyimak. 3. Menentukan pesan cerita secara lisan berdasarkan isi cerpen yang didengar. 4. Menulis teks refleksi sederhana yang memuat pemahaman isi cerita dan tanggapan pribadi secara runtut. <p>D. Pemahaman Bermakna</p> <p>Cerita membantu pembaca memahami pengalaman hidup dan perasaan tokoh, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna ketika dikaitkan dengan pengalaman pribadi.</p> <p>E. Pertanyaan Pematik</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang kamu rasakan setelah mendengarkan cerita ini? 2. Pernahkah kamu mengalami perasaan yang mirip dengan tokoh dalam cerita? <p>F. Karakteristik Peserta Didik</p> <p>Peserta didik kelas V SD dengan kemampuan menyimak dan menulis yang beragam, membutuhkan pembelajaran kontekstual, terarah, dan bermakna.</p> <p>G. Sarana dan Prasarana</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perangkat digital (HP/tablet/laptop/chromebook) 2. Akses QR Code/tautan dari cerpen digital 3 bahasa 	<p>3. <i>Headset atau speaker</i></p> <p>4. LKPD</p> <p>H. Langkah Pembelajaran</p> <p>Pertemuan 1 (2 JP)</p> <p>Keterampilan Menyimak Cerpen Digital 3 Bahasa (Treatment)</p> <p>A. Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyapa peserta didik dan menyiapkan kondisi belajar. 2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan cara penggunaan media cerpen digital 3 bahasa. 3. Guru menyampaikan bahwa peserta didik akan fokus mendengarkan cerita. <p>B. Kegiatan Inti (50 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tahap Mengalami (Meaningful Learning) <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengakses cerpen digital 3 bahasa melalui QR Code berikut.  <ol style="list-style-type: none"> 2. Peserta didik menyimak audio cerpen secara penuh. 3. Guru memastikan peserta didik fokus pada isi cerita. • Tahap Memaknai

<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagikan LKPD 1 (Latihan Menyimak) kepada peserta didik. 2. Peserta didik menjawab pertanyaan yang terdapat dalam soal LKPD 1 (Latihan Menyimak). 3. Peserta didik mendiskusikan pesan cerita 4. Peserta didik menyampaikan pesan cerita secara lisan.
C. Kegiatan Penutup (10 Menit)
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penguatan atas jawaban peserta didik. 2. Pertemuan ke-1 diakhiri.
Pertemuan 2 (2 JP)
Pendalaman Makna dan Penguatan Menyimak (Treatment)
A. Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyapa peserta didik dan menyiapkan kondisi belajar. 2. Guru mengulas singkat isi cerpen berdasarkan hasil pertemuan pertama. 3. Guru mengaitkan cerita dengan pengalaman sehari-hari peserta didik.
B. Kegiatan Inti (50 Menit)
<ul style="list-style-type: none"> • Tahap Mengaitkan Makna <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyimak kembali bagian akhir cerpen digital 3 bahasa. 2. Guru membagikan petunjuk penulisan LKPD 2 (Latihan Pemakaian Cerpen). • Tahap Mengkonstruksi <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menulis teks refleksi (5-7 kalimat) yang memuat: <ol style="list-style-type: none"> a. Pemahaman isi cerita, b. Pesan yang diperoleh,

<ol style="list-style-type: none"> c. Tanggapan atau pengalaman pribadi yang relevan. <ol style="list-style-type: none"> 2. Guru membimbing peserta didik yang mengalami kesulitan
C. Kegiatan Penutup (10 Menit)
<ol style="list-style-type: none"> 1. Beberapa peserta didik membacakan hasil tulisannya. 2. Guru memberikan umpan balik positif. 3. Guru menutup kelas.
I. LKPD (Terlampir)



TES ESAI

Nama : _____
 Nomor Absen : _____
 Kelas : _____

A. Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah cerpen digital berjudul "Jam Pasir" terlebih dahulu.
2. Bacalah pertanyaan di bawah dengan seksama,
3. Tuliskan jawaban pada kolom yang sudah disediakan

B. Soal:

1. Saha manten sane medal rung carita "Jam Pasir"? Sebutang tur jelasinangang peranipun!
2. Where and when does the story begin?
3. Urutkan lima peristiwa penting yang dialami Alya sejak ia menemukan jam pasir hingga ia memutuskan untuk pulang!
4. Caritang malih alur carita "Jam Pasir" puniki ring cara sane singkat tur runtut!
5. What moral message can you find in the story?
6. Menurutmu, apa makna dari kalimat Kivo "Kadang, yangpaling kuat bukan yang merasa hebat, tapi yang tetap bertahan walau hatinya retak"?
7. Have you ever felt lonely like Alya? Tell your experience!
8. Yening raganipun dados Alya, ragane milih nyantos ring Awanara utawi mulih? Napi alasane?
9. Bagaimana penilaianmu terhadap keputusan Alya untuk memperbaiki jam pasir dan membantu warga Awanara?

			penyelesaian lengkap	
Tokoh dan latar	Tokoh digambarkan jelas (sifat, tindakan, perasaan) dan latar (tempat/waktu) tergambar nyata	Tokoh dan latar disebutkan, meski ada detail kurang lengkap	Tokoh atau latar hanya sebagian disebut, deskripsi minim	Tidak ada gambaran tokoh/latar yang jelas
Isi	Gagasan sesuai tema, pesan cerita jelas, detail dikembangkan secara logis dan menarik	Gagasan sesuai tema, pesan ada, cukup meski belum mendalam	Gagasan masih umum, detail terbatas, pesan kurang jelas	Gagasan tidak sesuai tema, isi dangkal/tidak relevan
Gaya penulisan	Gaya bahasa menarik, ekspresif, puitis/ menarik, menunjukkan kreativitas dan ciri khas	Gaya bahasa cukup menarik, ada sedikit kreativitas meski belum konsisten	Gaya bahasa sederhana, minim kreativitas	Gaya bahasa monoton, tidak ada kreativitas, cenderung meniru
Ejaan dan tanda baca	Tidak ada kesalahan ejaan/tanda baca, sesuai kaidah bahasa, membuat cerita mudah dipahami	Ada sedikit kesalahan ejaan/tanda baca, tetapi tidak mengganggu pemahaman	Banyak kesalahan ejaan/tanda baca, pemahaman agak terganggu	Sangat banyak kesalahan, cerita sulit dipahami

c. Skor akhir:

- Skor maksimal per aspek: 4
- Jumlah soal: 20
- Total skor maksimal: 80
- Rumus:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100$$

3. Peserta didik menuliskan kembali isi cerita dalam bentuk kalimat singkat atau poin-poin untuk melatih pemahaman informasi literal.
4. Pada keterampilan menulis, peserta didik dibimbing menulis refleksi menggunakan kalimat awal atau kerangka sederhana yang telah disiapkan guru.
 - **Pengayaan**

Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah mencapai atau melampaui ketuntasan pembelajaran. Kegiatan pengayaan meliputi langkah sebagai berikut.

 1. Peserta didik menyimak cerpen digital menggunakan versi bahasa lain (bahasa Inggris atau bahasa Bali) untuk memperluas pemahaman.
 2. Peserta didik menulis refleksi yang lebih panjang dengan mengembangkan pesan cerita dan mengaitkannya dengan pengalaman pribadi lain yang relevan.
 3. Peserta didik menyusun pertanyaan reflektif sendiri berdasarkan isi cerpen.
 4. Peserta didik menceritakan kembali isi cerpen secara lisan dengan gaya bahasa sendiri.

N. Refleksi Guru

Guru melakukan refleksi terhadap keterlibatan peserta didik, ketercapaian tujuan pembelajaran, dan kesesuaian modul dengan instrumen penelitian.

O. Glosarium

1. Cerpen
Cerita pendek yang mengisahkan suatu peristiwa dengan jumlah tokoh dan alur yang terbatas.

d. Kriteria penilaian:

Sangat Baik	: 86 – 100
Baik	: 71 – 85
Cukup	: 56 – 70
Kurang	: ≤ 55

K. Diferensiasi Pembelajaran

1. Peserta didik yang kesulitan menulis diberikan contoh kalimat awal.
2. Peserta didik dengan kemampuan tinggi diberi kesempatan mengembangkan tulisan.

L. Keterkaitan Modul dengan Penelitian

Modul ajar ini digunakan sebagai perangkat perlakuan (*treatment*) dalam penelitian skripsi untuk meningkatkan keterampilan menyimak dan menulis peserta didik kelas V SD melalui penggunaan cerpen digital 3 bahasa berbasis *meaningful learning*.

M. Remedial dan Pengayaan

• Remedial

Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai ketuntasan pada keterampilan menyimak dan/atau menulis berdasarkan hasil asesmen. Kegiatan remedial difokuskan pada penguatan pemahaman dasar melalui langkah-langkah sebagai berikut.

1. Peserta didik kembali menyimak bagian cerpen digital yang dianggap sulit dengan pendampingan guru.
2. Guru memberikan pertanyaan menyimak yang lebih sederhana dan terarah, seperti tokoh utama, peristiwa penting, dan latar cerita.

2. Cerpen Digital

Cerita pendek yang disajikan dalam bentuk digital dan dapat dilengkapi dengan teks, audio, atau media interaktif.

3. Menyimak

Kegiatan mendengarkan secara saksama untuk memahami isi informasi yang disampaikan secara lisan.

4. Menulis Refleksi

Kegiatan menuliskan pemahaman, tanggapan, dan pengalaman pribadi setelah menyimak atau membaca suatu teks.

5. *Meaningful Learning*

Pembelajaran bermakna yang mengaitkan materi baru dengan pengalaman dan pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik.

6. *Deep Learning*

Pendekatan pembelajaran yang menekankan pemahaman mendalam, keterkaitan makna, dan refleksi peserta didik terhadap materi pembelajaran.

7. Tokoh

Pelaku atau karakter yang terdapat dalam sebuah cerita.

8. Latar

Keterangan mengenai tempat, waktu, dan suasana terjadinya peristiwa dalam cerita.

Lampiran 12 Sertifikat HKI (Hak Kekayaan Intelektual)



REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC002026028770, 18 Februari 2026

Pencipta
 Nama : Nyoman Yudiasta, I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd. dkk
 Alamat : Banjar Dinas Kanginan, Desa Sawan, Kecamatan Sawan, Kabupaten Buleleng, Bali, Sawan, Kab. Buleleng, Bali, 81171
 Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta
 Nama : Nyoman Yudiasta, I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd. dkk
 Alamat : Banjar Dinas Kanginan, Desa Sawan, Kecamatan Sawan, Kabupaten Buleleng, Bali, Sawan, Kab. Buleleng, Bali, 81171
 Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : Cerita Bergambar
 Judul Ciptaan : Cerpen Digital 3 Bahasa
 Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 12 Februari 2026, di Singaraja
 Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor Pencatatan : 001147190

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
 Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM
 DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL
 u.b
 Direktur Hak Cipta dan Desain Industri



Agung Damarsasongko,SH.,MH.
 NIP. 196912261994031001





Disclaimer:
 1. Dalam hal pemohon menyebutkan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk membatalkan surat pencatatan permohonan.
 2. Surat Pencatatan ini valid diunggah secara elektronik menggunakan segel elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik, Badan Siber dan Sandi Negara.
 3. Surat Pencatatan ini dapat dibuktikan keabsahannya dengan memindai kode QR pada dokumen ini dan informasi akan ditampilkan dalam browser.



LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Nyoman Yudiasta	Banjar Dinas Kanginan, Desa Sawan, Kecamatan Sawan, Kabupaten Buleleng, Bali Sawan, Kab. Buleleng
2	I Nyoman Laha Jayanta, S.Pd., M.Pd.	Jln. Ayani/Kaplingan Gelatik, Desa Baktiseraga, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Bali Buleleng, Kab. Buleleng
3	Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd.	Jln. P. Batam No 12 Bany Barat, Desa Banyuning, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali Buleleng, Kab. Buleleng

LAMPIRAN PEMEGANG

No	Nama	Alamat
1	Nyoman Yudiasta	Banjar Dinas Kanginan, Desa Sawan, Kecamatan Sawan, Kabupaten Buleleng, Bali Sawan, Kab. Buleleng
2	I Nyoman Laha Jayanta, S.Pd., M.Pd.	Jln. Ayani/Kaplingan Gelatik, Desa Baktiseraga, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Bali Buleleng, Kab. Buleleng
3	Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd.	Jln. P. Batam No 12 Bany Barat, Desa Banyuning, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali Buleleng, Kab. Buleleng
4	Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Pendidikan Ganesha	Jalan Udayana No 11, Kabupaten Buleleng, Kecamatan Buleleng, Kelurahan Banyuasri, Kota Singaraja, Provinsi Bali Buleleng, Kab. Buleleng





Dislaimer:

1. Dalam hal pendohon membutuhkan keterangan lebih sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencahuti surat pernyataan permohonan.
2. Surat Pernyataan ini telah diunggah secara elektronik menggunakan sigel elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik, Balai Siber dan Sasi Negara.
3. Surat Pernyataan ini dapat dibuktikan keabsahannya dengan memindai kode QR pada dokumen ini dan informasi akan ditampilkan dalam browser.

Lampiran 13 Instrumen Penelitian Skripsi

Instrumen Uji Ahli Media

INSTRUMEN AHLI MEDIA

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Cerpen Digital 3 Bahasa Berbasis <i>Meaningful Learning</i> untuk Meningkatkan <i>Listening</i> dan <i>Writing Skills</i> Siswa Kelas V
Sasaran Program	: Siswa Kelas V SD Negeri 2 Sawan
Peneliti	: Nyoman Yudiasta
Pembimbing	: Pembimbing 1: - Pembimbing 2: -
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	: -
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha

A. Definisi Konseptual

Secara konseptual, validitas ahli media adalah proses penilaian terhadap tingkat kelayakan suatu produk pengembangan media pembelajaran berdasarkan aspek teknis, visual, estetika, dan fungsionalitas yang berkaitan dengan kemudahan serta efektivitas penggunaannya dalam proses belajar mengajar. Menurut Arsyad (2020), media pembelajaran yang baik tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampai pesan, tetapi juga sebagai alat bantu yang mampu mempermudah peserta didik memahami konsep secara konkret dan menarik. Validasi oleh ahli media bertujuan memastikan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi prinsip-prinsip dasar desain media, seperti keterpaduan unsur visual, keseimbangan tata letak, keterbacaan teks, serta kualitas audio dan grafis yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Dalam konteks penelitian ini, validitas ahli media mengacu pada penilaian terhadap cerpen digital tiga bahasa (Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Bahasa Bali) yang dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan menyimak dan

menulis siswa sekolah dasar kelas V. Media ini mengintegrasikan unsur teks naratif, ilustrasi visual, narasi suara, dan elemen refleksi interaktif berbasis digital, sehingga menuntut penilaian menyeluruh terhadap kualitas tampilan dan fungsionalitasnya.

Penilaian ahli media menjadi sangat penting karena keberhasilan suatu media pembelajaran digital bergantung pada sejauh mana media tersebut dapat menarik perhatian, memotivasi siswa, dan memfasilitasi pengalaman belajar yang bermakna. Hal ini sesuai dengan pendapat Sadiman et al., (2018) bahwa efektivitas media pembelajaran ditentukan oleh kesesuaian antara pesan, bentuk penyajian, dan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, uji validitas ahli media berfungsi memastikan bahwa media cerpen digital tiga bahasa yang dikembangkan telah memenuhi prinsip-prinsip desain pembelajaran, estetika visual, interaktivitas, dan kemudahan akses, sehingga layak digunakan sebagai media inovatif dalam pembelajaran bahasa di sekolah dasar.

B. Definisi Operasional

Secara operasional, uji validitas media adalah kegiatan yang dilakukan oleh pakar di bidang teknologi pendidikan untuk menilai kualitas media cerpen digital tiga bahasa dari aspek teknis dan tampilan visual. Proses ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan media pembelajaran digital yang efektif, menarik, dan mudah digunakan oleh guru maupun siswa sekolah dasar.

Instrumen uji validitas ahli media dalam penelitian ini disusun berdasarkan lima aspek utama, yaitu, (1) visualisasi media yang menilai kejelasan gambar, kesesuaian ukuran, dan proporsi visual terhadap teks serta karakteristik siswa; (2) kelayakan media yang mengukur kesesuaian tampilan dan isi media terhadap tujuan

pembelajaran serta tingkat perkembangan kognitif siswa; (3) motivasi yang menilai sejauh mana media mampu menarik minat belajar dan memberikan pesan atau makna pembelajaran secara efektif; (4) suara dan teks yang mencakup kejelasan narasi, ketepatan intonasi, jenis huruf, ukuran huruf, serta keterbacaan teks dalam media; (5) penyajian media yang menilai efisiensi penggunaan, resolusi tampilan, ketepatan ilustrasi, dan kesesuaian pokok bahasan yang disajikan.

Setiap butir indikator dalam instrumen ini dinilai menggunakan skala empat tingkat, mulai dari sangat baik hingga kurang baik, dengan disertai kolom komentar untuk memberikan saran perbaikan. Penilaian yang dilakukan oleh validator ahli media akan digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi produk agar media yang dikembangkan benar-benar memenuhi standar kelayakan teknologis, estetis, dan pedagogis.

Dengan demikian, hasil dari uji validitas ahli media ini menjadi indikator utama dalam menentukan apakah media cerpen digital tiga bahasa telah layak digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif, komunikatif, dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran keterampilan menyimak serta menulis pada siswa sekolah dasar.

C. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	No.Butir	Banyak Butir
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1.	Visualisasi Media	Ukuran gambar yang digunakan sesuai dengan ukuran media yang dikembangkan	1	3
		Gambar disajikan dengan jelas dan sesuai dengan tulisan yang ada dalam media	2	

		Komponen media sesuai dengan komponen cerpen yang disesuaikan dengan karakteristik siswa	3	
2.	Kelayakan Media	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	4	3
		Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	5	
		Ketepatan materi yang disajikan dalam media	6	
3.	Motivasi	Media yang disajikan dapat memberikan pesan dan makna kepada siswa	7	1
4.	Suara dan Teks	Ketepatan jenis huruf, ukuran huruf, dan spasi pada media	8	3
		Intonasi suara yang sesuai dengan <i>sound effect</i> dalam media	9	
		Tampilan teks pada setiap isi bahasan jelas	10	
5.	Penyajian Media	Media yang disajikan memiliki efisiensi dalam penggunaannya	11	5
		Tampilan media memiliki resolusi yang tinggi	12	
		Ketepatan ilustrasi yang digunakan dalam media	13	
		Penggunaan media yang dapat meningkatkan minat siswa	14	
		Kesesuaian pokok bahasan yang disajikan pada media	15	
Banyak Butir				15

Sumber: (Asih & Ujianti, 2021) yang dimodifikasi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN MEDIA CERPEN DIGITAL 3 BAHASA BERBASIS *MEANINGFUL LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN *LISTENING* DAN *WRITING SKILLS* SISWA KELAS V

Judul Penelitian : Pengembangan Media Cerpen Digital 3 Bahasa Berbasis *Meaningful Learning* untuk Meningkatkan *Listening* dan *Writing Skills* Siswa Kelas V

Sasaran Program : Siswa Kelas V SD Negeri 2 Sawan

Peneliti : Nyoman Yudiasta

Pembimbing : Pembimbing 1:
-
Pembimbing 2:
-

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator :
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dilaksanakannya penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Cerpen Digital 3 Bahasa Berbasis *Meaningful Learning* untuk Meningkatkan *Listening* dan *Writing Skills* Siswa Kelas V”. Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap produk media cerpen digital 3 bahasa berbasis *meaningful learning* ini.

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang produk media cerpen digital 3 bahasa berbasis *meaningful learning* yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya produk tersebut untuk muatan pelajaran 3 bahasa.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan sangat berguna sebagai indikator kualitas dan bahan pertimbangan untuk perbaikan produk media cerpen digital 3 bahasa berbasis *meaningful learning* ini. Atas perhatian dan

kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Pengantar

- 1) Lembar validitas media pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli media pembelajaran.
- 2) Informasi kelayakan media ini didasarkan pada lima komponen yakni aspek visualisasi media, aspek kelayakan media, aspek motivasi, aspek suara dan teks, serta aspek penyajian media.

B. Petunjuk Pengisian

- 1) Pemberian jawaban pada instrumen penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan untuk masing-masing indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan:

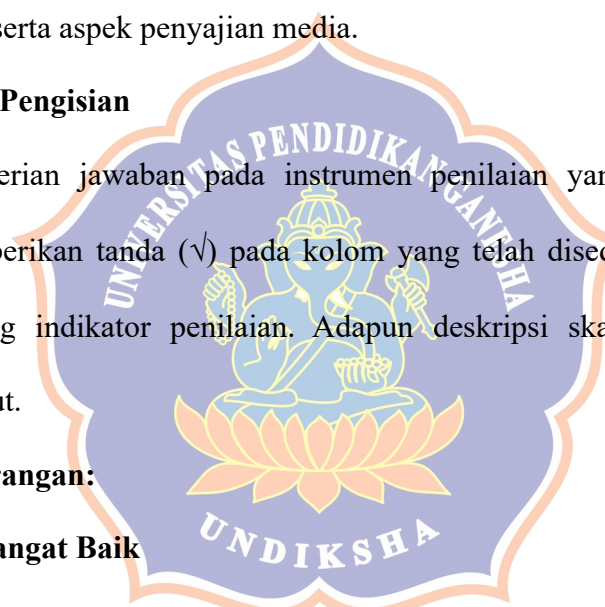
4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

- 2) Komentar dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.




C. Penilaian

No.	Aspek/Indikator	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A.	Visualisasi Media					
1.	Ukuran gambar yang digunakan sesuai dengan ukuran media yang dikembangkan					
2.	Gambar disajikan dengan jelas dan sesuai dengan tulisan yang ada dalam media					
3.	Komponen media sesuai dengan komponen cerpen yang disesuaikan dengan karakteristik siswa					
B.	Kelayakan Media					
1.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran					
2.	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa					
3.	Ketepatan materi yang disajikan dalam media					
C.	Motivasi					
1.	Media yang disajikan dapat memberikan pesan dan makna kepada siswa					
D.	Suara dan Teks					
1.	Ketepatan jenis huruf, ukuran huruf, dan spasi pada media					
2.	Intonasi suara yang sesuai dengan <i>sound effect</i> dalam media					
3.	Tampilan teks pada setiap isi bahasan jelas					
E.	Penyajian Media					
1.	Media yang disajikan memiliki efisiensi dalam penggunaannya					

2.	Tampilan media memiliki resolusi yang tinggi					
3.	Ketepatan ilustrasi yang digunakan dalam media					
4.	Penggunaan media yang dapat meningkatkan minat siswa					
5.	Kesesuaian pokok bahasan yang disajikan pada media					

D. Komentar

Untuk kepentingan revisi media cerpen digital 3 bahasa berbasis *meaningful learning* ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu untuk menuliskan saran/perbaikan di bawah ini.



.....

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Media Cerpen Digital 3 Bahasa Berbasis *Meaningful Learning* ini dinyatakan *)

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja, TT/BB/TH
Validator,

Nama
NIP.



LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*

INSTRUMEN AHLI MEDIA

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dimohonkan untuk memberikan penilaian berupa tanda centang (√) pada setiap item instrumen sesuai penelitian yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Lembar Validitas Uji Validitas Media

No Butir Soal	Penilaian Ahli		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

C. Komentor dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

Singaraja, TT/BB/TH
Validator,

Nama
NIP.



Instrumen Uji Ahli Materi

INSTRUMEN AHLI MATERI

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Cerpen Digital 3 Bahasa Berbasis <i>Meaningful Learning</i> untuk Meningkatkan <i>Listening</i> dan <i>Writing Skills</i> Siswa Kelas V
Sasaran Program	: Siswa Kelas V SD Negeri 2 Sawan
Peneliti	: Nyoman Yudiasta
Pembimbing	: Pembimbing 1: - Pembimbing 2: -
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	: -
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha

A. Definisi Konseptual

Secara konseptual, validitas ahli materi merupakan proses penilaian terhadap isi dan substansi pembelajaran yang disajikan dalam suatu media, untuk memastikan kesesuaian antara materi yang dikembangkan dengan kurikulum, kompetensi dasar, dan karakteristik peserta didik. Menurut Arikunto (2019), validitas isi mengacu pada sejauh mana butir-butir dalam suatu alat ukur atau media pembelajaran telah mencerminkan isi bidang yang diukur secara komprehensif. Dengan demikian, validitas ahli materi berfungsi untuk memastikan bahwa isi media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran, relevan dengan kebutuhan peserta didik, serta mendukung pencapaian kompetensi yang diharapkan.

Dalam konteks pembelajaran bahasa di sekolah dasar, validitas materi sangat penting karena menentukan sejauh mana media dapat menjadi sarana efektif untuk mengembangkan keterampilan berbahasa, baik reseptif (menyimak) maupun produktif (menulis). Sejalan dengan pandangan Tarigan (2015), pembelajaran bahasa tidak hanya berfokus pada penguasaan struktur linguistik, tetapi juga pada kemampuan memahami dan mengekspresikan makna secara kontekstual. Oleh

karena itu, isi media pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa agar mampu menghadirkan konteks komunikatif yang autentik, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik.

Dalam penelitian ini, uji validitas ahli materi diarahkan untuk menilai isi dari media cerpen digital tiga bahasa yang dikembangkan. Cerpen digital ini mengintegrasikan tiga bahasa (Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Bahasa Bali) yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan literasi multibahasa siswa sekolah dasar. Materi di dalam cerpen digital tidak hanya memuat teks naratif, tetapi juga unsur refleksi, pertanyaan pemahaman, serta aktivitas sederhana yang mendorong keterampilan berpikir dan menulis kreatif. Dengan demikian, validitas ahli materi menjadi penting untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan telah memuat isi yang tepat, relevan, sistematis, serta sesuai dengan konteks budaya dan linguistik peserta didik sekolah dasar di Indonesia.

B. Definisi Operasional

Secara operasional, uji validitas ahli materi merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pakar di bidang pendidikan bahasa dan pengembangan kurikulum untuk menilai kelayakan isi dan materi pembelajaran dalam media cerpen digital tiga bahasa. Proses validasi ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana isi media telah memenuhi kriteria kesesuaian dengan kurikulum, kedalaman konsep, kejelasan penyajian, serta keterpaduan dengan tujuan pembelajaran keterampilan menyimak dan menulis.

Instrumen uji validitas ahli materi dalam penelitian ini disusun berdasarkan empat aspek utama, yaitu, (1) desain pembelajaran yang menilai keterpaduan antara alur pembelajaran, tujuan belajar, dan struktur penyajian cerpen digital tiga bahasa;

(2) materi, yang menilai ketepatan, kedalaman, kejelasan, serta kemenarikan materi yang disajikan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar; (3) kebahasaan yang menilai kesesuaian penggunaan bahasa dalam media, baik dari segi struktur, kosa kata, maupun konteks penggunaannya dalam tiga bahasa (Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Bahasa Bali); (4) evaluasi, yang menilai kejelasan petunjuk serta kesesuaian soal atau aktivitas refleksi dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Setiap aspek dinilai menggunakan skala empat tingkat (1–4), disertai ruang komentar bagi validator untuk memberikan saran perbaikan. Data hasil validasi ini digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan isi media yang dikembangkan, sehingga apabila ditemukan kekurangan pada aspek tertentu, peneliti dapat melakukan revisi sebelum media diuji cobakan kepada peserta didik.

Dengan demikian, hasil dari uji validitas ahli materi akan memastikan bahwa cerpen digital tiga bahasa yang dikembangkan memiliki isi yang akurat, kontekstual, menarik, serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran bahasa di sekolah dasar. Selain itu, validitas ahli materi juga menjamin bahwa media tersebut mampu berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan menyimak dan menulis siswa secara terpadu melalui pendekatan pembelajaran multibahasa yang komunikatif dan bermakna.

C. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	No.Butir	Banyak Butir
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Desain Pembelajaran	Alur pembelajaran dalam media cerpen digital 3 bahasa tersusun dengan baik dan mendukung pencapaian tujuan belajar.	1	3

		Cerpen dalam bentuk 3 bahasa yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan multibahasa siswa	2	
		Cerpen 3 bahasa dirancang untuk mendorong keterampilan menyimak (<i>listening skill</i>) dan menulis (<i>writing skill</i>) siswa dalam bahasa yang berbeda	3	
2	Materi	Ketepatan materi yang disajikan	4	7
		Kedalaman materi yang disajikan	5	
		Kemenarikan materi yang disajikan	6	
		Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	7	
		Materi didukung dengan media yang tepat	8	
		Materi mudah dipahami	9	
		Konsep materi yang disajikan dapat di logikakan dengan jelas	10	
3	Kebahasaan	Penggunaan bahasa yang tepat	11	3
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa	12	
		Kalimat yang disusun dengan jelas dan sesuai dengan konteks cerita	13	
4	Evaluasi	Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran	14	2
		Ketersediaan petunjuk pengerjaan soal	15	
Banyak Butir				15

Sumber: (Suartama, 2016) yang dimodifikasi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

PENGEMBANGAN MEDIA CERPEN DIGITAL 3 BAHASA BERBASIS *MEANINGFUL LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN *LISTENING* DAN *WRITING SKILLS* SISWA KELAS V

Judul Penelitian : Pengembangan Media Cerpen Digital 3 Bahasa Berbasis *Meaningful Learning* untuk Meningkatkan *Listening* dan *Writing Skills* Siswa Kelas V

Sasaran Program : Siswa Kelas V SD Negeri 2 Sawan

Peneliti : Nyoman Yudiasta

Pembimbing : Pembimbing 1:
-
Pembimbing 2:
-

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator :
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dilaksanakannya penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Cerpen Digital 3 Bahasa Berbasis *Meaningful Learning* untuk Meningkatkan *Listening* dan *Writing Skills* Siswa Kelas V”. Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap produk media cerpen digital 3 bahasa berbasis *meaningful learning* ini.

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang produk media cerpen digital 3 bahasa berbasis *meaningful learning* yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya produk tersebut untuk muatan pelajaran 3 bahasa.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan sangat berguna sebagai indikator kualitas dan bahan pertimbangan untuk perbaikan produk media cerpen digital 3 bahasa berbasis *meaningful learning* ini. Atas perhatian dan

kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Pengantar

- 1) Lembar validitas media pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli media pembelajaran.
- 2) Informasi kelayakan media ini didasarkan pada empat komponen yakni aspek desain pembelajaran, aspek materi, aspek kebahasaan, dan aspek evaluasi.

B. Petunjuk Pengisian

- 1) Pemberian jawaban pada instrumen penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan untuk masing-masing indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan:

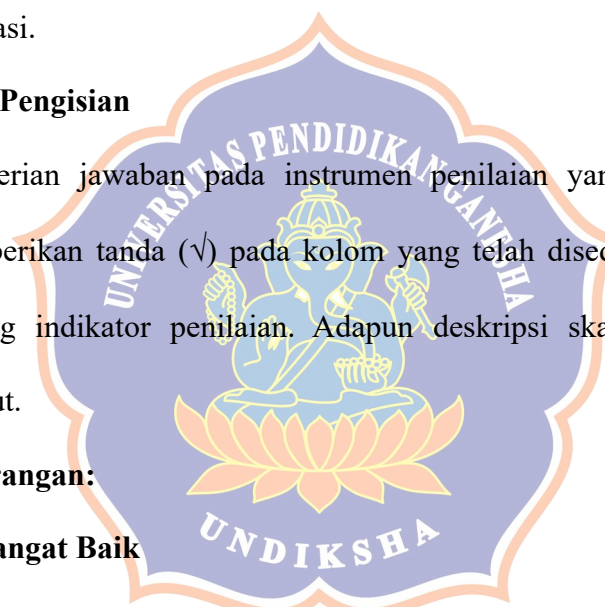
4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

- 2) Komentar dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.



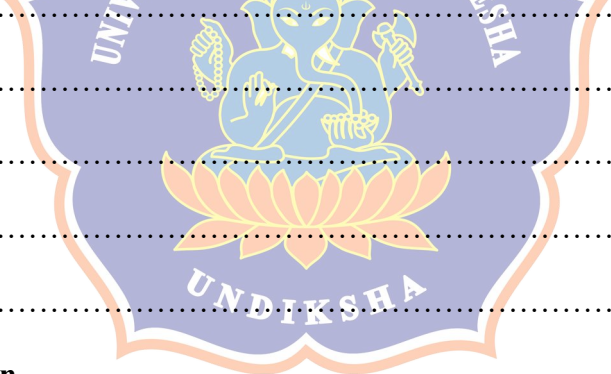
C. Penilaian

No.	Aspek/Indikator	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A.	Desain Pembelajaran					
1.	Alur pembelajaran dalam media cerpen digital 3 bahasa tersusun dengan baik dan mendukung pencapaian tujuan belajar.					
2.	Cerpen dalam bentuk 3 bahasa yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan multibahasa siswa					
3.	Cerpen 3 bahasa dirancang untuk mendorong keterampilan menyimak (<i>listening skill</i>) dan menulis (<i>writing skill</i>) siswa dalam bahasa yang berbeda					
B.	Materi					
1.	Ketepatan materi yang disajikan					
2.	Kedalaman materi yang disajikan					
3.	Kemenarikan materi yang disajikan					
4.	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa					
5.	Materi didukung dengan media yang tepat					
6.	Materi mudah dipahami					
7.	Konsep materi yang disajikan dapat dilogikakan dengan jelas					
C.	Kebahasaan					
1.	Penggunaan bahasa yang tepat					

2.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa					
3.	Kalimat yang disusun dengan jelas dan sesuai dengan konteks cerita					
D.	Evaluasi					
1.	Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran					
2.	Ketersediaan petunjuk pengerjaan soal					

D. Komentaris

Untuk kepentingan revisi media cerpen digital 3 bahasa berbasis *meaningful learning* ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu untuk menuliskan saran/perbaikan di bawah ini.



.....

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Media Cerpen Digital 3 Bahasa Berbasis *Meaningful Learning* ini dinyatakan *)

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

*)): *Lingkari salah satu*

Singaraja, TT/BB/TH
Validator,

Nama
NIP.



LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*

INSTRUMEN AHLI MATERI

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dimohonkan untuk memberikan penilaian berupa tanda centang (√) pada setiap item instrumen sesuai penelitian yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Lembar Validitas Uji Validitas Media

No Butir Soal	Penilaian Ahli		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

Singaraja, TT/BB/TH
Validator,

Nama
NIP.



Instrumen Uji Ahli Desain

INSTRUMEN AHLI DESAIN

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Cerpen Digital 3 Bahasa Berbasis <i>Meaningful Learning</i> untuk Meningkatkan <i>Listening</i> dan <i>Writing Skills</i> Siswa Kelas V
Sasaran Program	: Siswa Kelas V SD Negeri 2 Sawan
Peneliti	: Nyoman Yudiasta
Pembimbing	: Pembimbing 1: - Pembimbing 2: -
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	: -
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha

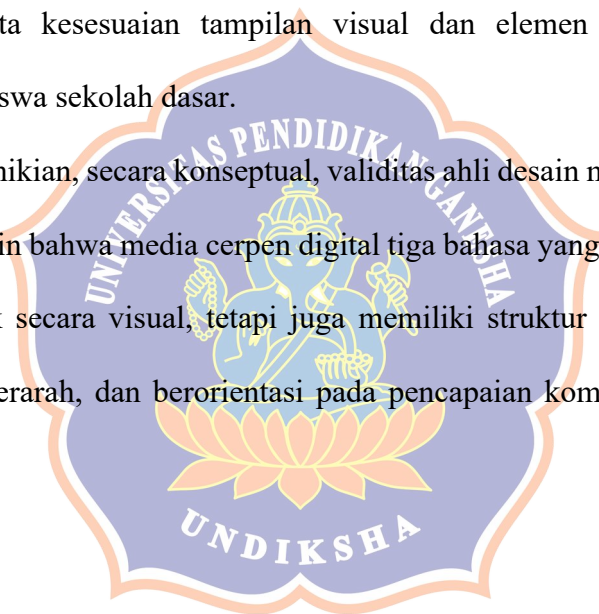
A. Definisi Konseptual

Secara konseptual, validitas ahli desain merupakan proses penilaian yang dilakukan oleh pakar di bidang desain pembelajaran untuk memastikan bahwa struktur, alur, dan penyajian media yang dikembangkan telah sesuai dengan prinsip-prinsip desain instruksional. Menurut Reigeluth (1999), desain pembelajaran adalah suatu proses sistematis yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar, merancang pengalaman belajar yang efektif, dan mengembangkan sistem penyampaian yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Validitas ahli desain berfungsi untuk menilai sejauh mana media pembelajaran dirancang berdasarkan prinsip keterpaduan antara tujuan, materi, aktivitas, dan evaluasi yang relevan dengan karakteristik peserta didik.

Sejalan dengan pandangan Dick & Carey (2015), keberhasilan sebuah media pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kesesuaian antara perencanaan desain, struktur isi, serta kualitas tampilan dan interaktivitasnya. Oleh karena itu, penilaian ahli desain mencakup evaluasi terhadap aspek pembelajaran, materi, dan media agar keseluruhan elemen saling mendukung secara sistematis.

Dalam konteks penelitian ini, uji validitas ahli desain diarahkan untuk menilai rancangan cerpen digital tiga bahasa sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan aspek visual, teks, dan audio secara harmonis. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu membaca, tetapi juga sebagai sarana belajar interaktif yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami makna teks serta mengembangkan keterampilan menulis melalui refleksi yang disediakan. Oleh karena itu, validitas ahli desain mencakup penilaian terhadap kejelasan alur pembelajaran, konsistensi hubungan antara tujuan dan isi, efektivitas urutan penyajian, serta kesesuaian tampilan visual dan elemen multimedia dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Dengan demikian, secara konseptual, validitas ahli desain menjadi dasar penting dalam menjamin bahwa media cerpen digital tiga bahasa yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki struktur desain pembelajaran yang efektif, terarah, dan berorientasi pada pencapaian kompetensi siswa secara menyeluruh.



B. Definisi Operasional

Secara operasional, uji validitas ahli desain adalah kegiatan penilaian terhadap rancangan dan penyusunan media pembelajaran yang dilakukan oleh ahli dalam bidang teknologi pendidikan atau desain instruksional. Tujuan dari validasi ini adalah untuk mengetahui sejauh mana desain media cerpen digital tiga bahasa telah memenuhi prinsip-prinsip desain pembelajaran yang meliputi keterpaduan, kejelasan, kesesuaian, dan efektivitas.

Instrumen uji validitas ahli desain dalam penelitian ini disusun berdasarkan tiga aspek utama, yaitu, (1) aspek pembelajaran, yang menilai kejelasan tujuan pembelajaran, konsistensi antara tujuan, materi, dan evaluasi, kejelasan panduan, serta kemampuan media dalam memotivasi dan memberikan pengalaman belajar bermakna bagi siswa; (2) aspek materi, yang mencakup kesesuaian penyampaian materi dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran (CP dan TP), sistematika penyajian, kemenarikan isi, serta penggunaan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar; (3) aspek media, yang menilai efisiensi tampilan, kualitas resolusi, ketepatan ilustrasi dalam menjelaskan isi, serta kesesuaian pokok bahasan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala empat tingkat (1–4), disertai ruang komentar dan saran dari validator untuk perbaikan produk. Data hasil validasi ahli desain kemudian dianalisis untuk menentukan tingkat kelayakan rancangan media. Apabila ditemukan kekurangan pada aspek tertentu, maka dilakukan revisi agar produk akhir memiliki rancangan yang efektif, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Melalui uji validitas ahli desain ini, diharapkan media cerpen digital tiga bahasa yang dikembangkan dapat dipastikan memiliki alur penyajian yang logis, tampilan visual yang proporsional, dan struktur pembelajaran yang sistematis sehingga mampu memfasilitasi pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

C. Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain

No.	Aspek	Indikator	No.Butir	Banyak Butir
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1.	Pembelajaran	Kejelasan tujuan pembelajaran	1	5
		Konsistensi antara tujuan, materi, dan evaluasi secara runtut	2	
		Kejelasan dan runtutan panduan	3	
		Kegiatan pembelajaran dapat memotivasi siswa	4	
		Memberikan pengalaman belajar pada siswa	5	
2.	Materi	Penyampaian materi sesuai dengan CP dan TP	6	5
		Penyampaian materi secara sistematis	7	
		Penyampaian materi menarik	8	
		Penyampaian materi sesuai dengan sumber belajar	9	
		Penyampaian materi menggunakan bahasa yang mudah dipahami	10	
3.	Media	Ilustrasi yang disajikan media memiliki resolusi yang tinggi	11	5
		Media memiliki efisiensi yang baik	12	
		Ilustrasi yang disajikan media mampu menjelaskan materi dengan baik	13	
		Kesesuaian pokok bahasan materi yang tersaji dalam media	14	
		Isi bahasan materi yang tersaji dalam media dapat meningkatkan minat belajar siswa	15	
Banyak Butir				15

Sumber: (Suartama, 2016) yang dimodifikasi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI DESAIN

PENGEMBANGAN MEDIA CERPEN DIGITAL 3 BAHASA BERBASIS *MEANINGFUL LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN *LISTENING* DAN *WRITING SKILLS* SISWA KELAS V

Judul Penelitian : Pengembangan Media Cerpen Digital 3 Bahasa Berbasis *Meaningful Learning* untuk Meningkatkan *Listening* dan *Writing Skills* Siswa Kelas V

Sasaran Program : Siswa Kelas V SD Negeri 2 Sawan

Peneliti : Nyoman Yudiasta

Pembimbing : Pembimbing 1:
-
Pembimbing 2:
-

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator :
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dilaksanakannya penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Cerpen Digital 3 Bahasa Berbasis *Meaningful Learning* untuk Meningkatkan *Listening* dan *Writing Skills* Siswa Kelas V”. Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap produk media cerpen digital 3 bahasa berbasis *meaningful learning* ini.

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang produk media cerpen digital 3 bahasa berbasis *meaningful learning* yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya produk tersebut untuk muatan pelajaran 3 bahasa.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan sangat berguna sebagai indikator kualitas dan bahan pertimbangan untuk perbaikan produk media cerpen digital 3 bahasa berbasis *meaningful learning* ini. Atas perhatian dan

kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Pengantar

- 1) Lembar validitas media pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli media pembelajaran.
- 2) Informasi kelayakan media ini didasarkan pada empat komponen yakni aspek desain pembelajaran, aspek materi, aspek kebahasaan, dan aspek evaluasi.

B. Petunjuk Pengisian

- 1) Pemberian jawaban pada instrumen penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan untuk masing-masing indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan:

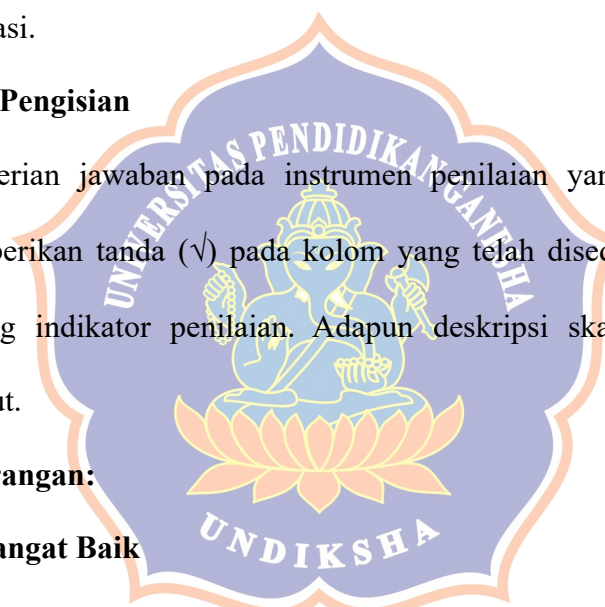
4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

- 2) Komentar dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.



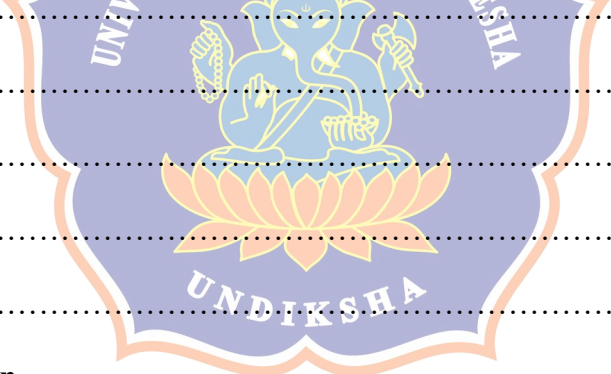
C. Penilaian

No.	Aspek/Indikator	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A.	Desain Pembelajaran					
1.	Alur pembelajaran dalam media cerpen digital 3 bahasa tersusun dengan baik dan mendukung pencapaian tujuan belajar.					
2.	Cerpen dalam bentuk 3 bahasa yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan multibahasa siswa					
3.	Cerpen 3 bahasa dirancang untuk mendorong keterampilan menyimak (<i>listening skill</i>) dan menulis (<i>writing skill</i>) siswa dalam bahasa yang berbeda					
B.	Materi					
1.	Ketepatan materi yang disajikan					
2.	Kedalaman materi yang disajikan					
3.	Kemenarikan materi yang disajikan					
4.	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa					
5.	Materi didukung dengan media yang tepat					
6.	Materi mudah dipahami					
7.	Konsep materi yang disajikan dapat dilogikakan dengan jelas					
C.	Kebahasaan					
1.	Penggunaan bahasa yang tepat					

2.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa					
3.	Kalimat yang disusun dengan jelas dan sesuai dengan konteks cerita					
D.	Evaluasi					
1.	Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran					
2.	Ketersediaan petunjuk pengerjaan soal					

D. Komentaris

Untuk kepentingan revisi media cerpen digital 3 bahasa berbasis *meaningful learning* ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu untuk menuliskan saran/perbaikan di bawah ini.



.....

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Media Cerpen Digital 3 Bahasa Berbasis *Meaningful Learning* ini dinyatakan *)

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

*)): *Lingkari salah satu*

Singaraja, TT/BB/TH
Validator,

Nama
NIP.



LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*

INSTRUMEN AHLI DESAIN

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dimohonkan untuk memberikan penilaian berupa tanda centang (√) pada setiap item instrumen sesuai penelitian yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Lembar Validitas Uji Validitas Media

No Butir Soal	Penilaian Ahli		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

Singaraja, TT/BB/TH
Validator,

Nama
NIP.



Instrumen Uji Respons Siswa

INSTRUMEN RESPONS SISWA

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Cerpen Digital 3 Bahasa Berbasis <i>Meaningful Learning</i> untuk Meningkatkan <i>Listening</i> dan <i>Writing Skills</i> Siswa Kelas V
Sasaran Program	: Siswa Kelas V SD Negeri 2 Sawan
Peneliti	: Nyoman Yudiasta
Pembimbing	: Pembimbing 1: - Pembimbing 2: -
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	: -
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha

A. Definisi Konseptual

Secara konseptual, uji kepraktisan respons siswa merupakan tahap penilaian yang dilakukan untuk mengetahui tingkat kemudahan, daya tarik, dan manfaat suatu media pembelajaran ketika digunakan secara langsung oleh peserta didik. Kepraktisan menurut Nieveen (1999) mengacu pada sejauh mana produk pengembangan dapat digunakan secara efektif dan efisien dalam konteks pembelajaran sesungguhnya tanpa menimbulkan hambatan teknis atau konseptual. Dengan kata lain, uji kepraktisan bertujuan untuk melihat bagaimana persepsi pengguna terhadap media yang dikembangkan dari sisi kemudahan pengoperasian, kejelasan tampilan, kejelasan materi, serta kenyamanan dalam menggunakannya.

Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, kepraktisan media pembelajaran tidak hanya diukur dari aspek teknis, tetapi juga dari sejauh mana media tersebut mampu menumbuhkan minat, motivasi, dan keterlibatan aktif siswa selama proses belajar. Hal ini sejalan dengan pandangan Arsyad (2020) yang menegaskan bahwa media pembelajaran yang praktis adalah media yang mudah digunakan, sesuai

dengan karakteristik perkembangan siswa, serta mampu memperkuat hubungan antara peserta didik dengan materi pelajaran secara menyenangkan.

Pada penelitian ini, uji kepraktisan respons siswa diarahkan untuk menilai tanggapan siswa terhadap penggunaan cerpen digital tiga bahasa (Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Bahasa Bali) yang dikembangkan sebagai media pembelajaran berbasis literasi multibahasa. Cerpen digital ini diharapkan tidak hanya memberikan pengalaman membaca yang menarik, tetapi juga membantu siswa memahami isi bacaan melalui kombinasi teks, gambar, dan suara naratif. Selain itu, media ini memfasilitasi siswa untuk berinteraksi dengan isi pembelajaran melalui fitur refleksi sederhana yang menumbuhkan keterampilan berpikir dan menulis.

Dengan demikian, secara konseptual uji kepraktisan respons siswa bertujuan untuk memastikan bahwa media cerpen digital tiga bahasa memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang tinggi, tampilan yang menarik, dan isi yang mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Kepraktisan yang baik akan menunjukkan bahwa media tersebut efektif diterapkan dalam pembelajaran bahasa yang bermakna dan kontekstual.

B. Definisi Operasional

Secara operasional, uji kepraktisan respons siswa merupakan kegiatan pengumpulan data yang dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai persepsi dan pengalaman siswa setelah menggunakan media cerpen digital tiga bahasa dalam pembelajaran. Uji ini bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat kemudahan, keterbacaan, dan daya tarik media dari sudut pandang pengguna akhir, yaitu siswa sekolah dasar kelas V.

Instrumen uji kepraktisan respons siswa dalam penelitian ini dikembangkan berdasarkan lima aspek utama, yaitu, (1) penyajian media, menilai sejauh mana media mampu menarik minat belajar siswa, menyajikan gambar yang jelas, warna yang serasi, serta pokok bahasan yang tersusun rapi dan mudah dipahami; (2) pengoperasian, menilai kemudahan siswa dalam mengakses media, mengoperasikan tombol-tombol navigasi, serta memahami petunjuk penggunaan yang tersedia; (3) kebahasaan, menilai tingkat keterpahaman kalimat, kesesuaian kosakata, serta kejelasan penggunaan bahasa dalam tiga versi bahasa yang disajikan (Bahasa Indonesia, Inggris, dan Bali); (4) materi pembelajaran, menilai kesesuaian isi cerpen dengan sumber belajar, relevansi dengan tujuan pembelajaran, serta kemampuan media dalam membantu siswa memahami isi cerita; (5) visualisasi media, menilai ketepatan pemilihan gambar dan keterpaduannya dengan teks, serta sejauh mana tampilan media dapat menarik perhatian dan memperkuat pemahaman siswa terhadap isi cerita.

Setiap butir pernyataan pada instrumen ini dinilai menggunakan skala empat tingkat (1–4), mulai dari “sangat baik” hingga “kurang baik”, dan disertai ruang komentar untuk saran perbaikan. Data hasil uji kepraktisan ini kemudian dianalisis untuk menentukan tingkat keterterimaan produk oleh siswa. Apabila media memperoleh penilaian tinggi pada sebagian besar indikator, maka produk dinyatakan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, hasil uji kepraktisan respons siswa memberikan gambaran nyata tentang sejauh mana cerpen digital tiga bahasa dapat diterapkan secara efektif di lingkungan belajar nyata. Kepraktisan yang tinggi menunjukkan bahwa media ini tidak hanya valid secara teoritis dan desain, tetapi juga mudah diakses, menarik,

dan mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna serta menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

C. Kisi-kisi Instrumen Respons Siswa

No.	Aspek	Indikator	No.Butir	Banyak Butir
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1.	Penyajian Media	Media dapat menambah minat siswa dalam belajar dan siswa mampu memahami materi serta makna pembelajaran	1	6
		Gambar yang disajikan dalam media dapat terlihat jelas dan disajikan dengan kualitas tinggi	2	
		Desain dan warna yang dipakai dalam media dapat dipadukan dengan baik dan menarik siswa	3	
		Media yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	4	
		Pokok bahasan yang disajikan jelas dan tertata rapi	5	
		Media yang disajikan mampu memberikan makna pembelajaran dan pesan untuk siswa	6	
2.	Pengoperasian	Kemudahan akses pada berbagai perangkat	7	3
		Kemudahan peserta didik dalam pengoperasian media	8	
		Kejelasan petunjuk penggunaan media yang disajikan	9	
3.	Kebahasaan	Kalimat yang digunakan mudah dimengerti dan dipahami	10	2
		Penggunaan bahasa dan kosa kata yang baik dan benar	11	

4.	Materi Pembelajaran	Materi pembelajaran yang disajikan harus berdasarkan sumber belajar yang digunakan	12	2
		Materi pembelajaran yang disajikan mampu mencapai tujuan pembelajaran	13	
5.	Visualisasi Media	Pemilihan gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran dan mampu menarik minat siswa	14	2
		Gambar yang disajikan jelas dan sesuai dengan tulisan yang ada dalam media	15	
Banyak Butir				15

Sumber: (Asih & Ujianti, 2021) yang dimodifikasi



INSTRUMEN RESPONS SISWA

PENGEMBANGAN MEDIA CERPEN DIGITAL 3 BAHASA BERBASIS *MEANINGFUL LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN *LISTENING* DAN *WRITING SKILLS* SISWA KELAS V

Judul Penelitian : Pengembangan Media Cerpen Digital 3 Bahasa Berbasis *Meaningful Learning* untuk Meningkatkan *Listening* dan *Writing Skills* Siswa Kelas V

Sasaran Program : Siswa Kelas V SD Negeri 2 Sawan

Peneliti : Nyoman Yudiasta

Pembimbing : Pembimbing 1:
-
Pembimbing 2:
-

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

A. Petunjuk Pengisian

- 1) Pemberian jawaban pada instrumen penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan untuk masing-masing indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

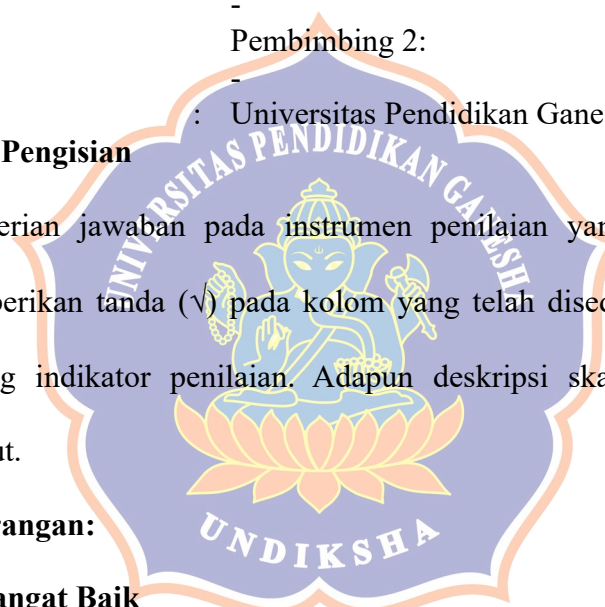
Keterangan:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang



B. Penilaian

No	Aspek/Indikator	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A.	Penyajian Media					
1.	Media dapat menambah minat siswa dalam belajar dan siswa mampu memahami materi serta makna pembelajaran					
2.	Gambar yang disajikan dalam media dapat terlihat jelas dan disajikan dengan kualitas tinggi					
3.	Desain dan warna yang dipakai dalam media dapat dipadukan dengan baik dan menarik siswa					
4.	Media yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai					
5.	Pokok bahasan yang disajikan jelas dan tertata rapi					
6.	Media yang disajikan mampu memberikan makna pembelajaran dan pesan untuk siswa					
B.	Pengoperasian					
1.	Kemudahan akses pada berbagai perangkat					
2.	Kemudahan peserta didik dalam pengoperasian media					
3.	Kejelasan petunjuk penggunaan media yang disajikan					
C.	Kebahasaan					

1.	Kalimat yang digunakan mudah dimengerti dan dipahami					
2.	Penggunaan bahasa dan kosa kata yang baik dan benar					
D.	Materi Pembelajaran					
1.	Materi pembelajaran yang disajikan harus berdasarkan sumber belajar yang digunakan					
2.	Materi pembelajaran yang disajikan mampu mencapai tujuan pembelajaran					
E.	Visualisasi Media					
1.	Pemilihan gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran dan mampu menarik minat siswa					
2.	Gambar yang disajikan jelas dan sesuai dengan tulisan yang ada dalam media					

Sawan, TT/BB/TH

Nama Siswa

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*

INSTRUMEN RESPONS SISWA

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dimohonkan untuk memberikan penilaian berupa tanda centang (√) pada setiap item instrumen sesuai penelitian yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Lembar Validitas Uji Validitas Media

No Butir Soal	Penilaian Ahli		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

C. Komentor dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

Singaraja, TT/BB/TH
Validator,

Nama
NIP.



**INSTRUMEN UJI EFEKTIVITAS *LISTENING SKILL* (KEMAMPUAN
MENYIMAK)**

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Cerpen Digital 3 Bahasa Berbasis <i>Meaningful Learning</i> untuk Meningkatkan <i>Listening</i> dan <i>Writing Skills</i> Siswa Kelas V
Sasaran Program	: Siswa Kelas V SD Negeri 2 Sawan
Peneliti	: Nyoman Yudiasta
Pembimbing	: Pembimbing 1: - Pembimbing 2: -
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	: -
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha

A. Teori *Listening Skill* (Kemampuan Menyimak)

Keterampilan menyimak merupakan salah satu kemampuan berbahasa reseptif yang berperan penting dalam pemerolehan bahasa dan pembentukan kemampuan berpikir siswa. Menurut Rost (2011), menyimak adalah proses aktif dalam menerima, menafsirkan, dan merespons makna dari ujaran yang disampaikan oleh penutur. Proses menyimak tidak hanya melibatkan pendengaran secara fisik, tetapi juga perhatian, konsentrasi, dan pemahaman terhadap pesan yang diterima. Dalam kegiatan berbahasa, menyimak menjadi fondasi bagi keterampilan lain seperti berbicara, membaca, dan menulis, karena melalui kegiatan menyimak seseorang memperoleh pengalaman linguistik untuk mengembangkan kemampuan komunikatifnya.

Saddhono dan Slamet (2014) menyebutkan bahwa menyimak merupakan tahap awal dalam pemerolehan bahasa. Seseorang akan mampu berbicara dengan baik setelah melalui proses menyimak yang efektif. Oleh sebab itu, pembelajaran menyimak di sekolah dasar harus diarahkan untuk membangun kebiasaan memahami pesan secara utuh melalui aktivitas mendengar aktif, berpikir kritis, dan

merespons isi yang disimak. Hal ini diperkuat oleh Tarigan (2008) yang menyatakan bahwa tujuan menyimak meliputi kegiatan untuk belajar, menikmati, mengevaluasi, mengapresiasi, dan mengkomunikasikan ide. Artinya, kegiatan menyimak bukan hanya menerima informasi, tetapi juga melatih kemampuan kognitif, afektif, dan sosial siswa.

Dalam konteks pembelajaran bahasa, kegiatan menyimak mencakup dua proses utama, yaitu proses menerima (receiving) dan memahami (understanding) pesan lisan. Nunan (2015) menjelaskan bahwa proses menyimak yang baik melibatkan kemampuan mengenali bunyi, memahami makna leksikal, menafsirkan konteks, serta menghubungkan isi ujaran dengan pengetahuan yang sudah dimiliki pendengar. Oleh karena itu, keterampilan menyimak harus dikembangkan secara sistematis agar siswa mampu menangkap pesan literal maupun makna tersirat dari bahan simak yang diberikan.

Pada jenjang sekolah dasar, keterampilan menyimak siswa berkembang melalui bahan simak yang konkret, bermakna, dan sesuai dengan pengalaman mereka. Anak-anak cenderung lebih mudah memahami isi bacaan atau cerita apabila media yang digunakan menyajikan unsur suara, gambar, dan alur yang jelas. Sejalan dengan pendapat Arsyad (2020), media pembelajaran yang dilengkapi unsur audio dan visual dapat meningkatkan perhatian serta mempermudah siswa dalam memahami pesan pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan cerpen digital tiga bahasa dalam penelitian ini dipilih karena memadukan unsur teks, suara, dan ilustrasi visual yang membantu siswa menyimak secara lebih aktif dan menyenangkan.

Menurut Rahmawati et al. (2024), kemampuan menyimak dapat diukur melalui lima dimensi keterampilan yang mencerminkan tingkat berpikir siswa, yaitu, (1) menyimak literal, yaitu kemampuan menangkap informasi secara langsung dan faktual dari bahan simak, seperti tokoh, tempat, waktu, dan urutan peristiwa; (2) menyimak interpretatif, yaitu kemampuan menafsirkan makna tersirat, pesan moral, dan hubungan antarperistiwa, serta menghubungkannya dengan pengalaman pribadi; (3) menyimak evaluatif, yaitu kemampuan menilai isi, logika, dan nilai-nilai yang terkandung dalam bahan simak; (4) menyimak estetis, yaitu kemampuan mengapresiasi keindahan bahasa, gaya penyajian, dan unsur emosional dalam teks yang disimak; (5) menyimak responsif, yaitu kemampuan memberikan tanggapan atau refleksi pribadi terhadap isi bahan simak, baik secara lisan maupun tulisan.

Kelima aspek ini menunjukkan bahwa keterampilan menyimak tidak sekadar mendengar, melainkan melibatkan proses berpikir tingkat tinggi (high-order thinking) seperti analisis, evaluasi, dan refleksi. Dengan mengintegrasikan aspek-aspek tersebut ke dalam cerpen digital tiga bahasa, siswa diharapkan mampu menyimak secara aktif, memahami isi cerita secara mendalam, serta memberikan tanggapan yang menunjukkan pemahaman literal, interpretatif, evaluatif, estetis, dan responsif. Dengan demikian, teori keterampilan menyimak dalam penelitian ini berfungsi sebagai dasar dalam penyusunan indikator instrumen yang mencerminkan kemampuan siswa dalam memahami isi cerita secara komprehensif. Melalui media cerpen digital tiga bahasa yang disajikan secara audio-visual, diharapkan siswa dapat mengembangkan konsentrasi, daya ingat, serta kemampuan menafsirkan dan mengevaluasi pesan yang disimak secara lebih efektif.

B. Kisi-kisi Instrumen *Listening Skill* (Kemampuan Menyimak)

No.	Aspek	Indikator	Ranah Kognitif	Nomor Soal	Bentuk
Konsentrasi siswa saat menyimak dan daya ingat siswa terhadap bahan simak					
1.	Menyimak Informasi Literal	1.1 Mengidentifikasi tokoh, tempat, dan waktu dalam cerita	C1	1, 2	Uraian
		1.2 Mengurutkan peristiwa dalam cerita	C2	3, 4	Uraian
2.	Menyimak Informasi Interpretatif	2.1 Menyimpulkan maksud atau pesan tersirat dari cerita	C4	5, 6	Uraian
		2.2 Menghubungkan isi cerita dengan pengalaman pribadi	C3	7, 8	Uraian
3.	Menyimak Evaluatif	3.1 Memberikan penilaian terhadap sikap tokoh	C4	9, 10	Uraian
		3.2 Menyatakan pendapat tentang akhir cerita	C3	11, 12	Uraian
4.	Menyimak Estetis	4.1 Menyebutkan bagian cerita yang menarik atau mengesankan	C2	13, 14	Uraian
		4.2 Menjelaskan gaya bahasa atau ekspresi yang digunakan dalam cerita	C2	15, 16	Uraian
5.	Menyimak Responsif	5.1 Menjawab pertanyaan tulisan berdasarkan isi cerita	C2	17, 18	Uraian
		5.2 Memberikan tanggapan langsung terhadap bagian dari cerita tertentu	C4	19, 20	Uraian

Sumber: (Rahmawati et al., 2024) yang dimodifikasi

LEMBAR TES ESAI UJI EFEKTIVITAS *LISTENING SKILL*
(KEMAMPUAN MENYIMAK)

A. Identitas

Nama :

Kelas :

B. Petunjuk

1. Bacalah pertanyaan di bawah dengan seksama.
2. Tuliskan jawaban pada lembar yang sudah disediakan

C. Penilaian

1. Saha manten sane medal ring carita “Jam Pasir”? Sebutang tur jelasinangang peran ipun!
2. Where and when does the story begin?
3. Urutkan lima peristiwa penting yang dialami Alya sejak ia menemukan jam pasir hingga ia memutuskan untuk pulang!
4. Caritang malih alur carita “Jam Pasir” puniki ring cara sane singkat tur runtut!
5. What moral message can you find in the story?
6. Menurutmu, apa makna dari kalimat Kivo “Kadang, yang paling kuat bukan yang merasa hebat, tapi yang tetap bertahan walau hatinya retak”?
7. Have you ever felt lonely like Alya? Tell your experience!
8. Yening ragan dados Alya, ragane milih nyantos ring Awanara utawi mulih? Napi alasane?
9. Bagaimana penilaianmu terhadap keputusan Alya untuk memperbaiki jam pasir dan membantu warga Awanara?

10. Does Mira's question "Are you sure you want to go back?" show care or selfishness? Explain!
11. Ragane demen sareng panungkas carita puniki? Napi alasane?
12. Jika kamu diberikan kesempatan untuk mengubah akhir cerita, bagaimana akhir cerita versi dari kamu? Apa alasannya?
13. Wich part of the story impressed you the most? And why?
14. Caritang adegan sane pinaka indah manut ragane! Napi sane mawinang adegan nika indah?
15. Ceritakan satu kalimat dari cerita yang menurutmu indah atau puitis. Jelaskan maknanya dan mengapa kamu menyukainya!
16. Adakah ungkapan atau dialog dalam cerita yang menurutmu menunjukkan sikap kepedulian? Jelaskan alasannya!
17. Napi alesan "Jam Pasir" dados kaisi antuk kenangan tulus?
18. What memories of Alya made the hourglass shine again?
19. Jika kamu adalah Alya, bagaimana kamu akan menghadapi kesepian di desa baru? Tuliskan tanggapanmu!
20. Setelah membaca cerita ini, apa hal penting yang kamu pelajari tentang emosi dan keberanian?

Kunci Jawaban:

1. Tokoh ring carita puniki inggih punika:
 - a) Alya inggih punika tokoh utama sane ngupaya nedengin jam pasir sane melet.
 - b) Kivo inggih punika manuk biru laut sane bijaksana tur mimpin Alya.
 - c) Lilo inggih punika anak mega sane seneng nangis nanging atine alus.
 - d) Tan inggih punika anak surya sane ajrih ring peteng.
 - e) Mira inggih punika anak bayangan sane nyidang maca memori.
2. The story begins in the backyard of Alya's grandmother's house, in the evening when the sky looked different and the clouds rolled like cotton candy.
3. Lima peristiwa penting yang dialami Alya adalah:
 - a) Alya menemukan jam pasir jatuh dari langit.
 - b) Alya menaiki tangga awan menuju negeri Awanara.
 - c) Alya bertemu Kivo, Lilo, Tan, dan Mira.
 - d) Mereka memperbaiki jam pasir perasaan dengan kenangan tulus.
 - e) Alya memilih untuk pulang ke dunia nyata dengan keberanian.
4. Carita puniki ngawit saking Alya sane krasa sepi ring desa, ngidang jam pasir alit sane tiba saking langit, lajeng nyidang ngalantur ring Awanara. Ring ditu, ipun nyarengin ngedengin jam pasir sane melet antuk kenangan tulus. Wenten pangrasa anyar, Alya milih mulih ring jagat nyata ngelah keberanian anyar.
5. The story teaches that loneliness is not an enemy but a doorway to courage, true strength means embracing feelings and moving forwards.

6. Maknanya adalah kekuatan sejati bukan berasal dari kesempurnaan, melainkan dari keberanian untuk tetap bertahan meskipun hati sedang terluka.
7. Yes, I have. When my best friend moved away, I felt very lonely. But I learned to make a new friend and stay positive, just like Alya.
8. Tiang milih milih, karena ring jagat nyata tiang bisa sinau ngadengin rasa sepi lan dados langkung kuat. Urip nyata ngajak pengalaman sane becik.
9. Keputusan Alya menunjukkan sikap empati, keberanian, dan ketulusan hati. Ia ingin membantu tanpa pamrih dan belajar dari rasa kehilangan.
10. It shows care, because Mira truly cared about Alya's happiness. She wanted Alya to decide with her heart, not out of fear.
11. Leres, tiang demen. Panungkas carita puniki nglaksanayang rasa hangat lan pangajengan, Alya dados langkung berani lan nertos makna rasa sepi.
12. Saya ingin akhir ceritanya Alya bisa sesekali bermimpi kembali ke Awanara, agar ia selalu mengingat pelajaran tentang keberanian dan persahabatan.
13. The part when Alya refilled the hourglass with her honest memories, it was touching and beautiful because it showed that love heals sadness.
14. Adegan pinaka indah inggih punika nalika Alya ningalin langit kabukak lan tangga mega ngalem, karena nyidayang rasa haru lan pangrasa damai.
15. Kalimat "Kesepian bukan musuh, ia hanyalah pintu menuju keberanian". Maknanya, rasa sepi bukan sesuatu yang buruk, tetapi bagian dari proses menjadi kuat. Saya suka karena memberi semangat hidup.

16. Ungkapan Mira “Are you sure you want to go back?” yang menunjukkan kepedulian, karena Mira memikirkan perasaan Alya dan tidak ingin sahabatnya terluka.
17. Jam pasir dados kaisi antuk kenangan tulus saking atine Alya, kenangan sane ten sampurna, nanging nyidang ngangetin atine.
18. Her memories of her father carrying her home, her mother singing lullabies, and her friends laughter at the park made the hourglass shine again.
19. Saya akan mencoba berteman dengan anak-anak desa, menulis surat untuk teman lama, dan melakukan hal-hal menyenangkan agar tidak merasa sendiri.
20. Saya belajar bahwa emosi harus diterima, bukan dihindari, dan keberanian adalah kemampuan untuk terus melangkah meskipun hati sedang sedih atau rapuh.



Rubrik Penilaian Tes Esai *Listening Skill* (Kemampuan Menyimak)

Aspek yang Dinilai	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Menyimak Informasi Literal	Menyebutkan semua informasi dengan lengkap, benar, runtut, dan sesuai isi cerita	Menyebutkan sebagian besar informasi dengan benar, ada sedikit kekeliruan/kurang lengkap	Menyebutkan sebagian informasi penting, namun banyak detail hilang atau kurang runtut	Menjawab sangat terbatas/tidak sesuai dengan isi cerita
Menyimak Informasi Interpretatif	Kesimpulan/pesan tersirat jelas, logis, mendalam, dan mampu menghubungkan dengan pemahaman pribadi relevan	Kesimpulan/pesan tersirat cukup tepat, ada keterkaitan dengan pengalaman pribadi meski belum mendalam	Kesimpulan dangkal atau umum, kurang relevan dengan pengalaman pribadi	Tidak mampu menarik kesimpulan/pesan tersirat, jawaban tidak relevan
Menyimak Evaluatif	Penilaian logis, kritis, disertai dengan alasan/argumen yang kuat dan didukung bukti dari cerita	Penilaian cukup logis dengan alasan sederhana, ada contoh meski kurang kuat	Penilaian lemah, alasan kurang jelas, tidak ada bukti konkret dari cerita	Tidak memberikan penilaian, atau hanya menyatakan suka/tidak suka tanpa alasan
Menyimak Estetis	Menunjuk bagian cerita/gaya bahasa dengan jelas, menjelaskan alasan keindahan/keunikan secara mendalam	Menunjuk bagian/gaya bahasa dengan penjelasan cukup relevan meskipun tidak mendalam	menunjuk bagian/gaya bahasa secara umum, tanpa alasan jelas	Tidak mampu menunjuk bagian/gaya bahasa yang relevan, jawaban tidak sesuai
Menyimak Responsif	Tanggapan relevan, jelas, runtut, menunjukkan pemahaman mendalam dan refleksi pribadi	Tanggapan cukup relevan, masih ada bagian kurang jelas, tetapi menunjukkan	Tanggapan sederhana, kurang mendalam, sebagian tidak sesuai	Tanggapan tidak relevan/tidak menjawab dengan tepat

		pemahaman dasar	dengan isi cerita	
--	--	--------------------	----------------------	--

Skor akhir:

- Skor maksimal per aspek: 4
- Jumlah soal: 20
- Total skor maksimal: 80
- Rumus:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100$$

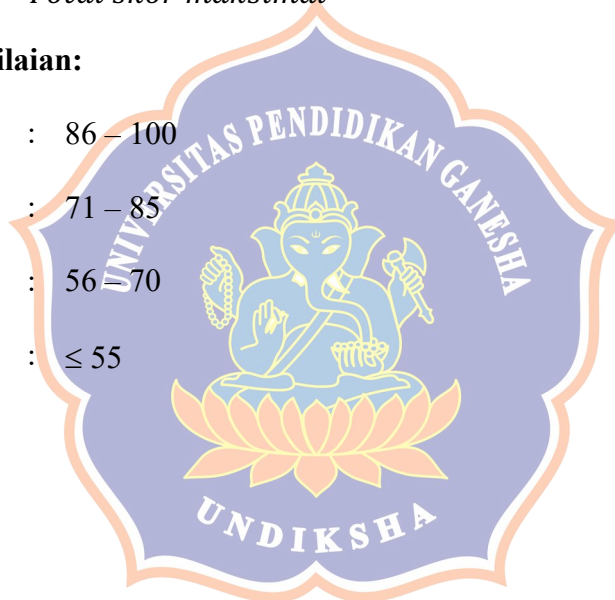
Kriteria Penilaian:

Sangat Baik : 86 – 100

Baik : 71 – 85

Cukup : 56 – 70

Kurang : ≤ 55



**INSTRUMEN UJI EFEKTIVITAS *WRITING SKILL* (KEMAMPUAN
MENULIS)**

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Cerpen Digital 3 Bahasa Berbasis <i>Meaningful Learning</i> untuk Meningkatkan <i>Listening</i> dan <i>Writing Skills</i> Siswa Kelas V
Sasaran Program	: Siswa Kelas V SD Negeri 2 Sawan
Peneliti	: Nyoman Yudiasta
Pembimbing	: Pembimbing 1: - Pembimbing 2: -
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	: -
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha

A. Teori *Writing Skill* (Kemampuan Menulis)

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa produktif yang memungkinkan seseorang mengungkapkan ide, pikiran, dan perasaannya secara tertulis dengan tujuan menyampaikan pesan kepada pembaca. Menurut Harmer (2004), menulis adalah kegiatan menyusun simbol-simbol grafis untuk mengomunikasikan makna yang dapat dipahami oleh pembaca. Dalam kegiatan menulis, penulis harus memadukan kemampuan berpikir logis, mengorganisasi gagasan, serta menggunakan bahasa secara efektif dan komunikatif.

Suparno dan Yunus (2007) menegaskan bahwa menulis memiliki peranan penting dalam pengembangan kemampuan intelektual, emosional, dan sosial peserta didik. Melalui kegiatan menulis, siswa belajar mengekspresikan gagasan, mengembangkan daya imajinasi, serta memperluas wawasan. Aktivitas menulis juga melatih siswa berpikir sistematis dan kritis, karena mereka harus menentukan tujuan, memilih diksi, mengatur struktur kalimat, dan memperhatikan kaidah kebahasaan.

Dalam konteks pembelajaran bahasa di sekolah dasar, keterampilan menulis menjadi puncak dari proses berbahasa karena menuntut siswa untuk mengintegrasikan kemampuan menyimak, berbicara, dan membaca yang telah diperoleh sebelumnya. Tarigan (2008) menyatakan bahwa kemampuan menulis merupakan kemampuan mengungkapkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis yang baik dan benar sesuai dengan struktur bahasa, isi, dan konteks komunikatifnya. Dengan demikian, pembelajaran menulis tidak hanya menekankan hasil tulisan, tetapi juga proses berpikir yang melibatkan perencanaan, pengorganisasian ide, penyusunan kalimat, serta revisi terhadap tulisan.

Pembelajaran menulis di sekolah dasar menekankan pada pengembangan kemampuan menyusun teks naratif, yaitu teks yang menceritakan pengalaman, imajinasi, atau gagasan secara kronologis. Nurgiyantoro (2018) menjelaskan bahwa teks naratif yang baik memiliki unsur pembangun berupa alur, tokoh, latar, tema dan amanat, serta gaya bahasa yang menarik. Dalam penelitian ini, keterampilan menulis siswa difokuskan pada kemampuan menyusun teks naratif berdasarkan cerpen digital tiga bahasa yang digunakan dalam pembelajaran. Melalui kegiatan ini, siswa diharapkan mampu menuangkan kembali pemahaman hasil menyimak cerita ke dalam bentuk tulisan yang kreatif, runtut, dan komunikatif.

Adapun kemampuan menulis siswa diukur berdasarkan lima aspek utama yang mencerminkan unsur pembangun teks naratif, yaitu, (1) alur, yaitu kemampuan siswa menyusun peristiwa secara kronologis dari awal, konflik, hingga penyelesaian cerita. Aspek ini menunjukkan keterampilan berpikir logis dan kemampuan mengorganisasi ide; (2) tokoh dan latar, yaitu kemampuan menggambarkan tokoh secara jelas, baik dari segi sifat, tindakan, maupun perasaan,

serta menjelaskan tempat dan waktu terjadinya cerita. Aspek ini menilai kemampuan deskriptif dan imajinatif siswa; (3) isi, yaitu kemampuan menyampaikan gagasan utama dan mengembangkan ide pendukung secara logis dan relevan dengan tema cerita. Aspek ini menunjukkan kedalaman pemikiran dan kemampuan analisis siswa terhadap makna cerita; (4) gaya penulisan, yaitu kemampuan menggunakan bahasa yang ekspresif, menarik, serta menampilkan kreativitas pribadi dalam menyusun cerita. Aspek ini menilai ciri khas dan keaslian tulisan siswa; (5) ejaan dan tanda baca, yaitu kemampuan menggunakan ejaan, huruf kapital, dan tanda baca sesuai kaidah bahasa yang berlaku, sehingga tulisan mudah dipahami dan nyaman dibaca.

Kelima aspek tersebut disusun agar sesuai dengan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar, yaitu agar siswa mampu menulis teks naratif dengan struktur yang benar, isi yang bermakna, serta gaya bahasa yang komunikatif.

Dalam penelitian ini, penggunaan cerpen digital tiga bahasa berbasis meaningful learning berperan penting dalam menstimulasi kemampuan menulis siswa. Media ini memberikan pengalaman belajar kontekstual melalui kegiatan menyimak cerita terlebih dahulu sebelum menulis. Dengan menyimak versi audiovisual dari cerpen digital, siswa memperoleh gambaran tentang alur, tokoh, dan latar yang kemudian dijadikan dasar untuk menulis versi mereka sendiri dalam tiga bahasa (Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Bahasa Bali).

Pendekatan ini sejalan dengan teori meaningful learning dari Ausubel (1968), yang menekankan bahwa proses belajar akan bermakna jika informasi baru dihubungkan dengan struktur kognitif yang telah dimiliki siswa. Melalui kegiatan menulis berdasarkan pengalaman menyimak, siswa tidak sekadar menyalin isi

cerita, tetapi menafsirkan kembali makna, mengembangkan ide secara orisinal, serta mengekspresikan gagasan dalam bentuk tulisan yang sistematis dan kreatif.

Dengan demikian, teori keterampilan menulis dalam penelitian ini menurunkan indikator instrumen yang meliputi alur, tokoh dan latar, isi, gaya penulisan, serta ejaan dan tanda baca. Setiap aspek menjadi representasi kemampuan berpikir, berimajinasi, dan berbahasa siswa yang diukur melalui kegiatan menulis teks naratif terbuka berdasarkan cerpen digital tiga bahasa yang disajikan dalam pembelajaran.

B. Kisi-kisi Instrumen *Writing Skill* (Kemampuan Menulis)

No.	Aspek	Indikator	Nomor Soal	Bentuk
1.	Alur	1.1 Menyusun peristiwa secara runtut dari awal hingga akhir	1, 2	Tes unjuk kerja: Menulis teks narasi terbuka
		1.2 Menyajikan konflik dan penyelesaian secara logis	3,4	Tes unjuk kerja: Menulis teks narasi terbuka
2.	Tokoh dan latar	2.1 Menyebutkan dan menggambarkan tokoh secara jelas	5,6	Tes unjuk kerja: Menulis teks narasi terbuka
		2.2 Menyebutkan dan menggambarkan latar tempat dan waktu	7,8	Tes unjuk kerja: Menulis teks narasi terbuka
3.	Isi	3.1 Menyampaikan gagasan utama yang sesuai dengan tema	9, 10	Tes unjuk kerja: Menulis teks narasi terbuka
		3.2 Mengembangkan gagasan detail dan logis	11, 12	Tes unjuk kerja: Menulis teks narasi terbuka
4.	Gaya penulisan	4.1 Menggunakan ungkapan atau gaya bahasa yang menarik	13, 14	Tes unjuk kerja: Menulis teks narasi terbuka
		4.2 Menunjukkan ciri khas atau kreativitas dalam penyajian cerita	15, 16	Tes unjuk kerja: Menulis teks narasi terbuka

5.	Ejaan dan tanda baca	5.1 Menulis dengan ejaan sesuai kaidah bahasa	17, 18	Tes unjuk kerja: Menulis teks narasi terbuka
		5.2 Menggunakan tanda baca secara tepat untuk memperjelas makna	19, 20	Tes unjuk kerja: Menulis teks narasi terbuka

Sumber (Rahmayanti et al., 2023) yang dimodifikasi



LEMBAR UNJUK KERJA UJI EFEKTIVITAS *WRITING SKILL*
(KEMAMPUAN MENULIS)

A. Identitas

Nama :

Kelas :

B. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi respons siswa.

C. Petunjuk

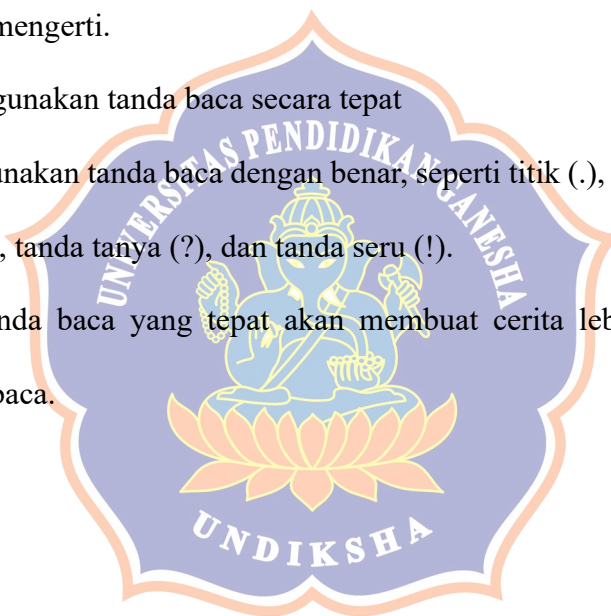
1. Bacalah petunjuk di bawah dengan seksama.
2. Tuliskan jawaban pada lembar yang sudah disediakan
3. Tulislah sebuah cerita pendek hasil karangan kamu sendiri! Cerita yang disusun bisa berdasarkan pengalaman, imajinasi/khayalan, atau gabungan dari keduanya.
4. Panjang dari cerita minimal terdiri dari 1 paragraf.
5. Cerita ditulis dalam tiga versi bahasa yang berbeda, yaitu bahasa Indonesia, bahasa Inggris, dan bahasa Bali.

D. Penilaian

1. Menyusun peristiwa secara runtut
 - a. Tulislah cerita yang urut dari awal, tengah, sampai akhir.
 - b. Ceritamu sebaiknya memiliki bagian: pembuka, masalah (konflik), puncak masalah (klimaks), dan penyelesaian.
2. Menyajikan konflik dan penyelesaian secara logis

- a. Buat cerita yang punya masalah atau konflik yang jelas.
 - b. Berikan penyelesaian untuk masalah itu secara masuk akal dan sesuai jalan cerita.
3. Menyebutkan dan menggambarkan tokoh secara jelas
 - a. Perkenalkan tokoh dalam ceritamu dengan jelas. Ceritakan juga sifat, tindakan, atau perasaannya.
 - b. Tunjukkan perubahan yang terjadi pada tokoh dari awal sampai akhir cerita.
 4. Menyebutkan dan menggambarkan latar tempat dan waktu
 - a. Jelaskan di mana cerita terjadi, misalnya nama tempat atau suasananya.
 - b. Jelaskan juga kapan cerita terjadi, bisa pagi, siang, sore, malam, atau musim tertentu.
 5. Menyampaikan gagasan utama yang sesuai dengan tema
 - a. Tentukan tema ceritamu, misalnya tentang persahabatan, keberanian, harapan, atau lainnya.
 - b. Ceritamu sebaiknya punya pesan atau pelajaran yang bisa dipetik oleh pembaca.
 6. Mengembangkan gagasan detail dan logis
 - a. Ceritamu harus dikembangkan dengan cukup detail, misalnya dari peristiwa, percakapan (dialog), dan perasaan tokohnya.
 - b. Ceritamu juga harus mudah dipahami dan tidak membingungkan.
 7. Menggunakan ungkapan atau gaya bahasa yang menarik
 - a. Buat cerita dengan kalimat yang menarik, bisa menggunakan ungkapan indah, kata-kata puitis, atau bahasa sehari-hari yang enak dibaca.

- b. Gunakan bahasa yang bisa membuat cerita terasa hidup dan tidak membosankan.
8. Menunjukkan ciri khas atau kreativitas
- a. Ceritamu harus menunjukkan gayamu sendiri dalam menulis.
 - b. Jangan meniru atau menjiplak cerita dari orang lain!
9. Menulis dengan ejaan sesuai kaidah
- a. Gunakan huruf kapital, awalan, dan akhiran dengan benar.
 - b. Hindari kesalahan penulisan yang bisa membuat ceritamu sulit dimengerti.
10. Menggunakan tanda baca secara tepat
- a. Gunakan tanda baca dengan benar, seperti titik (.), koma (,), tanda kutip ("), tanda tanya (?), dan tanda seru (!).
 - b. Tanda baca yang tepat akan membuat cerita lebih jelas dan mudah dibaca.



Rubrik Penilaian Tes Unjuk Kerja *Writing Skill* (Kemampuan Menulis)

Aspek yang Dinilai	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Alur	Cerita runtut dari awal, tengah, akhir, konflik jelas, penyelesaian logis dan sesuai	Cerita cukup runtut, konflik dan penyelesaian ada tetapi kurang mendalam	Cerita agak loncat-loncat, konflik kurang jelas atau penyelesaian lemah	Cerita tidak runtut, tidak ada konflik/penyelesaian yang relevan
Tokoh dan latar	Tokoh digambarkan jelas (sifat, tindakan, perasaan) dan latar (tempat/waktu) tergambar nyata	Tokoh dan latar disebutkan, meski ada detail kurang lengkap	Tokoh atau latar hanya sebagian disebut, deskripsi minim	Tidak ada gambaran tokoh/latar yang jelas
Isi	Gagasan sesuai tema, pesan cerita jelas, detail dikembangkan secara logis dan menarik	Gagasan sesuai tema, pesan ada, detail cukup meski belum mendalam	Gagasan masih umum, detail terbatas, pesan kurang jelas	Gagasan tidak sesuai tema, isi dangkal/tidak relevan
Gaya penulisan	Gaya bahasa menarik, ekspresif, puitis/menarik, menunjukkan kreativitas dan ciri khas	Gaya bahasa cukup menarik, ada sedikit kreativitas meski belum konsisten	Gaya bahasa sederhana, minim kreativitas	Gaya bahasa monoton, tidak ada kreativitas, cenderung meniru
Ejaan dan tanda baca	Tidak ada kesalahan ejaan/tanda baca, sesuai kaidah bahasa, membuat cerita mudah dipahami	Ada sedikit kesalahan ejaan/tanda baca, tetapi tidak mengganggu pemahaman	Banyak kesalahan ejaan/tanda baca, pemahaman agak terganggu	Sangat banyak kesalahan, cerita sulit dipahami

Skor Akhir

- Skor maksimal per aspek: 4
- Jumlah soal: 20
- Total skor maksimal: 80
- Rumus:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100$$

Kriteria Penilaian

Sangat Baik : 86 – 100

Baik : 71 – 85

Cukup : 56 – 70

Kurang : ≤ 55



Lampiran 14 Ahli Materi

A. Pengantar

- 3) Lembar validitas media pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli media pembelajaran.
- 4) Informasi kelayakan media ini didasarkan pada empat komponen yakni aspek desain pembelajaran, aspek materi, aspek kebahasaan, dan aspek evaluasi.

B. Petunjuk Pengisian

- 3) Pemberian jawaban pada instrumen penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan untuk masing-masing indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

- 4) Komentar dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian

No.	Aspek/Indikator	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A.	Desain Pembelajaran					
1.	Alur pembelajaran dalam media cerpen digital 3					

	bahasa tersusun dengan baik dan mendukung pencapaian tujuan belajar.					
2.	Cerpen dalam bentuk 3 bahasa yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan multibahasa siswa					
3.	Cerpen 3 bahasa dirancang untuk mendorong keterampilan menyimak (<i>listening skill</i>) dan menulis (<i>writing skill</i>) siswa dalam bahasa yang berbeda					
B.	Materi					
1.	Ketepatan materi yang disajikan					
2.	Kedalaman materi yang disajikan					
3.	Kemudahan materi yang disajikan					
4.	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa					
5.	Materi didukung dengan media yang tepat					
6.	Materi mudah dipahami					
7.	Konsep materi yang disajikan dapat dilogikakan dengan jelas					
C.	Kebahasaan					
1.	Penggunaan bahasa yang tepat					
2.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa					
3.	Kalimat yang disusun dengan jelas dan sesuai dengan konteks cerita					
D.	Evaluasi					
1.	Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran					

2.	Ketersediaan petunjuk pengerjaan soal					
----	---------------------------------------	--	--	--	--	--

D. Komentaar

Untuk kepentingan revisi media cerpen digital 3 bahasa berbasis *meaningful learning* ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu untuk menuliskan saran/perbaikan di bawah ini.

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Media Cerpen Digital 3 Bahasa Berbasis *Meaningful Learning* ini dinyatakan *)

- d. Layak digunakan tanpa revisi
- e. Layak digunakan dengan revisi
- f. Tidak layak digunakan

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja, 07 Februari 2026
Validator,

Nama
NIP.

Lampiran 15 Ahli Desain

A. Pengantar

- 3) Lembar validitas media pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli media pembelajaran.
- 4) Informasi kelayakan media ini didasarkan pada empat komponen yakni aspek desain pembelajaran, aspek materi, aspek kebahasaan, dan aspek evaluasi.

B. Petunjuk Pengisian

- 3) Pemberian jawaban pada instrumen penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan untuk masing-masing indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

- 4) Komentar dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian

No.	Aspek/Indikator	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A.	Desain Pembelajaran					
1.	Alur pembelajaran dalam media cerpen digital 3					

	bahasa tersusun dengan baik dan mendukung pencapaian tujuan belajar.					
2.	Cerpen dalam bentuk 3 bahasa yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan multibahasa siswa					
3.	Cerpen 3 bahasa dirancang untuk mendorong keterampilan menyimak (<i>listening skill</i>) dan menulis (<i>writing skill</i>) siswa dalam bahasa yang berbeda					
B.	Materi					
1.	Ketepatan materi yang disajikan					
2.	Kedalaman materi yang disajikan					
3.	Kemudahan materi yang disajikan					
4.	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa					
5.	Materi didukung dengan media yang tepat					
6.	Materi mudah dipahami					
7.	Konsep materi yang disajikan dapat dilogikakan dengan jelas					
C.	Kebahasaan					
1.	Penggunaan bahasa yang tepat					
2.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa					
3.	Kalimat yang disusun dengan jelas dan sesuai dengan konteks cerita					
D.	Evaluasi					
1.	Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran					

2.	Ketersediaan petunjuk pengerjaan soal					
----	---------------------------------------	--	--	--	--	--

D. Komentaar

Untuk kepentingan revisi media cerpen digital 3 bahasa berbasis *meaningful learning* ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu untuk menuliskan saran/perbaikan di bawah ini.

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Media Cerpen Digital 3 Bahasa Berbasis *Meaningful Learning* ini dinyatakan *)

- d. Layak digunakan tanpa revisi
- e. Layak digunakan dengan revisi
- f. Tidak layak digunakan

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja, 07 Februari 2026
Validator,

Nama
NIP.

Lampiran 16 Ahli Media

A. Pengantar

- 3) Lembar validitas media pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli media pembelajaran.
- 4) Informasi kelayakan media ini didasarkan pada lima komponen yakni aspek visualisasi media, aspek kelayakan media, aspek motivasi, aspek suara dan teks, serta aspek penyajian media.

B. Petunjuk Pengisian

- 3) Pemberian jawaban pada instrumen penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan untuk masing-masing indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

- 4) Komentar dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian

No.	Aspek/Indikator	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A.	Visualisasi Media					
1.	Ukuran gambar yang digunakan sesuai dengan					

	ukuran media yang dikembangkan					
2.	Gambar disajikan dengan jelas dan sesuai dengan tulisan yang ada dalam media					
3.	Komponen media sesuai dengan komponen cerpen yang disesuaikan dengan karakteristik siswa					
B.	Kelayakan Media					
1.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran					
2.	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa					
3.	Ketepatan materi yang disajikan dalam media					
C.	Motivasi					
1.	Media yang disajikan dapat memberikan pesan dan makna kepada siswa					
D.	Suara dan Teks					
1.	Ketepatan jenis huruf, ukuran huruf, dan spasi pada media					
2.	Intonasi suara yang sesuai dengan <i>sound effect</i> dalam media					
3.	Tampilan teks pada setiap isi bahasan jelas					
E.	Penyajian Media					
1.	Media yang disajikan memiliki efisiensi dalam penggunaannya					
2.	Tampilan media memiliki resolusi yang tinggi					
3.	Ketepatan ilustrasi yang digunakan dalam media					
4.	Penggunaan media yang dapat meningkatkan minat siswa					
5.	Kesesuaian pokok bahasan yang disajikan pada media					

D. Komentaar

Untuk kepentingan revisi media cerpen digital 3 bahasa berbasis *meaningful learning* ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu untuk menuliskan saran/perbaikan di bawah ini.

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Media Cerpen Digital 3 Bahasa Berbasis *Meaningful Learning* ini dinyatakan *)

- d. Layak digunakan tanpa revisi
- e. Layak digunakan dengan revisi
- f. Tidak layak digunakan

*) : *Lingkari salah satu*



Singaraja, 07 Februari 2026
Validator,

Nama
NIP.

Lampiran 17 *Storyboard* Media Cerpen Digital 3 Bahasa

No	Scene	Visual	Audio	Interaksi Pengguna	Tujuan Pembelajaran
1	Pembuka dan Petunjuk	Latar langit lembut, ikon <i>QR Code</i> dan tombol audio	Narator menjelaskan cara penggunaan media, musik <i>ambient</i> lembut	Tap/geser layar	Peserta didik memahami cara menggunakan media
2	Pengenalan Alya	Ilustrasi Alya di halaman rumah nenek	Narator mengenalkan Alya dan kondisi emosinya	Tap/geser layar	Memahami tokoh utama dan latar emosi
3	Pengenalan Kivo	Ilustrasi burung raksasa biru (Kivo)	Narator menjelaskan karakter Kivo	Tap/geser layar	Mengenal tokoh pendamping
4	Tokoh pendukung	Ilustrasi Tan, Mira, dan Lilo	Narator menjelaskan karakter Tan, Mira, dan Lilo	Tap/geser layar	Memahami keberagaan karakter
5	Alya kesepian	Alya duduk termenung di bawah langit senja	Dubbing narasi Alya kesepian, musik lembut	Tap/geser layar	Menumbuhkan empati
6	Jam pasir jatuh	Jam pasir jatuh dari langit	Narasi kejadian dan musik lembut	Tap/geser layar	Memahami awal konflik
7	Tangga awan	Awan membentuk tangga ke langit	Musik lembut dan narasi dubbing	Tap/geser layar	Transisi dunia nyata ke fantasi
8	Negeri Awanara	Pemandangan negeri langit bercahaya	Narator menjelaskan Awanara dengan dubbing	Tap/geser layar	Mengenal latar cerita

			dan musik lembut		
9	Konflik utama	Kivo berbicara tentang matahari padam	Dubbing dialog Kivo dan musik lembut	Tap/geser layar	Memahami masalah cerita
10	Perjalanan Alya	Alya berjalan bersama Tan, Mira, dan Lilo	Narasi perjalanan dan musik lembut	Tap/geser layar	Mengembangkan nilai kebersamaan
11	Kesedihan tokoh	Ekspresi sedih tiap tokoh	Dubbing cerita kesedihan dan musik lembut	Tap/geser layar	Mengenali emosi dan empati
12	Memperbaiki jam pasir	Jam pasir bersinar oleh kenangan	Narasi kenangan Alya dan musik hangat	Tap/geser layar	Refleksi pengalaman pribadi
13	Dilema Alya	Mira bertanya dan Alya bimbang	Dialog hening, musik pelan	Tap/geser layar	Melatih pengambilan keputusan
14	Keputusan pulang	Jam pasir utuh, langit terbuka	Narasi keberanian Alya	Tap/geser layar	Memahami nilai keberanian
15	Kembali ke dunia nyata	Alya kembali ke halaman nenek	Musik lembut, narasi penutup	Tap/geser layar	Menyimpulkan cerita
16	Epilog	Alya bersosialisasi dan menulis surat	Narasi perubahan Alya dan musik lembut	Tap/geser layar	Menunjukkan dampak cerita
17	Refleksi pembaca	Latar sederhana dengan ikon suara	Dubbing pertanyaan refleksi	Tap/geser layer/jawaban lisan atau tulisan	Mengaitkan cerita dengan diri peserta didik

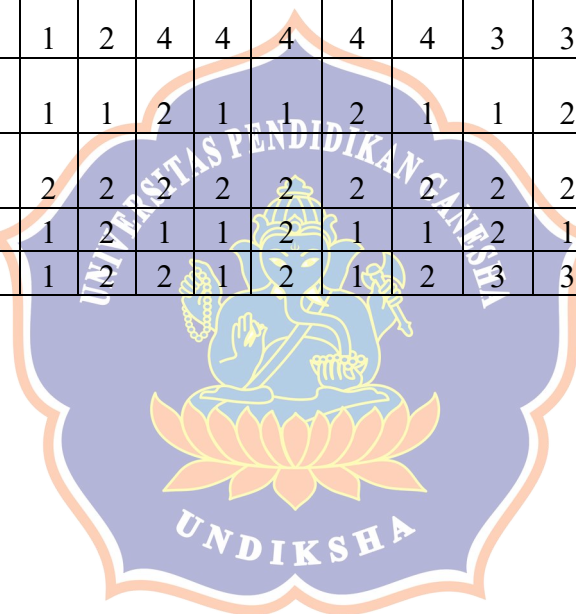
Lampiran 18 Media Cerpen Digital 3 Bahasa



Lampiran 19 Pre-test Menyimak (Listening Skill)

Nama Lengkap	B 1	B 2	B 3	B 4	B 5	B 6	B 7	B 8	B 9	B1 0	B1 1	B1 2	B1 3	B1 4	B1 5	B1 6	B1 7	B1 8	B1 9	B2 0	Tot al	Sk or	
Komang Weda Yanti	3	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	42	53
Arviano Mertha Yasa	2	3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	42	53
Gede Artha Mahadiksa	3	2	1	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	3	40	50
Kadek Aditya Permana	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	46	58
Kadek Claudia Cahyani	3	2	1	1	2	1	1	2	1	2	2	2	3	2	4	3	1	3	2	1	3	38	48
Kadek Indra Dwi Permana	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	40	50
Kadek Meira Wardayani	2	3	1	2	1	1	2	1	1	2	3	3	3	3	3	4	4	4	2	4	4	49	61
Komang Candra Satriawan	2	3	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	3	3	4	3	3	3	3	3	45	56
Komang Dika Darma Wiguna	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	1	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	49	61
Komang Nopi Arini	2	3	2	2	3	2	2	3	1	1	3	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	37	46
Komang Trisna Permata Sari	1	4	2	2	2	3	1	2	3	2	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1	42	53
Luh Ayu Sri Utami	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	1	1	1	1	1	38	48
Luh Indy Aswani	2	2	1	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	4	2	2	1	2	2	2	43	54
Putu Adi Seka Mahatmadana	1	2	2	4	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	4	3	3	49	61

Ida Bagus Gede Ayudya Putra	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	33	41
Komang Sri Anjani	1	2	2	1	2	2	1	3	2	3	2	3	1	3	2	4	2	2	4	2	44	55
Putu Angira Purnamada Putri	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	4	2	1	2	1	2	32	40
Dewa Putu Sastrawan	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	29	36
Gede Agus Pasek Sanjaya	1	1	1	2	1	1	2	4	4	4	4	4	3	3	3	2	2	2	2	2	48	60
Kadek Amanda Sintya Dewi	1	4	4	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	4	1	2	1	1	2	35	44
Gusti Ayu Cantika Manaila	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	44	55
Ketut Larin Levalina	1	2	3	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	4	2	1	1	2	1	31	39
Kadek Rendra Wijaya	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	3	3	4	3	3	3	3	3	45	56



Lampiran 20 Pre-test Menulis (Writing Skill)

Nama Lengkap	B 1	B 2	B 3	B 4	B 5	B 6	B 7	B 8	B 9	B1 0	B1 1	B1 2	B1 3	B1 4	B1 5	B1 6	B1 7	B1 8	B1 9	B2 0	Tot al	Sk or	
Komang Weda Yanti	2	2	3	2	2	1	1	2	1	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	43	54
Arviano Mertha Yasa	3	2	2	3	2	2	1	1	2	2	2	3	1	2	2	1	2	2	2	2	3	40	50
Gede Artha Mahadiksa	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	2	1	2	3	2	3	30	38
Kadek Aditya Permana	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	3	2	3	2	2	3	38	48	
Kadek Claudia Cahyani	3	2	1	1	2	1	1	2	1	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	40	50
Kadek Indra Dwi Permana	2	2	2	1	1	2	1	1	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	40	50
Kadek Meira Wardayani	2	3	1	2	1	1	2	1	2	2	3	2	2	1	1	2	1	2	3	2	3	36	45
Komang Candra Satriawan	2	2	1	1	2	1	1	2	3	2	2	3	2	2	1	1	2	2	2	2	3	37	46
Komang Dika Darma Wiguna	2	2	2	3	2	2	3	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	3	33	41
Komang Nopi Arini	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	3	37	46
Komang Trisna Permata Sari	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	45	56
Luh Ayu Sri Utami	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	44	55
Luh Indy Aswani	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	34	43
Putu Adi Seka Mahatmadana	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	3	33	41

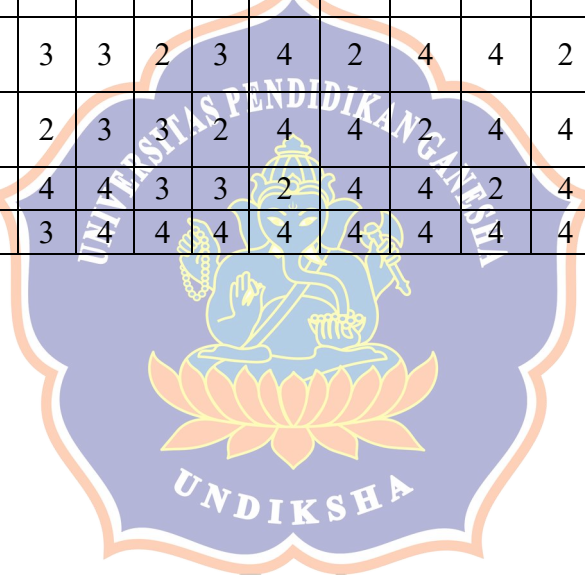
Ida Bagus Gede Ayudya Putra	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	33	41
Komang Sri Anjani	1	3	2	3	2	2	3	2	2	1	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	44	55
Putu Angira Purnamada Putri	1	2	3	2	2	3	2	2	1	2	1	2	2	3	2	2	3	2	2	2	41	51
Dewa Putu Sastrawan	1	2	3	2	2	3	2	2	2	1	2	1	2	3	2	2	3	2	2	1	40	50
Gede Agus Pasek Sanjaya	1	3	2	2	3	2	2	2	1	2	1	1	3	2	2	3	2	2	2	1	39	49
Kadek Amanda Sintya Dewi	1	2	3	2	2	3	2	2	1	1	2	1	2	3	2	2	3	2	2	2	40	50
Gusti Ayu Cantika Manaila	1	2	2	3	2	2	3	2	2	1	1	2	2	2	3	2	2	3	2	1	40	50
Ketut Larin Levalina	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	25	31
Kadek Rendra Wijaya	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	3	2	2	3	36	45



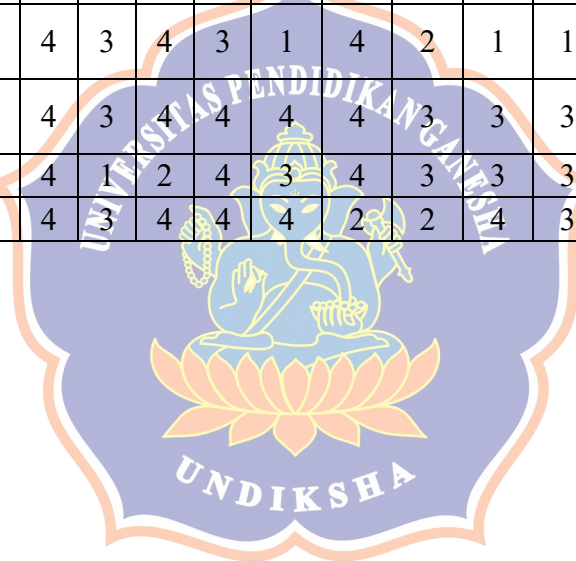
Lampiran 21 *Post-test Menyimak (Listening Skill)*

Nama Lengkap	B 1	B 2	B 3	B 4	B 5	B 6	B 7	B 8	B 9	B1 0	B1 1	B1 2	B1 3	B1 4	B1 5	B1 6	B1 7	B1 8	B1 9	B2 0	Tot al	Sk or
Komang Weda Yanti	4	4	4	2	4	3	3	2	3	4	2	4	4	2	4	2	3	2	3	2	61	76
Arviano Mertha Yasa	2	3	2	3	2	2	3	3	2	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	3	61	76
Gede Artha Mahadiksa	3	2	2	3	2	4	4	3	3	2	4	4	2	4	4	3	2	2	4	2	59	74
Kadek Aditya Permana	2	3	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	2	4	3	65	81
Kadek Claudia Cahyani	3	3	3	2	3	4	2	4	4	2	4	2	3	2	2	3	2	3	4	2	57	71
Kadek Indra Dwi Permana	2	2	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	2	69	86
Kadek Meira Wardayani	2	4	4	3	3	2	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	70	88
Komang Candra Satriawan	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	2	2	71	89
Komang Dika Darma Wiguna	2	4	2	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	2	2	68	85
Komang Nopi Arini	2	2	2	2	4	2	2	3	2	3	3	2	3	4	2	4	4	2	4	4	56	70
Komang Trisna Permata Sari	2	4	4	4	4	3	2	2	4	2	3	3	2	4	4	2	4	4	2	4	63	79
Luh Ayu Sri Utami	2	2	2	2	2	2	3	2	2	4	4	3	3	2	4	4	2	4	4	4	57	71
Luh Indy Aswani	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	80
Putu Adi Seka Mahatmadana	3	2	2	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	68	85

Ida Bagus Gede Ayudya Putra	2	3	2	2	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	67	84
Komang Sri Anjani	3	2	2	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	68	85
Putu Angira Purnamada Putri	3	3	2	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	71	89	
Dewa Putu Sastrawan	3	2	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	72	90
Gede Agus Pasek Sanjaya	3	3	4	4	3	3	2	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	2	4	68	85	
Kadek Amanda Sintya Dewi	3	3	4	4	2	3	3	2	3	4	2	4	4	2	4	4	2	4	4	2	63	79
Gusti Ayu Cantika Manaila	3	3	4	4	3	2	3	3	2	4	4	2	4	4	2	4	4	2	4	4	65	81
Ketut Larin Levalina	3	3	3	4	4	4	4	3	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4	69	86
Kadek Rendra Wijaya	2	2	3	2	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	3	64	80



Ida Bagus Gede Ayudya Putra	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	3	4	4	3	2	2	4	3	4	69	86
Komang Sri Anjani	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	2	3	4	72	90
Putu Angira Purnamada Putri	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	2	2	4	72	90
Dewa Putu Sastrawan	3	4	4	3	4	4	4	1	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	2	4	70	88
Gede Agus Pasek Sanjaya	4	3	4	4	4	4	1	1	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	68	85
Kadek Amanda Sintya Dewi	3	3	4	3	3	4	3	4	3	1	4	2	1	1	2	4	4	4	4	4	61	76
Gusti Ayu Cantika Manaila	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	2	3	4	3	4	4	71	89
Ketut Larin Levalina	4	4	3	4	3	4	1	2	4	3	4	3	3	3	2	4	3	4	4	3	65	81
Kadek Rendra Wijaya	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	2	2	4	3	3	3	4	4	2	3	68	85



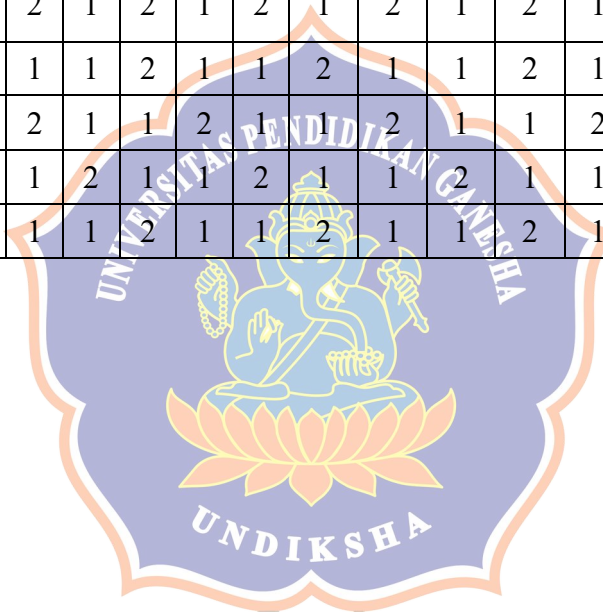
Lampiran 23 *N-gain* Kemampuan Menyimak

Butir Soal	Rata-Rata		N-Gain	Ket
	Pre	Post		
B1	1,7	2,5	0,4	Sedang
B2	2,3	2,8	0,3	Rendah
B3	1,8	2,9	0,5	Sedang
B4	1,7	3,0	0,6	Sedang
B5	1,7	3,1	0,6	Sedang
B6	1,7	3,2	0,7	Tinggi
B7	1,9	3,2	0,6	Sedang
B8	1,9	3,2	0,6	Sedang
B9	1,9	3,3	0,7	Tinggi
B10	1,9	3,3	0,7	Tinggi
B11	2,0	3,7	0,9	Tinggi
B12	2,3	3,5	0,7	Tinggi
B13	2,3	3,6	0,8	Tinggi
B14	2,3	3,5	0,7	Tinggi
B15	2,8	3,7	0,7	Tinggi
B16	2,4	3,6	0,8	Tinggi
B17	2,0	3,3	0,6	Sedang
B18	2,0	3,0	0,5	Sedang
B19	2,2	3,3	0,6	Sedang
B20	2,0	3,2	0,6	Sedang

Lampiran 24 *N-gain* Kemampuan Menulis

Butir Soal	Rata-Rata		N-Gain	Ket
	Pre	Post		
B1	1,7	3,7	0,9	Tinggi
B2	2,0	3,6	0,8	Tinggi
B3	1,8	3,7	0,9	Tinggi
B4	2,0	3,4	0,7	Tinggi
B5	1,9	3,4	0,7	Tinggi
B6	1,8	3,7	0,9	Tinggi
B7	1,9	3,1	0,6	Sedang
B8	1,7	2,9	0,5	Sedang
B9	1,7	3,1	0,6	Tinggi
B10	1,8	3,4	0,7	Tinggi
B11	1,7	3,6	0,8	Tinggi
B12	1,8	3,0	0,6	Sedang
B13	2,1	3,4	0,7	Tinggi
B14	1,9	3,3	0,7	Tinggi
B15	2,0	3,3	0,6	Sedang
B16	1,9	3,2	0,6	Sedang
B17	2,0	3,6	0,8	Tinggi
B18	2,1	3,6	0,8	Tinggi
B19	2,0	3,4	0,7	Tinggi
B20	1,9	3,8	0,9	Tinggi

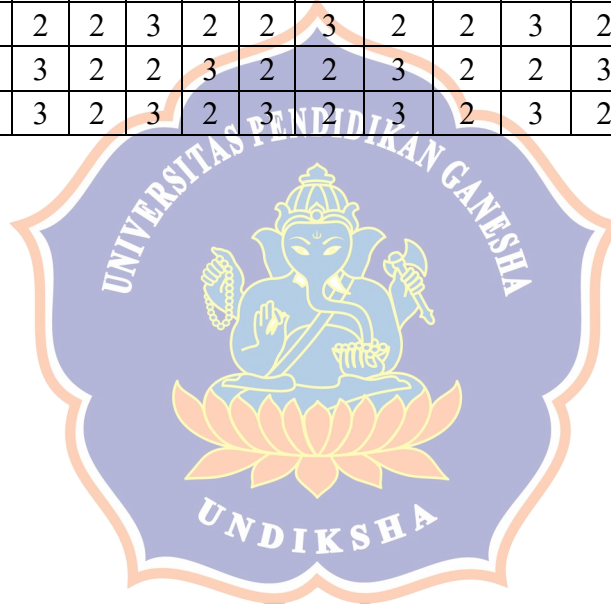
Komang Krisna Satria Wibawa	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	33	41
Komang Macho Arta Wiguna	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	33	41
I Gede Devan Vicky Mahendra	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	29	36
Kadek Risky Abdi Saputra	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	29	36
I Gede Bayu Raditya	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	26	33
Kadek Erik Gutawan	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	26	33
Ketut Gede Riski Saputra	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	25	31
Komang Putri Aldina	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	25	31



Lampiran 26 Data Uji Validitas Butir Kemampuan Menulis Siswa Kelas VI

Nama Lengkap	B 1	B 2	B 3	B 4	B 5	B 6	B 7	B 8	B 9	B1 0	B1 1	B1 2	B1 3	B1 4	B1 5	B1 6	B1 7	B1 8	B1 9	B2 0	Tot al	Sk or
Kadek Ratna Permata Dewi	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	45	56
Kadek Devandra Arjuna	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	44	55
Komang Harum Nia	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	34	43
Komang Diandra Revano Tri Putra	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	33	41
Luh Ayudya	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	33	41
Kadek Devikha Pradnyana Putri	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	33	41
Ni Luh Ayu Sari Nadi	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	29	36
Gede Indra Eka Prasetya	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	29	36
Kadek Dwi Armini	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	26	33
Kadek Dwi Asrini	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	26	33
Gede Mahata Prasantasana	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	25	31
Luh Julia Eka Lestari	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	25	31
Christian Antonio Adriansha	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	50	63
Komang Agus Wiguna	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	48	60
Komang Krisna Satria Wibawa	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	48	60

Komang Macho Arta Wiguna	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	48	60
I Gede Devan Vicky Mahendra	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	47	59
Kadek Risky Abdi Saputra	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	48	60
I Gede Bayu Raditya	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	46	58
Kadek Erik Gutawan	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	45	56
Ketut Gede Riski Saputra	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	45	56
Komang Putri Aldina	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	50	63



Lampiran 27 Hasil Validitas Butir Soal Kemampuan Menyimak Siswa Kela VI

Item	r Hitung	r Tabel	Keterangan	Klasifikasi
B1	0,844	0,444	Valid	Sangat Tinggi
B2	0,779	0,444	Valid	Tinggi
B3	0,766	0,444	Valid	Tinggi
B4	0,765	0,444	Valid	Tinggi
B5	0,702	0,444	Valid	Tinggi
B6	0,708	0,444	Valid	Tinggi
B7	0,65	0,444	Valid	Tinggi
B8	0,702	0,444	Valid	Tinggi
B9	0,708	0,444	Valid	Tinggi
B10	0,643	0,444	Valid	Tinggi
B11	0,723	0,444	Valid	Tinggi
B12	0,694	0,444	Valid	Tinggi
B13	0,643	0,444	Valid	Tinggi
B14	0,723	0,444	Valid	Tinggi
B15	0,687	0,444	Valid	Tinggi
B16	0,65	0,444	Valid	Tinggi
B17	0,723	0,444	Valid	Tinggi
B18	0,687	0,444	Valid	Tinggi
B19	0,619	0,444	Valid	Tinggi
B20	0,71	0,444	Valid	Tinggi

Lampiran 28 Hasil Validitas Butir Soal Kemampuan Menulis Siswa Kelas VI

Item	r Hitung	r Tabel	Keterangan	Klasifikasi
B1	0,844	0,444	Valid	Sangat Tinggi
B2	0,779	0,444	Valid	Tinggi
B3	0,766	0,444	Valid	Tinggi
B4	0,765	0,444	Valid	Tinggi
B5	0,702	0,444	Valid	Tinggi
B6	0,708	0,444	Valid	Tinggi
B7	0,65	0,444	Valid	Tinggi
B8	0,702	0,444	Valid	Tinggi
B9	0,708	0,444	Valid	Tinggi
B10	0,643	0,444	Valid	Tinggi
B11	0,723	0,444	Valid	Tinggi
B12	0,694	0,444	Valid	Tinggi
B13	0,643	0,444	Valid	Tinggi
B14	0,723	0,444	Valid	Tinggi
B15	0,687	0,444	Valid	Tinggi
B16	0,65	0,444	Valid	Tinggi
B17	0,723	0,444	Valid	Tinggi
B18	0,687	0,444	Valid	Tinggi
B19	0,619	0,444	Valid	Tinggi
B20	0,71	0,444	Valid	Tinggi

Lampiran 29 Daya Pembeda Kemampuan Menyimak

<i>Item-Total Statistics</i>						
	<i>Scale Mean If Item Deleted</i>	<i>Scale Variance If Item Deleted</i>	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	<i>Squared Multiple Correlation</i>	<i>Cronbach's Alpha If Item Deleted</i>	<i>Dp (Kategori)</i>
B1	37.18	78.823	.821	.	.942	Sangat Baik
B2	37.09	80.277	.750	.	.943	Sangat Baik
B3	37.05	79.855	.733	.	.943	Sangat Baik
B4	37.09	79.515	.731	.	.943	Sangat Baik
B5	37.00	81.048	.664	.	.944	Baik
B6	36.95	80.522	.669	.	.944	Baik
B7	36.95	81.284	.605	.	.945	Baik
B8	37.00	81.048	.664	.	.944	Baik
B9	36.95	80.522	.669	.	.944	Baik
B10	36.95	81.379	.597	.	.946	Baik
B11	36.95	80.331	.685	.	.944	Baik
B12	37.00	81.143	.656	.	.945	Baik
B13	36.95	81.379	.597	.	.946	Baik
B14	36.95	80.331	.685	.	.944	Baik
B15	37.00	81.238	.647	.	.945	Baik

B16	36.95	81.284	.605	.	.945	Baik
B17	36.95	80.331	.685	.	.944	Baik
B18	37.00	81.238	.647	.	.945	Baik
B19	37.09	83.039	.581	.	.946	Baik
B20	37.05	81.474	.675	.	.944	Baik



Lampiran 30 Daya Pembeda Kemampuan Menulis

<i>Item-Total Statistics</i>						
	<i>Scale Mean if Item Deleted</i>	<i>Scale Variance if Item Deleted</i>	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	<i>Squared Multiple Correlation</i>	<i>Cronbach's Alpha if Item Deleted</i>	<i>DP (kategori)</i>
B1	37.18.00	78.823	.821	.	.942	Sangat Baik
B2	37.09.00	80.277	.750	.	.943	Sangat Baik
B3	37.05.00	79.855	.733	.	.943	Sangat Baik
B4	37.09.00	79.515	.731	.	.943	Sangat Baik
B5	37.00.00	81.048	.664	.	.944	Baik
B6	36.95	80.522	.669	.	.944	Baik
B7	36.95	81.284	.605	.	.945	Baik
B8	37.00.00	81.048	.664	.	.944	Baik
B9	36.95	80.522	.669	.	.944	Baik
B10	36.95	81.379	.597	.	.946	Baik
B11	36.95	80.331	.685	.	.944	Baik
B12	37.00.00	81.143	.656	.	.945	Baik
B13	36.95	81.379	.597	.	.946	Baik
B14	36.95	80.331	.685	.	.944	Baik
B15	37.00.00	81.238	.647	.	.945	Baik

B16	36.95	81.284	.605	.	.945	Baik
B17	36.95	80.331	.685	.	.944	Baik
B18	37.00.00	81.238	.647	.	.945	Baik
B19	37.09.00	83.039	.581	.	.946	Baik
B20	37.05.00	81.474	.675	.	.944	Baik

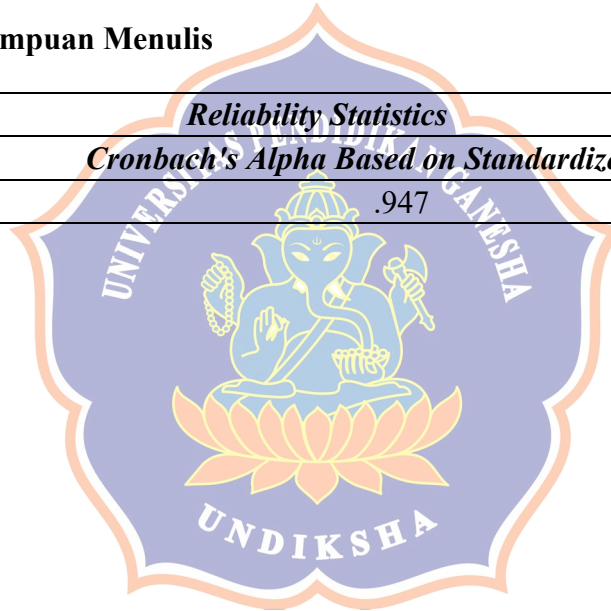


Lampiran 31 Reliabilitas Butir Soal Kemampuan Menyimak

<i>Reliability Statistics</i>		
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Cronbach's Alpha Based on Standardized Items</i>	<i>N of Items</i>
.947	.947	20

Lampiran 32 Reliabilitas Butir Soal Kemampuan Menulis

<i>Reliability Statistics</i>		
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Cronbach's Alpha Based on Standardized Items</i>	<i>N of Items</i>
.947	.947	20



Lampiran 33 Tingkat Kesukaran Butir Soal Kemampuan Menyimak

<i>Descriptive Statistics</i>							
	<i>N</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	TK	Keterangan
B1	22	1	3	1,77	.685	0,44	Sedang
B2	22	1	3	1,86	.640	0,47	Sedang
B3	22	1	3	1,91	.684	0,48	Sedang
B4	22	1	3	1,86	.710	0,47	Sedang
B5	22	1	3	1,95	.653	0,49	Sedang
B6	22	1	3	2	.690	0,50	Sedang
B7	22	1	3	2	.690	0,50	Sedang
B8	22	1	3	1,95	.653	0,49	Sedang
B9	22	1	3	2	.690	0,50	Sedang
B10	22	1	3	2	.690	0,50	Sedang
B11	22	1	3	2	.690	0,50	Sedang
B12	22	1	3	1,95	.653	0,49	Sedang
B13	22	1	3	2	.690	0,50	Sedang
B14	22	1	3	2	.690	0,50	Sedang
B15	22	1	3	1,95	.653	0,49	Sedang
B16	22	1	3	2	.690	0,50	Sedang
B17	22	1	3	2	.690	0,50	Sedang
B18	22	1	3	1,95	.653	0,49	Sedang
B19	22	1	3	1,86	.560	0,47	Sedang
B20	22	1	3	1,91	.610	0,48	Sedang

Valid N (listwise)	22						
---------------------------	----	--	--	--	--	--	--



Lampiran 34 Tingkat Kesukaran Butir Soal Kemampuan Menulis

<i>Descriptive Statistics</i>							
	<i>N</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	TK	Kategori
B1	22	1	3	1,77	.685	0,44	Sedang
B2	22	1	3	1,86	.640	0,47	Sedang
B3	22	1	3	1,91	.684	0,48	Sedang
B4	22	1	3	1,86	.710	0,47	Sedang
B5	22	1	3	1,95	.653	0,49	Sedang
B6	22	1	3	2	.690	0,50	Sedang
B7	22	1	3	2	.690	0,50	Sedang
B8	22	1	3	1,95	.653	0,49	Sedang
B9	22	1	3	2	.690	0,50	Sedang
B10	22	1	3	2	.690	0,50	Sedang
B11	22	1	3	2	.690	0,50	Sedang
B12	22	1	3	1,95	.653	0,49	Sedang
B13	22	1	3	2	.690	0,50	Sedang
B14	22	1	3	2	.690	0,50	Sedang
B15	22	1	3	1,95	.653	0,49	Sedang
B16	22	1	3	2	.690	0,50	Sedang
B17	22	1	3	2	.690	0,50	Sedang
B18	22	1	3	1,95	.653	0,49	Sedang
B19	22	1	3	1,86	.560	0,47	Sedang
B20	22	1	3	1,91	.610	0,48	Sedang

Valid N (listwise)	22						
---------------------------	----	--	--	--	--	--	--



Lampiran 35 Ahli Materi

Butir	Penilai				S1	S2	S3	S4	Σ^s	n(c-1)	V	Ket
	I	II	III	IV								
B1	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	Tinggi
B2	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	Tinggi
B3	4	3	4	4	3	2	3	3	11	12	0,916666667	Tinggi
B4	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	Tinggi
B5	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	Tinggi
B6	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	Tinggi
B7	4	3	4	4	3	2	3	3	11	12	0,916666667	Tinggi
B8	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	Tinggi
B9	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	Tinggi
B10	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	Tinggi
B11	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	Tinggi
B12	4	3	4	4	3	2	3	3	11	12	0,916666667	Tinggi
B13	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	Tinggi
B14	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	Tinggi
B15	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	Tinggi

Lampiran 36 Ahli Desain

Butir	Penilai				S1	S2	S3	S4	\sum_s	n(c-1)	V	Ket
	I	II	III	IV								
B1	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	Tinggi
B2	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	Tinggi
B3	4	3	4	4	3	2	3	3	11	12	0,916666667	Tinggi
B4	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	Tinggi
B5	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	Tinggi
B6	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	Tinggi
B7	4	3	4	4	3	2	3	3	11	12	0,916666667	Tinggi
B8	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	Tinggi
B9	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	Tinggi
B10	4	3	4	4	3	2	3	3	11	12	0,916666667	Tinggi
B11	4	4	3	4	3	3	2	3	11	12	0,916666667	Tinggi
B12	4	3	3	4	3	2	2	3	10	12	0,833333333	Tinggi
B13	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	Tinggi
B14	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	Tinggi
B15	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	Tinggi

Lampiran 37 Ahli Media

Butir	Penilai				S1	S2	S3	S4	$\sum s$	n(c-1)	V	Ket
	I	II	III	IV								
B1	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	Tinggi
B2	4	3	4	4	3	2	3	3	11	12	0,916666667	Tinggi
B3	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	Tinggi
B4	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	Tinggi
B5	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	Tinggi
B6	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	Tinggi
B7	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	Tinggi
B8	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	Tinggi
B9	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	Tinggi
B10	4	3	4	4	3	2	3	3	11	12	0,916666667	Tinggi
B11	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	Tinggi
B12	4	3	4	4	3	2	3	3	11	12	0,916666667	Tinggi
B13	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	Tinggi
B14	4	3	4	4	3	2	3	3	11	12	0,916666667	Tinggi
B15	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	Tinggi

Lampiran 38 Validasi Instrumen Kemampuan Menyimak (*Listening Skill*)

No Butir	Relevan	Tidak Relevan	CVR	CVI	Status Soal
1	4	0	1	1	Terpakai
2	4	0	1		Terpakai
3	4	0	1		Terpakai
4	4	0	1		Terpakai
5	4	0	1		Terpakai
6	4	0	1		Terpakai
7	4	0	1		Terpakai
8	4	0	1		Terpakai
9	4	0	1		Terpakai
10	4	0	1		Terpakai
11	4	0	1		Terpakai
12	4	0	1		Terpakai
13	4	0	1		Terpakai
14	4	0	1		Terpakai
15	4	0	1		Terpakai
16	4	0	1		Terpakai
17	4	0	1		Terpakai
18	4	0	1		Terpakai
19	4	0	1		Terpakai
20	4	0	1		Terpakai
\sum_{CVR}			20		

Lampiran 39 Validasi Instrumen Kemampuan Menulis (*Writing Skill*)

No Butir	Relevan	Tidak Relevan	CVR	CVI	Status Soal
1	4	0	1	1	Terpakai
2	4	0	1		Terpakai
3	4	0	1		Terpakai
4	4	0	1		Terpakai
5	4	0	1		Terpakai
6	4	0	1		Terpakai
7	4	0	1		Terpakai
8	4	0	1		Terpakai
9	4	0	1		Terpakai
10	4	0	1		Terpakai
11	4	0	1		Terpakai
12	4	0	1		Terpakai
13	4	0	1		Terpakai
14	4	0	1		Terpakai
15	4	0	1		Terpakai
16	4	0	1		Terpakai
17	4	0	1		Terpakai
18	4	0	1		Terpakai
19	4	0	1		Terpakai
20	4	0	1		Terpakai
\sum_{CVR}			20		

Lampiran 40 Validasi Instrumen Ahli Materi

No Butir	Relevan	Tidak Relevan	CVR	CVI	Status Soal
1	4	0	1	1	Terpakai
2	4	0	1		Terpakai
3	4	0	1		Terpakai
4	4	0	1		Terpakai
5	4	0	1		Terpakai
6	4	0	1		Terpakai
7	4	0	1		Terpakai
8	4	0	1		Terpakai
9	4	0	1		Terpakai
10	4	0	1		Terpakai
11	4	0	1		Terpakai
12	4	0	1		Terpakai
13	4	0	1		Terpakai
14	4	0	1		Terpakai
15	4	0	1		Terpakai
\sum_{CVR}			15		

Lampiran 41 Validasi Instrumen Ahli Desain

No Butir	Relevan	Tidak Relevan	CVR	CVI	Status Soal
1	4	0	1	1	Terpakai
2	4	0	1		Terpakai
3	4	0	1		Terpakai
4	4	0	1		Terpakai
5	4	0	1		Terpakai
6	4	0	1		Terpakai
7	4	0	1		Terpakai
8	4	0	1		Terpakai
9	4	0	1		Terpakai
10	4	0	1		Terpakai
11	4	0	1		Terpakai
12	4	0	1		Terpakai
13	4	0	1		Terpakai
14	4	0	1		Terpakai
15	4	0	1		Terpakai
$\sum CVR$			15		

Lampiran 42 Validasi Instrumen Ahli Media

No Butir	Relevan	Tidak Relevan	CVR	CVI	Status Soal
1	4	0	1	1	Terpakai
2	4	0	1		Terpakai
3	4	0	1		Terpakai
4	4	0	1		Terpakai
5	4	0	1		Terpakai
6	4	0	1		Terpakai
7	4	0	1		Terpakai
8	4	0	1		Terpakai
9	4	0	1		Terpakai
10	4	0	1		Terpakai
11	4	0	1		Terpakai
12	4	0	1		Terpakai
13	4	0	1		Terpakai
14	4	0	1		Terpakai
15	4	0	1		Terpakai
$\sum CVR$			15		

Lampiran 43 Validasi Instrumen Kepraktisan Siswa

No Butir	Relevan	Tidak Relevan	CVR	CVI	Status Soal
1	4	0	1	1	Terpakai
2	4	0	1		Terpakai
3	4	0	1		Terpakai
4	4	0	1		Terpakai
5	4	0	1		Terpakai
6	4	0	1		Terpakai
7	4	0	1		Terpakai
8	4	0	1		Terpakai
9	4	0	1		Terpakai
10	4	0	1		Terpakai
11	4	0	1		Terpakai
12	4	0	1		Terpakai
13	4	0	1		Terpakai
14	4	0	1		Terpakai
15	4	0	1		Terpakai
$\sum CVR$			15		

Lampiran 44 Respons Siswa

Responden		Nomor Soal/Skor Hasil Angket															Jumlah $\sum x$	Skor Maks SMI	%	% Rata-Rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15				
Responden 1		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	60	100,0	91,4
Responden 2		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	60	100,0	
Responden 3		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	60	100,0	
Responden 4		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	60	100,0	
Responden 5		4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	56	60	93,3	
Responden 6		3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	49	60	81,7	
Responden 7		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	60	100,0	
Responden 8		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	60	75,0	
Responden 9		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	60	75,0	
Responden 10		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	60	100,0	
Responden 11		4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	59	60	98,3	

Responden 12		4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	58	60	96,7
Responden 13		3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	47	60	78,3
Responden 14		4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	51	60	85,0
Responden 15		3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	46	60	76,7
Responden 16		4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	58	60	96,7
Responden 17		3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	48	60	80,0
Responden 18		3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	49	60	81,7
Responden 19		4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	58	60	96,7
Responden 20		4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59	60	98,3
Responden 21		3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	58	60	96,7
Responden 22		3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59	60	98,3
Responden 23		3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	56	60	93,3
Jumlah	\sum	82	85	85	84	85	86	84	82	84	85	83	84	85	83	84	1261		
Skor Maks	S MI	92	92	92	92	92	92	92	92	92	92	92	92	92	92	92			

%		89, 1	92, 4	92, 4	91, 3	92, 4	93, 5	91, 3	89, 1	91, 3	92, 4	90, 2	91, 3	92, 4	90, 2	91, 3				
Rata-rata (%)		91,4																		



Lampiran 45 Uji Normalitas Kemampuan Menyimak

<i>Tests of Normality</i>						
	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretest_Kemampuan_Menyimak</i>	.137	23	.200*	.947	23	.255
<i>Posttest_Kemampuan_Menyimak</i>	.166	23	.099	.939	23	.171
<i>*. This is a lower bound of the true significance.</i>						
<i>a. Lilliefors Significance Correction</i>						

Lampiran 46 Uji Normalitas Kemampuan Menulis

<i>Tests of Normality</i>						
	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretest_Menulis</i>	.159	23	.139	.943	23	.211
<i>Posttest_Menulis</i>	.148	23	.200*	.962	23	.511
<i>*. This is a lower bound of the true significance.</i>						
<i>a. Lilliefors Significance Correction</i>						

Lampiran 47 Hasil Uji Homogenitas Kemampuan Menyimak

<i>Test of Homogeneity of Variances</i>					
		<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretest_Posttest_Kemampuan Menyimak</i>	<i>Based on Mean</i>	1.132	1	44	.293
	<i>Based on Median</i>	.705	1	44	.406
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	.705	1	39.436	.406
	<i>Based on trimmed mean</i>	1.041	1	44	.313

Lampiran 48 Hasil Uji Homogenitas Kemampuan Menulis

<i>Test of Homogeneity of Variances</i>					
		<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretest_Posttest_Menulis</i>	<i>Based on Mean</i>	.846	1	44	.363
	<i>Based on Median</i>	.598	1	44	.443
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	.598	1	40.245	.444
	<i>Based on trimmed mean</i>	.744	1	44	.393

Lampiran 49 Uji-t Berkolerasi Kemampuan Menyimak

<i>Paired Samples Test</i>									
		<i>Paired Differences</i>					<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
		<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>				
					<i>Lower</i>	<i>Upper</i>			
<i>Pair 1</i>	<i>Posttest_Kemampuan_Menyimak - Pretest_Kemampuan_Menyimak</i>	24.130	7.473	1.558	20.899	27.362	15.486	22	.000

Lampiran 50 Uji-t Berkolerasi Kemampuan Menulis

<i>Paired Samples Test</i>									
		<i>Paired Differences</i>					<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
		<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>				
					<i>Lower</i>	<i>Upper</i>			
<i>Pair 1</i>	<i>Posttest_Menulis - Pretest_Menulis</i>	30.304	5.764	1.202	27.812	32.797	25.215	22	.000

Lampiran 51 Riwayat Hidup



Nyoman Yudiasta lahir di Sawan pada tanggal 28 November 2001. Penulis lahir dari pasangan suami istri yang bernama Bapak Made Darmayasa dan Ibu Kadek Sekarmini. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Penulis beralamat di Desa Sawan, Banjar Dinas Kangingan, Kecamatan Sawan, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Nomor HP 085792654531. Menyelesaikan pendidikan di SD Negeri 2 Sawan pada tahun 2013. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Sawan dan lulus pada tahun 2016. Pada tahun 2019, lulus dari SMK Negeri 1 Singaraja dan melanjutkan ke jenjang Diploma 1 di *Liberty International Collage* dan lulus pada tahun 2020. Kemudian melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 penulis telah menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Pengembangan Media Cerpen Digital 3 Bahasa Berbasis *Meaningful Learning* untuk Meningkatkan *Listening Skill* dan *Writing Skill* Siswa Kelas V”.