







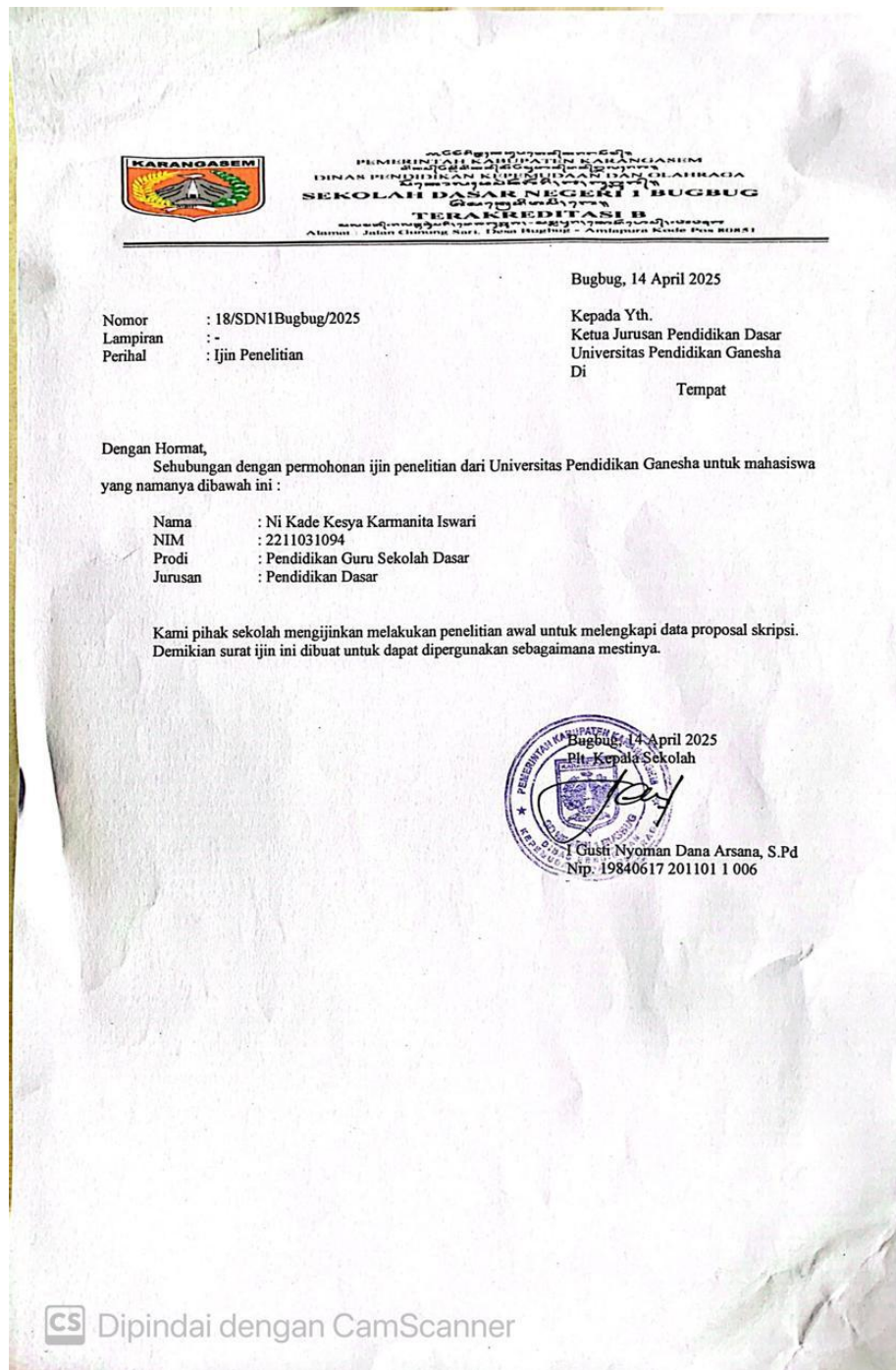




Lampiran 1 Surat Observasi Awal Penelitian

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Laman : https://fip.undiksha.ac.id Surel : fip@undiksha.ac.id	
Nomor	: 5007/UN48.10.6/LT/2024	Singaraja, 10 April 2025
Lampiran	: -	
Hal	: Observasi Awal	
Yth. Kepala Sekolah SD Negeri 1 Bugbug di tempat		
Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Proposal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.		
Nama	: Ni Kade Kesya Karmanita Iswari	
NIM	: 2211031094	
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.		
- Ketua Jurusan		
		
Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. NIP. 198408202012121004		
 http://fip.undiksha.ac.id  Fakultas Ilmu Pendidikan  fipundiksha  FIP Undiksha  0877 8811 6905		
 Dipindai dengan CamScanner		

Lampiran 2 Surat Balasan SD Negeri 1 Bugbug



Lampiran 3 Daftar Pertanyaan Wawancara Wali Kelas

Daftar Pertanyaan Wawancara untuk Guru

1. Menurut Bapak/Ibu, apa saja permasalahan yang sering muncul dalam proses pembelajaran di kelas yang Bapak/Ibu ajar?
2. Apa tantangan utama yang Bapak/Ibu hadapi dalam mengajar, baik secara pribadi maupun profesional?
3. Bagaimana penilaian Bapak/Ibu terhadap minat belajar siswa, terutama dari segi antusiasme dan partisipasi mereka selama pembelajaran berlangsung?
4. Bagaimana Bapak/Ibu menilai tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan? Bisakah Bapak/Ibu memberikan contohnya?
5. Media pembelajaran apa yang biasa Bapak/Ibu gunakan dalam proses belajar mengajar, dan apa tujuan utama penggunaannya?
6. Bagaimana bentuk dukungan dari pihak sekolah dalam penggunaan media pembelajaran? Apakah ada kebijakan atau sarana yang mendukung?
7. Apa saja fasilitas yang tersedia di sekolah yang membantu menunjang proses pembelajaran? Apakah fasilitas tersebut sudah mencukupi?
8. Inovasi atau bentuk kreasi pembelajaran apa yang pernah Bapak/Ibu lakukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran?
9. Sejauh mana penguasaan Bapak/Ibu dalam menggunakan media digital, seperti E-Book, dalam kegiatan pembelajaran?
10. Apa harapan Bapak/Ibu terhadap pembelajaran ke depan agar dapat berjalan lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa?

Lampiran 4 Kuisisioner Minat Belajar Siswa

Kuisisioner Minat Belajar Siswa

Materi: Kelas IV Bab VI "Indonesiaku Kaya Budaya"

Petunjuk Pengisian: Bacalah setiap pernyataan berikut ini dengan cermat. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang sesuai dengan pendapatmu!

Skala Penilaian:

1. SS : Sangat Setuju
2. S : Setuju
3. TS : Tidak Setuju
4. STS: Sangat Tidak Setuju

Nama :

Kelas :

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya merasa bosan saat mengikuti pelajaran di dalam kelas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Saya merasa gembira setiap kali pelajaran dimulai.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Saya ingin tahu lebih banyak tentang materi yang sedang dipelajari.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Saya suka mencari informasi tambahan tentang pelajaran di luar sekolah.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Saya sulit untuk fokus saat guru mengajar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Saya sering tidak memperhatikan guru saat pelajaran berlangsung.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	Saya merasa pelajaran tentang budaya mudah dipahami.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	Saya jarang memperhatikan saat guru menjelaskan tentang kebudayaan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	Saya tidak paham dengan materi yang dijelaskan guru.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	Saya merasa senang saat belajar budaya daerah dalam pelajaran di sekolah.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Lampiran 5 Lembar Persetujuan Seminar Proposal

LEMBAR PERSETUJUAN SEMINAR PROPOSAL PENELITIAN

Menyetujui:

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198605212015041001



Dr. Ni Ketut Desia Fristiantari, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198912132015042003

Lampiran 6 Berita Acara Pembahas I



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

BERITA ACARA PEMBAHAS

Judul Skripsi : Pengembangan E-Book Bermuatan Kearifan Lokal Bali dengan Permainan Tradisional Megoak-goakan untuk meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV

Nama Mahasiswa : Ni Kade Kesya Karmanita Iswari

NIM : 2211031094

Jurusan : Pendidikan Dasar

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembahas I : Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.

Perbaikan :

No	Masukan	Halaman
1.	Menambahkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah yaitu belum adanya modul ajar.	9-10
2.	Mengganti instrumen uji kepraktisan media.	64
3.	Tidak perlu menyantumkan metode observasi dan metode wawancara dalam metode pengumpulan data.	

Singaraja, 23 Juli 2025
 Pembahas I,

Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
 NIP. 198202142008121004

Lampiran 7 Berita Acara Pembahas II



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

BERITA ACARA PEMBAHAS

Judul Skripsi : Pengembangan E-Book Bermuatan Kearifan Lokal Bali dengan Permainan Tradisional Megoak-goakan untuk meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV

Nama Mahasiswa : Ni Kade Kesya Karmanita Iswari

NIM : 2211031094

Jurusan : Pendidikan Dasar

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembahas II : Ni Made Dainivetri Sinta Sari, S.Pd., M.Pd.

Perbaikan :

No	Masukan	Halaman
1.	Menambahkan data hasil perhitungan rendahnya minat belajar siswa pada latar belakang bab 1	3
2.	Memperbaiki penulisan yang masih salah berdasarkan pedoman penulisan proposal	-

Singaraja, 23 Juli 2025
 Pembahas II,

Ni Made Dainivetri Sinta Sari, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 198411172024212001

Lampiran 8 Berita Acara Pembahas III



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

BERITA ACARA PEMBAHAS

Judul Skripsi : Pengembangan E-Book Bermuatan Kearifan Lokal Bali dengan Permainan Tradisional Megoak-goakan untuk meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV

Nama Mahasiswa : Ni Kade Kesya Karmanita Iswari

NIM : 2211031094

Jurusan : Pendidikan Dasar

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembahas III : Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.

Perbaikan :

No	Masukan	Halaman
1.	Revisi sesuai masukan pada saat Ujian Proposal	-

Singaraja, 23 Juli 2025
 Pembahas III,

Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 198605212015041001

Lampiran 9 Berita Acara Pembahas IV



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

BERITA ACARA PEMBAHAS

Judul Skripsi : Pengembangan E-Book Bermuatan Kearifan Lokal Bali dengan Permainan Tradisional Megoak-goakan untuk meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV

Nama Mahasiswa : Ni Kade Kesya Karmanita Iswari

NIM : 2211031094

Jurusan : Pendidikan Dasar

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembahas IV : Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.

Perbaikan :

No	Masukan	Halaman
1.	Revisi sesuai masukan pada saat Ujian Proposal	-

Singaraja, 23 Juli 2025
 Pembahas IV,

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

Lampiran 10 Surat Pengantar Uji Judges I



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

Nomor : 13013/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 13 Oktober 2025
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.
Dr. Ketut Susiani, S.Pd., M.Pd.
di tempat

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

Nama : Ni Kade Kesya Karmanita Iswari
NIM : 2211031094
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan
NIP. 198408202012121004



Catatan :

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

Lampiran 11 Surat Pengantar Uji Judges II



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

Nomor : 13014/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 13 Oktober 2025
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.
I Wayan Ardana, M.Pd.
di tempat

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

Nama : Ni Kade Kesya Karmanita Iswari
NIM : 2211031094
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan
NIP. 198408202012121004



Catatan :

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

Lampiran 12 Lembar Penilaian Uji Instrumen Ahli Media Judges I

INSTRUMEN PENELITIAN
PENGEMBANGAN *E-BOOK* BERMUATAN KEARIFAN
LOKAL BALI DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL
***MEGOAK-GOAKAN* UNTUK MENINGKATKAN MINAT**
BELAJAR SISWA KELAS IV



OLEH:
NI KADE KESYA KARMANITA ISWARI
2211031094

PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2025

INSTRUMEN PENELITIAN

Judul Penelitian	: Pengembangan <i>E-book</i> Bermuatan Kearifan Lokal Bali dengan Permainan Tradisional <i>Megoak-Goakan</i> untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV
Peneliti	: Ni Kade Kesya Karmanita Iswari
Dosen Pembimbing	: Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd. Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.

1. Definisi Konseptual

Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, serta kontekstual sehingga siswa dapat memahami materi secara bermakna (Fransiska *et al.*, 2024). Mendukung hal tersebut, pembelajaran yang baik tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi siswa agar siap menghadapi tantangan abad ke-21 (Ariana *et al.*, 2022). Minat belajar merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan siswa, karena minat mendorong keterlibatan aktif, rasa senang, serta kesungguhan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Annur & Ritawati, 2025). Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi salah satu sarana penting yang mampu menjembatani materi dengan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar (Sari *et al.*, 2024). Media pembelajaran dapat membantu guru mengonkretkan ide atau renungan dan mendorong pembelajaran individu yang dinamis, sedangkan bagi siswa, media pembelajaran dapat menjadi perpanjangan proses berpikir dan bertindak yang sangat mendasar (Husna & Supriyadi, 2023).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki peran strategis dalam membekali siswa dengan pemahaman mengenai makhluk hidup, lingkungan, dan interaksi sosial budaya di sekitarnya (Meylovvia & Julianto, 2023). Materi keberagaman budaya yang terdapat pada Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya bertujuan untuk menumbuhkan rasa bangga siswa terhadap identitas bangsa serta memperkenalkan nilai-nilai budaya nusantara, termasuk permainan tradisional sebagai warisan kearifan lokal.

Dalam penelitian ini, media yang dikembangkan adalah *E-Book* bermuatan kearifan lokal Bali dengan permainan tradisional *meogoak-goakan*, yang dirancang untuk meningkatkan minat belajar sekaligus memperkuat identitas budaya siswa. Selain itu, melalui pengintegrasian nilai-nilai kearifan lokal Bali, peneliti juga berupaya menanamkan rasa cinta budaya, sikap kerja sama, dan kebanggaan terhadap lingkungan sosial. Dengan demikian, pengembangan E-Book ini diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa sekaligus menjadi sarana pelestarian budaya lokal dalam konteks pendidikan abad ke-21 (Rahmawati *et al.*, 2020).

2. Definisi Operasional

Tujuan pembelajaran yang tertera pada muatan pembelajaran IPS topik Keberagaman Budaya dan Kearifan Lokal yaitu (1) peserta didik dapat menyebutkan pengertian dan manfaat keberagaman budaya serta mengidentifikasi berbagai keberagaman budaya di Indonesia, (2) peserta didik dapat mendeskripsikan asal-usul, aturan, serta nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional Megoak-goakan, dan (3) peserta didik dapat menunjukkan sikap menghargai keberagaman budaya Indonesia dengan cara menjaga dan melestarikannya.

Berdasarkan pada tujuan pembelajaran tersebut, maka ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam aspek media pembelajaran yaitu: (1) kurikulum, dimana materi dalam e-book bermuatan kearifan lokal Bali harus sesuai dengan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran, (2) materi, yang mencakup kesesuaian dengan karakteristik siswa, kesesuaian dengan buku pegangan, didukung oleh media yang tepat, penyajian yang runtut, jelas, mudah dipahami, serta relevan dengan materi IPS, dan (3) evaluasi, yaitu soal evaluasi yang dirumuskan harus sesuai dengan materi yang diajarkan serta menyesuaikan dengan tingkat kognitif siswa kelas IV SD.

FORMAT VALIDITAS INSTRUMEN AHLI MEDIA

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* BERMUATAN KEARIFAN LOKAL BALI
DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL *MEGOAK-GOAKAN* UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV**

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon bapak/ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, bapak/ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan.

B. Lembar Validitas Instrumen Ahli Media

No	Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
Teknis			
1.	<i>E-book</i> yang dikembangkan mudah dioperasikan oleh pengguna	✓	
2.	<i>E-book</i> mempermudah siswa memahami isi materi pembelajaran	✓	
3.	<i>E-book</i> mampu membangkitkan minat belajar siswa	✓	
Tampilan			
4.	Desain <i>E-book</i> menarik dan membangkitkan minat belajar siswa	✓	
5.	Huruf, ukuran, dan jenis tulisan dalam <i>E-book</i> mudah dibaca oleh siswa	✓	
6.	Susunan teks, gambar, dan elemen lainnya rapi serta memudahkan pembaca memahami isi <i>E-book</i>	✓	
Fungsionalis			
7.	Panduan penggunaan <i>E-book</i> jelas dan mudah diikuti oleh siswa	✓	
8.	Semua fungsi dan fitur dalam media mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif	✓	
Pedagogis			
9.	Konten dalam <i>E-book</i> sesuai dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran	✓	
10.	Penyajian materi pada <i>E-book</i> disesuaikan dengan tingkat	✓	

No	Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
	perkembangan kognitif siswa kelas IV		

C. Komentar Guna Perbaikan Instrumen

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, ~~16 Desember~~ 2025

Penilai,



Dr. Ketut Susiani, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198912132015042003

Lampiran 13 Lembar Penilaian Uji Instrumen Ahli Materi Judges I

FORMAT VALIDITAS INSTRUMEN AHLI MATERI

PENGEMBANGAN *E-BOOK* BERMUATAN KEARIFAN LOKAL BALI
DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL *MEGOAK-GOAKAN* UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon bapak/ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, bapak/ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan.

B. Lembar Validitas Instrumen Ahli Materi

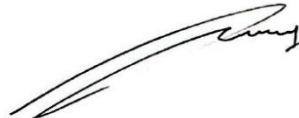
No	Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
Kurikulum			
1.	Materi yang disajikan dalam <i>E-Book</i> sesuai dengan capaian pembelajaran (CP).	✓	
2.	Materi yang disajikan dalam <i>E-Book</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓	
Materi			
3.	Materi dalam <i>E-Book</i> sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD.	✓	
4.	Materi dalam <i>E-Book</i> sesuai dengan buku pegangan siswa.	✓	
5.	Materi dalam <i>E-Book</i> didukung oleh media (gambar, video, ilustrasi) yang relevan.	✓	
6.	Materi dalam <i>E-Book</i> disampaikan dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa kelas IV SD.	✓	
7.	Materi dalam <i>E-Book</i> sesuai dengan materi pelajaran IPS kelas IV Bab 6 "Indonesiaku Kaya Budaya"	✓	
8.	Materi yang ditampilkan dalam <i>E-Book</i> mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.	✓	
Evaluasi			
9.	Soal evaluasi dalam <i>E-Book</i> sudah sesuai dengan materi yang dipelajari.	✓	
10.	Soal evaluasi dalam <i>E-Book</i> sesuai dengan tingkat kognitif siswa kelas IV SD.	✓	

C. Komentar Guna Perbaikan Instrumen

.....
.....
.....
.....
.....

Singaraja, 16, Desember 2025

Penilai,



Dr. Ketut Susiani, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198912132015042003

Lampiran 14 Uji Instrumen Tes Efektivitas Minat Belajar Judges I

FORMAT VALIDITAS INSTRUMEN TES EFEKTIVITAS MINAT BELAJAR

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* BERMUATAN KEARIFAN LOKAL BALI
DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL *MEGOAK-GOAKAN* UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV**

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon bapak/ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, bapak/ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan.

B. Lembar Validitas Instrumen Tes Efektivitas Minat Belajar

No	Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
Perasaan Senang			
1.	Saya merasa senang belajar keberagaman budaya dengan menggunakan <i>E-Book</i>	✓	
2.	Saya cepat merasa bosan saat belajar keberagaman budaya di Indonesia dengan <i>E-Book</i>	✓	
3.	Permainan tradisional megoak-goakan dalam <i>E-Book</i> membuat pembelajaran lebih menyenangkan.	✓	
Ketertarikan			
4.	Saya tidak tertarik saat guru menerangkan materi menggunakan <i>E-Book</i> keberagaman budaya dengan permainan tradisional.	✓	
5.	Saya tertarik mempelajari keberagaman budaya daerah melalui <i>E-Book</i> .	✓	
6.	Saya tidak berminat membuka kembali <i>E-Book</i> meskipun terdapat permainan tradisional.	✓	
7.	Fitur permainan megoak-goakan dalam <i>E-Book</i> membuat saya semakin tertarik belajar tentang keberagaman budaya di Indonesia.	✓	
8.	Permainan tradisional di dalam <i>E-Book</i> tidak membuat saya tertarik untuk belajar lebih banyak.	✓	
Perhatian dan Fokus			
9.	Saya memperhatikan materi budaya dengan baik saat ada ilustrasi permainan tradisional dalam <i>E-Book</i>	✓	

No	Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
10.	Saya tidak fokus belajar budaya meskipun menggunakan media <i>E-Book</i> dengan permainan megoak-goakan di dalamnya.	✓	
11.	Video atau gambar permainan tradisional dalam <i>E-Book</i> membantu saya lebih fokus belajar.	✓	
12.	Saya tidak memperhatikan isi budaya di <i>E-Book</i> karena permainan tradisional kurang menarik.	✓	
Keterlibatan			
13.	Saya lebih tertarik untuk bertanya atau berdiskusi setelah setelah menggunakan media <i>E-Book</i> dalam pembelajaran.	✓	
14.	Saya jarang ikut berdiskusi tentang budaya meskipun menggunakan media <i>E-Book</i> dalam pembelajaran.	✓	
15.	Saya bersemangat mengikuti pembelajaran tentang keberagaman budaya dengan <i>E-Book</i> dengan permainan tradisional di dalamnya.	✓	
16.	Saya enggan terlibat pembelajaran meskipun menggunakan media <i>E-Book</i> dan permainan tradisional.	✓	
Pemahaman terhadap Materi			
17.	Saya mudah memahami materi budaya melalui <i>E-Book</i> yang menampilkan permainan tradisional megoak-goakan.	✓	
18.	Saya merasa kesulitan memahami materi budaya meskipun sudah menggunakan media berupa <i>E-Book</i>	✓	
19.	<i>E-Book</i> keberagaman budaya yang dilengkapi permainan megoak-goakan membantu saya mengingat pelajaran dengan mudah.	✓	
20.	Permainan tradisional di dalam <i>E-Book</i> tidak membantu saya memahami budaya dengan lebih baik.	✓	

C. Komentar Guna Perbaikan Instrumen

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Singaraja, 16, Desember. 2025

Penilai,



Dr. Ketut Susiani, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198912132015042003

Lampiran 15 Lembar Penilaian Uji Instrumen Respon Guru Judges I

FORMAT VALIDITAS INSTRUMEN UJI RESPON GURU

PENGEMBANGAN E-BOOK BERMUATAN KEARIFAN LOKAL BALI
DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL MEGOAK-GOAKAN UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon bapak/ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, bapak/ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan.

B. Lembar Validitas Instrumen Uji Respon Guru

No	Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
Tampilan			
1.	<i>E-book</i> terdapat petunjuk cara penggunaan yang jelas.	✓	
2.	Desain <i>E-book</i> menarik dan mampu membangkitkan minat belajar siswa.	✓	
Materi			
3.	Materi dalam <i>E-book</i> bermuatan kearifan lokal Bali mudah dipahami.	✓	
4.	Kesesuaian antara materi dalam <i>E-book</i> dengan tujuan pembelajaran.	✓	
5.	Materi yang disajikan dalam <i>E-book</i> menarik (gambar/ilustrasi/media interaktif).	✓	
Kemudahan Penggunaan			
6.	<i>E-book</i> mudah diakses kapan saja dan di mana saja.	✓	
7.	<i>E-book</i> membantu guru menyampaikan materi dengan lebih mudah.	✓	
Efektivitas Pembelajaran			
8.	<i>E-book</i> mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.	✓	

No	Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
9.	<i>E-book</i> mampu meningkatkan minat belajar siswa.	✓	
10.	<i>E-book</i> membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa.	✓	

C. Komentar Guna Perbaikan Instrumen

.....

.....

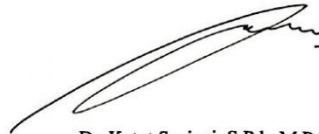
.....

.....

.....

Singaraja, 16 Desember 2025

Penilai,



Dr. Ketut Susiani, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198912132015042003

Lampiran 16 Uji Instrumen Uji Perorangan dan Uji Kelompok Kecil Judges I

FORMAT VALIDITAS INSTRUMEN UJI PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL

PENGEMBANGAN *E-BOOK* BERMUATAN KEARIFAN LOKAL BALI DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL *MEGOAK-GOAKAN* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon bapak/ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, bapak/ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan.

B. Lembar Validitas Instrumen Uji Kelompok Perorangan dan Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
Desain Tampilan			
1.	Tampilan <i>E-Book</i> bermuatan kearifan lokal Bali edukatif dan sangat menarik.	✓	
2.	Tulisan dalam <i>E-Book</i> jelas, ukuran huruf pas, dan mudah dibaca.	✓	
3.	Gambar yang ditampilkan dalam <i>E-Book</i> terlihat jelas dan mendukung isi materi.	✓	
4.	<i>E-Book</i> dilengkapi dengan petunjuk cara penggunaan yang mudah dipahami.	✓	
Materi			
5.	Materi yang ada dalam <i>E-Book</i> mudah dipahami siswa kelas IV.	✓	
6.	Penjelasan materi dalam <i>E-Book</i> disajikan dengan bahasa yang jelas.	✓	
7.	Materi dalam <i>E-Book</i> membuat saya lebih bersemangat dan tertarik untuk belajar	✓	
Evaluasi			
8.	Soal evaluasi dalam <i>E-Book</i> memiliki petunjuk pengerjaan yang jelas.	✓	
9.	Soal evaluasi yang ada dalam <i>E-Book</i> sesuai dengan materi yang dipelajari.	✓	

No	Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
10.	Bahasa dalam soal evaluasi mudah dipahami dan sesuai dengan tingkat siswa kelas IV.	✓	

C. Komentar Guna Perbaikan Instrumen

.....

.....

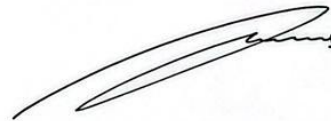
.....

.....

.....

Singaraja, 16, Desember 2025

Penilai,



Dr. Ketut Susiani, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198912132015042003

Lampiran 17 Lembar Penilaian Uji Instrumen Ahli Media Judges II

INSTRUMEN PENELITIAN
PENGEMBANGAN *E-BOOK* BERMUATAN KEARIFAN
LOKAL BALI DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL
***MEGOAK-GOAKAN* UNTUK MENINGKATKAN MINAT**
BELAJAR SISWA KELAS IV



OLEH:
NI KADE KESYA KARMANITA ISWARI
2211031094

PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2025

INSTRUMEN PENELITIAN

Judul Penelitian	: Pengembangan <i>E-book</i> Bermuatan Kearifan Lokal Bali dengan Permainan Tradisional <i>Megoak-Goakan</i> untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV
Peneliti	: Ni Kade Kesya Karmanita Iswari
Dosen Pembimbing	: Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd. Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.

1. Definisi Konseptual

Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, serta kontekstual sehingga siswa dapat memahami materi secara bermakna (Fransiska *et al.*, 2024). Mendukung hal tersebut, pembelajaran yang baik tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi siswa agar siap menghadapi tantangan abad ke-21 (Ariana *et al.*, 2022). Minat belajar merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan siswa, karena minat mendorong keterlibatan aktif, rasa senang, serta kesungguhan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Annur & Ritawati, 2025). Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi salah satu sarana penting yang mampu menjembatani materi dengan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar (Sari *et al.*, 2024). Media pembelajaran dapat membantu guru mengonkretkan ide atau renungan dan mendorong pembelajaran individu yang dinamis, sedangkan bagi siswa, media pembelajaran dapat menjadi perpanjangan proses berpikir dan bertindak yang sangat mendasar (Husna & Supriyadi, 2023).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki peran strategis dalam membekali siswa dengan pemahaman mengenai makhluk hidup, lingkungan, dan interaksi sosial budaya di sekitarnya (Meylovvia & Julianto, 2023). Materi keberagaman budaya yang terdapat pada Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya bertujuan untuk menumbuhkan rasa bangga siswa terhadap identitas bangsa serta memperkenalkan nilai-nilai budaya nusantara, termasuk permainan tradisional sebagai warisan kearifan lokal.

Dalam penelitian ini, media yang dikembangkan adalah *E-Book* bermuatan kearifan lokal Bali dengan permainan tradisional *meoak-goakan*, yang dirancang untuk meningkatkan minat belajar sekaligus memperkuat identitas budaya siswa. Selain itu, melalui pengintegrasian nilai-nilai kearifan lokal Bali, peneliti juga berupaya menanamkan rasa cinta budaya, sikap kerja sama, dan kebanggaan terhadap lingkungan sosial. Dengan demikian, pengembangan *E-Book* ini diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa sekaligus menjadi sarana pelestarian budaya lokal dalam konteks pendidikan abad ke-21 (Rahmawati *et al.*, 2020).

2. Definisi Operasional

Tujuan pembelajaran yang tertera pada muatan pembelajaran IPS topik Keberagaman Budaya dan Kearifan Lokal yaitu (1) peserta didik dapat menyebutkan pengertian dan manfaat keberagaman budaya serta mengidentifikasi berbagai keberagaman budaya di Indonesia, (2) peserta didik dapat mendeskripsikan asal-usul, aturan, serta nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional *Megoak-goakan*, dan (3) peserta didik dapat menunjukkan sikap menghargai keberagaman budaya Indonesia dengan cara menjaga dan melestarikannya.

Berdasarkan pada tujuan pembelajaran tersebut, maka ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam aspek media pembelajaran yaitu: (1) kurikulum, dimana materi dalam *e-book* bermuatan kearifan lokal Bali harus sesuai dengan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran, (2) materi, yang mencakup kesesuaian dengan karakteristik siswa, kesesuaian dengan buku pegangan, didukung oleh media yang tepat, penyajian yang runtut, jelas, mudah dipahami, serta relevan dengan materi IPS, dan (3) evaluasi, yaitu soal evaluasi yang dirumuskan harus sesuai dengan materi yang diajarkan serta menyesuaikan dengan tingkat kognitif siswa kelas IV SD.

FORMAT VALIDITAS INSTRUMEN AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN *E-BOOK* BERMUATAN KEARIFAN LOKAL BALI DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL *MEGOAK-GOAKAN* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon bapak/ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, bapak/ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan.

B. Lembar Validitas Instrumen Ahli Media

No	Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
Teknis			
1.	<i>E-book</i> yang dikembangkan mudah dioperasikan oleh pengguna	✓	
2.	<i>E-book</i> mempermudah siswa memahami isi materi pembelajaran	✓	
3.	<i>E-book</i> mampu membangkitkan minat belajar siswa	✓	
Tampilan			
4.	Desain <i>E-book</i> menarik dan membangkitkan minat belajar siswa	✓	
5.	Huruf, ukuran, dan jenis tulisan dalam <i>E-book</i> mudah dibaca oleh siswa	✓	
6.	Susunan teks, gambar, dan elemen lainnya rapi serta memudahkan pembaca memahami isi <i>E-book</i>	✓	
Fungsionalis			
7.	Panduan penggunaan <i>E-book</i> jelas dan mudah diikuti oleh siswa	✓	
8.	Semua fungsi dan fitur dalam media mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif	✓	
Pedagogis			
9.	Konten dalam <i>E-book</i> sesuai dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran	✓	
10.	Penyajian materi pada <i>E-book</i> disesuaikan dengan tingkat	✓	

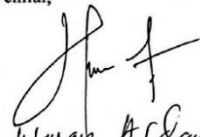
No	Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
	perkembangan kognitif siswa kelas IV	✓	

C. Komentar Guna Perbaikan Instrumen

.....
.....
.....
.....
.....

Singaraja, 17 Desember 2025

Penilai,


I. Wayan Ardana M.pd
NIP. 198706102024211001

Lampiran 18 Lembar Penilaian Uji Instrumen Ahli Materi Judges II

FORMAT VALIDITAS INSTRUMEN AHLI MATERI

PENGEMBANGAN *E-BOOK* BERMUATAN KEARIFAN LOKAL BALI
DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL *MEGOAK-GOAKAN* UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon bapak/ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, bapak/ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan.

B. Lembar Validitas Instrumen Ahli Materi

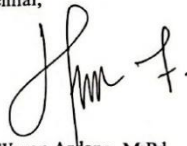
No	Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
Kurikulum			
1.	Materi yang disajikan dalam <i>E-Book</i> sesuai dengan capaian pembelajaran (CP).	✓	
2.	Materi yang disajikan dalam <i>E-Book</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓	
Materi			
3.	Materi dalam <i>E-Book</i> sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD.	✓	
4.	Materi dalam <i>E-Book</i> sesuai dengan buku pegangan siswa.	✓	
5.	Materi dalam <i>E-Book</i> didukung oleh media (gambar, video, ilustrasi) yang relevan.	✓	
6.	Materi dalam <i>E-Book</i> disampaikan dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa kelas IV SD.	✓	
7.	Materi dalam <i>E-Book</i> sesuai dengan materi pelajaran IPS kelas IV Bab 6 "Indonesiaku Kaya Budaya"	✓	
8.	Materi yang ditampilkan dalam <i>E-Book</i> mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.	✓	
Evaluasi			
9.	Soal evaluasi dalam <i>E-Book</i> sudah sesuai dengan materi yang dipelajari.	✓	
10.	Soal evaluasi dalam <i>E-Book</i> sesuai dengan tingkat kognitif siswa kelas IV SD.	✓	

C. Komentar Guna Perbaikan Instrumen

.....
.....
.....
.....
.....

Singaraja, ~~19~~ Desember 2025

Penilai,



I Wayan Ardana, M.Pd.

NIP. 198706102024211001

Lampiran 19 Uji Instrumen Tes Efektivitas Minat Belajar Judges II

FORMAT VALIDITAS INSTRUMEN TES EFEKTIVITAS MINAT BELAJAR

PENGEMBANGAN *E-BOOK* BERMUATAN KEARIFAN LOKAL BALI
DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL *MEGOAK-GOAKAN* UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon bapak/ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, bapak/ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan.

B. Lembar Validitas Instrumen Tes Efektivitas Minat Belajar

No	Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
Perasaan Senang			
1.	Saya merasa senang belajar keberagaman budaya dengan menggunakan <i>E-Book</i>	✓	
2.	Saya cepat merasa bosan saat belajar keberagaman budaya di Indonesia dengan <i>E-Book</i>	✓	
3.	Permainan tradisional megoak-goakan dalam <i>E-Book</i> membuat pembelajaran lebih menyenangkan.	✓	
Ketertarikan			
4.	Saya tidak tertarik saat guru menerangkan materi menggunakan <i>E-Book</i> keberagaman budaya dengan permainan tradisional.	✓	
5.	Saya tertarik mempelajari keberagaman budaya daerah melalui <i>E-Book</i> .	✓	
6.	Saya tidak berminat membuka kembali <i>E-Book</i> meskipun terdapat permainan tradisional.	✓	
7.	Fitur permainan megoak-goakan dalam <i>E-Book</i> membuat saya semakin tertarik belajar tentang keberagaman budaya di Indonesia.	✓	
8.	Permainan tradisional di dalam <i>E-Book</i> tidak membuat saya tertarik untuk belajar lebih banyak.	✓	
Perhatian dan Fokus			
9.	Saya memperhatikan materi budaya dengan baik saat ada ilustrasi permainan tradisional dalam <i>E-Book</i>	✓	

No	Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
10.	Saya tidak fokus belajar budaya meskipun menggunakan media <i>E-Book</i> dengan permainan megoak-goakan di dalamnya.	✓	
11.	Video atau gambar permainan tradisional dalam <i>E-Book</i> membantu saya lebih fokus belajar.	✓	
12.	Saya tidak memperhatikan isi budaya di <i>E-Book</i> karena permainan tradisional kurang menarik.	✓	
Keterlibatan			
13.	Saya lebih tertarik untuk bertanya atau berdiskusi setelah setelah menggunakan media <i>E-Book</i> dalam pembelajaran.	✓	
14.	Saya jarang ikut berdiskusi tentang budaya meskipun menggunakan media <i>E-Book</i> dalam pembelajaran.	✓	
15.	Saya bersemangat mengikuti pembelajaran tentang keberagaman budaya dengan <i>E-Book</i> dengan permainan tradisional di dalamnya.	✓	
16.	Saya enggan terlibat pembelajaran meskipun menggunakan media <i>E-Book</i> dan permainan tradisional.	✓	
Pemahaman terhadap Materi			
17.	Saya mudah memahami materi budaya melalui <i>E-Book</i> yang menampilkan permainan tradisional megoak-goakan.	✓	
18.	Saya merasa kesulitan memahami materi budaya meskipun sudah menggunakan media berupa <i>E-Book</i>	✓	
19.	<i>E-Book</i> keberagaman budaya yang dilengkapi permainan megoak-goakan membantu saya mengingat pelajaran dengan mudah.	✓	
20.	Permainan tradisional di dalam <i>E-Book</i> tidak membantu saya memahami budaya dengan lebih baik.	✓	

C. Komentar Guna Perbaikan Instrumen

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Singaraja, ~~19 Desember~~ 2025

Penilai,



I Wayan Ardana, M.Pd.
NIP. 198706102024211001

Lampiran 20 Lembar Penilaian Uji Instrumen Respon Guru Judges II

FORMAT VALIDITAS INSTRUMEN UJI RESPON GURU

PENGEMBANGAN E-BOOK BERMUATAN KEARIFAN LOKAL BALI
DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL MEGOAK-GOAKAN UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon bapak/ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, bapak/ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan.

B. Lembar Validitas Instrumen Uji Respon Guru

No	Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
Tampilan			
1.	<i>E-book</i> terdapat petunjuk cara penggunaan yang jelas.	✓	
2.	Desain <i>E-book</i> menarik dan mampu membangkitkan minat belajar siswa.	✓	
Materi			
3.	Materi dalam <i>E-book</i> bermuatan kearifan lokal Bali mudah dipahami.	✓	
4.	Kesesuaian antara materi dalam <i>E-book</i> dengan tujuan pembelajaran.	✓	
5.	Materi yang disajikan dalam <i>E-book</i> menarik (gambar/ilustrasi/media interaktif).	✓	
Kemudahan Penggunaan			
6.	<i>E-book</i> mudah diakses kapan saja dan di mana saja.	✓	
7.	<i>E-book</i> membantu guru menyampaikan materi dengan lebih mudah.	✓	
Efektivitas Pembelajaran			
8.	<i>E-book</i> mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.	✓	

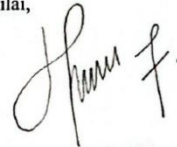
No	Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
9.	<i>E-book</i> mampu meningkatkan minat belajar siswa.	✓	
10.	<i>E-book</i> membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa.	✓	

C. Komentar Guna Perbaikan Instrumen

.....
.....
.....
.....
.....

Singaraja, 19 Desember 2025

Penilai,



I Wayan Ardana, M.Pd.

NIP. 198706102024211001

Lampiran 21 Uji Perorangan dan Uji Kelompok Kecil Judges II

FORMAT VALIDITAS INSTRUMEN UJI PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL

PENGEMBANGAN *E-BOOK* BERMUATAN KEARIFAN LOKAL BALI DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL *MEGOAK-GOAKAN* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon bapak/ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, bapak/ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan.

B. Lembar Validitas Instrumen Uji Kelompok Perorangan dan Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
Desain Tampilan			
1.	Tampilan <i>E-Book</i> bermuatan kearifan lokal Bali edukatif dan sangat menarik.	✓	
2.	Tulisan dalam <i>E-Book</i> jelas, ukuran huruf pas, dan mudah dibaca.	✓	
3.	Gambar yang ditampilkan dalam <i>E-Book</i> terlihat jelas dan mendukung isi materi.	✓	
4.	<i>E-Book</i> dilengkapi dengan petunjuk cara penggunaan yang mudah dipahami.	✓	
Materi			
5.	Materi yang ada dalam <i>E-Book</i> mudah dipahami siswa kelas IV.	✓	
6.	Penjelasan materi dalam <i>E-Book</i> disajikan dengan bahasa yang jelas.	✓	
7.	Materi dalam <i>E-Book</i> membuat saya lebih bersemangat dan tertarik untuk belajar	✓	
Evaluasi			
8.	Soal evaluasi dalam <i>E-Book</i> memiliki petunjuk pengerjaan yang jelas.	✓	
9.	Soal evaluasi yang ada dalam <i>E-Book</i> sesuai dengan materi yang dipelajari.	✓	

No	Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
10.	Bahasa dalam soal evaluasi mudah dipahami dan sesuai dengan tingkat siswa kelas IV.	✓	

C. Komentar Guna Perbaikan Instrumen

.....

.....

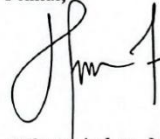
.....

.....

.....

Singaraja, ~~10~~ 19 Desember 2025

Penilai,



I Wayan Ardana, M.Pd.

NIP. 198706102024211001

Lampiran 22 Surat Pengantar Uji Validitas Ahli Media



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 : 16438/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 30 Desember 2025
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

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

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

Nama : Ni Kade Kesya Karmanita Iswari
NIM : 2211031094
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Plt. Ketua Jurusan,



I Gede Margunayasa
NIP. 198504022009121009



Catatan :

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

Lampiran 23 Surat Keterangan Uji Validitas Ahli Media I

**SURAT KETERANGAN UJI VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Prof.Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP : 197108152001121001
Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Kade Kesya Karmanita Iswari
NIM : 2211031094
Prodi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Validitas Media Pembelajaran. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai mestinya.

Singaraja, 7 Januari 2026

Ahli,



Prof.Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 1197108152001121001

Lampiran 24 Surat Keterangan Uji Validitas Ahli Media II



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

Telepon (0362) 31372

Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : I Wayan Ardana, M.Pd.

NIP : 198706102024211001

Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Kade Kesya Karmanita Iswari

NIM : 2211031094

Prodi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Pendidikan Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Validitas Media Pembelajaran. Demikian
surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai mestinya.

Singaraja, 7 Januari 2026

Ahli,

I Wayan Ardana, M.Pd.

NIP. 198706102024211001

Lampiran 25 Lembar Penilaian Uji Validitas Ahli Media I

INSTRUMEN AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN *E-BOOK* BERMUATAN KEARIFAN
LOKAL BALI DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL
***MEGOAK-GOAKAN* UNTUK MENINGKATKAN MINAT**
BELAJAR SISWA KELAS IV



OLEH:
NI KADE KESYA KARMANITA ISWARI
2211031094

PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2025

LEMBAR VALIDITAS AHLI MEDIA

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* BERMUATAN KEARIFAN LOKAL BALI
DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL *MEGOAK-GOAKAN* UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV**

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
4 = Sangat Sesuai
3 = Sesuai
2 = Tidak Sesuai
1 = Sangat Tidak Sesuai
2. Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
3. Komentar atau saran diberikan pada kolom yang telah disediakan.

B. Identitas

Nama :

Instansi :

C. Tabel Validitas Instrumen Ahli Media

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
Teknis					
1.	<i>E-book</i> yang dikembangkan mudah dioperasikan oleh pengguna				✓
2.	<i>E-book</i> mempermudah siswa memahami isi materi pembelajaran				✓
3.	<i>E-book</i> mampu membangkitkan minat belajar siswa				✓
Tampilan					
4.	Desain <i>E-book</i> menarik dan membangkitkan minat belajar siswa				✓
5.	Huruf, ukuran, dan jenis tulisan dalam <i>E-book</i> mudah dibaca oleh siswa			✓	
6.	Susunan teks, gambar, dan elemen lainnya rapi serta memudahkan pembaca memahami isi <i>E-book</i> .			✓	
Fungsionalis					
7.	Panduan penggunaan <i>E-book</i> jelas dan mudah diikuti oleh siswa			✓	
8.	Semua fungsi dan fitur dalam <i>E-book</i> mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif				✓

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
Pedagogis					
9.	Konten dalam <i>E-book</i> sesuai dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran				✓
10.	Penyajian materi pada <i>E-book</i> disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas IV				✓

D. Komentar Guna Perbaikan Instrumen

1. Pada cover tambahkan tulisan x nama pengembang
2. Perbaiki penggunaan gambar penanda
3. Tujuan nomor 1 dijabarkan 2 huruf
4. Jenis huruf gunakan yg sederhana/pelas
5. Tempatkan gambar video
6. Perhatikan penulisan judul bab. Huruf selari dan Bab lebih dahulu, lanjut judul
7. Tempatkan Profile Pengembang
8. Perbaiki pengujian tes/quiz lebih dijelaskan

Singaraja, d. 2026

Penilai,

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

Lampiran 26 Lembar Penilaian Uji Validitas Ahli Media II

INSTRUMEN AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN *E-BOOK* BERMUATAN KEARIFAN
LOKAL BALI DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL
***MEGOAK-GOAKAN* UNTUK MENINGKATKAN MINAT**
BELAJAR SISWA KELAS IV



OLEH:
NI KADE KESYA KARMANITA ISWARI
2211031094

PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2025

LEMBAR VALIDITAS AHLI MEDIA

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* BERMUATAN KEARIFAN LOKAL BALI
DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL *MEGOAK-GOAKAN* UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV**

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
4 = Sangat Sesuai
3 = Sesuai
2 = Tidak Sesuai
1 = Sangat Tidak Sesuai
2. Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
3. Komentar atau saran diberikan pada kolom yang telah disediakan.

B. Identitas

Nama :

Instansi :

C. Tabel Validitas Instrumen Ahli Media

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
Teknis					
1.	<i>E-book</i> yang dikembangkan mudah dioperasikan oleh pengguna				✓
2.	<i>E-book</i> mempermudah siswa memahami isi materi pembelajaran				✓
3.	<i>E-book</i> mampu membangkitkan minat belajar siswa			✓	
Tampilan					
4.	Desain <i>E-book</i> menarik dan membangkitkan minat belajar siswa			✓	
5.	Huruf, ukuran, dan jenis tulisan dalam <i>E-book</i> mudah dibaca oleh siswa			✓	
6.	Susunan teks, gambar, dan elemen lainnya rapi serta memudahkan pembaca memahami isi <i>E-book</i> .			✓	
Fungsionalis					
7.	Panduan penggunaan <i>E-book</i> jelas dan mudah diikuti oleh siswa				✓
8.	Semua fungsi dan fitur dalam <i>E-book</i> mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif				✓

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
Pedagogis					
9.	Konten dalam <i>E-book</i> sesuai dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran				✓
10.	Penyajian materi pada <i>E-book</i> disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas IV				✓

D. Komentar Guna Perbaikan Instrumen

.....

.....

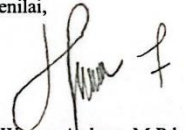
.....

.....

.....

Singaraja, 3, Januari... 2026

Penilai,



I Wayan Ardana, M.Pd.
NIP. 198706102024211001

Lampiran 27 Surat Pengantar Uji Validitas Ahli Materi I



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

Nomor : 16439/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 30 Desember 2025
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.
Ni Made Dainivetri Sinta Sari, S.Pd., M.Pd.
di tempat

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

Nama : Ni Kade Kesya Karmanita Iswari
NIM : 2211031094
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Plt. Ketua Jurusan,



I Gede Margunayasa
NIP. 198504022009121009



Catatan :

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

Lampiran 28 Surat Pengantar Uji Validitas Ahli Materi II



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

Nomor : 16441/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 30 Desember 2025
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.
Ni Wayan Eka Widiastini S.Pd., M.Pd.
di tempat

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

Nama : Ni Kade Kesya Karmanita Iswari
NIM : 2211031094
Program Studi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Plt. Ketua Jurusan,



I Gede Margunayasa
NIP. 198504022009121009



Balai
Sertifikasi
Elektronik

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 29 Surat Keterangan Uji Validitas Ahli Materi I

**SURAT KETERANGAN UJI VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ni Made Dainivitri Sinta Sari, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198411172024212001
Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Kade Kesya Karmanita Iswari
NIM : 2211031094
Prodi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Validitas Media Pembelajaran. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai mestinya.

Singaraja, 7 Januari 2026

Ahli,



Ni Made Dainivitri Sinta Sari, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198411172024212001

Lampiran 30 Surat Keterangan Uji Validitas Ahli Materi II

**SURAT KETERANGAN UJI VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198211132024212001
Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Kade Kesya Karmanita Iswari
NIM : 2211031094
Prodi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Validitas Media Pembelajaran. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai mestinya.

Singaraja, 7 Januari 2026

Ahli,



Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198211132024212001

Lampiran 31 Lembar Penilaian Uji Validitas Ahli Materi I

INSTRUMEN AHLI MATERI
PENGEMBANGAN *E-BOOK* BERMUATAN KEARIFAN
LOKAL BALI DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL
***MEGOAK-GOAKAN* UNTUK MENINGKATKAN MINAT**
BELAJAR SISWA KELAS IV



OLEH:
NI KADE KESYA KARMANITA ISWARI
2211031094

PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2025

LEMBAR VALIDITAS AHLI MATERI

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* BERMUATAN KEARIFAN LOKAL BALI
DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL *MEGOAK-GOAKAN* UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV**

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
4 = Sangat Sesuai
3 = Sesuai
2 = Tidak Sesuai
1 = Sangat Tidak Sesuai
2. Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
3. Komentar atau saran diberikan pada kolom yang telah disediakan.

B. Identitas

Nama :

Instansi :

C. Tabel Validitas Instrumen Ahli Materi

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
Kurikulum					
1.	Materi yang disajikan dalam <i>E-Book</i> sesuai dengan capaian pembelajaran (CP).				✓
2.	Materi yang disajikan dalam <i>E-Book</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓
Materi					
3.	Materi dalam <i>E-Book</i> sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD.				✓
4.	Materi dalam <i>E-Book</i> sesuai dengan buku pegangan siswa.				✓
5.	Materi dalam <i>E-Book</i> didukung oleh media (gambar, video, ilustrasi) yang relevan.				✓
6.	Materi dalam <i>E-Book</i> disampaikan dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa kelas IV SD.				✓
7.	Materi dalam <i>E-Book</i> sesuai dengan materi pelajaran IPS kelas IV Bab 6 "Indonesiaku Kaya Budaya"				✓

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
8.	Materi yang ditampilkan dalam <i>E-Book</i> mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.				✓
Evaluasi					
9.	Soal evaluasi dalam <i>E-Book</i> sudah sesuai dengan materi yang dipelajari.				✓
10.	Soal evaluasi dalam <i>E-Book</i> sesuai dengan tingkat kognitif siswa kelas IV SD.				✓

D. Komentar Guna Perbaikan Instrumen

Pada bab 2 . direvisi jenis per mainannya

.....

.....

.....

.....

Singaraja,,2026

Penilai,



Ni Made Dainivetri Sinta Sari, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198411172024212001

Lampiran 32 Lembar Penilaian Uji Validitas Ahli Materi II

INSTRUMEN AHLI MATERI
PENGEMBANGAN *E-BOOK* BERMUATAN KEARIFAN
LOKAL BALI DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL
***MEGOAK-GOAKAN* UNTUK MENINGKATKAN MINAT**
BELAJAR SISWA KELAS IV



OLEH:
NI KADE KESYA KARMANITA ISWARI
2211031094

PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2025

LEMBAR VALIDITAS AHLI MATERI

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* BERMUATAN KEARIFAN LOKAL BALI
DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL *MEGOAK-GOAKAN* UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV**

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
4 = Sangat Sesuai
3 = Sesuai
2 = Tidak Sesuai
1 = Sangat Tidak Sesuai
2. Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
3. Komentar atau saran diberikan pada kolom yang telah disediakan.

B. Identitas

Nama :

Instansi :

C. Tabel Validitas Instrumen Ahli Materi

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
Kurikulum					
1.	Materi yang disajikan dalam <i>E-Book</i> sesuai dengan capaian pembelajaran (CP).				✓
2.	Materi yang disajikan dalam <i>E-Book</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓
Materi					
3.	Materi dalam <i>E-Book</i> sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD.				✓
4.	Materi dalam <i>E-Book</i> sesuai dengan buku pegangan siswa.				✓
5.	Materi dalam <i>E-Book</i> didukung oleh media (gambar, video, ilustrasi) yang relevan.				✓
6.	Materi dalam <i>E-Book</i> disampaikan dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa kelas IV SD.				✓
7.	Materi dalam <i>E-Book</i> sesuai dengan materi pelajaran IPS kelas IV Bab 6 "Indonesiaku Kaya Budaya"				✓

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
8.	Materi yang ditampilkan dalam <i>E-Book</i> mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.				✓
Evaluasi					
9.	Soal evaluasi dalam <i>E-Book</i> sudah sesuai dengan materi yang dipelajari.				✓
10.	Soal evaluasi dalam <i>E-Book</i> sesuai dengan tingkat kognitif siswa kelas IV SD.				✓

D. Komentar Guna Perbaikan Instrumen

.....

.....


.....

.....

.....

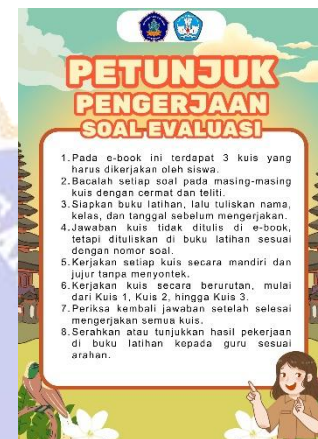
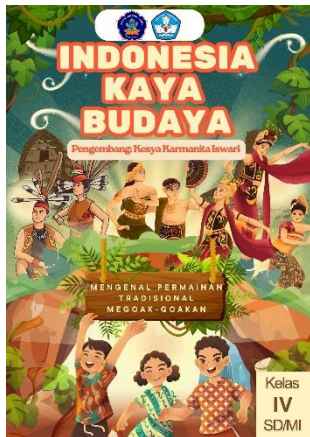
Singaraja, 7, Januari 2026

Penilai,



Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198211132024212001

Lampiran 33 Petunjuk Penggunaan dan Identitas Media E-Book



Lampiran 34 Materi Pembelajaran Media E-Book

BUDAYA

Hal teman-teman semuanya !
Kalian tahu atau tidak apa itu budaya dan keragaman budaya? Mari kita simak materi berikut!

Budaya merupakan aktivitas orfik manusia yang didalamnya melahirkan karya berupa aktivitas, ide, benda, dan bahkan cerita yang diakui oleh masyarakat untuk menunjang proses kehidupannya di dunia. Budaya berfungsi untuk mempromosikan solidaritas dan komitmen dalam masyarakat, menyempit pengetahuan dan diwariskan dari generasi ke generasi, serta dapat menjadi daya tarik untuk pariwisata dan pusat inovasi kebudayaan.

Contoh dari budaya Indonesia

INDONESIA RAGAM BUDAYA

Indonesia adalah negara yang kaya akan warisan budaya dan keragaman.

Apakah budaya Indonesia adalah budaya yang berkeadilan?

KERAGAMAN BUDAYA

Keragaman Budaya akan menunjukkan adanya variasi dan perbedaan dalam hal budaya dan masyarakat. Keragaman tersebut dapat meliputi berbagai aspek seperti bahasa, agama, adat istiadat, seni, makanan dan cara hidup. Keragaman tersebut dapat disebabkan adanya keinginan masyarakat untuk mempertahankan adat istiadat yang ada dan warisan leluhur yang harus dilestarikan. Mempertahankan keragaman budaya sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan, terutama dalam dunia yang semakin terhubung secara global.

Contoh Pakaian Daerah

Pakaian tradisional yang menggambarkan ciri khas dan keragaman budaya dan memiliki daya tarik yang kuat menjadi simbol budaya, serta menunjukkan nilai-nilai dan warisan leluhur.

<h4>PAKAIAN ACEH</h4> <p>Pakaian adat provinsi Aceh dikenal sebagai Pakaian Aceh Baling. Pakaian ini dibedakan menjadi dua, yaitu sarung dan kebaya.</p>	<h4>PAKAIAN SUMATERA UTARA</h4> <p>Di Sumatera Utara, ada yang bilang Sumatera adalah negeri Batak. Dengan pakaian tradisionalnya, Sumatera Utara bisa dikenali.</p>
<h4>PAKAIAN BANGSA</h4> <p>Pakaian adat Tana Toraja dikenal sebagai Pakaian Toraja. Pakaian ini dibedakan menjadi dua, yaitu sarung dan kebaya.</p>	<h4>PAKAIAN BALI</h4> <p>Pakaian adat Bali dikenal sebagai Pakaian Bali. Pakaian ini dibedakan menjadi dua, yaitu sarung dan kebaya.</p>

Apa itu? Permainan Tradisional

“Apakah kalian juga itu permainan tradisional? Permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi selanjutnya, menggunakan alat sederhana dan menggunakan keterampilan fisik serta mental untuk mendapatkan kemenangan dan kepuasan. Permainan ini memiliki nilai-nilai kearifan lokal dan sosial, seperti kerja sama dan sportivitas, serta mencerminkan identitas budaya suatu daerah.”

Permainan Tradisional Megoak-Goakan

Permainan megoak-goakan dinamai dari kata goak yang artinya gagak. Permainan ini sudah ada sejak abad ke-17 ketika Kerajaan Buleleng berbondong-bondong pindah ke Bali. Kerajaan Buleleng yang bersejarah di Bali. Kerajaan Buleleng yang bersejarah di Bali. Kerajaan Buleleng yang bersejarah di Bali.

MISAL - GOAKAN (BURUNG GAGAK)

ASAL USUL SEJARAH PERMAINAN MEGOAK-GOAKAN

Bali adalah sebuah pulau yang berada di Indonesia, yang terkenal dengan motif keparadisean yang indah. Bali adalah salah satu pulau yang banyak dikunjungi wisatawan lokal maupun asing. Keindahan budaya Bali sangat beragam dan memiliki daya tarik yang kuat bagi wisatawan lokal dan asing. Bali adalah salah satu pulau yang banyak dikunjungi wisatawan lokal maupun asing.

POSISI PEMAIN PERMAINAN MEGOAK-GOAKAN

Goak **Mangsa**

Pelindung

Formasi permainan megoak-goakan adalah bermain menaruh ke belakang di mana setiap pemain saling berpergantian pada posisi di depannya, membuat lawan tidak dapat menangkap dengan mudah. goak adalah satu regu, dan memiliki tugas untuk menangkap skor. Pemain paling belakang dari regu lawan. Regu lawan memiliki tugas untuk menangkap skor. Pemain paling belakang dari regu lawan.

Nilai-Nilai Karakter

Goak Nilai yang dapat dipelajari dari peran di goak yang menggerakkan adalah strategi yang baik dan keberanian dari si goak untuk menangkap lawan.

Pelindung Nilai yang dapat dipelajari dari peran di pelindung adalah melindungi setiap kesempatan yang datang dan tanggung jawab kepada regunya.

Mangsa Nilai yang dapat dipelajari dari peran di mangsa adalah kepercayaan dan solidaritas bersama anggotanya agar tidak tertangkap oleh goak yang mengolaknya.

ILUSTRASI CERITA SINGKAT

Suatu hari, Dewi dan teman-temannya bermain salah satu permainan tradisional daerah Bali yakni megoak-goakan di halaman sekolahnya. Mereka berlari, tertawa, dan saling menyanyikan lagu daerah Bali. Saat menjadi goak, Dewi berhasil menangkap Putu. Pinguin anak-anak sangat senang. Setelah permainan usai, guru mengingatkan bahwa megoak-goakan bukan hanya hiburan, tetapi juga melatih keterampilan dan melestarikan budaya. Dewi dan teman-temannya pun merasa bangga serta belajar tentang kebersamaan dan cinta budaya sendiri.

Lampiran 35 Modul Ajar IPAS

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA****SEKOLAH DASAR**

Nama Penyusun : Ni Kade Kesya Karmanita Iswari
Nama Sekolah : SD Negeri 1 Bugbug
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Fase : B
Kelas/Semester : IV/II (Dua)

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2025 PENDIDIKAN PANCASILA SD KELAS I	
INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Ni Kade Kesya Karmanita Iswari
Tahun Penyusunan	: 2025
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD)
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Fase/Kelas	: B/VI (Empat)
Bab	: Bab VI
Materi Pembelajaran	: Indonesiaku Kaya Budaya
Alokasi Waktu	: 2JP (2 x 35 menit)
B. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
Peserta didik mengenal keragaman budaya Indonesia, kearifan lokal, serta sejarah di provinsi tempat tinggalnya, memahami kearifan lokal Bali melalui permainan tradisional megoak-goakan beserta asal usul dan aturan mainnya, serta menghubungkan nilai-nilai budaya dan karakter yang terkandung di dalam permainan tersebut dengan kehidupan sehari-hari.	
C. KOMPETENSI AWAL	
Peserta didik telah memiliki pengetahuan dan pengalaman awal tentang keberagaman budaya di Indonesia. Peserta didik juga telah memiliki pengalaman bermain bersama teman di lingkungan rumah atau sekolah yang menumbuhkan nilai kerja sama dan sportivitas. Selain itu, mereka menunjukkan rasa ingin tahu terhadap budaya dan permainan tradisional dari daerah lain serta mulai memahami pentingnya menghargai perbedaan dalam kehidupan sehari-hari. Pengetahuan dan pengalaman awal ini menjadi dasar bagi peserta didik untuk memahami lebih dalam tentang makna keberagaman budaya serta nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional <i>Megoak-goakan</i> sebagai bagian dari kearifan lokal Indonesia.	
D. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mandiri, Aktif dalam pembelajaran, mandiri, dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan dengan cara sadar diri dan tidak ketergantungan pada teman saat melaksanakan kegiatan pembelajaran. 2. Bernalar kritis, menemukan, menganalisis, dan memproses informasi yang diperoleh dengan cara melatih peserta didik dengan pertanyaan-pertanyaan dalam peristiwa kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan topik materi. 	

3. Bergotong royong, Aktif bekerja dalam kelompok dan mampu membangun komunikasi yang baik dengan anggota kelompok.dengan cara melatih peserta didik untuk saling membantu bekerjasama dalam kelompok saat melaksanakan kegiatan praktikum, diskusi, maupun presentasi hasil kerja kelompok.
E. SARANA DAN PRASARANA
<ol style="list-style-type: none"> 1. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2023 Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial SD Kelas IV Penulis: Fitri Amalia, dkk. 2. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2023 Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial SD Kelas IV Penulis: Fitri Amalia, dkk. 3. E-book Bermuatan Kearifan Lokal dengan Permainan Tradisional Megoak-Goakan. 4. Media Pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> - Power Point - LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) 5. Alat Penunjang <ul style="list-style-type: none"> - Papan tulis - Ruang kelas - Alat tulis - LCD - Proyektor
F. TARGET PESERTA DIDIK
Peserta didik regular/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam memahami materi ajar.
G. MODEL PEMBELAJARAN
<ol style="list-style-type: none"> 1. Model Pembelajaran: Contextual Teaching and Learning (CTL) 2. Metode Pembelajaran: Tanya jawab, ceramah dan diskusi, dan penugasan.
PENDIDIKAN PANCASILA
KOMPETENSI INTI
A. TUJUAN PEMBELAJARAN
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat menyebutkan pengertian, dan manfaat keberagaman budaya serta dapat mengidentifikasi berbagai keberagaman budaya di Indonesia. 2. Peserta didik dapat mendeskripsikan asal-usul, aturan, serta nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional megoak-goakan.

3. Peserta didik dapat menunjukkan sikap menghargai keberagaman budaya Indonesia dengan cara menjaga dan melestarikannya.
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
Keberagaman budaya di Indonesia merupakan kekayaan bangsa yang perlu dijaga dan dilestarikan. Setiap daerah memiliki tradisi, bahasa, dan permainan khas yang mencerminkan nilai-nilai luhur seperti kebersamaan, gotong royong, dan sportivitas. Melalui pembelajaran tentang keberagaman budaya dan permainan tradisional seperti <i>Megoak-goakan</i> , siswa memahami bahwa perbedaan bukanlah penghalang, melainkan kekuatan untuk mempererat persatuan bangsa Indonesia.
C. ASESMEN
<ol style="list-style-type: none"> 1. Penilaian Pengetahuan: Tes/soal evaluasi 2. Penilaian Keterampilan: LKPD (Lembar Kerja Peserta didik) 3. Penilaian Sikap: Penilaian sikap disiplin
D. PERTANYAAN PEMANTIK
<p>“Coba sebutkan, di kelas ini, ada yang berasal dari daerah yang berbeda?”</p> <p>“Budaya apa yang paling kalian sukai dari daerahmu atau daerah lain?”</p>
E. KEGIATAN PEMBELAJARAN
PENDAHULUAN
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam, menyapa dan mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. 2. Peserta didik diajak untuk berdoa bersama guru sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing dan dipimpin oleh ketua kelas. 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik, kesiapan siswa dan menanyakan kabar mereka. 4. Peserta didik diajak melakukan warming up dengan melakukan permainan “Up, Down, Shake and Boom” 5. Guru memberikan apersepsi dengan mengingatkan peserta didik terkait pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya, serta mengaitkan dengan pembelajaran hari ini. 6. Guru membuka kelas dengan memberikan pertanyaan pemantik: “Coba sebutkan, di kelas ini, ada yang berasal dari daerah yang berbeda?” “Budaya apa yang paling kalian sukai dari daerahmu atau daerah lain?” 7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini kepada peserta didik.

KEGIATAN INTI**Fase 1. Konstruktivisme (Mengaitkan dengan pengalaman siswa)**

8. Peserta didik diberikan sebuah video tentang keberagaman budaya yang ada di Indonesia dan meminta mereka untuk mengamati video tersebut.
9. Guru bertanya kepada peserta didik:
“Apa yang kalian lihat dari berbagai video budaya itu?”
“Mengapa setiap budaya di Indonesia berbeda-beda??”
10. Guru mengaitkan isi video dengan kehidupan nyata peserta didik dengan memberikan pertanyaan:
“Anak-anak apakah kalian bisa menyebutkan satu contoh keberagaman budaya yang ada di daerah kalian?”
11. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang diberikan.

Fase 2. Inkuiri (Menemukan konsep)

12. Guru mengarahkan peserta didik menemukan konsep atau inti pelajaran.
13. Guru memberikan penjelasan terkait keberagaman budaya, contoh keberagaman budaya dan permainan tradisional megoak-goakan melalui E-book yang sudah disiapkan oleh guru.

Fase 3. Bertanya (Questioning)

14. Guru mengajak peserta didik untuk berdiskusi dengan mengajukan pertanyaan:
“Kenapa kita harus melestarikan budaya yang kita miliki?”
15. Peserta didik diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya kembali terkait materi yang belum dipahami.
16. Guru menanggapi dan menguatkan jawaban siswa.

Fase 4. Masyarakat Belajar (Learning Community)

17. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok heterogen, setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang.
18. Peserta didik diberikan LKPD yang telah disiapkan oleh guru.
19. Guru menjelaskan langkah-langkah pengerjaan LKPD.

20. Peserta didik bersama kelompoknya berdiskusi untuk menyelesaikan LKPD yang diberikan guru.
21. Peserta didik bersama anggota kelompoknya diberikan waktu selama 20 menit untuk mengerjakan LKPD yang telah diberikan.
22. Peserta didik diarahkan untuk bertanya kepada guru jika terdapat hal-hal yang belum dipahami selama mengerjakan LKPD.
23. Guru mengamati dan membimbing peserta didik selama proses diskusi.
24. Peserta didik diajak untuk melakukan ice breaking botak, batik, batuk.
25. Guru memilih 3 kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas.
26. Guru dan peserta didik lain memberikan apresiasi, komentar, dan saran kepada kelompok yang presentasi.

Fase 5. Modeling (Teladan)

29. Guru mempraktikkan atau meminta satu kelompok yang tahu cara bermain Megoak-goakan untuk mendemonstrasikan secara singkat aturan main di depan kelas.
30. Peserta didik lain mengamati dan menghubungkan praktik tersebut dengan aturan dan nilai-nilai karakter yang mereka diskusikan.

Fase 6. Reflection (Refleksi)

31. Guru bertanya kepada peserta didik:
 - “Apa yang sudah kalian pelajari hari ini tentang keberagaman budaya dan Megoak-goakan?”
 - “Bagaimana cara kalian sebagai siswa kelas IV dapat melestarikan budaya dan permainan tradisional seperti Megoak-goakan?”
32. Guru memberikan kesempatan kepada beberapa peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang diberikan.

PENUTUP

33. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait terkait pembelajaran hari ini.
34. Peserta didik bersama guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan pada hari ini.

<p>35. Peserta didik diberikan soal evaluasi pembelajaran oleh guru dengan berupa tes tulis pilihan ganda yang akan mereka kerjakan secara individu sebagai bahan untuk mengecek pemahaman peserta didik.</p> <p>36. Peserta didik diberikan refleksi terkait proses pembelajaran yang telah berlangsung. “Bagaimana perasaan kalian dalam mengikuti proses pembelajaran?” “Bagian mana dalam pembelajaran yang paling disukai?” “Apakah ada materi yang belum kalian pahami?” “Apakah manfaat yang kalian dapatkan setelah mengikuti pembelajaran hari ini?”</p> <p>37. Guru memberikan apresiasi dan berterima kasih kepada peserta didik karena sudah mengikuti pembelajaran dengan baik.</p> <p>38. Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.</p> <p>39. Guru mengakhiri pertemuan pada hari ini dengan berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas.</p>
<p>F. Refleksi</p> <p>1) Guru</p> <ol style="list-style-type: none"> Apakah tujuan pembelajaran telah tercapai? Apakah semua peserta didik mengikuti pembelajaran dengan antusias? Kesulitan apa yang dialami dalam proses pembelajaran? Langkah apa yang dapat diambil untuk memperbaiki proses belajar? <p>2) Peserta didik</p> <ol style="list-style-type: none"> Bagaimana perasaan kalian dalam mengikuti proses pembelajaran? Bagian mana dalam pembelajaran yang paling disukai? Apakah ada materi yang belum kalian pahami?
<p>G. Lampiran</p> <ol style="list-style-type: none"> Penilaian sikap Penilaian Keterampilan Soal Evaluasi

1. Penilaian Sikap

No	Nama Siswa	Aspek dan Skor					Total Skor
		Perasaan Senang	Ketertarikan	Perhatian dan Fokus	Keterlibatan	Pemahaman Terhadap Materi	
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							

Rubrik Penilaian Sikap

Aspek yang dinilai	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Perasaan Senang	Peserta didik tampak tidak senang dan cepat bosan saat pembelajaran menggunakan E-Book	Peserta didik kadang merasa senang namun masih mudah bosan	Peserta didik merasa senang dan nyaman mengikuti pembelajaran dengan E-Book	Peserta didik sangat senang, antusias, dan menikmati pembelajaran dengan E-Book
Ketertarikan	Peserta didik tidak tertarik pada isi dan tampilan E-Book	Ketertarikan peserta didik masih rendah	Peserta didik tertarik pada materi dan permainan tradisional dalam E-Book	Peserta didik sangat tertarik dan ingin membuka kembali E-Book
Perhatian dan Fokus	Peserta didik tidak memperhatikan pembelajaran dan sering terdistraksi	Peserta didik memperhatikan sesekali namun kurang fokus	Peserta didik memperhatikan dan fokus pada materi dalam E-Book	Peserta didik sangat fokus dan memperhatikan isi E-Book dengan baik
Keterlibatan	Peserta didik tidak terlibat dalam kegiatan pembelajaran	Peserta didik terlibat namun masih pasif	Peserta didik aktif bertanya, berdiskusi, dan mengikuti kegiatan	Peserta didik sangat aktif dan berinisiatif dalam pembelajaran
Pemahaman terhadap Materi	Peserta didik mengalami kesulitan memahami materi meskipun	Peserta didik mulai memahami materi namun masih perlu bimbingan	Peserta didik memahami materi dengan baik melalui E-Book	Peserta didik sangat memahami materi dan mampu mengaitkannya dengan contoh

	menggunakan E-Book			budaya atau permainan tradisional
--	--------------------	--	--	-----------------------------------

2. Penilaian Keterampilan

No	Nama Siswa	Aspek dan skor												Total skor	Nilai
		Bernalar kritis				Kerja sama				Penyajian hasil diskusi					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.															
2.															
3.															
4.															
5.															

Rubrik Penilaian Keterampilan

No	Aspek	Kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)	Sangat Baik (4)
1.	Bernalar kritis	Peserta didik belum menunjukkan kemampuan bernalar kritis, kesulitan membedakan, menjelaskan, atau memberikan alasan terhadap permasalahan yang diberikan.	Peserta didik menunjukkan kemampuan bernalar kritis yang masih terbatas, dapat memberikan jawaban namun belum disertai alasan yang jelas atau logis.	Peserta didik menunjukkan kemampuan bernalar kritis dengan baik, dapat memberikan penjelasan dan alasan yang cukup logis meskipun belum sepenuhnya mendalam.	Peserta didik menunjukkan kemampuan bernalar kritis dengan sangat baik, mampu mengamati, membedakan, dan memberikan alasan logis terhadap suatu permasalahan atau gambar secara tepat dan jelas.
2.	Kerja Sama	Peserta didik tidak bekerja sama dengan anggota kelompok dan sering berselisih pendapat.	Peserta didik mulai bekerja sama, tetapi masih kurang menghargai pendapat teman.	Peserta didik bekerja sama dengan baik dan menghargai pendapat teman dalam diskusi.	Peserta didik sangat baik dalam bekerja sama, mendukung teman, dan ikut menjaga kekompakan kelompok.

No	Aspek	Kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)	Sangat Baik (4)
3.	Penyajian Hasil Diskusi	Tidak mampu menyajikan hasil diskusi dengan baik, penyampaian tidak jelas, tidak percaya diri, atau tidak sesuai dengan hasil diskusi kelompok.	Menyajikan hasil diskusi secara kurang jelas dan kurang percaya diri; penyampaian tidak sepenuhnya runtut atau mudah dipahami.	Menyajikan hasil diskusi dengan cukup jelas dan percaya diri, namun ada bagian yang kurang runtut atau kurang lengkap.	Menyajikan hasil diskusi dengan sangat jelas, runtut, percaya diri, dan mudah dipahami oleh pendengar.

Kriteria Penilaian

- 91 – 100 = Sangat Baik
- 76 – 90 = Baik
- 61 – 75 = Cukup
- ≤ 60 = Kurang

SOAL EVALUASI MANDIRI

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar (SD)

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila Nama :

Tahun Ajaran : 2025/2026 Absen :

Kelas : I Kelas :

Berilah tanda silang pada jawaban yang paling benar!

1. Yang dimaksud dengan budaya adalah...
 - a. Permainan modern
 - b. Cara hidup yang berkembang dalam suatu kelompok Masyarakat
 - c. Hanya tarian daerah
 - d. Lagu yang dinyanyikan bersama
2. Contoh budaya daerah Indonesia adalah...
 - a. Rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional
 - b. Komputer, robot, pesawat
 - c. Televisi, film kartun, game online
 - d. Mobil, motor, jalan tol
3. Mengapa budaya harus dilestarikan?
 - a. Agar bisa dikenal dunia dan tidak punah
 - b. Supaya tidak kalah dengan budaya asing
 - c. Karena budaya membuat kita sibuk
 - d. Karena budaya hanya untuk orang tua
4. Upaya sederhana yang bisa dilakukan anak untuk melestarikan budaya adalah...
 - a. Menjaga dan bangga menggunakan produk budaya lokal
 - b. Menyembunyikan permainan tradisional
 - c. Menolak ikut kegiatan budaya
 - d. Hanya menonton budaya lewat televisi
5. Megoak-goakan merupakan permainan tradisional dari daerah...

- a. Bali
 - b. Jawa
 - c. Aceh
 - d. Nusa Tenggara
6. Arti kata *goak* dalam permainan megoak-goakan adalah...
- a. Burung elang
 - b. Burung gagak
 - c. Harimau
 - d. Kucing hutan
7. Dalam permainan megoak-goakan, pelindung harus melindungi teman-temannya dari goak. Menurutmu, mengapa peran pelindung sangat penting?
- a. Karena pelindung hanya berdiri saja
 - b. Karena pelindung bisa membuat goak tertawa
 - c. Karena pelindung melatih kerja sama dan tanggung jawab
 - d. Karena pelindung selalu menang dalam permainan
8. Permainan tradisional mengajarkan sportivitas. Jika kamu menang dalam permainan, sikap apa yang paling baik dilakukan?
- a. Mengejek teman yang kalah
 - b. Bersyukur dan tetap menghargai teman yang kalah
 - c. Tidak peduli dengan teman
 - d. Bermain sendirian agar selalu menang
9. Mengapa kita harus bangga memainkan permainan tradisional Indonesia meskipun ada banyak permainan modern?
- a. Karena permainan tradisional lebih mahal
 - b. Karena permainan tradisional membuat kita lupa belajar
 - c. Karena permainan tradisional adalah warisan budaya yang mengandung nilai luhur
 - d. Karena permainan tradisional selalu lebih seru daripada permainan modern
10. Jika permainan tradisional di suatu daerah hilang karena tidak ada yang melestarikan, apa yang sebaiknya dilakukan masyarakat?
- a. Membiarkan karena itu sudah kuno
 - b. Menyalahkan anak-anak zaman sekarang

- c. Menggantinya dengan permainan dari luar negeri
- d. Menghidupkan kembali melalui cerita, praktik, dan pembelajaran di sekolah

Kunci Jawaban Pilihan Ganda

No	Jawaban
1	B
2	A
3	A
4	A
5	A
6	B
7	C
8	B
9	C
10	D

Rubrik Penskoran

Kriteria	Skor
Jawaban Benar	1
Jawaban Salah	0
Skor maksimal	5

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Glosarium

- Budaya
Budaya mencakup cara hidup, kebiasaan, bahasa, makanan, pakaian, dan nilai-nilai yang dipegang oleh suatu kelompok masyarakat.
- Kebudayaan
Kebudayaan adalah keseluruhan hasil cipta, rasa, dan karsa manusia dalam kehidupan masyarakat yang diwariskan dari generasi ke generasi.
- Kearifan Lokal
Kearifan lokal adalah nilai-nilai, pengetahuan, dan kebiasaan yang lahir dari pengalaman masyarakat setempat dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan alam dan sosialnya. Kearifan lokal biasanya diwariskan secara turun-temurun dan menjadi pedoman dalam bersikap, bertindak, serta menjaga keharmonisan hidup bersama.
- Permainan Tradisional Megoak-goakan
Megoak-goakan adalah permainan tradisional yang berasal dari Buleleng, Bali, dan sudah ada sejak masa kerajaan dahulu. Permainan ini melibatkan banyak pemain dan biasanya dimainkan di lapangan terbuka.

Daftar Pustaka

- Amalia Fitri, dkk. (2023). *Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila SD/MI Kelas IV*. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan, Kompleks Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan, <https://buku.kemdikbud.go.id>.
- Amalia Fitri, dkk. (2023). *Buku Siswa Pendidikan Pancasila SD/MI Kelas IV*. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan, Kompleks Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan, <https://buku.kemdikbud.go.id>.

Lampiran 36 Surat Ijin Penelitian



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 : 325/UN48.10.1/PK.01.03/2026 Singaraja, 08 Januari 2026
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
Kepala SD Negeri 1 Bugbug
di tempat

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

Nama : Ni Kade Kesya Karmanita Iswari
NIM : 2211031094
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 37 Surat Balasan SD Negeri 1 Bugbug



 PEMERINTAH KABUPATEN KARANGASEM
 DINAS PENDIDIKAN KEBUDAYAAN DAN OLARAHAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 BUGBUG
 TERAKREDITASI B
Alamat: Jalan Cemerlang Sari, Desa Bugbug - Antapura Kode Pos 80821

Bugbug, 14 April 2025


Nomor : 18/SDN1Bugbug/2025
 Lampiran : -
 Perihal : Ijin Penelitian

Kepada Yth.
 Ketua Jurusan Pendidikan Dasar
 Universitas Pendidikan Ganesha
 Di
 Tempat

Dengan Hormat,
 Sehubungan dengan permohonan ijin penelitian dari Universitas Pendidikan Ganesha untuk mahasiswa yang namanya dibawah ini :

Nama : Ni Kade Kesya Karmanita Iswari
 NIM : 2211031094
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar

Kami pihak sekolah mengijinkan melakukan penelitian awal untuk melengkapi data proposal skripsi. Demikian surat ijin ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.


 Bugbug, 14 April 2025
 Pdt. Kepala Sekolah
 Gusti Nyoman Dana Arsana, S.Pd
 Nip. 19840617 201101 1 006

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 38 Lembar Penilaian Uji Kepraktisan Respon Guru I

INSTRUMEN UJI RESPON GURU
PENGEMBANGAN *E-BOOK* BERMUATAN KEARIFAN
LOKAL BALI DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL
***MEGOAK-GOAKAN* UNTUK MENINGKATKAN MINAT**
BELAJAR SISWA KELAS IV



OLEH:
NI KADE KESYA KARMANITA ISWARI
2211031094

PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2025

LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN UJI RESPON GURU
PENGEMBANGAN E-BOOK BERMUATAN KEARIFAN LOKAL BALI
DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL MEGOAK-GOAKAN UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 4 = Sangat Sesuai
 3 = Sesuai
 2 = Tidak Sesuai
 1 = Sangat Tidak Sesuai
2. Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
3. Komentar atau saran diberikan pada kolom yang telah disediakan.

B. Identitas

Nama :

Instansi :

C. Tabel Validitas Instrumen Uji Respon Guru

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
Tampilan					
1.	<i>E-book</i> terdapat petunjuk cara penggunaan yang jelas.				✓
2.	Desain <i>E-book</i> menarik dan mampu membangkitkan minat belajar siswa.				✓
Materi					
3.	Materi dalam <i>E-book</i> bermuatan kearifan lokal Bali mudah dipahami.			✓	
4.	Kesesuaian antara materi dalam <i>E-book</i> dengan tujuan pembelajaran.				✓
5.	Materi yang disajikan dalam <i>E-book</i> menarik (gambar/ilustrasi/media interaktif).				✓
Kemudahan Penggunaan					
6.	<i>E-book</i> mudah diakses kapan saja dan di mana saja.				✓
7.	<i>E-book</i> membantu guru menyampaikan materi dengan lebih mudah.				✓
Efektivitas Pembelajaran					

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
8.	<i>E-book</i> mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.				✓
9.	<i>E-book</i> mampu meningkatkan minat belajar siswa.				✓
10.	<i>E-book</i> membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa.				✓

D. Komentar Guna Perbaikan Instrumen

.....
 Instrumen Sudah cukup jelas dan baik.

Karangasem, 15, ...Jan... 2026

Penilai,

(Ni Wayan Sulastini, S.Pd.)

Lampiran 39 Lembar Penilaian Uji Kepraktisan Respon Guru II

INSTRUMEN UJI RESPON GURU
PENGEMBANGAN *E-BOOK* BERMUATAN KEARIFAN
LOKAL BALI DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL
***MEGOAK-GOAKAN* UNTUK MENINGKATKAN MINAT**
BELAJAR SISWA KELAS IV



OLEH:
NI KADE KESYA KARMANITA ISWARI
2211031094

PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2025

LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN UJI RESPON GURU
PENGEMBANGAN E-BOOK BERMUATAN KEARIFAN LOKAL BALI
DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL MEGOAK-GOAKAN UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 4 = Sangat Sesuai
 3 = Sesuai
 2 = Tidak Sesuai
 1 = Sangat Tidak Sesuai
2. Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
3. Komentar atau saran diberikan pada kolom yang telah disediakan.

B. Identitas

Nama :

Instansi :

C. Tabel Validitas Instrumen Uji Respon Guru

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
Tampilan					
1.	<i>E-book</i> terdapat petunjuk cara penggunaan yang jelas.				✓
2.	Desain <i>E-book</i> menarik dan mampu membangkitkan minat belajar siswa.				✓
Materi					
3.	Materi dalam <i>E-book</i> bermuatan kearifan lokal Bali mudah dipahami.				✓
4.	Kesesuaian antara materi dalam <i>E-book</i> dengan tujuan pembelajaran.				✓
5.	Materi yang disajikan dalam <i>E-book</i> menarik (gambar/ilustrasi/media interaktif).				✓
Kemudahan Penggunaan					
6.	<i>E-book</i> mudah diakses kapan saja dan di mana saja.				✓
7.	<i>E-book</i> membantu guru menyampaikan materi dengan lebih mudah.				✓
Efektivitas Pembelajaran					

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
8.	<i>E-book</i> mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.				✓
9.	<i>E-book</i> mampu meningkatkan minat belajar siswa.				✓
10.	<i>E-book</i> membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa.				✓

D. Komentar Guna Perbaikan Instrumen

Untuk Materi Penggunaan *E-book* sebagai media pembelajaran sudah sesuai.

Karangasem, 14 Januari 2026

Penilai,

(Ni Nengah Kerhasih, S.Pd
NIPPPK 98407152022212012

Lampiran 40 Lembar Penilaian Uji Perorangan

I

LEMBAR UJI PERORANGAN

A. Identitas

Nama Siswa : Ni Kade me ta ju s h y a w a h

Kelas :

B. Petunjuk Pengerjaan

- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 - 4 = Sangat Sesuai
 - 3 = Sesuai
 - 2 = Tidak Sesuai
 - 1 = Sangat Tidak Sesuai
- Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.

C. Tabel Validitas Instrumen Uji Perorangan dan Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
Desain Tampilan					
1.	Tampilan <i>E-Book</i> bermuatan kearifan lokal Bali edukatif dan sangat menarik.				✓
2.	Tulisan dalam <i>E-Book</i> jelas, ukuran huruf pas, dan mudah dibaca.				✓
3.	Gambar yang ditampilkan dalam <i>E-Book</i> terlihat jelas dan mendukung isi materi.				✓
4.	<i>E-Book</i> dilengkapi dengan petunjuk cara penggunaan yang mudah dipahami.			✓	
Materi					
5.	Materi yang ada dalam <i>E-Book</i> mudah dipahami siswa kelas IV.				✓
6.	Penjelasan materi dalam <i>E-Book</i> disajikan dengan bahasa yang jelas.				✓
7.	Materi dalam <i>E-Book</i> membuat saya lebih bersemangat dan tertarik untuk belajar				✓
Evaluasi					
8.	Soal evaluasi dalam <i>E-Book</i> memiliki petunjuk pengerjaan yang jelas.			✓	
9.	Soal evaluasi yang ada dalam <i>E-Book</i> sesuai dengan materi yang dipelajari.				✓
10.	Bahasa dalam soal evaluasi mudah dipahami dan sesuai dengan tingkat siswa kelas IV.				✓

LEMBAR UJI PERORANGAN

A. Identitas

Nama Siswa : Niketut APRILIANI s arlita putri
Kelas : 4B

B. Petunjuk Pengerjaan

- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
4 = Sangat Sesuai
3 = Sesuai
2 = Tidak Sesuai
1 = Sangat Tidak Sesuai
- Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.

C. Tabel Validitas Instrumen Uji Perorangan dan Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
Desain Tampilan					
1.	Tampilan <i>E-Book</i> bermuatan kearifan lokal Bali edukatif dan sangat menarik.				✓
2.	Tulisan dalam <i>E-Book</i> jelas, ukuran huruf pas, dan mudah dibaca.				✓
3.	Gambar yang ditampilkan dalam <i>E-Book</i> terlihat jelas dan mendukung isi materi.			✓	
4.	<i>E-Book</i> dilengkapi dengan petunjuk cara penggunaan yang mudah dipahami.			✓	✓
Materi					
5.	Materi yang ada dalam <i>E-Book</i> mudah dipahami siswa kelas IV.			✓	✓
6.	Penjelasan materi dalam <i>E-Book</i> disajikan dengan bahasa yang jelas.				✓
7.	Materi dalam <i>E-Book</i> membuat saya lebih bersemangat dan tertarik untuk belajar				✓
Evaluasi					
8.	Soal evaluasi dalam <i>E-Book</i> memiliki petunjuk pengerjaan yang jelas.				✓
9.	Soal evaluasi yang ada dalam <i>E-Book</i> sesuai dengan materi yang dipelajari.			✓	
10.	Bahasa dalam soal evaluasi mudah dipahami dan sesuai dengan tingkat siswa kelas IV.				✓

LEMBAR UJI PERORANGAN

A. Identitas

Nama Siswa : Ni Komang Wista Maharani
Kelas : IVB

B. Petunjuk Pengerjaan

- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 - 4 = Sangat Sesuai
 - 3 = Sesuai
 - 2 = Tidak Sesuai
 - 1 = Sangat Tidak Sesuai
- Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.

C. Tabel Validitas Instrumen Uji Perorangan dan Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
Desain Tampilan					
1.	Tampilan <i>E-Book</i> bermuatan kearifan lokal Bali edukatif dan sangat menarik.				✓
2.	Tulisan dalam <i>E-Book</i> jelas, ukuran huruf pas, dan mudah dibaca.				✓
3.	Gambar yang ditampilkan dalam <i>E-Book</i> terlihat jelas dan mendukung isi materi.				✓
4.	<i>E-Book</i> dilengkapi dengan petunjuk cara penggunaan yang mudah dipahami.			✓	
Materi					
5.	Materi yang ada dalam <i>E-Book</i> mudah dipahami siswa kelas IV.				✓
6.	Penjelasan materi dalam <i>E-Book</i> disajikan dengan bahasa yang jelas.			✓	
7.	Materi dalam <i>E-Book</i> membuat saya lebih bersemangat dan tertarik untuk belajar				✓
Evaluasi					
8.	Soal evaluasi dalam <i>E-Book</i> memiliki petunjuk pengerjaan yang jelas.			✓	
9.	Soal evaluasi yang ada dalam <i>E-Book</i> sesuai dengan materi yang dipelajari.				✓
10.	Bahasa dalam soal evaluasi mudah dipahami dan sesuai dengan tingkat siswa kelas IV.				✓

Lampiran 41 Lembar Penilaian Uji Kelompok Kecil

I

LEMBAR UJI KELOMPOK KECIL

A. Identitas

Nama Siswa : *GLDx NIAS PERANA TA ABTA BASUWA*Kelas : *4B*

B. Petunjuk Pengerjaan

- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 - 4 = Sangat Sesuai
 - 3 = Sesuai
 - 2 = Tidak Sesuai
 - 1 = Sangat Tidak Sesuai
- Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.

C. Tabel Validitas Instrumen Uji Perorangan dan Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
Desain Tampilan					
1.	Tampilan <i>E-Book</i> bermuatan kearifan lokal Bali edukatif dan sangat menarik.				✓
2.	Tulisan dalam <i>E-Book</i> jelas, ukuran huruf pas, dan mudah dibaca.				✓
3.	Gambar yang ditampilkan dalam <i>E-Book</i> terlihat jelas dan mendukung isi materi.				✓
4.	<i>E-Book</i> dilengkapi dengan petunjuk cara penggunaan yang mudah dipahami.				✓
Materi					
5.	Materi yang ada dalam <i>E-Book</i> mudah dipahami siswa kelas IV.				✓
6.	Penjelasan materi dalam <i>E-Book</i> disajikan dengan bahasa yang jelas.				✓
7.	Materi dalam <i>E-Book</i> membuat saya lebih bersemangat dan tertarik untuk belajar			✓	
Evaluasi					
8.	Soal evaluasi dalam <i>E-Book</i> memiliki petunjuk pengerjaan yang jelas.				✓
9.	Soal evaluasi yang ada dalam <i>E-Book</i> sesuai dengan materi yang dipelajari.			✓	
10.	Bahasa dalam soal evaluasi mudah dipahami dan sesuai dengan tingkat siswa kelas IV.				✓

LEMBAR UJI KELOMPOK KECIL

A. Identitas

Nama Siswa : (Muti Henda Saputra)
Kelas : IV B

B. Petunjuk Pengerjaan

- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 - 4 = Sangat Sesuai
 - 3 = Sesuai
 - 2 = Tidak Sesuai
 - 1 = Sangat Tidak Sesuai
- Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.

C. Tabel Validitas Instrumen Uji Perorangan dan Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
Desain Tampilan					
1.	Tampilan <i>E-Book</i> bermuatan kearifan lokal Bali edukatif dan sangat menarik.			✓	
2.	Tulisan dalam <i>E-Book</i> jelas, ukuran huruf pas, dan mudah dibaca.				✓
3.	Gambar yang ditampilkan dalam <i>E-Book</i> terlihat jelas dan mendukung isi materi.				✓
4.	<i>E-Book</i> dilengkapi dengan petunjuk cara penggunaan yang mudah dipahami.				✓
Materi					
5.	Materi yang ada dalam <i>E-Book</i> mudah dipahami siswa kelas IV.				✓
6.	Penjelasan materi dalam <i>E-Book</i> disajikan dengan bahasa yang jelas.				✓
7.	Materi dalam <i>E-Book</i> membuat saya lebih bersemangat dan tertarik untuk belajar				✓
Evaluasi					
8.	Soal evaluasi dalam <i>E-Book</i> memiliki petunjuk pengerjaan yang jelas.				✓
9.	Soal evaluasi yang ada dalam <i>E-Book</i> sesuai dengan materi yang dipelajari.				✓
10.	Bahasa dalam soal evaluasi mudah dipahami dan sesuai dengan tingkat siswa kelas IV.				✓

LEMBAR UJI KELOMPOK KECIL

A. Identitas

Nama Siswa : I Nengah Edy Dwipdyana
Kelas : 4B

B. Petunjuk Pengerjaan

- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
4 = Sangat Sesuai
3 = Sesuai
2 = Tidak Sesuai
1 = Sangat Tidak Sesuai
- Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (✓) pada kplom skor penilaian yang tersedia.

C. Tabel Validitas Instrumen Uji Perorangan dan Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
Desain Tampilan					
1.	Tampilan <i>E-Book</i> bermuatan kearifan lokal Bali edukatif dan sangat menarik.			✓	
2.	Tulisan dalam <i>E-Book</i> jelas, ukuran huruf pas, dan mudah dibaca.			✓	
3.	Gambar yang ditampilkan dalam <i>E-Book</i> terlihat jelas dan mendukung isi materi.				✓
4.	<i>E-Book</i> dilengkapi dengan petunjuk cara penggunaan yang mudah dipahami.				✓
Materi					
5.	Materi yang ada dalam <i>E-Book</i> mudah dipahami siswa kelas IV.				✓
6.	Penjelasan materi dalam <i>E-Book</i> disajikan dengan bahasa yang jelas.				✓
7.	Materi dalam <i>E-Book</i> membuat saya lebih bersemangat dan tertarik untuk belajar				✓
Evaluasi					
8.	Soal evaluasi dalam <i>E-Book</i> memiliki petunjuk pengerjaan yang jelas.				✓
9.	Soal evaluasi yang ada dalam <i>E-Book</i> sesuai dengan materi yang dipelajari.				✓
10.	Bahasa dalam soal evaluasi mudah dipahami dan sesuai dengan tingkat siswa kelas IV.				✓

LEMBAR UJI KELOMPOK KECIL

A. Identitas

Nama Siswa : NIKOMANGINTAN PERAKESUANI

Kelas : 4B

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.

4 = Sangat Sesuai

3 = Sesuai

2 = Tidak Sesuai

1 = Sangat Tidak Sesuai

2. Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.

C. Tabel Validitas Instrumen Uji Perorangan dan Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
Desain Tampilan					
1.	Tampilan <i>E-Book</i> bermuatan kearifan lokal Bali edukatif dan sangat menarik.				✓
2.	Tulisan dalam <i>E-Book</i> jelas, ukuran huruf pas, dan mudah dibaca.				✓
3.	Gambar yang ditampilkan dalam <i>E-Book</i> terlihat jelas dan mendukung isi materi.			✓	
4.	<i>E-Book</i> dilengkapi dengan petunjuk cara penggunaan yang mudah dipahami.			✓	
Materi					
5.	Materi yang ada dalam <i>E-Book</i> mudah dipahami siswa kelas IV.				✓
6.	Penjelasan materi dalam <i>E-Book</i> disajikan dengan bahasa yang jelas.				✓
7.	Materi dalam <i>E-Book</i> membuat saya lebih bersemangat dan tertarik untuk belajar				✓
Evaluasi					
8.	Soal evaluasi dalam <i>E-Book</i> memiliki petunjuk pengerjaan yang jelas.				✓
9.	Soal evaluasi yang ada dalam <i>E-Book</i> sesuai dengan materi yang dipelajari.				✓
10.	Bahasa dalam soal evaluasi mudah dipahami dan sesuai dengan tingkat siswa kelas IV.				✓

LEMBAR UJI KELOMPOK KECIL

A. Identitas

Nama Siswa : Ni Putu Diah Arsani Putri
Kelas : 4b.

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
4 = Sangat Sesuai
3 = Sesuai
2 = Tidak Sesuai
1 = Sangat Tidak Sesuai
2. Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.

C. Tabel Validitas Instrumen Uji Perorangan dan Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
Desain Tampilan					
1.	Tampilan <i>E-Book</i> bermuatan kearifan lokal Bali edukatif dan sangat menarik.				✓
2.	Tulisan dalam <i>E-Book</i> jelas, ukuran huruf pas, dan mudah dibaca.				✓
3.	Gambar yang ditampilkan dalam <i>E-Book</i> terlihat jelas dan mendukung isi materi.				✓
4.	<i>E-Book</i> dilengkapi dengan petunjuk cara penggunaan yang mudah dipahami.				✓
Materi					
5.	Materi yang ada dalam <i>E-Book</i> mudah dipahami siswa kelas IV.			✓	✓
6.	Penjelasan materi dalam <i>E-Book</i> disajikan dengan bahasa yang jelas.				✓
7.	Materi dalam <i>E-Book</i> membuat saya lebih bersemangat dan tertarik untuk belajar			✓	✓
Evaluasi					
8.	Soal evaluasi dalam <i>E-Book</i> memiliki petunjuk pengerjaan yang jelas.			✓	✓
9.	Soal evaluasi yang ada dalam <i>E-Book</i> sesuai dengan materi yang dipelajari.			✓	
10.	Bahasa dalam soal evaluasi mudah dipahami dan sesuai dengan tingkat siswa kelas IV.				✓

LEMBAR UJI KELOMPOK KECIL

A. Identitas

Nama Siswa : Ni Kderiku yesianoputri
Kelas : IVB

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
4 = Sangat Sesuai
3 = Sesuai
2 = Tidak Sesuai
1 = Sangat Tidak Sesuai
2. Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (✓) pada kplom skor penilaian yang tersedia.

C. Tabel Validitas Instrumen Uji Perorangan dan Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
Desain Tampilan					
1.	Tampilan <i>E-Book</i> bermuatan kearifan lokal Bali edukatif dan sangat menarik.			✓	
2.	Tulisan dalam <i>E-Book</i> jelas, ukuran huruf pas, dan mudah dibaca.				✓
3.	Gambar yang ditampilkan dalam <i>E-Book</i> terlihat jelas dan mendukung isi materi.			✓	
4.	<i>E-Book</i> dilengkapi dengan petunjuk cara penggunaan yang mudah dipahami.				✓
Materi					
5.	Materi yang ada dalam <i>E-Book</i> mudah dipahami siswa kelas IV.				✓
6.	Penjelasan materi dalam <i>E-Book</i> disajikan dengan bahasa yang jelas.				✓
7.	Materi dalam <i>E-Book</i> membuat saya lebih bersemangat dan tertarik untuk belajar				✓
Evaluasi					
8.	Soal evaluasi dalam <i>E-Book</i> memiliki petunjuk pengerjaan yang jelas.			✓	✓
9.	Soal evaluasi yang ada dalam <i>E-Book</i> sesuai dengan materi yang dipelajari.				✓
10.	Bahasa dalam soal evaluasi mudah dipahami dan sesuai dengan tingkat siswa kelas IV.				✓

LEMBAR UJI KELOMPOK KECIL

A. Identitas

Nama Siswa : *Iqbal Amelre Widana*

Kelas : *4B*

B. Petunjuk Pengerjaan

- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 - 4 = Sangat Sesuai
 - 3 = Sesuai
 - 2 = Tidak Sesuai
 - 1 = Sangat Tidak Sesuai
- Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.

C. Tabel Validitas Instrumen Uji Perorangan dan Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
Desain Tampilan					
1.	Tampilan <i>E-Book</i> bermuatan kearifan lokal Bali edukatif dan sangat menarik.				✓
2.	Tulisan dalam <i>E-Book</i> jelas, ukuran huruf pas, dan mudah dibaca.				✓
3.	Gambar yang ditampilkan dalam <i>E-Book</i> terlihat jelas dan mendukung isi materi.				✓
4.	<i>E-Book</i> dilengkapi dengan petunjuk cara penggunaan yang mudah dipahami.				✓
Materi					
5.	Materi yang ada dalam <i>E-Book</i> mudah dipahami siswa kelas IV.			✓	
6.	Penjelasan materi dalam <i>E-Book</i> disajikan dengan bahasa yang jelas.				✓
7.	Materi dalam <i>E-Book</i> membuat saya lebih bersemangat dan tertarik untuk belajar				✓
Evaluasi					
8.	Soal evaluasi dalam <i>E-Book</i> memiliki petunjuk pengerjaan yang jelas.				✓
9.	Soal evaluasi yang ada dalam <i>E-Book</i> sesuai dengan materi yang dipelajari.				✓
10.	Bahasa dalam soal evaluasi mudah dipahami dan sesuai dengan tingkat siswa kelas IV.				✓

LEMBAR UJI KELOMPOK KECIL

A. Identitas

Nama Siswa : Ni Putamirah Kastori
Kelas : IV B

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 - 4 = Sangat Sesuai
 - 3 = Sesuai
 - 2 = Tidak Sesuai
 - 1 = Sangat Tidak Sesuai
2. Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.

C. Tabel Validitas Instrumen Uji Perorangan dan Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
Desain Tampilan					
1.	Tampilan <i>E-Book</i> bermuatan kearifan lokal Bali edukatif dan sangat menarik.			✓	
2.	Tulisan dalam <i>E-Book</i> jelas, ukuran huruf pas, dan mudah dibaca.				✓
3.	Gambar yang ditampilkan dalam <i>E-Book</i> terlihat jelas dan mendukung isi materi.				✓
4.	<i>E-Book</i> dilengkapi dengan petunjuk cara penggunaan yang mudah dipahami.				✓
Materi					
5.	Materi yang ada dalam <i>E-Book</i> mudah dipahami siswa kelas IV.				✓
6.	Penjelasan materi dalam <i>E-Book</i> disajikan dengan bahasa yang jelas.			✓	
7.	Materi dalam <i>E-Book</i> membuat saya lebih bersemangat dan tertarik untuk belajar				✓
Evaluasi					
8.	Soal evaluasi dalam <i>E-Book</i> memiliki petunjuk pengerjaan yang jelas.				✓
9.	Soal evaluasi yang ada dalam <i>E-Book</i> sesuai dengan materi yang dipelajari.				✓
10.	Bahasa dalam soal evaluasi mudah dipahami dan sesuai dengan tingkat siswa kelas IV.				✓

LEMBAR UJI KELOMPOK KECIL

A. Identitas

Nama Siswa : Nir leomang Dur koruna setrarih
Kelas : 4b

B. Petunjuk Pengerjaan

- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 - 4 = Sangat Sesuai
 - 3 = Sesuai
 - 2 = Tidak Sesuai
 - 1 = Sangat Tidak Sesuai
- Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.

C. Tabel Validitas Instrumen Uji Perorangan dan Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
Desain Tampilan					
1.	Tampilan <i>E-Book</i> bermuatan kearifan lokal Bali edukatif dan sangat menarik.				✓
2.	Tulisan dalam <i>E-Book</i> jelas, ukuran huruf pas, dan mudah dibaca.			✓	
3.	Gambar yang ditampilkan dalam <i>E-Book</i> terlihat jelas dan mendukung isi materi.				✓
4.	<i>E-Book</i> dilengkapi dengan petunjuk cara penggunaan yang mudah dipahami.				✓
Materi					
5.	Materi yang ada dalam <i>E-Book</i> mudah dipahami siswa kelas IV.			✓	
6.	Penjelasan materi dalam <i>E-Book</i> disajikan dengan bahasa yang jelas.				✓
7.	Materi dalam <i>E-Book</i> membuat saya lebih bersemangat dan tertarik untuk belajar				✓
Evaluasi					
8.	Soal evaluasi dalam <i>E-Book</i> memiliki petunjuk pengerjaan yang jelas.			✓	
9.	Soal evaluasi yang ada dalam <i>E-Book</i> sesuai dengan materi yang dipelajari.			✓	
10.	Bahasa dalam soal evaluasi mudah dipahami dan sesuai dengan tingkat siswa kelas IV.				✓

Lampiran 42 Pretest Minat Belajar

2

LEMBAR TES EFEKTIVITAS MINAT BELAJAR**A. Identitas**

Nama Siswa : nikomang intan peramesuari
Kelas : UB

B. Petunjuk Pengerjaan

- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 - 4 = Sangat Sesuai
 - 3 = Sesuai
 - 2 = Tidak Sesuai
 - 1 = Sangat Tidak Sesuai
- Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.

C. Tabel Validitas Instrumen Tes Efektivitas Minat Belajar

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
Perasaan senang					
1.	Saya merasa senang belajar keberagaman budaya dengan menggunakan <i>E-Book</i> .	✓			
2.	Saya cepat merasa bosan saat belajar keberagaman budaya di Indonesia dengan <i>E-Book</i> .			✓	
3.	Permainan tradisional megoak-goakan dalam <i>E-Book</i> membuat pembelajaran lebih menyenangkan.	✓			
Ketertarikan					
4.	Saya lebih tertarik saat guru menerangkan materi menggunakan <i>E-Book</i> keberagaman budaya dengan permainan tradisional.	✓			
5.	Saya tertarik mempelajari keberagaman budaya daerah melalui <i>E-Book</i> .		✓		
6.	Saya lebih berminat membuka kembali <i>E-Book</i> meskipun terdapat permainan tradisional.	✓			
7.	Fitur permainan megoak-goakan dalam <i>E-Book</i> membuat saya semakin tertarik belajar tentang keberagaman budaya di Indonesia.	✓			
8.	Permainan tradisional di dalam <i>E-Book</i> dapat membuat saya tertarik untuk belajar lebih banyak.		✓		
Perhatian dan Fokus					
9.	Saya memperhatikan materi budaya dengan baik saat ada ilustrasi permainan tradisional dalam <i>E-Book</i> .	✓			
10.	Saya lebih fokus belajar budaya meskipun menggunakan media <i>E-Book</i> dengan permainan megoak-goakan di dalamnya.		✓		
11.	Video atau gambar permainan tradisional dalam <i>E-Book</i> membantu saya lebih fokus belajar.	✓			

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
12.	Saya senang memperhatikan isi budaya di <i>E-Book</i> karena permainan tradisional sangat menarik.	✓			
Keterlibatan					
13.	Saya lebih tertarik untuk bertanya atau berdiskusi setelah setelah menggunakan media <i>E-Book</i> dalam pembelajaran.	✓			
14.	Saya senang ikut berdiskusi tentang budaya meskipun menggunakan media <i>E-Book</i> dalam pembelajaran.	✓			
15.	Saya bersemangat mengikuti pembelajaran tentang keberagaman budaya dengan <i>E-Book</i> dengan permainan tradisional di dalamnya.	✓			
16.	Saya enggan terlibat pembelajaran meskipun menggunakan media <i>E-Book</i> dan permainan tradisional.			✓	
Pemahaman terhadap Materi					
17.	Saya mudah memahami materi budaya melalui <i>E-Book</i> yang menampilkan permainan tradisional megoak-goakan.	✓			
18.	Saya merasa kesulitan memahami materi budaya meskipun sudah menggunakan media berupa <i>E-Book</i> .			✓	
19.	<i>E-Book</i> keberagaman budaya yang dilengkapi permainan megoak-goakan membantu saya mengingat pelajaran dengan mudah.		✓		
20.	Permainan tradisional di dalam <i>E-Book</i> dapat membantu saya memahami budaya dengan lebih baik.		✓		

Lampiran 43 Posttest Minat Belajar

LEMBAR TES EFEKTIVITAS MINAT BELAJAR

A. Identitas

Nama Siswa : Nikomang Intan Peramesari

Kelas : VII B

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.

4 = Sangat Sesuai

3 = Sesuai

2 = Tidak Sesuai

1 = Sangat Tidak Sesuai

2. Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.

C. Tabel Validitas Instrumen Tes Efektivitas Minat Belajar

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
Perasaan senang					
1.	Saya merasa senang belajar keberagaman budaya dengan menggunakan <i>E-Book</i> .				✓
2.	Saya cepat merasa bosan saat belajar keberagaman budaya di Indonesia dengan <i>E-Book</i> .	✓			
3.	Permainan tradisional megoak-goakan dalam <i>E-Book</i> membuat pembelajaran lebih menyenangkan.			✓	
Ketertarikan					
4.	Saya lebih tertarik saat guru menerangkan materi menggunakan <i>E-Book</i> keberagaman budaya dengan permainan tradisional.			✓	
5.	Saya tertarik mempelajari keberagaman budaya daerah melalui <i>E-Book</i> .				✓
6.	Saya lebih berminat membuka kembali <i>E-Book</i> meskipun terdapat permainan tradisional.			✓	
7.	Fitur permainan megoak-goakan dalam <i>E-Book</i> membuat saya semakin tertarik belajar tentang keberagaman budaya di Indonesia.				✓
8.	Permainan tradisional di dalam <i>E-Book</i> dapat membuat saya tertarik untuk belajar lebih banyak.				✓
Perhatian dan Fokus					
9.	Saya memperhatikan materi budaya dengan baik saat ada ilustrasi permainan tradisional dalam <i>E-Book</i> .				✓
10.	Saya lebih fokus belajar budaya meskipun menggunakan media <i>E-Book</i> dengan permainan megoak-goakan di dalamnya.			✓	
11.	Video atau gambar permainan tradisional dalam <i>E-Book</i> membantu saya lebih fokus belajar.				✓

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
12.	Saya sering memperhatikan isi budaya di <i>E-Book</i> karena permainan tradisional sering menarik.				✓
Keterlibatan					
13.	Saya lebih tertarik untuk bertanya atau berdiskusi setelah setelah menggunakan media <i>E-Book</i> dalam pembelajaran.				✓
14.	Saya sering ikut berdiskusi tentang budaya meskipun menggunakan media <i>E-Book</i> dalam pembelajaran.			✓	
15.	Saya bersemangat mengikuti pembelajaran tentang keberagaman budaya dengan <i>E-Book</i> dengan permainan tradisional di dalamnya.				✓
16.	Saya enggan terlibat pembelajaran meskipun menggunakan media <i>E-Book</i> dan permainan tradisional.	✓			
Pemahaman terhadap Materi					
17.	Saya mudah memahami materi budaya melalui <i>E-Book</i> yang menampilkan permainan tradisional megoak-goakan.				✓
18.	Saya merasa kesulitan memahami materi budaya meskipun sudah menggunakan media berupa <i>E-Book</i> .		✓		
19.	<i>E-Book</i> keberagaman budaya yang dilengkapi permainan megoak-goakan membantu saya mengingat pelajaran dengan mudah.				✓
20.	Permainan tradisional di dalam <i>E-Book</i> tidak dapat membantu saya memahami budaya dengan lebih baik.				✓

Lampiran 44 Lembar Persetujuan Seminar Hasil

LEMBAR PERSETUJUAN SEMINAR HASIL PENELITIAN

Menyetujui

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198605212015041001Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198912132015042003

Lampiran 45 Analisis Uji Judges

a) Uji Validitas Instrumen

1. Instrumen Validitas Ahli Media

Uji validitas isi instrument (instrumen validitas ahli media) dilakukan bersama dua dosen pakar (*judges*). *Judges* I yaitu ibu Dr. Ketut Susiani, S.Pd., M.Pd. dan *Judges* II yaitu bapak I Wayan Ardana, M.Pd. Penilaian kedua *judges* ditabulasikan sebagai berikut.

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

Berdasarkan data tabulasi, maka dapat dihitung validitas isi instrumen ahli media sebagai berikut.

Validitas isi:

$$V = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$V = \frac{10}{0+0+0+10}$$

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

$$V = 1.00$$

Berdasarkan hasil perhitungan validitas isi instrumen ahli media dengan menggunakan rumus Gregory dapat disimpulkan bahwa validitas isi instrumen ahli media memperoleh skor 1.00, sehingga instrumen tersebut berada pada kategori **validitas isi sangat tinggi**.

2. Instrumen Validitas Ahli Materi

Uji validitas isi instrument (instrumen validitas ahli materi) dilakukan bersama dua dosen pakar (*judges*). *Judges* I yaitu ibu Dr. Ketut Susiani, S.Pd., M.Pd. dan

Judges II yaitu bapak I Wayan Ardana, M.Pd. Penilaian kedua *judges* ditabulasikan sebagai berikut.

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

Berdasarkan data tabulasi, maka dapat dihitung validitas isi instrumen ahli materi sebagai berikut.

Validitas isi:

$$V = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$V = \frac{10}{0+0+0+10}$$

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

$$V = 1.00$$

Berdasarkan hasil perhitungan validitas isi instrumen ahli materi dengan menggunakan rumus Gregory dapat disimpulkan bahwa validitas isi instrumen ahli materi memperoleh skor 1.00, sehingga instrumen tersebut berada pada kategori **validitas isi sangat tinggi**.

3. Instrumen Validitas Kepraktisan Respon Guru

Uji validitas isi instrument (instrumen validitas respon guru) dilakukan bersama dua dosen pakar (*judges*). *Judges* I yaitu ibu Dr. Ketut Susiani, S.Pd., M.Pd. dan *Judges* II yaitu bapak I Wayan Ardana, M.Pd. Penilaian kedua *judges* ditabulasikan sebagai berikut.

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

Berdasarkan data tabulasi, maka dapat dihitung validitas isi instrumen respon guru sebagai berikut.

Validitas isi:

$$V = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$V = \frac{10}{0+0+0+10}$$

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

$$V = 1,00$$

Berdasarkan hasil perhitungan validitas isi instrumen respon guru dengan menggunakan rumus Gregory dapat disimpulkan bahwa validitas isi instrumen respon guru memperoleh skor 1,00, sehingga instrumen tersebut berada pada kategori **validitas isi sangat tinggi**.

4. Instrumen Validitas Uji Perorangan dan Kelompok Kecil

Uji validitas isi instrument (instrumen validitas uji perorangan dan kelompok kecil) dilakukan bersama dua dosen pakar (*judges*). *Judges* I yaitu ibu Dr. Ketut Susiani, S.Pd., M.Pd. dan *Judges* II yaitu bapak I Wayan Ardana, M.Pd. Penilaian kedua *judges* ditabulasikan sebagai berikut.

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

Berdasarkan data tabulasi, maka dapat dihitung validitas isi instrumen uji perorangan dan kelompok kecil sebagai berikut.

Validitas isi:

$$V = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$V = \frac{10}{0+0+0+10}$$

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

$$V = 1,00$$

Berdasarkan hasil perhitungan validitas isi instrumen uji perorangan dan kelompok kecil dengan menggunakan rumus Gregory dapat disimpulkan bahwa validitas isi instrumen uji perorangan dan kelompok kecil memperoleh skor 1,00, sehingga instrumen tersebut berada pada kategori **validitas isi sangat tinggi**.

5. Instrumen Validitas Uji Efektivitas Minat Belajar

Uji validitas isi instrument (instrumen validitas uji efektivitas minat belajar) dilakukan bersama dua dosen pakar (*judges*). *Judges* I yaitu ibu Dr. Ketut Susiani, S.Pd., M.Pd. dan *Judges* II yaitu bapak I Wayan Ardana, M.Pd. Penilaian kedua *judges* ditabulasikan sebagai berikut.

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Tidak Relevan	Relevan
Judges II	Tidak relevan	-	-
	Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20

Berdasarkan data tabulasi, maka dapat dihitung validitas isi instrumen uji efektivitas minat belajar sebagai berikut.

Validitas isi:

$$V = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$V = \frac{20}{0+0+0+20}$$

$$V = \frac{20}{20}$$

$$V = 1,00$$

Lampiran 46 Analisis Uji Produk

a) Uji Validitas Produk

Media *E-Book* Bermuatan Kearifan Lokal Bali dengan Permainan Tradisional Megoak-goakan sebelum uji coba lapangan perlu adanya validasi yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan materi serta kevalidan media dari para ahli. Kevalidan media yang sudah dibuat akan dihitung memakai rumus *Mean* sebagai berikut:

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

(Sumber: Frefrianti et al., 2025)

Keterangan:

M : Skor rata-rata (Mean)

$\sum X$: Jumlah atau total dari Keseluruhan Skor

n : Jumlah atau total seluruh objek

Hasil rata-rata skor yang diperoleh, selanjutnya dikonversikan ke dalam skala 4 untuk mengetahui kriteria produk yang dikembangkan.

Rentangan Skor	Klasifikasi Predikat
$3,26 < \bar{x} \leq 4,0$	Sangat baik
$2,6 < \bar{x} \leq 3,25$	Baik
$1,76 < \bar{x} \leq 2,5$	Tidak baik
$1 < \bar{x} \leq 1,75$	Sangat tidak baik

(Sumber: Novitasari & Laili, 2023)

1. Uji Validitas Ahli Media

No	Pernyataan	Ahli I	Ahli II	Rata-Rata	Ket.
1	<i>E-Book</i> yang dikembangkan mudah dioperasikan oleh pengguna	4	4	4	Sangat Baik
2	<i>E-Book</i> mempermudah siswa memahami isi materi pembelajaran	4	4	4	Sangat Baik
3	<i>E-Book</i> mampu membangkitkan minat belajar siswa	4	3	3,5	Sangat Baik

No	Pernyataan	Ahli I	Ahli II	Rata-Rata	Ket.
4	Desain <i>E-Book</i> menarik dan membangkitkan minat belajar siswa	4	3	3,5	Sangat Baik
5	Huruf, ukuran, dan jenis tulisan dalam <i>E-Book</i> mudah dibaca oleh siswa	3	3	3	Sangat Baik
6	Susunan teks, gambar, dan elemen lainnya rapi serta memudahkan pembaca memahami isi	3	3	3	Sangat Baik
7	Panduan penggunaan <i>E-Book</i> jelas dan mudah diikuti oleh siswa	3	4	3,5	Sangat Baik
8	Semua fungsi dan fitur dalam <i>E-Book</i> mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif	4	4	4	Sangat Baik
9	Konten dalam <i>E-Book</i> sesuai dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran	4	4	4	Sangat Baik
10	Penyajian materi pada <i>E-Book</i> disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas IV	4	4	4	Sangat Baik

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

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

$$M = \frac{37+36}{2 \times 10}$$

$$M = \frac{73}{20}$$

$$= 3,65$$

Rata-rata skor yang diperoleh sebesar 3,65 sehingga secara keseluruhan, validitas media dalam *E-Book* bermuatan kearifan lokal Bali dikualifikasikan **sangat baik**.

2. Uji Validitas Ahli Materi

No	Pernyataan	Ahli I	Ahli II	Rata-Rata	Ket.
1	Materi yang disajikan dalam <i>E-Book</i> sesuai dengan capaian pembelajaran (CP).	4	4	4	Sangat Baik
2	Materi yang disajikan dalam <i>E-Book</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4	4	4	Sangat Baik
3	Materi dalam <i>E-Book</i> sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD.	4	4	4	Sangat Baik
4	Materi dalam <i>E-Book</i> sesuai dengan buku pegangan siswa.	4	4	4	Sangat Baik
5	Materi dalam <i>E-Book</i> didukung oleh media (gambar, video, ilustrasi) yang relevan.	4	4	4	Sangat Baik
6	Materi dalam <i>E-Book</i> disampaikan dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa kelas IV SD.	4	4	4	Sangat Baik
7	Materi dalam <i>E-Book</i> sesuai dengan materi pelajaran IPS kelas IV Bab 6 “Indonesiaku Kaya Budaya”	4	4	4	Sangat Baik
8	Materi yang ditampilkan dalam <i>E-Book</i> mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.	4	4	4	Sangat Baik
9	Soal evaluasi dalam <i>E-Book</i> sudah sesuai dengan materi yang dipelajari.	4	4	4	Sangat Baik
10	Soal evaluasi dalam <i>E-Book</i> sesuai dengan tingkat kognitif siswa kelas IV SD.	4	4	4	Sangat Baik

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

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

$$M = \frac{40+40}{2 \times 10}$$

$$M = \frac{80}{20}$$

$$= 4,00$$

Rata-rata skor yang diperoleh sebesar 4,00 sehingga secara keseluruhan, validitas materi dalam *E-Book* bermuatan kearifan lokal Bali dikualifikasikan **sangat baik**.

b) Uji Kepraktisan Produk

Analisis kepraktisan media *E-Book* bermuatan kearifan lokal Bali dilakukan dengan mengolah data respon guru dan siswa sehingga diperoleh rata-rata persentase. Skor yang diperoleh diubah ke dalam bentuk persentase dari respon masing-masing siswa kemudian rata-rata persentase dihitung. Uji kepraktisan dilakukan dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

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

Keterangan:

Σ : jumlah

n : jumlah seluruh item

Rata-rata persentase keseluruhan dari respon guru dan siswa untuk memperoleh satu skor yang mewakili respons siswa dengan rumus berikut:

$$P = \frac{F}{N}$$

(Sumber: Pamela, 2024)

Keterangan:

F: Jumlah keseluruhan skor responden

N: banyak subjek

Kriteria yang ditetapkan untuk memberikan makna dan keputusan yaitu terdapat pada tabel.

Tingkat pencapaian %	Kualifikasi
90% - 100 %	Sangat Praktis
75% - 89%	Praktis
65% - 74%	Cukup Praktis
55% - 64%	Kurang Praktis
1% - 54%	Sangat Tidak Praktis

(Sumber: Af'idah et al., 2023)

1. Uji Respon Guru

No	Pernyataan	Praktisi I	Praktisi II
1	<i>E-Book</i> terdapat petunjuk cara penggunaan yang jelas.	4	4

No	Pernyataan	Praktisi I	Praktisi II
2	Desain <i>E-Book</i> menarik dan mampu membangkitkan minat belajar siswa.	4	4
3	Materi dalam <i>E-Book</i> bermuatan kearifan lokal Bali mudah dipahami.	3	4
4	Kesesuaian antara materi dalam <i>E-Book</i> dengan tujuan pembelajaran.	4	4
5	Materi yang disajikan dalam <i>E-Book</i> menarik (gambar/ilustrasi/media interaktif).	4	4
6	<i>E-Book</i> mudah diakses kapan saja dan di mana saja.	4	4
7	<i>E-Book</i> membantu guru menyampaikan materi dengan lebih mudah.	4	4
8	<i>E-Book</i> mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.	4	4
9	<i>E-Book</i> mampu meningkatkan minat belajar siswa.	4	4
10	<i>E-Book</i> membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa.	4	4
Jumlah		39	40
Skor Maksimal		40	40

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

$$\begin{aligned} \text{Persentase 1} &= \frac{39}{40} \times 100\% \\ &= 97,5\% \end{aligned}$$

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

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

$$\text{Persentase} = \frac{(97,5\% + 100\%)}{2} = 98,75\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan data tabel di atas diperoleh bahwa hasil kepraktisan guru sebesar 98,75%. Kemudian berdasarkan pedoman skor kriteria tingkat kepraktisan skala 5, penilaian kepraktisan media diperoleh hasil penelitian berada pada kriteria tingkat skor 90% - 100% dengan kualifikasi predikat **sangat praktis**

2. Uji Perorangan

No	Pernyataan	Responden		
		I	II	III
1	Tampilan <i>E-Book</i> bermuatan kearifan lokal Bali edukatif dan sangat menarik.	4	4	4
2	Tulisan dalam <i>E-Book</i> jelas, ukuran huruf pas, dan mudah dibaca.	4	4	4
3	Gambar yang ditampilkan dalam <i>E-Book</i> terlihat jelas dan mendukung isi materi.	4	3	4
4	<i>E-Book</i> dilengkapi dengan petunjuk cara penggunaan yang mudah dipahami.	3	4	3
5	Materi yang ada dalam <i>E-Book</i> mudah dipahami siswa kelas IV.	4	4	4
6	Penjelasan materi dalam <i>E-Book</i> disajikan dengan bahasa yang jelas.	4	4	3
7	Materi dalam <i>E-Book</i> membuat saya lebih bersemangat dan tertarik untuk belajar	4	4	4
8	Soal evaluasi dalam <i>E-Book</i> memiliki petunjuk pengerjaan yang jelas.	3	4	3
9	Soal evaluasi yang ada dalam <i>E-Book</i> sesuai dengan materi yang dipelajari.	4	3	4
10	Bahasa dalam soal evaluasi mudah dipahami dan sesuai dengan tingkat siswa kelas IV.	4	4	4
Jumlah		38	38	37
Skor Maksimal		40	40	40

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

$$\begin{aligned} \text{Persentase 1} &= \frac{38}{40} \times 100\% \\ &= 95\% \end{aligned}$$

$$\text{Persentase 2} = \frac{38}{40} \times 100\%$$

$$=95\%$$

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

$$=92,5\%$$

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

$$\text{Persentase} = \frac{(95\%+95\%+92,5\%)}{2} = 94,17\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan data tabel di atas diperoleh bahwa hasil kepraktisan uji perorangan sebesar 94,17%. Kemudian berdasarkan pedoman skor kriteria tingkat kepraktisan skala 5, penilaian kepraktisan media diperoleh hasil penelitian berada pada kriteria tingkat skor 90% - 100% dengan kualifikasi predikat **sangat praktis**.

3. Uji Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Responden								
		I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX
1	Tampilan <i>E-Book</i> bermuatan kearifan lokal Bali edukatif dan sangat menarik.	4	4	3	3	4	3	4	3	4
2	Tulisan dalam <i>E-Book</i> jelas, ukuran huruf pas, dan mudah dibaca.	4	3	4	3	4	4	4	4	4
3	Gambar yang ditampilkan dalam <i>E-Book</i> terlihat jelas dan mendukung isi materi.	4	4	4	4	4	4	3	3	4
4	<i>E-Book</i> dilengkapi dengan petunjuk cara penggunaan yang mudah dipahami.	4	4	4	4	4	4	3	4	4
5	Materi yang ada dalam <i>E-Book</i> mudah dipahami siswa kelas IV.	4	3	4	4	4	4	4	4	3

No	Pernyataan	Responden								
		I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX
6	Penjelasan materi dalam <i>E-Book</i> disajikan dengan bahasa yang jelas.	4	4	4	4	4	3	4	4	4
7	Materi dalam <i>E-Book</i> membuat saya lebih bersemangat dan tertarik untuk belajar	3	4	4	4	4	4	4	4	4
8	Soal evaluasi dalam <i>E-Book</i> memiliki petunjuk pengerjaan yang jelas.	4	3	4	4	4	4	4	4	4
9	Soal evaluasi yang ada dalam <i>E-Book</i> sesuai dengan materi yang dipelajari.	3	3	4	4	3	4	4	4	4
10	Bahasa dalam soal evaluasi mudah dipahami dan sesuai dengan tingkat siswa kelas IV.	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Jumlah		38	36	39	38	39	38	38	38	39
Skor Maksimal		40	40	40	40	40	40	40	40	40

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

$$\begin{aligned} \text{Persentase 1} &= \frac{38}{40} \times 100\% \\ &= 95\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Persentase 2} &= \frac{36}{40} \times 100\% \\ &= 90\% \end{aligned}$$

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

$$\begin{aligned} \text{Persentase 4} &= \frac{38}{40} \times 100\% \\ &= 95\% \end{aligned}$$

$$\text{Persentase 5} = \frac{39}{40} \times 100\%$$

$$= 98\%$$

$$\text{Persentase 6} = \frac{38}{40} \times 100\%$$

$$= 95\%$$

$$\text{Persentase 7} = \frac{38}{40} \times 100\%$$

$$= 95\%$$

$$\text{Persentase 8} = \frac{38}{40} \times 100\%$$

$$= 95\%$$

$$\text{Persentase 2} = \frac{39}{40} \times 100\%$$

$$= 98\%$$

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

$$\text{Persentase} = \frac{(95\%+90\%+98\%+95\%+98\%+95\%+95\%+95\%+98\%)}{2} = 95\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan data tabel di atas diperoleh bahwa hasil kepraktisan uji kelompok kecil sebesar 95%. Kemudian berdasarkan pedoman skor kriteria tingkat kepraktisan skala 5, penilaian kepraktisan media diperoleh hasil penelitian berada pada kriteria tingkat skor 90% - 100% dengan kualifikasi predikat **sangat praktis**.

c) Uji Efektivitas Produk

1. Nilai Pretest dan Posttest

Peningkatan skor pretest dan posttest dihitung dengan perhitungan N- Gain. N-Gain digunakan untuk mengukur selisih antara nilai pretest dengan nilai posttest. Peningkatan kompetensi yang terjadi sebelum dan sesudah pembelajaran dihitung dengan rumus g faktor (N-Gain) sebagai berikut.

$$Ngain = \frac{S_{posttest} - S_{pretest}}{S_{maks} - S_{pretest}}$$

c)

(Sumber: Purnamawanti & Herawati, 2023)

Keterangan:

 $S_{posttest}$ = Skor Posttest $S_{pretest}$ = Skor Pretest S_{maks} = Skor Maksimal

Berdasarkan hasil perhitungan yang didapat, kriteria keefektivan *E-Book* bermuatan Kearifan Bali dengan Permainan Tradisional Megoak-goakan dikembangkan ditetapkan dengan sebagai berikut

Indeks Gain	Kriteria
$(g) \geq 0,70$	Efektif
$0,30 \leq (g) < 0,70$	Cukup Efektif
$(g) < 0,30$	Kurang Efektif

(Sumber: Hidayat et al., 2023)

1) Nilai Pretest

No	Nama Responden	Jumlah Nilai	No	Nama Responden	Jumlah Nilai
1	R1	29	15	R15	31
2	R2	31	16	R16	33
3	R3	31	17	R17	33
4	R4	31	18	R18	34
5	R5	31	19	R19	30
6	R6	30	20	R20	36
7	R7	31	21	R21	33
8	R8	32	22	R22	35
9	R9	33	23	R23	34

No	Nama Responden	Jumlah Nilai	No	Nama Responden	Jumlah Nilai
10	R10	34	24	R24	33
11	R11	29	25	R25	35
12	R12	30	26	R26	34
13	R13	34	27	R27	33
14	R14	35	28	R28	38

2) Nilai Posttest

No	Nama Responden	Jumlah Nilai	No	Nama Responden	Jumlah Nilai
1	R1	69	15	R15	66
2	R2	67	16	R16	68
3	R3	68	17	R17	68
4	R4	66	18	R18	67
5	R5	68	19	R19	68
6	R6	67	20	R20	68
7	R7	66	21	R21	66
8	R8	65	22	R22	67
9	R9	69	23	R23	68
10	R10	68	24	R24	67
11	R11	66	25	R25	69
12	R12	66	26	R26	69
13	R13	69	27	R27	69
14	R14	69	28	R28	68

Efektivitas peningkatan minat belajar siswa diukur menggunakan rumus N-Gain yang dihitung berdasarkan selisih skor *pretest* dan *posttest*. Adapun data hasil N-Gain minat belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar disajikan sebagai berikut.

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
N_Gain	28	.69	.78	.7369	.02322
Valid N (listwise)	28				

Hasil analisis N-Gain menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,7369 dengan nilai minimum 0,69 dan maksimum 0,78. Berdasarkan kriteria N-Gain penilaian efektivitas media diperoleh hasil penelitian berada pada indeks gain

$g \geq 0,70$ dimana skor tersebut berada pada kategori **efektif**, yang menunjukkan bahwa *E-Book* bermuatan kearifan lokal Bali dengan permainan tradisional megoak-goakan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

2. Uji Prasyarat

Dalam penelitian ini, pengujian prasyarat analisis yang dilakukan meliputi uji normalitas dan uji homogenitas data.

1) Uji Normalitas

Dalam penelitian ini, pengujian prasyarat analisis yang dilakukan meliputi uji normalitas data. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data minat belajar siswa yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* mengikuti distribusi normal. Adapun hasil uji normalitas data disajikan sebagai berikut.

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.160	28	.063	.957	28	.289
Posttest	.222	28	.001	.886	28	.006

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan uji Shapiro–Wilk, diperoleh nilai signifikansi data *pretest* sebesar 0,289 dan data *posttest* sebesar 0,006. Nilai signifikansi data *pretest* lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* berdistribusi normal. Sementara itu, nilai signifikansi data *posttest* lebih kecil dari 0,05, yang menunjukkan bahwa data *posttest* tidak berdistribusi normal. Dengan demikian pengujian perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran dilakukan menggunakan uji statistik nonparametrik, yaitu *Wilcoxon Signed Rank Test*.

2) Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dilakukan dengan bantuan *software IBM SPSS Statistics 27 for Windows* untuk meningkatkan ketepatan dan efisiensi perhitungan. Adapun hasil uji homogenitas data disajikan sebagai berikut.

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Minat Belajar	Based on Mean	9.362	1	54	.003
	Based on Median	6.842	1	54	.012
	Based on Median and with adjusted df	6.842	1	45.108	.012
	Based on trimmed mean	9.838	1	54	.003

Berdasarkan hasil uji homogenitas data yang telah dilakukan, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,003. Dikarenakan nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data memiliki varians yang **tidak homogen**.

3. Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil uji prasyarat, diketahui bahwa data *posttest* tidak berdistribusi normal, sehingga pengujian hipotesis tidak dapat menggunakan uji statistik parametrik. Oleh karena itu, uji hipotesis dilakukan menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* sebagai uji statistik nonparametrik untuk sampel berpasangan. Adapun hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test Minat Belajar Siswa dapat dilihat sebagai berikut

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	28 ^b	14.50	406.00
	Ties	0 ^c		
	Total	28		

a. Posttest < Pretest

b. Posttest > Pretest

c. Posttest = Pretest

Berdasarkan tabel *Ranks*, diketahui bahwa seluruh responden sebanyak 28 siswa berada pada kelompok *positive ranks*, yang menunjukkan bahwa nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest*

Test Statistics^a

	Posttest - Pretest
Z	-4.638 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	<,001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

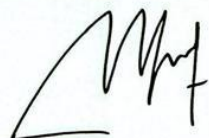
Selanjutnya, berdasarkan hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test pada tabel 4.20 diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001, < 0,05, yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan *E-Book*. Dengan demikian, H₀ ditolak dan H₁ diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa kelas IV sebelum dan setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *E-Book* bermuatan kearifan lokal Bali dengan permainan tradisional Megoak-goakan.

Lampiran 47 Lembar Persetujuan Ujian Skripsi

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Menyetujui

Pembimbing I,

Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198605212015041001

Pembimbing II,

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

Lampiran 48 Dokumentasi



Dokumentasi bersama ahli media



Dokumentasi bersama ahli materi



Dokumentasi bersama ahli materi



Dokumentasi uji kepraktisan respon guru



Dokumentasi pemberian pretest



Dokumentasi uji kelompok kecil



Dokumentasi uji kepraktisan respon guru



Dokumentasi implementasi media *E-Book*



Dokumentasi implementasi media
E-Book



Dokumentasi implementasi media
E-Book



Dokumentasi implementasi media
E-Book



Dokumentasi implementasi media
E-Book



Dokumentasi uji perorangan



Dokumentasi pemberian posttest



Dokumentasi proses pembelajaran



Dokumentasi bersama siswa

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Ni Kade Kesya Karmanita Iswari, lahir di Karangasem pada tanggal 27 Oktober 2003. Penulis merupakan anak kedua dari pasangan Bapak I Nengah Sumerta dan Ibu Ni Wayan Karianingsih. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Saat ini penulis beralamat di Br. Dinas Bugbug Kelod, Desa Bugbug, Kecamatan Karangasem, Kabupaten Karangasem, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan Pendidikan Dasar di SD Negeri 2 Bugbug dan lulus pada tahun 2016. Kemudian, penulis melanjutkan Pendidikan di SMP Negeri 2 Amlapura dan lulus pada tahun 2019. Pada tahun 2022, penulis menyelesaikan Pendidikan di SMAS PGRI 1 Amlapura dengan jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan S1 dengan jurusan Pendidikan Dasar, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha. Penulis telah menyelesaikan skripsi pada semester genap tahun 2026, dengan judul "Pengembangan E-Book Bermuatan Kearifan Lokal Bali dengan Permainan Tradisional Megoak-Goakan untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV". Mulai dari tahun 2022 sampai dengan penulisan skripsi ini, penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha.