


LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat pengantar observasi



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 : 3866/UN48.10.6/LT/2024 Singaraja, 14 Maret 2025
Lampiran : -
Hal : Observasi Awal


Yth.
Kepala Sekolah SD No 6 Kapal
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 Putu Dina Mas Agustini
NIM : 2211031628
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

-
Ketua Jurusan

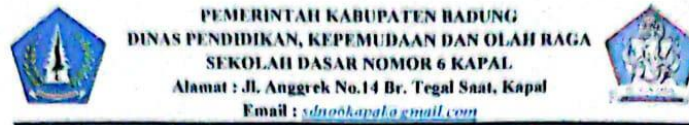


Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198408202012121004

 <http://fip.undiksha.ac.id>  Fakultas Ilmu Pendidikan  [fipundiksha](https://www.instagram.com/fipundiksha)  FIP Undiksha  0877 8811 6905

1/1

Lampiran 2 Surat keterangan melaksanakan penelitian

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 421.2/02.b/SD6KPL/2026

Lampiran : -

Perihal : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SD No. 6 Kapal,

Nama : Ni Luh Suwastri, S.Pd.SD
 NIP : 197009102007012028
 Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dibawah ini :

Nama : Ni Putu Dina Mas Agustini
 NIM : 2211031628
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Judul Skripsi : Pengembangan Media PPT Interaktif Berbasis *Gamifikasi* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Teks Narasi Bahasa Indonesia Kelas IV SD N 6 Kapal

Memang benar telah melaksanakan pengumpulan data di SD No 6 Kapal sehubungan dengan penelitian skripsi yang sedang dilakukan pada tanggal, 19 Januari 2026.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Lampiran 3 Surat pengantar validasi 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 : 16473/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 Putu Dina Mas Agustini
NIM : 2211031628
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 4 Uji Instrumen Desain Intruksional Judges 1

LEMBAR UJI JUDGES INSTRUMEN VALIDASI ABIL DESAIN INSTRUKSIONAL PENINGKATAN MEDIA PPT INTERAKTIF BERBASIS GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN TEKNIK BAHASA INDONESIA KELAS IV SD N 8 KAPAL

A. Petunjuk

1. Diberikan Diapik/Be memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Diberikan Diapik/Be mengisi kolom catatan apabila memiliki masalah atau saran.

B. Penilaian

No	Indikator	Kelemahan	
		Belasan	Lidah Belasan
1	Kemampuan tujuan pembelajaran pada media PowerPoint interaktif diarahkan secara jelas	✓	
2	Kemampuan tujuan pembelajaran mudah dipahami oleh guru dan siswa.	✓	
3	Kemampuan tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang ada.	✓	
4	Kemampuan tujuan pembelajaran dengan bentuk visual yang dapat dipahami.	✓	
Strategi			
5	Kemampuan penyampaian materi menggunakan taburan atau media pembelajaran yang efektif.	✓	
6	Kemampuan penyampaian materi menggunakan metode yang sesuai dengan karakteristik siswa.	✓	
7	Kemampuan tampilan visual pada media menarik perhatian siswa.	✓	
8	Kemampuan tampilan visual membantu pemahaman siswa terhadap isi materi.	✓	

Kelemahan:
Diberikan hasil evaluasi yang Diapik/Be berikan, bahwa instrumen Pengembangan Media PPT Interaktif Berbasis Gambar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD N 8 Kapal dinyatakan :

Berkelompok yang menilai instrumen judges

Kelemahan:
Diberikan hasil evaluasi yang Diapik/Be berikan, bahwa instrumen Pengembangan Media PPT Interaktif Berbasis Gambar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD N 8 Kapal dinyatakan :

(Silakan beri tanda (✓) pada pernyataan dibawah ini)

1	Valid digunakan di lapangan untuk keperluan resmi	✓
2	Valid digunakan di lapangan dengan alasan resmi	✓
3	Tidak valid digunakan di lapangan	

Demasa, 2 September 2023
Validator
Prof. Dr. Maria Genti Rini Kalsubarna, M.Pd.
NIP. 1959031198032001

Lampiran 5 Uji Instrumen Desain Intruksional Judges 2

LEMBAR UJI JUDGES INSTRUMEN VALIDASI ABIL DESAIN INSTRUKSIONAL PENINGKATAN MEDIA PPT INTERAKTIF BERBASIS GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN TEKNIK BAHASA INDONESIA KELAS IV SD N 8 KAPAL

A. Petunjuk

1. Diberikan Diapik/Be memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Diberikan Diapik/Be mengisi kolom catatan apabila memiliki masalah atau saran.

B. Penilaian

No	Indikator	Kelemahan	
		Belasan	Lidah Belasan
1	Kemampuan tujuan pembelajaran pada media PowerPoint interaktif diarahkan secara jelas	✓	
2	Kemampuan tujuan pembelajaran mudah dipahami oleh guru dan siswa.	✓	
3	Kemampuan tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang ada.	✓	
4	Kemampuan tujuan pembelajaran dengan bentuk visual yang dapat dipahami.	✓	
Strategi			
5	Kemampuan penyampaian materi menggunakan taburan atau media pembelajaran yang efektif.	✓	
6	Kemampuan penyampaian materi menggunakan metode yang sesuai dengan karakteristik siswa.	✓	
7	Kemampuan tampilan visual pada media menarik perhatian siswa.	✓	
8	Kemampuan tampilan visual membantu pemahaman siswa terhadap isi materi.	✓	

Kelemahan:
Diberikan hasil evaluasi yang Diapik/Be berikan, bahwa instrumen Pengembangkan Media PPT Interaktif Berbasis Gambar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD N 8 Kapal dinyatakan :

Berkelompok yang menilai instrumen judges

Kelemahan:
Diberikan hasil evaluasi yang Diapik/Be berikan, bahwa instrumen Pengembangkan Media PPT Interaktif Berbasis Gambar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD N 8 Kapal dinyatakan :

(Silakan beri tanda (✓) pada pernyataan dibawah ini)

1	Valid digunakan di lapangan untuk keperluan resmi	✓
2	Valid digunakan di lapangan dengan alasan resmi	✓
3	Tidak valid digunakan di lapangan	

Demasa, 2 September 2023
Validator
Chandika, M.Pd
NIP. 1959031198032001

Lampiran 6 Uji Instrumen Isi/Materi Judges 1

LEMBAR UJI JUDGES INSTRUMEN VALIDASI ABIL DESAIN INSTRUKSIONAL PENINGKATAN MEDIA PPT INTERAKTIF BERBASIS GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN TEKNIK BAHASA INDONESIA KELAS IV SD N 8 KAPAL

A. Petunjuk

1. Diberikan Diapik/Be memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Diberikan Diapik/Be mengisi kolom catatan apabila memiliki masalah atau saran.

B. Penilaian

No	Indikator	Kelemahan	
		Belasan	Lidah Belasan
Konten			
1	Kemampuan materi dengan tujuan pembelajaran	✓	
2	Kemampuan materi dengan indikator pembelajaran	✓	
3	Kemampuan materi dengan jenis pembelajaran	✓	
Metode			
4	Kemampuan materi	✓	
5	Kemampuan materi	✓	
6	Kemampuan materi	✓	
7	Kemampuan materi	✓	
8	Kemampuan materi dengan karakteristik siswa kelas	✓	
9	Kemampuan materi dibidang dengan media yang ada	✓	
10	Kemampuan penyampaian materi menggunakan metode yang efektif	✓	
11	Kemampuan penyampaian materi menggunakan metode yang sesuai dengan karakteristik siswa	✓	
Karakteristik			
12	Kemampuan penyampaian bahasa yang tepat dan lugas	✓	
13	Kemampuan bahasa yang digunakan disesuaikan dengan karakteristik siswa	✓	
Kelemahan			
14	Kemampuan nilai dengan tujuan pembelajaran	✓	

Kelemahan:
Diberikan hasil evaluasi yang Diapik/Be berikan, bahwa instrumen Pengembangkan Media PPT Interaktif Berbasis Gambar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD N 8 Kapal dinyatakan :

Berkelompok yang menilai instrumen judges

Kelemahan:
Diberikan hasil evaluasi yang Diapik/Be berikan, bahwa instrumen Pengembangkan Media PPT Interaktif Berbasis Gambar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD N 8 Kapal dinyatakan :

(Silakan beri tanda (✓) pada pernyataan dibawah ini)

1	Valid digunakan di lapangan untuk keperluan resmi	
2	Valid digunakan di lapangan dengan alasan resmi	
3	Tidak valid digunakan di lapangan	

Demasa, 2 September 2023
Validator
Prof. Dr. Maria Genti Rini Kalsubarna, M.Pd.
NIP. 1959031198032001

Lampiran 7 Uji Instrumen Isi/Materi Judges 2

LEMBAR UJI INSTRUMEN VALIDASI AHLI ISI
PENGEMBANGAN MEDIA PPT INTERAKTIF BERBASIS GAMBAR DAN
TEXT MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM
PEMBELAJARAN TEKSA NARASI BAHASA INDONESIA KELAS IV
SD N 4 KAPAL

A. Petunjuk

1. Ditunjukkan Bapak/Ibu memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Ditunjukkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masukan atau saran.

B. Penilaian

No	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
Kerukunan			
1	Kerukunan materi dengan layout pembelajaran	✓	
2	Kerukunan materi dengan indikator pembelajaran	✓	
3	Kerukunan materi dengan layout pembelajaran	✓	
Materi			
4	Kelengkapan isi materi	✓	
5	Kelengkapan materi	✓	
6	Keterampilan materi	✓	
7	Kerukunan materi dengan karakteristik peserta didik	✓	
8	Kerukunan materi dengan dengan media yang tepat	✓	
9	Kerukunan penyajian materi mudah dipahami	✓	
10	Kerukunan konsep yang disajikan dapat digolongkan dengan baik	✓	
Kebaruan			
11	Kerukunan penggunaan bahasa yang tepat dan lugas	✓	
12	Kerukunan bahasa yang digunakan disesuaikan dengan karakteristik siswa	✓	
Evaluasi			
13	Kerukunan soal dengan tujuan pembelajaran	✓	

11	Kerukunan soal dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran	✓	
----	---	---	--

Komentar/Saran

Bapak/ Ibu mampu dipahami siswa terkait pemahaman teks narasi, soal evaluasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Kesimpulan:

Berdasarkan hasil evaluasi yang Bapak/Ibu berikan, bahwa instrumen Pengembangan Media PPT Interaktif Berbasis Gambar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD N 4 Kapal dinyatakan:

(Silahkan beri tanda (✓) pada pernyataan dibawah ini)

1	Valid digunakan di lapangan tanpa adanya revisi	✓
2	Valid digunakan di lapangan dengan adanya revisi	
3	Tidak valid digunakan di lapangan	

Dipusat, 2 September 2025
 Validator
Chindya
 Chindya, M.Pd
 NIP.199160172024212002

Lampiran 8 Uji Instrumen Media Pembelajaran Judges 1

LEMBAR UJI INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA
PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN MEDIA PPT INTERAKTIF
BERBASIS GAMBAR DAN TEXT MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN TEKSA NARASI
BAHASA INDONESIA KELAS IV SD N 4 KAPAL

A. Petunjuk

1. Ditunjukkan Bapak/Ibu memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Ditunjukkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masukan atau saran.

B. Penilaian

No	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
Tampilan			
1	Kerukunan tampilan media Powerpoint menarik perhatian peserta didik	✓	
2	Kerukunan elemen visual seperti ikon, huruf, dan latar belakang	✓	
3	Kerukunan elemen visual seperti ikon, huruf, dan latar belakang	✓	
4	Kerukunan kejelasan dan keterbacaan teks dalam slide	✓	
5	Kerukunan penggunaan font, huruf, ukuran, dan spasi	✓	
6	Kerukunan kombinasi warna yang harmonis dan menarik	✓	
7	Kerukunan penyajian materi grafis dan foto sesuai prinsip desain	✓	
8	Kerukunan kelengkapan narasi audio (jika digunakan)	✓	
Penggunaan			
9	Kerukunan media ditunjukkan dengan kemudahan penggunaannya oleh siswa secara mandiri	✓	
10	Kerukunan media dapat digunakan berulang kali tanpa kendala	✓	

11	Kerukunan pemilihan penggunaan terdapat dengan baik	✓	
12	Kerukunan fungsi tombol interaktif belajar dengan baik	✓	

Komentar/Saran

Berkaitan dengan materi pembelajaran.

Kesimpulan:

Berdasarkan hasil evaluasi yang Bapak/Ibu berikan, bahwa instrumen Pengembangan Media PPT Interaktif Berbasis Gambar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD N 4 Kapal dinyatakan:

(Silahkan beri tanda (✓) pada pernyataan dibawah ini)

1	Valid digunakan di lapangan tanpa adanya revisi	✓
2	Valid digunakan di lapangan dengan adanya revisi	
3	Tidak valid digunakan di lapangan	

Dipusat, 2 September 2025
 Validator
Prof. Dr. Maria Geni Rini Khotimati, M.Pd
 Prof. Dr. Maria Geni Rini Khotimati, M.Pd
 NIP.190821198302005

Lampiran 9 Uji Instrumen Media Pembelajaran Judges 2

LEMBAR UJI INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA
PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN MEDIA PPT INTERAKTIF
BERBASIS GAMBAR DAN TEXT MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN TEKSA NARASI
BAHASA INDONESIA KELAS IV SD N 4 KAPAL

A. Petunjuk

1. Ditunjukkan Bapak/Ibu memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Ditunjukkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masukan atau saran.

B. Penilaian

No	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
Tampilan			
1	Kerukunan tampilan media Powerpoint menarik perhatian peserta didik	✓	
2	Kerukunan elemen visual seperti ikon, huruf, dan latar belakang	✓	
3	Kerukunan elemen visual seperti ikon, huruf, dan latar belakang	✓	
4	Kerukunan kejelasan dan keterbacaan teks dalam slide	✓	
5	Kerukunan penggunaan font, huruf, ukuran, dan spasi	✓	
6	Kerukunan kombinasi warna yang harmonis dan menarik	✓	
7	Kerukunan penyajian materi grafis dan foto sesuai prinsip desain	✓	
8	Kerukunan kelengkapan narasi audio (jika digunakan)	✓	
Penggunaan			
9	Kerukunan media ditunjukkan dengan kemudahan penggunaannya oleh siswa secara mandiri	✓	
10	Kerukunan media dapat digunakan berulang kali tanpa kendala	✓	

11	Kerukunan pemilihan penggunaan terdapat dengan baik	✓	
12	Kerukunan fungsi tombol interaktif belajar dengan baik	✓	

Komentar/Saran

Antara sesuai dengan topik cerita, teks cerita pada media menggunakan terdapat latar narasi, media mudah digunakan oleh peserta didik.

Kesimpulan:

Berdasarkan hasil evaluasi yang Bapak/Ibu berikan, bahwa instrumen Pengembangan Media PPT Interaktif Berbasis Gambar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD N 4 Kapal dinyatakan:

(Silahkan beri tanda (✓) pada pernyataan dibawah ini)

1	Valid digunakan di lapangan tanpa adanya revisi	✓
2	Valid digunakan di lapangan dengan adanya revisi	
3	Tidak valid digunakan di lapangan	

Dipusat, 2 September 2025
 Validator
Chindya
 Chindya, M.Pd
 NIP.199160172024212002

Lampiran 10 Uji Instrumen Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil Judges 1

LEMBAR UJI INSTRUMEN VALIDASI AHLI UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL PENYANGGUKAN MEDIA PPT INTERAKTIF BERBASIS GAMBAR/ILUSTRASI, MENUNJUKKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SD N 6 KAPAL

A. Petunjuk

- Distribusikan Rapak/Be ke masing-masing kelas (7) pada setiap hari pertemuan sesuai petunjuk yang diberikan.
- Dianalisis Rapak/Be yang telah dikoreksi apakah memiliki masalah dan saran.

B. Penilaian

No	Indikator	Berkas	Tidak Berkas
Pembelajaran			
1	Kemampuan media pembelajaran media pembelajaran multimedia menarik siswa dalam memahami isi materi	✓	
2	Kemampuan media menyajikan siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran	✓	
3	Kemampuan media menyajikan keragaman siswa untuk belajar secara mandiri	✓	
4	Kemampuan media menyajikan siswa memahami struktur teks yang disajikan	✓	
5	Kemampuan media menyajikan siswa memahami struktur teks yang disajikan	✓	
6	Kemampuan media menyajikan siswa memahami struktur teks yang disajikan	✓	
Materi			
7	Kemampuan materi dengan menggunakan teks kelas IV SD	✓	
8	Kemampuan materi dengan menggunakan pembelajaran siswa	✓	
9	Kemampuan materi untuk mendukung pembelajaran siswa dalam isi materi	✓	

Komentar/Saran

Berkas dan yg menjadi kegunaan judge

Kesimpulan:
Berdasarkan hasil evaluasi yang Rapak/Be berikut, bahwa instrumen Pengujian Media PPT Interaktif Berbasis Gambar/Ilustrasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD N 6 Kapal dinyatakan:

C. Penilaian Ahli

(Silahkan beri tanda (✓) pada pernyataan dibawah ini)

1	Valid digunakan di lapangan untuk ahli materi	✓
2	Valid digunakan di lapangan untuk ahli teori	✓
3	Tidak valid digunakan di lapangan	

Desain: 2 September 2023
Validator: Prof. Dr. Murni Gresi Rini Kristiastuti, M.Pd.
NIP. 1959021198303003

Lampiran 11 Uji Instrumen Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil Judges 2

LEMBAR UJI INSTRUMEN VALIDASI AHLI UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL PENYANGGUKAN MEDIA PPT INTERAKTIF BERBASIS GAMBAR/ILUSTRASI, MENUNJUKKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SD N 6 KAPAL

A. Petunjuk

- Distribusikan Rapak/Be ke masing-masing kelas (7) pada setiap hari pertemuan sesuai petunjuk yang diberikan.
- Dianalisis Rapak/Be yang telah dikoreksi apakah memiliki masalah dan saran.

B. Penilaian

No	Indikator	Berkas	Tidak Berkas
Pembelajaran			
1	Kemampuan media pembelajaran media pembelajaran multimedia menarik siswa dalam memahami isi materi	✓	
2	Kemampuan media menyajikan siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran	✓	
3	Kemampuan media menyajikan keragaman siswa untuk belajar secara mandiri	✓	
4	Kemampuan media menyajikan siswa memahami struktur teks yang disajikan	✓	
5	Kemampuan media menyajikan siswa memahami struktur teks yang disajikan	✓	
6	Kemampuan media menyajikan siswa memahami struktur teks yang disajikan	✓	
Materi			
7	Kemampuan materi dengan menggunakan teks kelas IV SD	✓	
8	Kemampuan materi dengan menggunakan pembelajaran siswa	✓	
9	Kemampuan materi untuk mendukung pembelajaran siswa dalam isi materi	✓	

Komentar/Saran

Media yang menggunakan gambar dan gambar bisa diganti. Media yang menggunakan gambar siswa akan lebih tertarik untuk belajar.

Kesimpulan:
Berdasarkan hasil evaluasi yang Rapak/Be berikut, bahwa instrumen Pengujian Media PPT Interaktif Berbasis Gambar/Ilustrasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD N 6 Kapal dinyatakan:

C. Penilaian Ahli

(Silahkan beri tanda (✓) pada pernyataan dibawah ini)

1	Valid digunakan di lapangan untuk ahli materi	✓
2	Valid digunakan di lapangan untuk ahli teori	✓
3	Tidak valid digunakan di lapangan	

Desain: 3 September 2023
Validator: Chandra, M.Pd.
NIP. 1959021198303003

Lampiran 12 Uji Instrumen Uji Kuesioner Motivasi Belajar Siswa Judges 1

LEMBAR UJI INSTRUMEN VALIDASI AHLI UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL PENYANGGUKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SD N 6 KAPAL

A. Petunjuk

- Distribusikan Rapak/Be ke masing-masing kelas (7) pada setiap hari pertemuan sesuai petunjuk yang diberikan.
- Distribusikan Rapak/Be yang telah dikoreksi apakah memiliki masalah dan saran.

B. Penilaian

No	Indikator	Berkas	Tidak Berkas
Dimensi (Instruksi)			
1	Kemampuan penyajian instruksi yang jelas dan mudah dipahami	✓	
2	Kemampuan penyajian instruksi yang jelas dan mudah dipahami	✓	
3	Kemampuan penyajian instruksi yang jelas dan mudah dipahami	✓	
Kemampuan (Instruksi)			
4	Kemampuan penyajian instruksi yang jelas dan mudah dipahami	✓	
5	Kemampuan penyajian instruksi yang jelas dan mudah dipahami	✓	
6	Kemampuan penyajian instruksi yang jelas dan mudah dipahami	✓	

Komentar/Saran

Berkas dan yg menjadi kegunaan judge

Kesimpulan:
Berdasarkan hasil evaluasi yang Rapak/Be berikut, bahwa instrumen Pengujian Media PPT Interaktif Berbasis Gambar/Ilustrasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD N 6 Kapal dinyatakan:

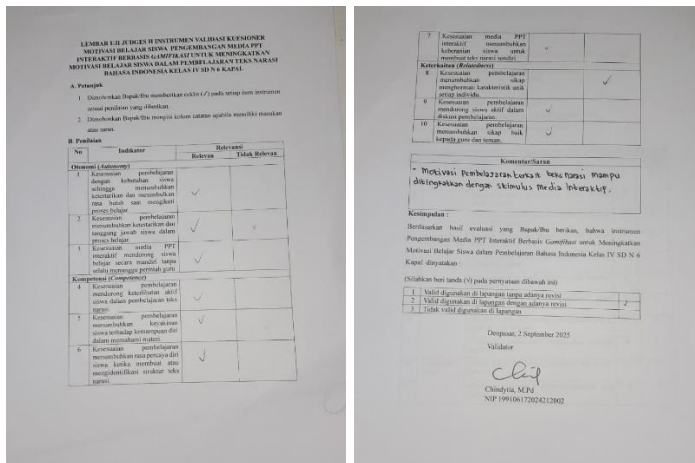
C. Penilaian Ahli

(Silahkan beri tanda (✓) pada pernyataan dibawah ini)

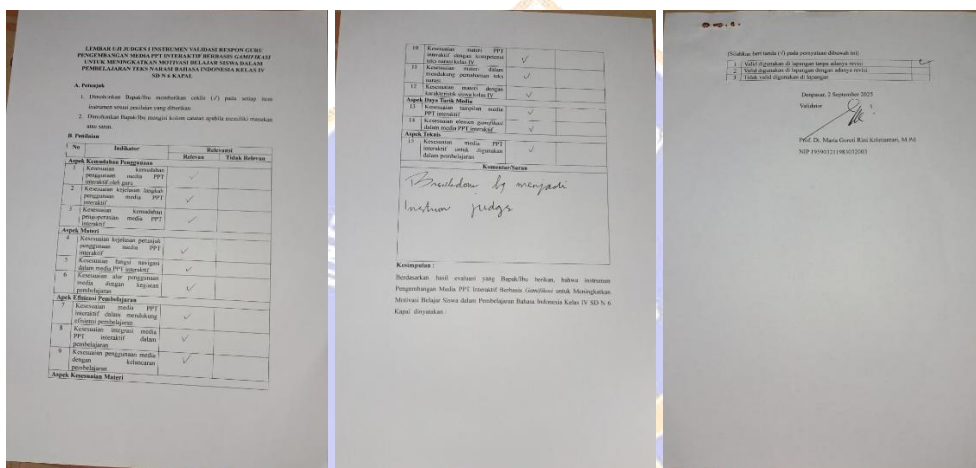
1	Valid digunakan di lapangan untuk ahli materi	✓
2	Valid digunakan di lapangan untuk ahli teori	✓
3	Tidak valid digunakan di lapangan	

Desain: 2 September 2023
Validator: Prof. Dr. Murni Gresi Rini Kristiastuti, M.Pd.
NIP. 1959021198303003

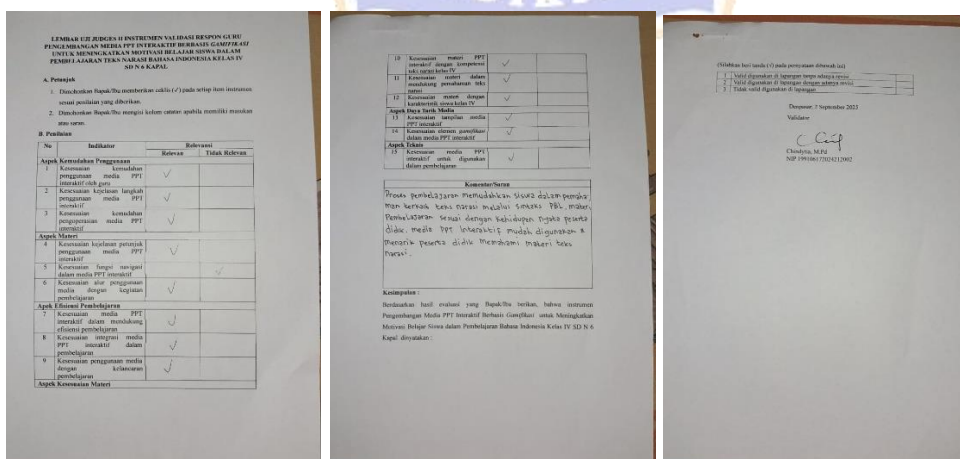
Lampiran 13 Uji Instrumen Uji Kuesioner Motivasi Belajar Siswa Judges 2



Lampiran 14 Uji Instrumen Respon Guru Judges 1



Lampiran 15 Uji Instrumen Respon Guru Judges 2



Lampiran 18 Uji Ahli Desain Instruksional

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

NIP : 197108152001121001

Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan menilai media pembelajaran PPT Interaktif Berbasis Gamifikasi pada skripsi yang berjudul “Pengembangan Media PPT Interaktif Berbasis *Gamifikasi* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Teks Narasi Bahasa Indonesia Kelas IV SD N 6 Kapal”

Yang disusun oleh:

Nama : Ni Putu Dina Mas Agustini

NIM : 2211031628

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

Singaraja, 21 Januari 2026

Validator



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

NIP 197108152001121001

ANGKET INSTRUMEN UJI AHLI DESAIN INSTRUKSIONAL

A. Petunjuk

Penilaian dilakukan dengan memberi tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian dari Bapak/Ibu untuk setiap butir penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Skala

Nilai Angka	Predikat
1	Sangat tidak setuju (STS)
2	Tidak setuju (TS)
3	Setuju (S)
4	Sangat setuju (SS)

B. Penilaian Produk Oleh Ahli Desain Instruksional

No	Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
Aspek Tujuan					
1	Tujuan pembelajaran pada media PowerPoint interaktif dituliskan secara jelas.		√		
2	Tujuan pembelajaran mudah dipahami oleh guru maupun siswa.		√		
3	Tujuan pembelajaran pada media sesuai dengan materi teks narasi.	√			
4	Tujuan pembelajaran sejalan dengan bentuk evaluasi yang digunakan dalam media.	√			
Aspek Strategi					
5	Penyampaian materi dalam media mengikuti tahapan desain pembelajaran yang efektif.		√		
6	Penyampaian materi menggunakan metode yang sesuai dengan kebutuhan siswa.	√			
7	Tampilan visual pada media menarik perhatian siswa.	√			

8	Tampilan visual pada media membantu pemahaman siswa terhadap isi materi.	√			
9	Elemen <i>gamifikasi</i> yang digunakan mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa.	√			
10	Elemen <i>gamifikasi</i> membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.	√			
11	Media memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri.	√			
12	Media memberikan kesempatan kepada siswa untuk bereksplorasi dalam pembelajaran.	√			
Aspek Evaluasi					
13	Bahasa yang digunakan dalam media sederhana dan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa kelas IV SD.	√			
14	Bahasa yang digunakan dalam media komunikatif dan mudah dipahami oleh siswa.	√			
15	Soal evaluasi dan aktivitas interaktif dalam media relevan dengan tujuan pembelajaran teks narasi.	√			

C. Komentar

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

1. Pada cover atau bagian terdepan ditambahkan sasaran dan nama pengembang.
2. Tujuan pembelajaran ditulis pakai penomoran.
3. Satu tujuan pembelajaran, hanya boleh menggunakan 1 KKO. Silakan pecah tujuan nomor 1 dan nomor 4 menjadi 2 atau lebih tujuan pembelajaran.

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan
2. Layak untuk digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

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

Singaraja, 21 Januari 2026

Validator



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



Lampiran 19 Uji Ahli Media Pembelajaran

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

NIP : 197108152001121001

Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan menilai media pembelajaran PPT Interaktif Berbasis *Gamifikasi* pada skripsi yang berjudul “Pengembangan Media PPT Interaktif Berbasis *Gamifikasi* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Teks Narasi Bahasa Indonesia Kelas IV SD N 6 Kapal”

Yang disusun oleh:

Nama : Ni Putu Dina Mas Agustini

NIM : 2211031628

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

Singaraja, 21 Januari 2026

Validator



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

NIP 197108152001121001

ANGKET INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

A. Petunjuk

Penilaian dilakukan dengan memberi tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian dari Bapak/Ibu untuk setiap butir penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Skala

Nilai Angka	Predikat
1	Sangat tidak setuju (STS)
2	Tidak setuju (TS)
3	Setuju (S)
4	Sangat setuju (SS)

B. Penilaian Produk Oleh Ahli Media Pembelajaran

No	Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
Aspek Tampilan					
1	Tampilan media PowerPoint interaktif berbasis <i>gamifikasi</i> secara keseluruhan menarik.	√			
2	Elemen visual seperti ikon, ilustrasi, dan latar belakang disajikan secara menarik.		√		
3	Elemen visual seperti ikon, ilustrasi, dan latar belakang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa.		√		
4	Teks pada setiap slide jelas dan mudah dibaca oleh siswa.	√			
5	Penggunaan jenis huruf, ukuran, dan spasi konsisten pada seluruh slide.		√		
6	Komposisi dan kombinasi warna pada media tampak harmonis dan menarik.	√			
7	Penempatan elemen grafis dan teks pada slide sesuai dengan prinsip desain tampilan.		√		
8	Narasi audio (jika digunakan) terdengar jelas dan mendukung pemahaman materi.	√			

Aspek Pengoprasian				
9	Media PowerPoint interaktif berbasis <i>gamifikasi</i> mudah digunakan oleh siswa secara mandiri.	√		
10	Media dapat digunakan berulang kali tanpa mengalami kendala teknis.	√		
11	Petunjuk penggunaan media disajikan dengan jelas dan mudah dipahami.		√	
12	Tombol dan fitur interaktif pada media berfungsi dengan baik.	√		
Aspek Ketepatan, Teknik, dan Kejelasan				
13	Media membantu siswa memahami materi teks narasi dengan lebih baik.	√		
14	Konten media konsisten dengan tema dan tujuan pembelajaran teks narasi.	√		
15	Media mendukung terciptanya proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.	√		

C. Komentar

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

1. Pada Petunjuk tidak cukup hanya penjelasan terkait tombol yang digunakan, tetapi juga cara menggunakan media.
2. Berikan contoh materi lebih dari satu dan beri gambar yang relevan dengan materi yang dibahas.

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan
2. Layak untuk digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

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

Singaraja, 21 Januaari 2026

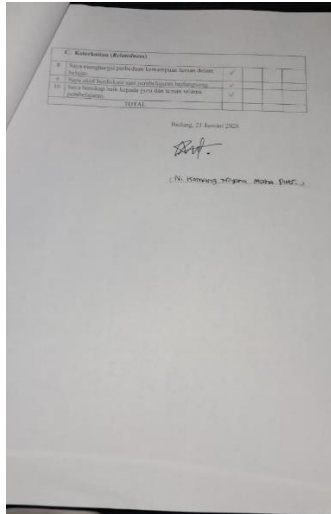
Validator



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

NIP 197108152001121001





Lampiran 23 Hasil Uji Normalitas

Uji Normalitas *Pre-Motivasi*

NO	X_i	$X_i - \bar{x}$	$(X_i - \bar{x})^2$	i	a_i	$(X_n - i + 1 - x_i)$			$a_i(x_n - i + 1 - x_i)$
1	12	-7.45	55.57	1	0.46	32	12	20	9.18
2	15	-4.45	19.84	2	0.32	26	15	11	3.47
3	15	-4.45	19.84	3	0.26	23	15	8	2.06
4	15	-4.45	19.84	4	0.21	22	15	7	1.49
5	15	-4.45	19.84	5	0.18	22	15	7	1.23
6	16	-3.45	11.93	6	0.14	22	16	6	0.87
7	17	-2.45	6.02	7	0.12	21	17	4	0.46
8	18	-1.45	2.12	8	0.09	21	18	3	0.26
9	18	-1.45	2.12	9	0.06	20	18	2	0.12
10	19	-0.45	0.21	10	0.04	20	19	1	0.04
11	19	-0.45	0.21	11	0.01	20	19	1	0.01
12	20	0.55	0.30						
13	20	0.55	0.30					Σ	19.19
14	20	0.55	0.30						
15	21	1.55	2.39						
16	21	1.55	2.39						
17	22	2.55	6.48			$\frac{1}{D}$			0.0025
18	22	2.55	6.48			$\left[\sum_{i=1}^k a_i (X_{n-i+1} - X_i) \right]^2$			368.08
19	22	2.55	6.48			T3			0.93
20	23	3.55	12.57			Tabel Shapiro Wilk			0.911
21	26	6.55	42.84						
22	32	12.55	157.39						
\bar{x}	19.45		395.45						

Uji Normalitas *Post-Motivasi*

No	X_i	$X_i - \bar{x}$	$(X_i - \bar{x})^2$	i	a_i	$(X_n - i + 1 - x_i)$			$a_i(x_n - i + 1 - x_i)$
1	30	-6.59	43.44	1	0.46	30	40	-10	-4.59
2	34	-2.59	6.71	2	0.32	34	40	-6	-1.89
3	34	-2.59	6.71	3	0.26	34	39	-5	-1.2855
4	35	-1.59	2.53	4	0.21	35	39	-4	-0.8524
5	35	-1.59	2.53	5	0.18	35	38	-3	-0.5292
6	35	-1.59	2.53	6	0.14	35	38	-3	-0.4329
7	35	-1.59	2.53	7	0.12	35	38	-3	-0.345
8	36	-0.59	0.35	8	0.09	36	38	-2	-0.174
9	36	-0.59	0.35	9	0.06	36	38	-2	-0.122
10	36	-0.59	0.35	10	0.04	36	37	-1	-0.036
11	37	0.41	0.17	11	0.01	37	37	0	0
12	37	0.41	0.17						
13	37	0.41	0.17					Σ	-10.257
14	38	1.41	1.99						
15	38	1.41	1.99						
16	38	1.41	1.99						$\frac{1}{D}$
17	38	1.41	1.99						0.008824709
18	38	1.41	1.99						$\left[\sum_{i=1}^n a_i (X_{n-i+1} - X_i) \right]^2$
19	39	2.41	5.80						105.206049
20	39	2.41	5.80						T3
21	40	3.41	11.62						0.928
22	40	3.41	11.62						Tabel Shapiro Wilk
\bar{x}	36.59	D	113.32						0.911

Lampiran 24 Hasil Uji Hipotesis

NO	Motivasi Belajar		D selisih
	SEBELUM	SESUDAH	
1	15	36	21
2	18	35	17
3	20	37	17
4	23	35	12
5	16	35	19
6	15	36	21
7	21	34	13
8	19	38	19
9	21	38	17
10	17	38	21
11	19	38	19
12	22	39	17
13	15	38	23
14	22	34	12
15	18	36	18
16	26	40	14
17	20	30	10
18	12	39	27
19	22	37	15
20	20	40	20
21	15	37	22
22	32	35	3
Rata-rata	19.45455	36.59090909	17.13636364

D

Satandar Deviasi	4.339489	2.322951548	5.138977613	SD
			4.69	\sqrt{n}
			15.641	t hitung
			2.080	t tabel
Keterangan	Ada perubahan			

Lampiran 25 Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian



Uji Instrumen Judges



Uji Ahli Isi/Materi



Wawancara bersama Wali Kelas IV



Uji Kepraktisan Guru



Uji Kelompok Perorangan



Uji Kelompok Perorangan



Pembelajaran Tanpa Menggunakan Media



Pembelajaran Menggunakan Media

Lampiran 26 Modul Ajar

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2025
BAHASA INDONESIA SD KELAS IV

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: Ni Putu Dina Mas Agustini
Instansi	: SD No. 6 KAPAL
Tahun Penyusunan	: Tahun 2025
Jenjang Sekolah	: SEKOLAH DASAR
Mata Pelajaran	: BAHASA INDONESIA
Kelas/Semester	: IV (Empat)/ II (Genap)
Alokasi Waktu	: (2 X 35 Menit)
Bab	: 7 (Tujuh)
Topik	: E. Menulis Teks Narasi

B. KOMPETENSI AWAL

- Peserta didik mampu memahami konsep teks narasi sebagai teks yang menceritakan peristiwa atau pengalaman secara runtut.
- Peserta didik mampu mengidentifikasi unsur-unsur teks narasi, meliputi tokoh, latar (waktu dan tempat), serta peristiwa dalam cerita sederhana.
- Peserta didik mampu menyimak dan membaca teks narasi sederhana untuk menemukan informasi penting yang terdapat di dalamnya.

- Peserta didik mampu menceritakan kembali isi teks narasi secara lisan atau tulisan dengan urutan yang logis dan bahasa yang sederhana.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia : memahami ajaran agama dan kepercayaannya serta menerapkan pemahaman tersebut dalam kehidupan sehari-hari.
- Kebhinekaan global : mengenal dan menghargai budaya, berinteraksi dengan sesama, serta tanggung jawab terhadap pengalaman kebhinekaan.
- Bergotong royong : melakukan kegiatan secara bersama-sama dengan sukarela agar kegiatan yang dikerjakan dapat berjalan dengan lancar, mudah dan ringan.
- Mandiri : bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya.
- Bernalar Kritis : mampu memproses informasi, baik kualitatif maupun kuantitatif, membangun keterkaitan antara berbagai informasi, menganalisis informasi, mengevaluasi dan menyimpulkannya.
- Kreatif : mampu memodifikasi dan menghasilkan sesuatu yang orisinal, bermakna, bermanfaat dan berdampak.

D. SARANA DAN PRASARANA

- Alat Pembelajaran : Komputer / laptop, jaringan internet, proyektor
- Sumber Belajar (Buku Pendamping Pengayaan Materi, kurikulum merdeka, Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia)
- Lampu ruang kelas yang memadai
- Ruang kelas yang cukup luas
- Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
- Media PPT Interaktif Berbasis *Gamifikasi*

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal

F. JUMLAH PESERTA DIDIK

- 22

G. MODEL PEMBELAJARAN

- Tatap Muka
- PBL (*Problem Based Learning*)
- Metode : ceramah, diskusi, tanya jawab

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

- ❖ **Capaian Pembelajaran (Fase C) :**

Peserta didik mampu menulis teks narasi, teks deskripsi, teks rekon, teks prosedur, dan teks eksposisi dengan rangkaian kalimat yang beragam, informasi yang rinci dan akurat dengan topik yang beragam. Peserta didik terampil menulis tegakan bersambung.

❖ **Tujuan Pembelajaran Unit 10:**

- Melalui penggunaan media PowerPoint interaktif berbasis gamifikasi, peserta didik mampu menyusun teks narasi sederhana berdasarkan pengalaman pribadi secara mandiri sesuai struktur teks narasi dengan benar. **(C3)**
- Setelah mengamati contoh teks narasi pada PowerPoint interaktif berbasis gamifikasi, peserta didik mampu menganalisis unsur-unsur teks narasi yang meliputi tokoh, latar dan urutan peristiwa secara tepat dan runtut dengan tingkat ketepatan minimal baik. **(C4)**
- Selama proses pembelajaran menggunakan PowerPoint interaktif berbasis gamifikasi, peserta didik mampu menunjukkan sikap percaya diri, antusias dan menghargai cerita pengalaman diri sendiri maupun teman dalam kegiatan menyimak, membaca, dan menyajikan teks narasi secara konsisten. **(C3)**
- Melalui kegiatan menulis dan presentasi yang difasilitasi PowerPoint interaktif berbasis gamifikasi, peserta didik mampu menulis dan menyajikan teks narasi sederhana secara tulisan dengan bahasa yang jelas, runtut dan sesuai struktur teks narasi dengan hasil yang baik. **(P3)**

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Menulis teks narasi membantu peserta didik mengungkapkan pengalaman dan perasaan secara runtut dan jelas, sehingga cerita yang disampaikan dapat dipahami dan dinikmati oleh orang lain. Melalui kegiatan menulis teks narasi, peserta didik belajar berpikir logis, berbahasa dengan baik, serta menghargai setiap pengalaman sebagai sumber cerita yang bermakna.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Pernahkah kamu menceritakan pengalamanmu kepada teman?
- Apa yang biasanya kamu ceritakan terlebih dahulu saat bercerita?
- Mengapa cerita perlu disampaikan secara berurutan dari awal sampai akhir?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN PEMBUKAAN (20 MENIT)

- Siswa memberi salam dan menyapa guru serta teman-teman
- Siswa mengikuti ajakan guru untuk berdoa bersama sebelum pembelajaran dimulai
- Siswa bersama guru menyanyikan lagu wajib nasional ” Dari Sabang Sampai Merauke”
- Siswa menjawab pertanyaan apersepsi tentang pembelajaran sebelumnya. (Guru memfasilitasi tanya jawab)
- Siswa merespons pertanyaan pematik :
 - Pernahkah kamu menceritakan pengalamanmu kepada teman?
 - Apa yang biasanya kamu menceritakan terlebih dahulu saat bercerita?
 - Mengapa cerita perlu disampaikan secara berurutan dari awal sampai akhir?
- Siswa menyimak penyampaian tujuan pembelajaran

KEGIATAN INTI (75 MENIT)

Fase 1 : Orientasi Peserta Didik pada Masalah

- Siswa mengamati tayangan video singkat tentang seseorang yang menceritakan pengalaman secara runtut
- Siswa menjawab pertanyaan pematik berdasarkan video :
 - o Pengalaman apa yang diceritakan dalam video tersebut?
 - o Siapa tokoh dalam cerita?
 - o Peristiwa apa yang terjadi?
- Siswa menyampaikan pendapat hasil pengamatan
- Siswa menyimak penjelasan bahwa video tersebut merupakan contoh teks narasi
- Siswa memperhatikan materi teks narasi melalui PPT interaktif
- Siswa menghubungkan struktur teks narasi dengan bagian cerita pada video.

Fase 2 : Mengorganisasikan Peserta Didik

- Siswa membentuk kelompok kecil (4–5 orang per kelompok).
(Guru mengatur pembagian kelompok)
- Siswa mengikuti permainan kuis interaktif yang ditampilkan melalui PPT gamifikasi.
(Guru menayangkan game pada PPT dan menjelaskan aturan permainan)
- Siswa menjawab pertanyaan kuis tentang yang ada di PPT interaktif
- Siswa berdiskusi dalam kelompok untuk menentukan jawaban tercepat dan tepat.
(Guru memfasilitasi jalannya permainan dan memberi motivasi)
- Siswa memperoleh reward sederhana dari hasil permainan.
(Guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang menjawab benar)
- Siswa menyimak klarifikasi jawaban dari guru untuk memperkuat pemahaman konsep.
- Siswa menerima LKPD berbasis gambar.
(Guru membagikan LKPD)
- Siswa mendengarkan penjelasan bahwa gambar pada LKPD akan digunakan sebagai dasar menulis teks narasi.
- Siswa memahami langkah kerja LKPD:
 1. Mengamati gambar
 2. Menentukan tokoh, latar, peristiwa
 3. Menyusun kerangka teks narasi
- Siswa mulai berdiskusi dalam kelompok.
(Guru memfasilitasi kolaborasi)

Fase 3 : Membimbing Penyelidikan Individu dan Kelompok

- Siswa mengamati gambar pada LKPD.
- Siswa mengidentifikasi unsur teks narasi (tokoh, latar, peristiwa).
- Siswa menyusun kerangka teks narasi sesuai struktur (orientasi, rangkaian peristiwa, resolusi).
- Siswa mengembangkan kerangka menjadi teks narasi sederhana.
- Siswa bertanya apabila mengalami kesulitan.

- (Guru berkeliling memberi bimbingan dan memastikan keaktifan siswa)
(4C: *Collaboration, Critical Thinking, Creative Thinking*)

Fase 4 : Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya

- Siswa menuliskan hasil diskusi kelompok menjadi teks narasi.
- Siswa menyepakati hasil akhir cerita kelompok.
- Siswa mempresentasikan teks narasi di depan kelas dengan percaya diri.
- Siswa lain memberikan tanggapan terhadap presentasi.
- (Guru memfasilitasi presentasi dan diskusi kelas)
(4C: *Collaboration & Communication*)

Fase 5 : Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah

- Siswa menganalisis teks narasi yang telah dipresentasikan.
- Siswa menilai kelengkapan struktur dan keruntutan cerita.
- Siswa menyimak penguatan konsep dari guru.
- Siswa mengerjakan soal evaluasi individu.
(Guru memberi klarifikasi dan apresiasi)

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- Siswa melakukan refleksi pembelajaran melalui tanya jawab.
- Siswa menyampaikan hal yang dipelajari dan pengalaman menulis teks narasi.
(Guru memfasilitasi refleksi)
- Siswa menyimak arahan tindak lanjut untuk mempelajari materi berikutnya.
- Siswa bersama guru menyanyikan lagu daerah “Ampar-Ampar Pisang”.
- Siswa berdoa bersama.
- Siswa mengucapkan salam penutup.
(Guru menutup dan mengarahkan keseluruhan kegiatan sebagai fasilitator)

E. ASESMEN / PENILAIAN

1. PENILAIAN MOTIVASI BELAJAR

Angket Motivasi Belajar Siswa

Judul Penelitian : Pengembangan Media PPT Interaktif Berbasis *Gamifikasi* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Teks Narasi Bahasa Indonesia Kelas IV SD N 6 Kapal

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti.
2. Berilah tanda (✓) pada jawaban yang sesuai dengan pendapatmu.

3. Tidak ada jawaban benar atau salah. Jawablah dengan jujur.

Pilihan Jawaban

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
A. Otonomi (<i>Autonomy</i>)					
1	Pembelajaran teks narasi membuat saya semangat untuk belajar.				
2	Saya merasa bertanggung jawab mengikuti pembelajaran teks narasi.				
3	Saya belajar mandiri tanpa selalu menunggu perintah guru.				
B. Kompetensi (<i>Competence</i>)					
4	Saya aktif terlibat dalam pembelajaran teks narasi.				
5	Saya yakin dapat memahami materi teks narasi.				
6	Saya percaya diri membuat atau mengenali struktur teks narasi.				
7	Saya berani menulis teks narasi sendiri.				
C. Keterkaitan (<i>Relatedness</i>)					
8	Saya menghargai perbedaan kemampuan teman dalam belajar.				
9	Saya aktif berdiskusi saat pembelajaran berlangsung.				
10	Saya bersikap baik kepada guru dan teman selama pembelajaran.				

$$P = \frac{\sum F}{n \times \text{skor maksimal item}} \times 100$$

2. PENILAIAN SIKAP SOSIAL

Rubrik Penilaian Sikap Sosial

Aspek Penilaian	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Sopan Santun	Menyapa guru saat berpapasan (mengucapkan salam).	Tersenyum saat berpapasan dengan guru.	Tidak menyapa guru saat berpapasan, namun tetap salim tangan saat pulang.	Makan saat jam pelajaran dimulai, tidak pernah menyapa guru.
Disiplin	Tidak berisik saat jam pelajaran dan datang tepat waktu.	Datang terlambat 5 menit setelah jam pelajaran dimulai, namun masih menaati aturan sekolah.	Datang 10 menit setelah jam pelajaran dimulai, namun masih menaati aturan sekolah.	Datang 15 menit setelah jam pelajaran dimulai, tidak mau menaati aturan sekolah.
Percaya Diri	Berani tampil di depan kelas dengan suara jelas.	Berani tampil di depan kelas namun masih terlihat gugup.	Saat presentasi suara masih kecil dan terlihat gugup.	Tidak berani/tidak mau tampil di depan kelas.

Lembar Observasi Siswa (Sikap Sosial)

Hari/Tanggal : _____

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Topik : Menulis Teks Narasi

Nama Siswa	4	3	2	1	Keterangan

PEMEROLEHAN SKOR X 100
SKOR MAKSIMAL

3. PENILAIAN SIKAP SPIRITUAL

Rubrik Penilaian Sikap Spiritual

Aspek Penilaian	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Ketaatan Beribadah	Berdoa dengan khusyuk, tidak mengganggu teman.	Berdoa dengan khusyuk.	Tidak berdoa dengan khusyuk.	Tidak pernah berdoa dan mengganggu teman saat berdoa.

Lembar Observasi Siswa (Sikap Spiritual)

Hari/Tanggal : _____

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Topik : Menulis Teks Narasi

Nama Siswa	4	3	2	1	Keterangan

PEMEROLEHAN SKOR X 100**SKOR MAKSIMAL****4. PENILAIAN PENGETAHUAN****Rubrik Penilaian Soal Evaluasi**

Aspek Penilaian	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Kesesuaian Tema	Cerita sesuai tema pengalaman liburan secara jelas	Cerita sesuai tema namun kurang detail	Cerita kurang sesuai tema	Cerita tidak sesuai tema
Struktur Narasi	Struktur lengkap (orientasi, rangkaian peristiwa, resolusi)	Struktur cukup lengkap, ada satu bagian kurang jelas	Struktur kurang lengkap	Tidak menggunakan struktur narasi
Tokoh & Latar	Tokoh dan latar jelas	Tokoh jelas, latar kurang jelas	Tokoh atau latar kurang jelas	Tokoh dan latar tidak jelas
Alur Cerita	Alur runtut dan logis	Alur cukup runtut	Alur kurang runtut	Alur tidak runtut
Penggunaan Bahasa	Bahasa baik, kalimat jelas, ejaan tepat	Ada sedikit kesalahan ejaan	Banyak kesalahan ejaan	Bahasa sulit dipahami

SOAL EVALUASI

Tugas Menulis!

Buatlah sebuah teks narasi sederhana dengan ketentuan berikut:

Tema : Pengalaman Liburan

Panjang cerita: 2–3 paragraf

Memiliki tokoh, latar, dan alur yang jelas

Gunakan bahasa yang baik dan benar

5. PENILAIAN KETERAMPILAN

Rubrik Penilaian Keterampilan Mengerjakan LKPD

Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	Nilai
Keterampilan dalam mengerjakan LKPD (P2)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyusun teks narasi sesuai dengan gambar yang diamati secara tepat. 2. Menuliskan struktur teks narasi secara lengkap (orientasi, rangkaian peristiwa, resolusi). 3. Menyusun urutan peristiwa secara runtut dan logis sesuai gambar. 4. Menggunakan bahasa yang sederhana, jelas, dan mudah dipahami. 5. Menyajikan tulisan dengan rapi, sistematis, dan mudah dibaca. 	5
	<ul style="list-style-type: none"> • Memenuhi 4 indikator keterampilan dengan sangat baik dan tanpa kesalahan 	4
	<ul style="list-style-type: none"> • Terdapat 3 indikator keterampilan yang belum dapat dipenuhi. 	3
	<ul style="list-style-type: none"> • Terdapat 2 indikator keterampilan yang belum dapat dipenuhi. 	2
	<ul style="list-style-type: none"> • Terdapat 1 atau lebih indikator keterampilan yang belum dapat dipenuhi. 	1

Lembar Observasi Siswa

Hari/Tanggal : _____

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Topik : Menulis Teks Narasi

Nama Siswa	4	3	2	1	Keterangan

PEMEROLEHAN SKOR X 100
SKOR MAKSIMAL

F. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

❖ REGULER

- Peserta didik mampu menulis teks narasi, teks deskripsi, teks rekon, teks prosedur, dan teks eksposisi dengan rangkaian kalimat yang beragam, informasi yang rinci dan akurat dengan topik yang beragam. Peserta didik terampil menulis tegakan bersambung.

❖ REMIDIAL

- Peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai target, guru melakukan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih individual dan memberikan tugas individual tambahan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang bersangkutan.

❖ PENGAYAAN

- Peserta didik yang daya tangkap dan daya kerjanya lebih dari peserta didik lain, guru memberikan kegiatan pengayaan yang lebih menantang dan memperkuat daya serapnya terhadap materi yang telah dipelajari.

LAMPIRAN

A. BAHAN AJAR



MENU UTAMA

Petunjuk Penggunaan  Tujuan Pembelajaran

 Materi  Game

Petunjuk Penggunaan

 KEMBALI KE MENU UTAMA

 SLIDE SEBELUMNYA

 SLIDE SETELAHNYA

Tujuan Pembelajaran

- Peserta didik dapat mengidentifikasi pengertian, ciri-ciri, dan jenis teks narasi melalui contoh teks yang dibaca atau didengar. (C2)
- Peserta didik dapat menganalisis unsur-unsur teks narasi (tokoh, latar, alur, dan amanat) dalam teks narasi secara tepat. (C4)
- Peserta didik menunjukkan sikap percaya diri dan menghargai pendapat orang lain saat berdiskusi dan menyampaikan pendapat tentang isi teks narasi. (A3)
- Peserta didik dapat menulis dan menyajikan teks narasi sederhana berdasarkan pengalaman atau imajinasi dengan memperhatikan struktur, kebahasaan, dan alur cerita secara runtut. (P3)

Video Orientasi Awal



dengan semangat melintasi jalan setapak menuju gunung.

Pengertian Teks Narasi

Teks narasi adalah tulisan yang menceritakan sebuah kejadian atau pengalaman. Cerita dalam teks narasi disampaikan secara berurutan sesuai waktu kejadian, dari awal sampai akhir.

Tujuan teks narasi adalah untuk menghibur pembaca, serta memberi pesan atau pelajaran yang bermanfaat.

Ciri-Ciri Teks Narasi

- Teks narasi berupa cerita atau kisah
- Teks Narasi memiliki tokoh yang berperan sebagai pelaku dalam peristiwa.
- Teks Narasi memiliki alur atau urutan cerita dari awal, tengah, hingga akhir.
- Teks Narasi berisi peristiwa atau kejadian yang dialami oleh tokoh.

Ciri-Ciri Teks Narasi

- Teks Narasi menggunakan kata kerja menunjukkan tindakan, seperti bermain, pergi, belajar, dan menolong
- Teks Narasi Menggunakan keterangan waktu dan tempat
- Teks Narasi memiliki pesan atau pelajaran yang dapat diambil oleh pembaca.

Unsur-Unsur Teks Narasi

Tokoh

Tokoh adalah pelaku dalam cerita. Tokoh mengalami berbagai peristiwa dan menjalankan cerita. Tokoh dapat berupa manusia, hewan, atau makhluk lain.



Unsur-Unsur Teks Narasi

Latar

Latar adalah tempat dan waktu terjadinya peristiwa dalam cerita. Latar membantu pembaca mengetahui di mana dan kapan cerita terjadi.



Unsur-Unsur Teks Narasi

Alur

Alur adalah urutan peristiwa dalam cerita dari awal sampai akhir. Alur disusun secara runtut agar cerita mudah dipahami.



Unsur-Unsur Teks Narasi

Tema

Tema adalah gagasan utama atau ide pokok dalam cerita. Tema menjadi dasar cerita dan menentukan arah cerita.

Unsur-Unsur Teks Narasi

Amanat

Amanat adalah pesan atau nasihat yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca melalui cerita.



Cara Membuat Teks Narasi

- Tentukan Cerita
 - Pilih pengalaman atau kejadian sehari-hari.
 - Tentukan Tokoh dan Latar
 - Siaapa tokohnya?
 - Di mana dan kapan ceritanya terjadi?
- Susun Cerita Berurutan
 - Awal (Orientasi): pengenalan tokoh, waktu, tempat
 - Tengah (Peristiwa): kejadian-kejadian yang dialami
 - Akhir (Resolusi) & Koda: penutup cerita
- Gunakan Bahasa Sederhana
- Kalimat jelas, runtut, dan mudah dipahami.
- Periksa Kembali
- Baca ulang dan rapikan tulisan.



Teks yang menceritakan suatu peristiwa secara berurutan disebut

Teks Deskripsi

Teks Narasi

Teks Prosedur

Bagian awal teks narasi yang berisi pengenalan tokoh, waktu, dan tempat disebut ...

Resolusi

Rangkaian peristiwa

Orientasi

Urutan struktur teks narasi yang benar adalah ...

Orientasi - Peristiwa - Resolusi

Resolusi - Orientasi - Peristiwa

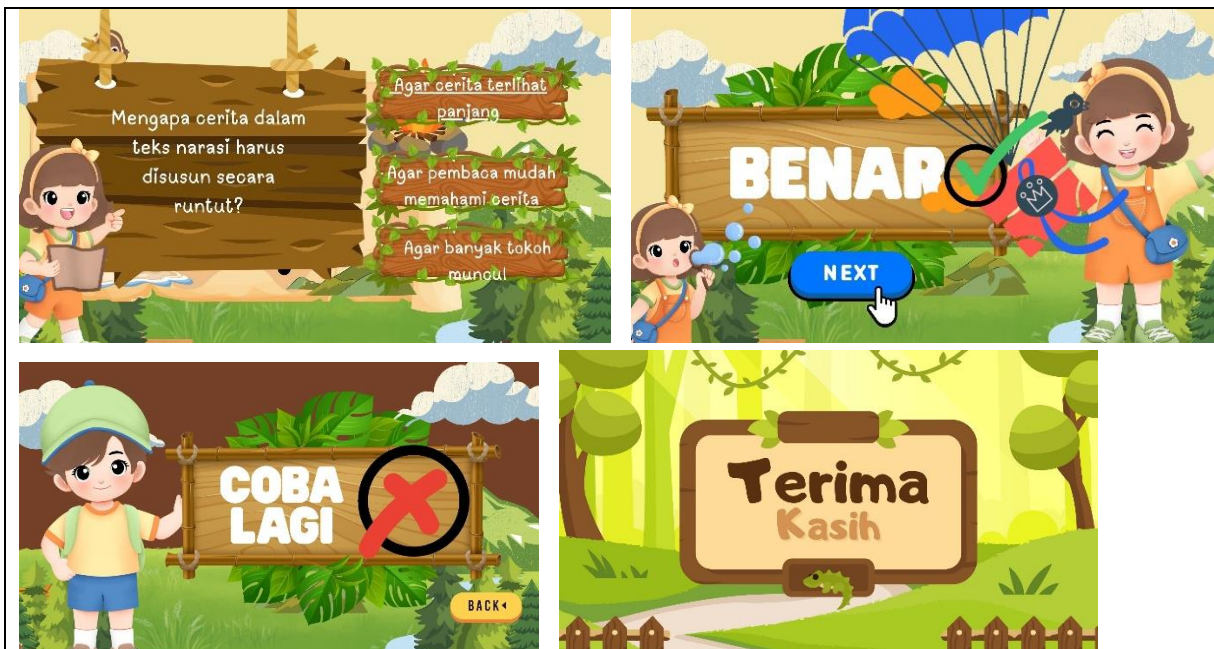
Peristiwa - Orientasi - Resolusi

Kalimat yang tepat digunakan dalam teks narasi adalah ...

Campurkan bahan hingga merata

Pada pagi hari, Siti berangkat ke sekolah

Air mendidih pada suhu 100°C



LINK :

https://www.canva.com/design/DAG7exhuSYI/SjrQqcaa9qWbG1IQM0-U0A/edit?utm_content=DAG7exhuSYI&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

B. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama Kelompok : _____ Kelas: _____

A. PETUNJUK Pengerjaan

1. Kerjakan LKPD ini secara berkelompok.
2. Amati gambar yang diberikan guru dengan saksama.
3. Diskusikan isi gambar bersama kelompokmu.
4. Tuliskan cerita sesuai dengan struktur teks narasi.
5. Gunakan bahasa yang santun dan mudah dipahami.

B. TUJUAN Pembelajaran

- Siswa mampu mengidentifikasi unsur teks narasi (tokoh, latar tempat, latar waktu, dan peristiwa utama) berdasarkan gambar dengan tepat.
- Siswa mampu menganalisis struktur teks narasi yang meliputi orientasi, rangkaian peristiwa, dan resolusi sesuai urutan gambar dengan benar.
- Siswa mampu menyusun kerangka teks narasi sederhana berdasarkan gambar secara runtut dan logis.
- Siswa mampu mengungkapkan ide cerita dalam bentuk kerangka narasi dengan bahasa yang jelas dan santun.
- Siswa mampu menunjukkan sikap percaya diri dan kerja sama dalam menyelesaikan tugas LKPD.

<p>1</p>  <p>Menentukan Unsur Teks Narasi Isilah tabel berikut berdasarkan hasil pengamatan gambar! Unsur Teks Narasi</p> <p>Gambar 1 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tokoh 2. Latar Tempat 3. Latar Waktu 4. Peristiwa Utama <p>Gambar 2 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Tokoh 2. Latar Tempat 3. Latar Waktu 4. Peristiwa Utama 	<p>2</p>  <p>Menyusun Kerangka Teks Narasi Tuliskan kerangka cerita sesuai struktur teks narasi!</p> <p>Judul Cerita :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Orientasi (awal cerita) (Pengenalan tokoh, waktu, dan tempat) 2. Rangkaian Peristiwa (Urutan kejadian sesuai gambar) 3. Resolusi (akhir cerita) (Penyelesaian atau penutup cerita)
--	---

LINK

https://www.canva.com/design/DAG8OwW21zk/0cT14txTtAnipXpaSmigwA/edit?utm_content=DAG8OwW21zk&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

C. REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN GURU

A. Refleksi Guru:

1. Bagaimanakah reaksi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pada unit ini?
2. Apakah yang menjadi kendala dalam pembelajaran pada unit ini?
3. Bagaimana pencapaian keberhasilan dalam pembelajaran unit ini?
4. Apa poin penting yang menjadi catatan dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran pada unit ini?
5. Satu kata atau kalimat yang menggambarkan pencapaian pembelajaran pada unit ini?

B. Refleksi Peserta Didik:

- 1) Bagaimana perasaan kalian hari ini setelah mengikuti pembelajaran?
- 2) Pada materi bagian mana yang belum kalian pahami?
- 3) Materi apa saja yang kalian sudah pahami hari ini?

D. DAFTAR PUSTAKA

- Sumber Belajar (Buku Pendamping Pengayaan Materi, kurikulum merdeka, Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia)
- Sumber lainnya yang Relevan

Mengetahui,
Guru Wali Kelas IV,



Ayu Rai Dewi Asih, S.Pd.
NIP 19880502 202321 2 041

Badung 19 Januari 2026
Mahasiswa,

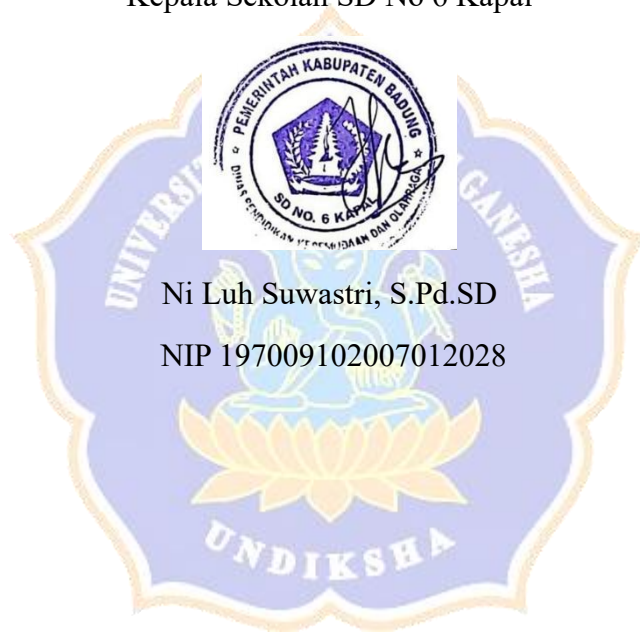


Ni Putu Dina Mas Agustini
NIM 2211031628

Mengetahui,
Kepala Sekolah SD No 6 Kapal



Ni Luh Suwastri, S.Pd.SD
NIP 197009102007012028



RIWAYAT HIDUP



Ni Putu Dina Mas Agustini, lahir di Sempidi, Mengwi pada tanggal 08 Agustus 2004. Penulis merupakan anak pertama dari 3 bersaudara dari pasangan suami istri Bapak I Wayan Sudana, S.Pd dan Ibu Ni Nyoman Sukartini, S.Pd. Penulis berkebangsaan Indonesia dan menganut agama Hindu. Penulis beralamat di Jln. Raya Tangeb, Desa Kapal, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan Pendidikan Dasar di SD No. 6 Kapal dengan lulus pada tahun 2016. kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 2 Mengwi pada tahun 2019. Pada tahun 2022 penulis lulus dari SMA Negeri 2 Mengwi dengan memilih jurusan IPA. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan S1 dengan jurusan Pendidikan Dasar, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada semester akhir tahun 2026 penulis telah menyelesaikan skripsinya dengan judul "Pengembangan Media PPT Interaktif Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Teks Narasi Bahasa Indonesia Kelas IV SD N 6 Kapal. Selanjutnya, mulai tahun 2026 sampai dengan penulisan skripsi ini penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa Program S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha.