

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Observasi



Nomor : 9773/UN48.10.6/LT/2025
 Lampiran : -
 Hal : Observasi Awal

Singaraja, 7 April 2025

Yth.
 Kepala Sekolah SD Negeri 2 Batungsel
 di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah 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 Made Devy Adelia Pratiwi
 NIM : 2211031184
 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

Lampiran 2 Surat Keterangan Pelaksanaan Observasi



ටබනන් කභුපාතන පාලන සභාව
 PEMERINTAH KABUPATEN TABANAN
 කභුපාතන පාලන සභාව
 DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN TABANAN
 කභුපාතන පාලන සභාව
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 BATUNGSEL
 ශාසනායතන පාලන සභාව
 Sekolah Dasar Negeri 2 Batungsel
 Alamat : Banjar Dinas Batungsel Kaja, Desa Batungsel Kec. Pupuan Tabanan, 82163
 Email : sdnbs9@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor: 422.2/60/SD/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri 2 Batungsel menerangkan


bahwa:

Nama : Ni Made Devy Adelia Pratiwi
 NIM : 2211031184
 Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Memang benar mahasiswa tersebut diatas telah melakukan observasi awal dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Proposal, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha

Demikian surat keterangan ini disampaikan, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batungsel, 7 April 2025
 Kepala SD Negeri 2 Batungsel



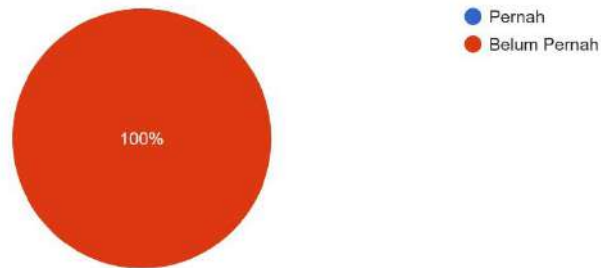
Ni Made Devy Adelia Pratiwi, S.Pd., M.Pd
 NIP. 198807142008042001

Lampiran 2 Dokumentasi Observasi Awal

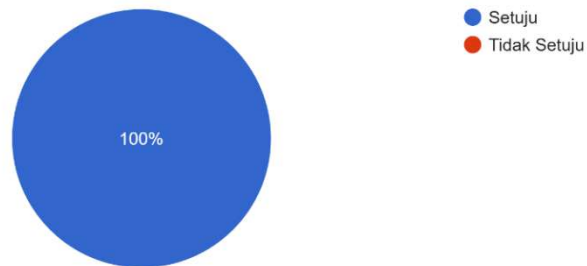


Lampiran 3 Hasil Kuisisioner Penggunaan Media Pembelajaran

Apakah anda sebelumnya pernah menggunakan media interaktif digital dalam pembelajaran?
5 responses



Pembelajaran dengan media game interaktif dapat membantu meningkatkan semangat belajar.
5 responses



Apakah disekolah anda perlu diterapkan media game interaktif digital untuk menunjang proses pembelajaran?
5 responses



Menurut Anda, apakah penggunaan media game lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran biasa?

5 responses



Apakah anda tertarik menggunakan media game interaktif dalam pembelajaran di masa mendatang?

5 responses



Lampiran 4 Nilai Ulangan Akhir Semester Bahasa Indonesia Kelas IV Semester 2

No	Siswa	Nilai Siswa	Keterangan
1	1	62	Tidak tuntas
2	2	82	Tuntas
3	3	78	Tuntas
4	4	60	Tidak tuntas
5	5	80	Tuntas
6	6	83	Tuntas
7	7	61	Tidak tuntas
8	8	63	Tidak tuntas
9	9	58	Tidak tuntas
10	10	81	Tuntas
11	11	79	Tuntas
12	12	59	Tidak tuntas
13	13	64	Tidak tuntas
14	14	57	Tidak tuntas
15	15	65	Tidak tuntas
16	16	62	Tidak tuntas
17	17	59	Tidak tuntas
18	18	60	Tidak tuntas
19	19	58	Tidak tuntas
20	20	64	Tidak tuntas
21	21	63	Tidak tuntas
22	22	61	Tidak tuntas



Lampiran 5 Hasil Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana penggunaan media pembelajaran di SD Negeri 2 Batungsel saat ini, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?	Salah satu kendalanya adalah kurangnya variasi media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Selain itu, guru masih mengalami keterbatasan dalam memahami cara mengintegrasikan aplikasi teknologi secara maksimal ke dalam pembelajaran.
2	Apakah ada kendala yang dihadapi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif di sekolah?	Dampaknya cukup signifikan, yaitu menurunnya minat dan motivasi belajar siswa. Media yang ada belum sepenuhnya mampu menarik perhatian siswa atau membantu mereka memahami materi dengan lebih efektif.
3	Bagaimana dampak penggunaan media pembelajaran yang terbatas terhadap minat dan motivasi belajar siswa?	Keterbatasan media ini memengaruhi rendahnya antusiasme siswa dalam menulis. Siswa sering tampak bingung saat diminta menulis, hanya mampu membuat kalimat pendek yang tidak terstruktur, bahkan memerlukan waktu lama hanya untuk menyusun satu paragraf sederhana.
4	Apa pengaruh keterbatasan media pembelajaran terhadap keterampilan menulis siswa, khususnya dalam menulis karangan bebas atau teks deskripsi?	Keterbatasan media ini memengaruhi rendahnya antusiasme siswa dalam menulis. Siswa sering tampak bingung saat diminta menulis, hanya mampu membuat kalimat pendek yang tidak terstruktur, bahkan memerlukan waktu lama hanya untuk menyusun satu paragraf sederhana.
5	Apa harapan sekolah terkait penggunaan media pembelajaran ke depannya?	Sekolah berharap ke depannya bisa memanfaatkan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan interaktif, terutama media berbasis permainan edukatif, agar dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta memotivasi mereka dalam proses belajar,

		khususnya dalam meningkatkan keterampilan menulis.
--	--	--

Lampiran 6 Lembar Persetujuan Seminar Hasil Penelitian


**LAPORAN SEMINAR HASIL PENELITIAN
DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN
MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPAI
GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

Menyetujui

Pembimbing I.


Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198912232015042002

Pembimbing II


Ketut Heriya Darma Utami, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198706112023212058

Lampiran 7 Surat Pengantar Uji Instrumen



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 : 3584/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 10 November 2025
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.
Luh Sri Surya Wisma Jayanti 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 Made Devy Adelia Pratiwi
NIM : 2211031184
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.

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 BSE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia



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

Nomor : 3584/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 11 November 2025
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.
Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, 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 Made Devy Adelia Pratiwi
NIM : 2211031184
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.

Pt. 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 BSE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Lampiran 8 Surat Keterangan Telah Melakukan Uji Instrumen

**SURAT KETERANGAN UJI *JUGDES* I**

Yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : Luh Sri Surya Wisma Jayanti, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198607032023212041
Jabatan : Dosen Pengajar Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Pendidikan Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini;

Nama : Ni Made Devy Adelia Pratiwi
NIM : 2211031184
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji *Judges* Instrumen atau Uji Ahli Instrumen. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 11 November 2025
Dosen/Pakar Ahli,



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



SURAT KETERANGAN UJI *JUGDES* II

Yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198912132015042003
Jabatan : Dosen Pengajar Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Pendidikan Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini;

Nama : Ni Made Devy Adelia Pratiwi
NIM : 2211031184
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji *Judges* Instrumen atau Uji Ahli Instrumen. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 11 November 2025
Dosen/Pakar Ahli,



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

Lampiran 9 Hasil Uji Judges I

LEMBAR UJI JUDGES I
INSTRUMEN UJI AHLI ISI/MATERI PEMBELAJARAN

Petunjuk :

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

Penilaian :

No Soal	Penilaian Ahli		Saran
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		-
2	✓		-
3	✓		-
4	✓		-
5	✓		-
6	✓		-
7	✓		-
8	✓		-
9	✓		-
10	✓		-

Singaraja, 10 November 2025
Dosen Ahli



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

LEMBAR UJI JUDGES 1
INSTRUMEN UJI MEDIA PEMBELAJARAN

Petunjuk :

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

Penilaian :

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

Singaraja, 10 November 2025

Dosen Ahli



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

LEMBAR UJI JUDGES 1
INSTRUMEN TES BELAJAR

Petunjuk :

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

Penilaian :

No Soal	Penilaian Ahli		Saran
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		-
2	✓		-
3	✓		-
4	✓		-
5	✓		-
6	✓		-
7	✓		-
8	✓		-
9	✓		-
10	✓		-

Singaraja, 10 November 2025

Dosen Ahli



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

**LEMBAR UJI JUDGES I
INSTRUMEN RESPON SISWA**

Petunjuk :

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

Penilaian :

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

Singaraja, 10 November 2025
Dosen Ahli



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

**LEMBAR UJI JUDGES 1
INSTRUMEN RESPON GURU**

Petunjuk :

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

Penilaian :

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

Singaraja, 10 November 2025
Dosen Ahli



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

Lampiran 10 Hasil Uji Judges II

LEMBAR UJI JUDGES I
INSTRUMEN UJI AHLI ISI/MATERI PEMBELAJARAN

Petunjuk :

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

Penilaian :

No Soal	Penilaian Ahli		Saran
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		Tidak bisa terukur dengan kuesioner. Sebaiknya dg tugas pembelajaran
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		

Singaraja, 11 November 2025

Dosen Ahli



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

LEMBAR UJI JUDGES 1
INSTRUMEN UJI MEDIA PEMBELAJARAN

Petunjuk :

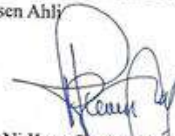
1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan ceklis (√) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Dimohonkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masukan atau saran.

Penilaian :

No Soal	Penilaian Ahli		Saran
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		benyawaan sama dengan item 8
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		

Singaraja, 11 November 2025

Dosen Ahli



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

LEMBAR UJI JUDGES 1
INSTRUMEN TES BELAJAR

Petunjuk :

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

Penilaian :

No Soal	Penilaian Ahli		Saran
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		<p>• Berikan <u>Ubah</u> penilaian kemampuan menulis berdasarkan indikator yang dikembangkan pada Kisi-kisi.</p> <p>• Ubah soal menjadi lebih perlu konsep. Rubriknya yang benar</p>
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		

Singaraja, 11 November 2025

Dosen Ahli



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

LEMBAR UJI JUDGES 1
INSTRUMEN RESPON SISWA

Petunjuk :

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

Penilaian :

No Soal	Penilaian Ahli		Saran
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		Saran pada paragraf tersebut untuk siswa kelas IV
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8		✓	Siswa tidak paham percobaan ini
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		Gambarkan paragraf yang sudah dipelajari siswa
13	✓		
14	✓		
15	✓		

Singaraja, 11 November 2025
Dosen Ahli



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

LEMBAR UJI JUDGES 1
INSTRUMEN RESPON GURU

Petunjuk :

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

Penilaian :

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

Singaraja, 11 November 2025
Dosen Ahli



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

Lampiran 11 Hasil Uji Validitas Isi Instrumen

Perhitungan Validasi Gregory Ahli Materi

Sebelum dilaksanakan uji ke 2 ahli materi, maka dilaksanakan uji judges untuk mengetahui seberapa efektif pernyataan yang akan digunakan. Pengujian ini dilaksanakan oleh 2 orang ahli (Judges) hasil dari uji validitas isi instrumen ahli materi

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Kurang Relevan	Sangat Relevan
Judges	Kurang Relevan	-	-
II	Sangat relevan	-	1,2,3,4,,6,7,8,9, dan 10

Dari tabel di atas dapat dimasukkan ke dalam rumus formula Gregory sebagai berikut.

$$V = \frac{10}{(0 + 0 + 0 + 10)} = 1,00$$

Hasil perhitungan tersebut kemudian dikonversikan ke dalam tabel kriteria koefisien validitas. Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dikonversikan dengan tabel kriteria maka kriteria validitas dari instrumen ahli materi yaitu **Sangat Tinggi**.

Perhitungan Validasi Gregory Ahli Media

Sebelum dilaksanakan uji ke 2 ahli media, maka dilaksanakan terlebih dahulu uji judges untuk mengetahui kelayakan dalam pernyataan yang akan digunakan. Pengujian ini dilaksanakan oleh 2 orang ahli (Judges) hasil dari uji validitas isi instrumen ahli media

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Kurang Relevan	Sangat Relevan

Judges	Kurang Relevan	-	-
II	Sangat relevan	-	1,2,3,4,,6,7,8,9,10,11,12,13,14, dan 15

Dari tabel di atas dapat dimasukkan ke dalam rumus formula Gregory sebagai berikut.

$$V = \frac{15}{(0 + 0 + 0 + 15)} = 1,00$$

Hasil perhitungan tersebut kemudian dikonversikan ke dalam tabel kriteria koefisien validitas. Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dikonversikan dengan tabel kriteria maka kriteria validitas dari instrumen ahli materi yaitu **Sangat Tinggi**.

Perhitungan Validasi Gregory Instrumen Tes

Pelaksanaan uji validitas instrumen tes ini dilaksanakan untuk mengetahui kevalidan soal yang telah dibuat, dalam uji validitas instrumen tes ini dilaksanakan oleh 2 ahli (Judges)

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Kurang Relevan	Sangat Relevan
Judges	Kurang Relevan	-	-
II	Sangat relevan	-	1,2,3,4,,6,7,8,9, dan 10

Dari tabel di atas dapat dimasukkan ke dalam rumus formula Gregory sebagai berikut.

$$V = \frac{10}{(0 + 0 + 0 + 10)} = 1,00$$

Hasil perhitungan tersebut kemudian dikonversikan ke dalam tabel kriteria koefisien validitas. Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dikonversikan dengan tabel kriteria maka kriteria validitas dari instrumen ahli materi yaitu **Sangat Tinggi**.

Perhitungan Validasi Gregory Instrumen Respon Guru

Sebelum dilaksanakan penilaian respon guru di SD Negeri 2 Batungsel, maka dilaksanakan uji judges untuk mengetahui seberapa layak pernyataan yang akan digunakan untuk mengukur media *game* interaktif pada materi teks deskripsi. Pengujian ini dilaksanakan oleh 2 orang ahli (Judges)

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Kurang Relevan	Sangat Relevan
Judges	Kurang Relevan	-	-
II	Sangat relevan	-	1,2,3,4,,6,7,8,9,10,11,12,13,14, dan 15

Dari tabel di atas dapat dimasukkan ke dalam rumus formula Gregory sebagai berikut.

$$V = \frac{15}{(0 + 0 + 0 + 15)} = 1,00$$

Hasil perhitungan tersebut kemudian dikonversikan ke dalam tabel kriteria koefisien validitas. Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dikonversikan dengan tabel kriteria maka kriteria validitas dari instrumen ahli materi yaitu **Sangat Tinggi**.

Perhitungan Validasi Gregory Instrumen Respon Siswa

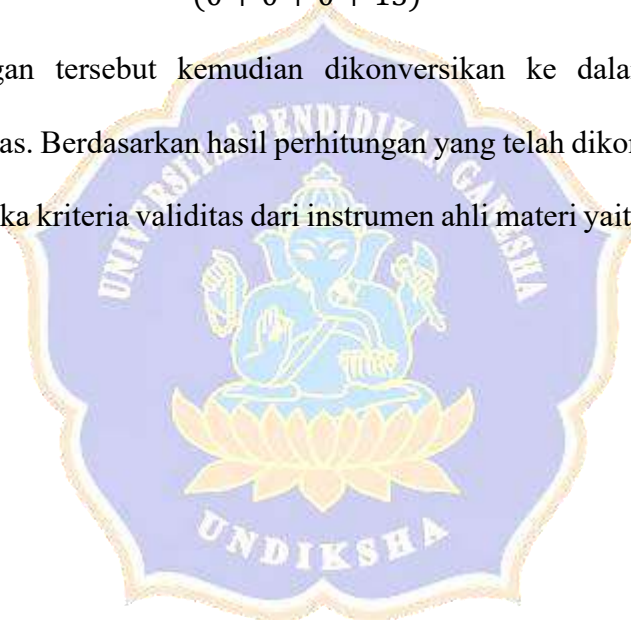
Sebelum dilaksanakan penilaian respon siswa di SD Negeri 2 Batungsel, maka dilaksanakan uji judges untuk mengetahui seberapa layak pernyataan yang akan digunakan untuk mengukur media *game* interaktif pada materi teks deskripsi. Pengujian ini dilaksanakan oleh 2 orang ahli (Judges)

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Kurang Relevan	Sangat Relevan
Judges	Kurang Relevan	-	-
II	Sangat relevan	-	1,2,3,4,,6,7,8,9,10,11,12,13,14, dan 15

Dari tabel di atas merupakan hasil dari perbaikan instrumen uji judges, dan dapat dimasukkan ke dalam rumus formula Gregory sebagai berikut.

$$V = \frac{15}{(0 + 0 + 0 + 15)} = 1,00$$

Hasil perhitungan tersebut kemudian dikonversikan ke dalam tabel kriteria koefisien validitas. Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dikonversikan dengan tabel kriteria maka kriteria validitas dari instrumen ahli materi yaitu **Sangat Tinggi**.



Lampiran 12 Surat Pengantar Uji Ahli Isi/Materi



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 : 643/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 13 Januari 2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.
Luh Sri Surya Wisma Jayanti, 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 Made Devy Adelia Pratiwi
NIM : 2211031184
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Pt. 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 BSE
• Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 642/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 14 Januari 2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.
Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, 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 Made Devy Adelia Pratiwi
NIM : 2211031184
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Pt. 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 BSE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia

Lampiran 13 Hasil Uji Validitas Ahli Materi

VALIDASI AHLI ISI/MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA GAME PUZZLE DESCRIPFON INTERAKTIF BERBASIS
KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SISWA KELAS
IV SD

A. Petunjuk pengerjaan

1. Bapak/Ibu ahli dimohon memberikan penilaian terhadap Game Interaktif Digital berdasarkan aspek yang tercantum. Berikan tanda centang pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda.
2. Penilaian terdiri dari empat skala penilaian:
 1=Sangat Kurang
 2=Kurang
 3=Baik
 4=Sangat Baik
3. Jika terdapat saran atau masukan, bapak/ibu dapat mencantulkannya pada kolom catatan yang telah tersedia.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi Pembelajaran.

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
Aspek Kurikulum					
1	Media puzzle sesuai dengan karakteristik anak kelas IV SD.				✓
2	Materi puzzle sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan keterampilan menulis siswa.			✓	
Aspek Tujuan					
3	Kedalaman dan keluasan materi dalam media puzzle ini sesuai dengan tuntutan tujuan pembelajaran untuk siswa kelas IV SD.			✓	
4	Judul media puzzle sesuai dengan materi pembelajaran.				✓
5	Kegiatan dalam media mendukung pengembangan keterampilan menulis dan disusun secara logis.				✓
Aspek Materi					
6	Materi yang disajikan dalam puzzle jelas dan mudah dipahami.				✓
Aspek Bahasa					
7	Bahasa yang digunakan jelas, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.				✓
Aspek Motivasi					
8	Media puzzle dapat menumbuhkan minat belajar siswa.				✓

9	Media puzzle menarik dan menyenangkan saat digunakan.				✓
Aspek Kesesuaian Tampilan					
10	Desain visual media (warna, gambar, tata letak) mendukung keterbacaan dan menarik perhatian siswa.				✓

C. Catatan

Saran dan Masukan	
1.	judul direvisi
2.	pada menu permainan puzzle di bagian petunjuk hendaknya diberi deskripsi yang jelas petunjuknya seperti apa.
3.	pada petunjuk tidak hanya menyusun puzzle saja tapi menceritakan apa yg dilihat di puzzle. isi deskripsi lebih detail lagi

Singaraja, 15 Januari 2026

Validator



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

VALIDASI AHLI ISI/MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA GAME PUZZLE DESCRIPFON INTERAKTIF BERBASIS
KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SISWA KELAS
IV SD

A. Petunjuk pengerjaan

1. Bapak/ibu ahli dimohon memberikan penilaian terhadap Game Interaktif Digital berdasarkan aspek yang tercantum. Berikan tanda centang pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda.
2. Penilaian terdiri dari empat skala penilaian:
 1=Sangat Kurang
 2=Kurang
 3=Baik
 4=Sangat Baik
3. Jika terdapat saran atau masukan, bapak/ibu dapat mencantulkannya pada kolom catatan yang telah tersedia.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi Pembelajaran.

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
Aspek Kurikulum					
1	Media puzzle sesuai dengan karakteristik anak kelas IV SD.				✓
2	Materi puzzle sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan keterampilan menulis siswa.				✓
Aspek Tujuan					
3	Kedalaman dan keluasan materi dalam media puzzle ini sesuai dengan tuntutan tujuan pembelajaran untuk siswa kelas IV SD.			✓	
4	Judul media puzzle sesuai dengan materi pembelajaran.				✓
5	Kegiatan dalam media mendukung pengembangan keterampilan menulis dan disusun secara logis.				✓
Aspek Materi					
6	Materi yang disajikan dalam puzzle jelas dan mudah dipahami.				✓
Aspek Bahasa					
7	Bahasa yang digunakan jelas, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.				✓
Aspek Motivasi					
8	Media puzzle dapat menumbuhkan minat belajar siswa.				✓

9	Media puzzle menarik dan menyenangkan saat digunakan.					✓
Aspek Kesesuaian Tampilan						
10	Desain visual media (warna, gambar, tata letak) mendukung keterbacaan dan menarik perhatian siswa.					✓

C. Catatan

Saran dan Masukan	
1.	Perbaiki tata letak
2.	Perbaiki jawaban di - hidden

Singaraja, 14 Januari 2026
Validator



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

Lampiran 14 Surat Pengantar Uji 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 : 644/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 4 Februari 2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.
Prof. Dr. I Made Teguh, 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 Made Devy Adelia Pratiwi
NIM : 2211031184
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



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 teranda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 645/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 10 Februari 2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.
Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, 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 Made Devy Adelia Pratiwi
NIM : 2211031184
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



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 15 Hasil Uji Validitas Ahli Media

VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA GAME PUZZLE DESCRIPFUN INTERAKTIF BERBASIS
KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SISWA KELAS
IV SD

A. Petunjuk pengerjaan

1. Bapak/Ibu ahli dimohon memberikan penilaian terhadap Game Interaktif Digital berdasarkan aspek yang tercantum. Berikan tanda centang pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda.
2. Penilaian terdiri dari empat skala penilaian:
 1=Sangat Kurang
 2=Kurang
 3=Baik
 4=Sangat Baik
3. Jika terdapat saran atau masukan, bapak/ibu dapat mencantulkannya pada kolom catatan yang telah tersedia.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media.

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Aspek Desain Media					
1	Desain sampul media menarik dan sesuai dengan isi media.	1		✓	
2	Kualitas gambar yang ditampilkan dalam media jelas dan mendukung isi materi.	2			✓
3	Teks yang ditampilkan pada media jelas dan mudah dibaca.	3			✓
4	Tampilan keseluruhan media menarik dan sesuai dengan sasaran pengguna.	4			✓
5	Tata letak elemen dalam media rapi dan mudah dipahami.	5			✓
6	Pemilihan warna pada media serasi dan mendukung keterbacaan.	6		✓	
Aspek Penggunaan Bahasa					
7	Kualitas penggunaan bahasa pada media sesuai dengan tingkat perkembangan pengguna.	7			✓
8	Petunjuk penggunaan media disajikan dengan jelas.	8			✓
9	Teks dan tanda baca yang digunakan jelas dan tidak membingungkan.	9			✓
Aspek Kemudahan Penggunaan					
10	Media mudah digunakan oleh sasaran pengguna.	10			✓

11	Prosedur penggunaan media tidak memerlukan waktu yang lama untuk dipahami oleh pengguna.	11			✓
12	Navigasi media konsisten dan mudah dikenali.	12			✓
13	Fitur-fitur media mudah digunakan.	13			✓
14	Tampilan antarmuka media mudah dipahami oleh pengguna pemula.	14			✓
15	Media dapat digunakan tanpa memerlukan petunjuk teknis yang kompleks.	15			✓

C. Catatan

Saran dan Masukan
<p>1. Latar teks yang merah diganti</p> <p>2. Video diberi sumber</p>

Singaraja, 4 Februari 2026

Validator



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

VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA GAME PUZZLE DESCRIPTIF INTERAKTIF BERBASIS
KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SISWA KELAS
IV SD

A. Petunjuk pengerjaan

1. Bapak/Ibu ahli dimohon memberikan penilaian terhadap Game Interaktif Digital berdasarkan aspek yang tercantum. Berikan tanda centang pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda.
2. Penilaian terdiri dari empat skala penilaian:
 1=Sangat Kurang
 2=Kurang
 3=Baik
 4=Sangat Baik
3. Jika terdapat saran atau masukan, bapak/ibu dapat mencantumkan pada kolom catatan yang telah tersedia.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media.

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Aspek Desain Media					
1	Desain sampul media menarik dan sesuai dengan isi media.	1		✓	
2	Kualitas gambar yang ditampilkan dalam media jelas dan mendukung isi materi.	2			✓
3	Teks yang ditampilkan pada media jelas dan mudah dibaca.	3			✓
4	Tampilan keseluruhan media menarik dan sesuai dengan sasaran pengguna.	4			✓
5	Tata letak elemen dalam media rapi dan mudah dipahami.	5			✓
6	Pemilihan warna pada media serasi dan mendukung keterbacaan.	6		✓	
Aspek Penggunaan Bahasa					
7	Kualitas penggunaan bahasa pada media sesuai dengan tingkat perkembangan pengguna.	7			✓
8	Petunjuk penggunaan media disajikan dengan jelas.	8			✓
9	Teks dan tanda baca yang digunakan jelas dan tidak membingungkan.	9			✓
Aspek Kemudahan Penggunaan					
10	Media mudah digunakan oleh sasaran pengguna.	10			✓

11	Prosedur penggunaan media tidak memerlukan waktu yang lama untuk dipahami oleh pengguna.				✓
12	Navigasi media konsisten dan mudah dikenali.				✓
13	Fitur-fitur media mudah digunakan.				✓
14	Tampilan antarmuka media mudah dipahami oleh pengguna pemula.				✓
15	Media dapat digunakan tanpa memerlukan petunjuk teknis yang kompleks.				✓

C. Catatan

Saran dan Masukan
<p>1. Setelah menonton video agar lebih interaktif</p> <p>2. Konsistenkan ukuran huruf</p>

Singaraja, 10 Februari 2026
Validator


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

Lampiran 16 Surat Ijin Penelitian Skripsi



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

Nomor : 2530/UN48.10.1/PK.01.03/2026 Singaraja, 23 Februari 2026
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
Kepala SD Negeri 2 Batungsel
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 Made Devy Adelia Pratiwi
NIM : 2211031184
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 BafE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia

Lampiran 17 Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian Skripsi

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 445.2/62/SD/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri 2 Batungsel, Kecamatan Pupuan, Kabupaten Tabanan.

Nama : Kade Dwi Suarni, S.Pd., M.Pd.
 NIP : 198807142008042001
 Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri 2 Batungsel

Menerangkan Bahwa :

Nama : Ni Made Devy Adelia Pratiwi
 NIM : 2211031184
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar / PENDAS
 Fakultas : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di atas memang benar diterima di SD Negeri 2 Batungsel dalam rangka kegiatan **Pengumpulan Data Seminar Hasil Penelitian** untuk melengkapi syarat-syarat perkuliahan **Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian**.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Lampiran 18 Hasil Validitas Respon Guru

INSTRUMEN RESPON GURU
PENGEMBANGAN MEDIA GAME *PUZZLE DESCRIPFUN* INTERAKTIF BERBASIS
KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SISWA
KELAS IV SD

A. Petunjuk pengerjaan

1. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian terhadap Game Interaktif Digital berdasarkan aspek yang tercantum. Berikan tanda centang pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda.
2. Penilaian terdiri dari empat skala penilaian:
 1=Sangat Kurang
 2=Kurang
 3=Baik
 4=Sangat Baik
3. Jika terdapat saran atau masukan, bapak/ibu dapat mencantumkannya pada kolom catatan yang telah tersedia.

B. Lembar Instrumen Respon Guru

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
Aspek Sajian Media						
1	Tampilan media menarik secara visual.			✓		
2	Gambar dan ilustrasi dalam game jelas serta mudah dipahami.			✓		
3	Tata letak teks dan tombol tersusun rapi dan proporsional.			✓		
4	Warna yang digunakan serasi dan mendukung kejelasan isi.				✓	
5	Jenis dan ukuran huruf konsisten serta mudah dibaca.				✓	
6	Materi dalam media sesuai dengan kompetensi dasar Bahasa Indonesia.				✓	
7	Isi materi mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.			✓		
8	Materi disajikan secara bertahap dan sistematis.				✓	
9	Konten game dikaitkan dengan kearifan lokal dan kehidupan sehari-hari siswa.			✓		
10	Ilustrasi dalam media mendukung pemahaman materi.				✓	

Aspek Kualitas Media						
11	Aktivitas dalam game sesuai dengan tujuan pembelajaran menulis.				✓	
12	Soal dalam game mendorong siswa berpikir kreatif.				✓	
13	Bentuk soal sesuai dengan tingkat berpikir siswa SD.				✓	
14	Media dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas.				✓	
15	Media mendorong siswa belajar aktif dan mandiri.				✓	

C. Catatan

Saran dan Masukan

Singaraja, 26 Februari 2026

[Signature]
Ni Luh Puh Sri Astuti, S.Pd

INSTRUMEN RESPON GURU
PENGEMBANGAN MEDIA GAME PUZZLE DESCRIPTIF INTERAKTIF BERBASIS
KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SISWA
KELAS IV SD

A. Petunjuk pengerjaan

1. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian terhadap Game Interaktif Digital berdasarkan aspek yang tercantum. Berikan tanda centang pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda.
2. Penilaian terdiri dari empat skala penilaian:
 1=Sangat Kurang
 2=Kurang
 3=Baik
 4=Sangat Baik
3. Jika terdapat saran atau masukan, bapak/ibu dapat mencantulkannya pada kolom catatan yang telah tersedia.

B. Lembar Instrumen Respon Guru

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
Aspek Sajian Media						
1	Tampilan media menarik secara visual.				✓	
2	Gambar dan ilustrasi dalam game jelas serta mudah dipahami.				✓	
3	Tata letak teks dan tombol tersusun rapi dan proporsional.				✓	
4	Warna yang digunakan serasi dan mendukung kejelasan isi.			✓		
5	Jenis dan ukuran huruf konsisten serta mudah dibaca.				✓	
6	Materi dalam media sesuai dengan kompetensi dasar Bahasa Indonesia.			✓	✓	
7	Isi materi mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.				✓	
8	Materi disajikan secara bertahap dan sistematis.				✓	
9	Konten game dikaitkan dengan kearifan lokal dan kehidupan sehari-hari siswa.				✓	
10	Ilustrasi dalam media mendukung pemahaman materi.				✓	

Aspek Kualitas Media						
11	Aktivitas dalam game sesuai dengan tujuan pembelajaran menulis.			✓		
12	Soal dalam game mendorong siswa berpikir kreatif.				✓	
13	Bentuk soal sesuai dengan tingkat berpikir siswa SD.				✓	
14	Media dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas.				✓	
15	Media mendorong siswa belajar aktif dan mandiri.				✓	

C. Catatan

Saran dan Masukan

Singaraja, 26 Februari 2026



Kade Dwi Sunnri, S.Pd., M.Pd

INSTRUMEN RESPON GURU
PENGEMBANGAN MEDIA GAME *PUZZLE DESCRIPFUN* INTERAKTIF BERBASIS
KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SISWA
KELAS IV SD

A. Petunjuk pengerjaan

1. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian terhadap Game Interaktif Digital berdasarkan aspek yang tercantum. Berikan tanda centang pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda.
2. Penilaian terdiri dari empat skala penilaian:
 1=Sangat Kurang
 2=Kurang
 3=Baik
 4=Sangat Baik
3. Jika terdapat saran atau masukan, bapak/ibu dapat mencantulkannya pada kolom catatan yang telah tersedia.

B. Lembar Instrumen Respon Guru

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
Aspek Sajian Media						
1	Tampilan media menarik secara visual.				✓	
2	Gambar dan ilustrasi dalam game jelas serta mudah dipahami.				✓	
3	Tata letak teks dan tombol tersusun rapi dan proporsional.				✓	
4	Warna yang digunakan serasi dan mendukung kejelasan isi.				✓	
5	Jenis dan ukuran huruf konsisten serta mudah dibaca.				✓	
6	Materi dalam media sesuai dengan kompetensi dasar Bahasa Indonesia.				✓	
7	Isi materi mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.				✓	
8	Materi disajikan secara bertahap dan sistematis.				✓	
9	Konten game dikaitkan dengan kearifan lokal dan kehidupan sehari-hari siswa.			✓		
10	Ilustrasi dalam media mendukung pemahaman materi.				✓	

Aspek Kualitas Media						
11	Aktivitas dalam game sesuai dengan tujuan pembelajaran menulis.				✓	
12	Soal dalam game mendorong siswa berpikir kreatif.			✓		
13	Bentuk soal sesuai dengan tingkat berpikir siswa SD.				✓	
14	Media dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas.			✓		
15	Media mendorong siswa belajar aktif dan mandiri.			✓		

C. Catatan

Saran dan Masukan

Singaraja, 26 Februari 2026



Ni Luh Gde Echy Handayani . S.Pd

Lampiran 19 Hasil Validitas Respon Siswa

INSTRUMEN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA GAME PUZZLE DESCRIFFUN INTERAKTIF BERBASIS
KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SISWA KELAS
IV SD

A. Identitas Siswa

Nama : Jekut Satya Riandana

Kelas : 4

B. Petunjuk pengerjaan

1. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian terhadap Game Interaktif Digital berdasarkan aspek yang tercantum. Berikan tanda centang pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda.
2. Penilaian terdiri dari empat skala penilaian:
 1=Sangat Kurang
 2=Kurang
 3=Baik
 4=Sangat Baik
3. Jika terdapat saran atau masukan, bapak/ibu dapat mencantulkannya pada kolom catatan yang telah tersedia.

C. Lembar Instrumen Respon Siswa

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
Aspek Tampilan Media						
1	Gambar dan elemen visual dalam Puzzle Descripfun jelas serta membantu pemahaman isi materi.			✓		
2	Desain dan tata letak Puzzle Descripfun rapi, tidak membingungkan, dan mudah diikuti.			✓		
3	Teks dan gambar tersusun proporsional serta mendukung kegiatan belajar.				✓	
4	Jenis dan ukuran huruf konsisten serta mudah dibaca oleh siswa SD.			✓		
5	Tampilan media secara keseluruhan menarik dan selaras dengan unsur kearifan lokal.				✓	
Aspek Kemenarikan Media						
6	Warna dan ilustrasi dalam media serasi, menarik, serta memperjelas isi materi.				✓	
7	Gambar dan animasi dalam game mampu menarik perhatian dan motivasi siswa untuk belajar menulis.				✓	

8	Desain dan tampilan Puzzle Descripfun sesuai dengan usia serta perkembangan siswa kelas IV SD.				✓	
9	Unsur kearifan lokal yang digunakan menambah daya tarik media.				✓	
10	Desain awal atau tampilan pembuka media dapat menumbuhkan minat belajar siswa.				✓	
Aspek Kemudahan Penggunaan						
11	Media mudah digunakan dan dipahami oleh siswa tanpa bimbingan guru.			✓		
12	Navigasi dan tombol interaktif mudah dioperasikan.			✓		
13	Petunjuk penggunaan jelas dan membantu siswa dalam bermain sambil belajar.				✓	
14	Media memberikan respons yang cepat dan sesuai terhadap setiap perintah siswa.				✓	
15	Media dapat digunakan secara mandiri untuk melatih keterampilan menulis siswa.				✓	

D. Catatan

Saran dan Masukan

INSTRUMEN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA GAME PUZZLE DESCRIPTIF INTERAKTIF BERBASIS
KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SISWA KELAS
IV SD

A. Identitas SiswaNama : *Kadek Piki Ananta*Kelas : *4***B. Petunjuk pengerjaan**

1. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian terhadap Game Interaktif Digital berdasarkan aspek yang tercantum. Berikan tanda centang pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda.
2. Penilaian terdiri dari empat skala penilaian:
 1=Sangat Kurang
 2=Kurang
 3=Baik
 4=Sangat Baik
3. Jika terdapat saran atau masukan, bapak/ibu dapat mencantulkannya pada kolom catatan yang telah tersedia.

C. Lembar Instrumen Respon Siswa

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
Aspek Tampilan Media						
1	Gambar dan elemen visual dalam Puzzle Descripfun jelas serta membantu pemahaman isi materi.				✓	
2	Desain dan tata letak Puzzle Descripfun rapi, tidak membingungkan, dan mudah diikuti.			✓		
3	Teks dan gambar tersusun proporsional serta mendukung kegiatan belajar.				✓	
4	Jenis dan ukuran huruf konsisten serta mudah dibaca oleh siswa SD.				✓	
5	Tampilan media secara keseluruhan menarik dan selaras dengan unsur kearifan lokal.				✓	
Aspek Komenarikan Media						
6	Warna dan ilustrasi dalam media serasi, menarik, serta memperjelas isi materi.			✓		
7	Gambar dan animasi dalam game mampu menarik perhatian dan motivasi siswa untuk belajar menulis.			✓		

8	Desain dan tampilan Puzzle Descripfun sesuai dengan usia serta perkembangan siswa kelas IV SD.				✓	
9	Unsur kearifan lokal yang digunakan menambah daya tarik media.				✓	
10	Desain awal atau tampilan pembuka media dapat menumbuhkan minat belajar siswa.				✓	
Aspek Kemudahan Penggunaan						
11	Media mudah digunakan dan dipahami oleh siswa tanpa bimbingan guru.				✓	
12	Navigasi dan tombol interaktif mudah dioperasikan.			✓		
13	Petunjuk penggunaan jelas dan membantu siswa dalam bermain sambil belajar.				✓	
14	Media memberikan respons yang cepat dan sesuai terhadap setiap perintah siswa.			✓		
15	Media dapat digunakan secara mandiri untuk melatih keterampilan menulis siswa.			✓		

D. Catatan

Saran dan Masukan

INSTRUMEN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA GAME PUZZLE DESCRIPTIF INTERAKTIF BERBASIS
KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SISWA KELAS
IV SD

A. Identitas Siswa

Nama : Iged e Indra gunawan.

Kelas : 4

B. Petunjuk pengerjaan

1. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian terhadap Game Interaktif Digital berdasarkan aspek yang tercantum. Berikan tanda centang pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda.
2. Penilaian terdiri dari empat skala penilaian:
 1=Sangat Kurang
 2=Kurang
 3=Baik
 4=Sangat Baik
3. Jika terdapat saran atau masukan, bapak/ibu dapat mencantulkannya pada kolom catatan yang telah tersedia.

C. Lembar Instrumen Respon Siswa

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
Aspek Tampilan Media						
1	Gambar dan elemen visual dalam Puzzle Descripfun jelas serta membantu pemahaman isi materi.				✓	
2	Desain dan tata letak Puzzle Descripfun rapi, tidak membingungkan, dan mudah diikuti.				✓	
3	Teks dan gambar tersusun proporsional serta mendukung kegiatan belajar.			✓		
4	Jenis dan ukuran huruf konsisten serta mudah dibaca oleh siswa SD.				✓	
5	Tampilan media secara keseluruhan menarik dan selaras dengan unsur kearifan lokal.			✓		
Aspek Kemenarikan Media						
6	Warna dan ilustrasi dalam media serasi, menarik, serta memperjelas isi materi.				✓	
7	Gambar dan animasi dalam game mampu menarik perhatian dan motivasi siswa untuk belajar menulis.			✓		

8	Desain dan tampilan Puzzle Descripfun sesuai dengan usia serta perkembangan siswa kelas IV SD.				✓	
9	Unsur kearifan lokal yang digunakan menambah daya tarik media.				✓	
10	Desain awal atau tampilan pembuka media dapat menumbuhkan minat belajar siswa.			✓		
Aspek Kemudahan Penggunaan						
11	Media mudah digunakan dan dipahami oleh siswa tanpa bimbingan guru.				✓	
12	Navigasi dan tombol interaktif mudah dioperasikan.				✓	
13	Petunjuk penggunaan jelas dan membantu siswa dalam bermain sambil belajar.			✓		
14	Media memberikan respons yang cepat dan sesuai terhadap setiap perintah siswa.				✓	
15	Media dapat digunakan secara mandiri untuk melatih keterampilan menulis siswa.				✓	

D. Catatan

Saran dan Masukan

Lampiran 20 Modul Ajar

MODUL AJAR BAHASA INDONESIA

A. INFORMASI UMUM	
A. IDENTIRAS MODUL	
Penyusun	: Ni Made Devy Adelia Pratiwi
NIM	: 2211031184
Instansi	: SD Negeri 2 Batungsel
Tahun Pelajaran	: 2025/2026
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase/Kelas	: B/IV
Materi	: Teks Deskripsi
Alokasi Waktu	: 2JP (2 x 35 Menit)
B. KOPETENSI AWAL	
Peserta didik telah mampu membaca dan memahami teks sederhana, serta mengenali informasi penting yang terdapat di dalamnya. Selain itu, peserta didik juga telah mampu menyusun kalimat sederhana untuk menggambarkan suatu objek berdasarkan hasil pengamatan. Dalam pembelajaran ini, peserta didik akan mengembangkan kemampuan untuk menyusun paragraf deskriptif secara runtut, serta menulis teks deskripsi yang jelas dan sesuai dengan kaidah kebahasaan yang tepat.	
C. PROFIL BELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> a. Bernalar kritis b. Bergotong royong c. Kreatif 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
Media/alat/bahan ajar:	
<ul style="list-style-type: none"> a. Media Game Interaktif Digital b. <i>Chromebook</i> c. Alat tulis d. Laptop dan proyektor e. Wi-Fi 	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
Peserta didik regular/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.	
F. JUMLAH SISWA	
22 Peserta didik	
G. PENDEKATAN, MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none"> a. Pendekatan: TPACK b. Model: <i>Cooperative Learning tipe STAD (Student Teams Achievement Division)</i> Sintak Model <i>Cooperative Learning tipe STAD</i>: 	

<ol style="list-style-type: none"> 1. Penyampaian Tujuan dan Motivasi 2. Penyajian Informasi 3. Pembentukan Kelompok 4. Kegiatan Belajar dalam Tim 5. Evaluasi 6. Pemberian Penghargaan Tim
c. Metode: Diskusi, Tanya Jawab, Pemecahan Masalah, Presentasi
B. KOPETENSI INTI
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN
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 tegak bersambung.
B. TUJUAN PEMBELAJARAN
<ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui kegiatan menyusun <i>puzzle</i> teks, peserta didik dapat menentukan dan mengurutkan tiga bagian utama teks deskripsi (yaitu: judul, bagian yang memperkenalkan objek/tokoh, dan bagian yang merinci ciri-ciri objek/tokoh) dengan tepat. 2. Peserta didik mampu menyusun paragraf teks deskripsi secara utuh dengan mengorganisasi ide-ide pokok ke dalam tiga bagian: pendahuluan (identifikasi objek), inti (deskripsi rinci), dan penutup (kesan), sehingga teks memiliki kerangka yang jelas.
C. PEMAHAMAN BERMAKNA
Melalui pembelajaran ini, peserta didik memahami bahwa teks deskripsi memiliki struktur yang jelas dan tersusun secara sistematis agar pembaca dapat membayangkan objek yang digambarkan dengan baik. Peserta didik menyadari pentingnya mengurutkan bagian-bagian teks secara tepat, mulai dari judul, pengenalan objek, hingga deskripsi rinci dan penutup, sehingga teks yang ditulis menjadi runtut, mudah dipahami, dan memiliki kerangka yang jelas.
D. PERTANYAAN PEMANTIK
<ol style="list-style-type: none"> a. Apa yang dimaksud dengan teks deskripsi? b. Bagaimana cara menyusun teks deskripsi agar pembaca dapat membayangkan objek yang kita ceritakan dengan jelas dan runtut?

E. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN PEMBELAJARAN
Kegiatan Pembuka Pertemuan 1
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam kepada Siswa. 2. Guru mengajak siswa untuk berdoa sebelum mulai pembelajaran. 3. Guru mengecek kehadiran siswa. 4. Guru mengajak siswa untuk membersihkan sampah yang ada disekitar bangku siswa. 5. Guru menanyakan materi sebelumnya. 6. Guru menanyakan pertanyaan pemantik. 7. Guru menginformasikan pembelajaran menggunakan media <i>Game</i> Interaktif Digital
Kegiatan inti
<p>Sintak Model <i>Cooperative Learning tipe STAD</i></p> <p><u>Fase 1 Penyampaian Tujuan Dan Motivasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyalakan proyektor dan menampilkan halaman awal media <i>game</i> interaktif digital. 2. Guru membuka menu CP dan TP pada media, lalu menjelaskan tujuan pembelajaran. 3. Guru menyampaikan manfaat pembelajaran dan memotivasi siswa agar aktif belajar. 4. Guru memberikan gambaran bahwa setelah memahami materi, mereka akan bekerja dalam kelompok menggunakan <i>Chromebook</i>. <p><u>Fase 2 Penyajian Informasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru membuka menu Materi Pembelajaran dari media dan menampilkannya di layar proyektor. 6. Guru menjelaskan konsep, contoh, dan langkah-langkah penting yang tampil dalam materi. 7. Guru memutar video pembelajaran dari menu Video Pembelajaran. 8. Siswa memperhatikan video, lalu guru memberikan penjelasan lanjutan. <p><u>Fase 3 Pembentukan Kelompok</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Guru membagi siswa menjadi kelompok heterogen berisi 2–3 orang.

10. Setiap kelompok mendapatkan 1 *Chromebook* sebagai alat utama kerja kelompok.

11. Guru menjelaskan prosedur kerja kelompok dan peran setiap anggota.

12. Guru memastikan setiap kelompok sudah siap memulai aktivitas.

Fase 4 Kegiatan Belajar Dalam Tim

13. Setiap kelompok membuka menu Game pada media *Game* Interaktif melalui *Chromebook*.

14. Guru mengarahkan siswa untuk membaca petunjuk permainan pada media.

15. Guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan permainan pada level 1

16. Siswa bekerja sama menjawab tantangan yang muncul level 1.

17. Mereka berdiskusi, menentukan jawaban, dan memahami umpan balik dari game.

18. Guru berkeliling membimbing kelompok, mengarahkan diskusi, dan memastikan semua anggota berpartisipasi dan memahami materi.

19. Setelah waktu permainan habis, guru mencatat hasil perolehan skor tiap kelompok di papan tulis

Fase 5 Evaluasi

20. Guru memberikan lembar soal evaluasi secara langsung.

21. Siswa mengerjakan secara individu, tanpa bantuan kelompok.

Fase 6 Pemberian Penghargaan Tim

22. Guru mengumumkan kelompok dengan skor permainan tertinggi

23. Guru memberikan penghargaan non-fisik berupa pujian verbal, apresiasi kelas, serta penambahan badge atau label penghargaan pada papan skor kelas.

24. Guru memberikan motivasi kepada semua kelompok agar terus berusaha dan bekerja sama lebih baik pada pembelajaran berikutnya..

Penutup

1. Guru mengajak siswa merefleksikan kembali rangkaian kegiatan yang telah dilakukan.

2. Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa.

3. Guru mengarahkan siswa untuk menyampaikan Kesimpulan pembelajaran.

4. Guru memberikan klarifikasi dan penguatan konsep.

<ol style="list-style-type: none"> 5. Guru memberi tindak lanjut, memberikan tugas untuk pembelajaran selanjutnya. 6. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin do'a bersama dan memberi salam kepada guru untuk mengakhiri pembelajaran.
Kegiatan Pembuka Pertemuan 2
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam kepada Siswa. 2. Guru mengajak siswa untuk berdoa sebelum mulai pembelajaran. 3. Guru mengecek kehadiran siswa. 4. Guru mengajak siswa untuk membersihkan sampah yang ada disekitar bangku siswa. 5. Guru menanyakan materi sebelumnya. 6. Guru mananyakan pertanyaan pemantik. 7. Guru meginformasikan pembelajaran menggunakan media <i>Game</i> Edukasi Digital
Kegiatan inti
<p>Sintak Model <i>Cooperative Learning tipe STAD</i></p> <p><u>Fase 1 Penvampaian Tujuan Dan Motivasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyalakan proyektor dan menampilkan halaman awal media game interaktif digital. 2. Guru membuka menu CP dan TP pada media, lalu menjelaskan tujuan pembelajaran. 3. Guru menyampaikan manfaat pembelajaran dan memotivasi siswa agar aktif belajar. 4. Guru memberikan gambaran bahwa setelah memahami materi, mereka akan bekerja dalam kelompok menggunakan <i>Chromebook</i>. <p><u>Fase 2 Penvajian Informasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru membuka menu Materi Pembelajaran dari media dan menampilkannya di layar proyektor. 6. Guru menjelaskan konsep, contoh, dan langkah-langkah penting yang tampil dalam materi.

<ol style="list-style-type: none"> 5. Guru memberi tindak lanjut, memberikan tugas untuk pembelajaran selanjutnya. 6. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin do'a bersama dan memberi salam kepada guru untuk mengakhiri pembelajaran.
Kegiatan Pembuka Pertemuan 2
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam kepada Siswa. 2. Guru mengajak siswa untuk berdoa sebelum mulai pembelajaran. 3. Guru mengecek kehadiran siswa. 4. Guru mengajak siswa untuk membersihkan sampah yang ada disekitar bangku siswa. 5. Guru menanyakan materi sebelumnya. 6. Guru menanyakan pertanyaan pemantik. 7. Guru meginformasikan pembelajaran menggunakan media <i>Game</i> Edukasi Digital
Kegiatan inti
<p>Sintak Model <i>Cooperative Learning tipe STAD</i></p> <p><u>Fase 1 Penvampaian Tujuan Dan Motivasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyalakan proyektor dan menampilkan halaman awal media game interaktif digital. 2. Guru membuka menu CP dan TP pada media, lalu menjelaskan tujuan pembelajaran. 3. Guru menyampaikan manfaat pembelajaran dan memotivasi siswa agar aktif belajar. 4. Guru memberikan gambaran bahwa setelah memahami materi, mereka akan bekerja dalam kelompok menggunakan <i>Chromebook</i>. <p><u>Fase 2 Penvajian Informasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru membuka menu Materi Pembelajaran dari media dan menampilkannya di layar proyektor. 6. Guru menjelaskan konsep, contoh, dan langkah-langkah penting yang tampil dalam materi.

25. Guru memberikan penjelasan lanjutan materi pada menu Materi Pembelajaran.

Fase 3 Pembentukan Kelompok

7. Guru membagi siswa menjadi kelompok heterogen berisi 2–3 orang.
8. Setiap kelompok mendapatkan 1 *Chromebook* sebagai alat utama kerja kelompok.
9. Guru menjelaskan prosedur kerja kelompok dan peran setiap anggota.
10. Guru memastikan setiap kelompok sudah siap memulai aktivitas.

Fase 4 Kegiatan Belajar Dalam Tim

11. Setiap kelompok membuka menu *Game* pada media *Game* Interaktif Edukasi melalui *Chromebook*.
12. Guru mengarahkan siswa untuk membaca petunjuk permainan pada media.
13. Guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan permainan pada level 2.
14. Siswa bekerja sama menjawab tantangan yang muncul level 2.
15. Mereka berdiskusi, menentukan jawaban, dan memahami umpan balik dari game.
16. Guru berkeliling membimbing kelompok, mengarahkan diskusi, dan memastikan semua anggota berpartisipasi dan memahami materi.
17. Setelah waktu permainan habis, guru mencatat hasil perolehan skor tiap kelompok di papan tulis

Fase 5 Evaluasi

18. Guru memberikan lembar soal evaluasi secara langsung.
19. Siswa mengerjakan secara individu, tanpa bantuan kelompok.

Fase 6 Pemberian Penghargaan Tim

20. Guru mengumumkan kelompok dengan skor permainan tertinggi
21. Guru memberikan penghargaan non-fisik berupa pujian verbal, apresiasi kelas, serta penambahan badge atau label penghargaan pada papan skor kelas.
22. Guru memberikan motivasi kepada semua kelompok agar terus berusaha dan bekerja sama lebih baik pada pembelajaran berikutnya..

Penutup

<p>26. Guru mengajak siswa merefleksikan kembali rangkaian kegiatan yang telah dilakukan.</p> <p>27. Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa.</p> <p>28. Guru mengarahkan siswa untuk menyampaikan Kesimpulan pembelajaran.</p> <p>29. Guru memberikan klarifikasi dan penguatan konsep.</p> <p>30. Guru memberi tindak lanjut, memberikan tugas untuk pembelajaran selanjutnya.</p> <p>31. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin do'a bersama dan memberi salam kepada guru untuk mengakhiri pembelajaran.</p>
Kegiatan Pembuka Pertemuan 3
<p>1. Guru memberi salam kepada Siswa.</p> <p>2. Guru mengajak siswa untuk berdoa sebelum mulai pembelajaran.</p> <p>3. Guru mengecek kehadiran siswa.</p> <p>4. Guru mengajak siswa untuk membersihkan sampah yang ada disekitar bangku siswa.</p> <p>5. Guru menanyakan materi sebelumnya.</p> <p>6. Guru menanyakan pertanyaan pemantik.</p> <p>7. Guru meginformasikan pembelajaran menggunakan media <i>Game</i> Interaktif Edukasi Digital</p>
Kegiatan inti
<p>Sintak Model <i>Cooperative Learning tipe STAD</i></p> <p><u>Fase 1 Penvampaian Tujuan Dan Motivasi</u></p> <p>26. Guru menyalakan proyektor dan menampilkan halaman awal media game interaktif digital.</p> <p>27. Guru membuka menu CP dan TP pada media, lalu menjelaskan tujuan pembelajaran.</p> <p>28. Guru menyampaikan manfaat pembelajaran dan memotivasi siswa agar aktif belajar.</p> <p>29. Guru memberikan gambaran bahwa setelah memahami materi, mereka akan bekerja dalam kelompok menggunakan <i>Chromebook</i>.</p> <p><u>Fase 2 Penyajian Informasi</u></p>

30. Guru membuka **menu Materi Pembelajaran** dari media dan menampilkannya di layar proyektor.

31. Guru menjelaskan konsep, contoh, dan langkah-langkah penting yang tampil dalam materi.

32. Guru memberikan penjelasan lanjutan materi pada menu Materi Pembelajaran.

Fase 3 Pembentukan Kelompok

33. Guru membagi siswa menjadi kelompok heterogen berisi 2–3 orang.

34. Setiap kelompok mendapatkan 1 *Chromebook* sebagai alat utama kerja kelompok.

35. Guru menjelaskan prosedur kerja kelompok dan peran setiap anggota.

36. Guru memastikan setiap kelompok sudah siap memulai aktivitas.

Fase 4 Kegiatan Belajar Dalam Tim

37. Setiap kelompok membuka menu Game pada media *Game Edukasi* melalui *Chromebook*.

38. Guru mengarahkan siswa untuk membaca petunjuk permainan pada media.

39. Guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan permainan pada level 3.

40. Siswa bekerja sama menjawab tantangan yang muncul level 3.

41. Mereka berdiskusi, menentukan jawaban, dan memahami umpan balik dari game.

42. Guru berkeliling membimbing kelompok, mengarahkan diskusi, dan memastikan semua anggota berpartisipasi dan memahami materi.

43. Setelah waktu permainan habis, guru mencatat hasil perolehan skor tiap kelompok di papan tulis

Fase 5 Evaluasi

44. Guru memberikan lembar soal evaluasi secara langsung.

45. Siswa mengerjakan secara individu, tanpa bantuan kelompok.

Fase 6 Pemberian Penghargaan Tim

46. Guru mengumumkan kelompok dengan skor permainan tertinggi

47. Guru memberikan penghargaan non-fisik berupa pujian verbal, apresiasi kelas, serta penambahan badge atau label penghargaan pada papan skor kelas.

- a. Guru memberikan motivasi kepada semua kelompok agar terus berusaha dan bekerja sama lebih baik pada pembelajaran berikutnya..

Penutup

7. Guru mengajak siswa merefleksikan kembali rangkaian kegiatan yang telah dilakukan.
 8. Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa.
 9. Guru mengarahkan siswa untuk menyampaikan Kesimpulan pembelajaran.
 10. Guru memberikan klarifikasi dan penguatan konsep.
 11. Guru memberi tindak lanjut, memberikan tugas untuk pembelajaran selanjutnya.
- Guru meminta ketua kelas untuk memimpin do'a bersama dan memberi salam kepada guru untuk mengakhiri pembelajaran.

LAMPIRAN

a) **MEDIA DAN LKPD**

Media Pembelajaran Game Interaktif Digital: <https://aguslaksana.github.io/Devy-Adelia/>



b) SOAL EVALUASI**Pertemuan 1**

1. Berikut ini adalah bagian-bagian teks deskripsi tentang “Kucingku” yang masih acak:
 - Kucingku bernama Milo. Ia adalah hewan peliharaanku yang sangat lucu.
 - Milo memiliki bulu berwarna putih dan coklat. Matanya bulat dan berwarna kuning cerah. Ekornya panjang dan lembut.
 - Aku sangat menyayangi Milo karena ia selalu menemaniku bermain di rumah.

Susunlah bagian-bagian tersebut menjadi teks deskripsi yang runtut dan benar!.

2. Buatlah satu paragraf yang terdiri dari 5 kalimat teks deskripsi sederhana tentang teman sebangkumu. Tuliskan dengan urutan yang tepat, yaitu:
 - Bagian pengenalan objek (siapa dia)
 - Bagian deskripsi ciri-ciri
 - Bagian penutup (kesanmu tentangnya)

Pertemuan 2

1. Amatilah salah satu benda yang ada di dalam kelasmu (misalnya: papan tulis, meja guru, atau lemari buku). Kemudian, tuliskan 3 kalimat teks deskripsi yang jelas dan runtut tentang benda tersebut dengan menggunakan kalimat yang jelas dan runtut!.
2. Perhatikan gambar yang diberikan oleh guru (misalnya gambar taman, pasar, atau ruang kelas). Tulislah sebuah teks deskripsi berdasarkan gambar tersebut dengan struktur yang lengkap, yaitu:
 - Pendahuluan (menjelaskan objek yang dideskripsikan)
 - Inti (menjelaskan ciri-ciri atau keadaan objek secara rinci)
 - Penutup (kesan atau pendapatmu tentang objek tersebut)

Pertemuan 3

1. Tulislah sebuah teks deskripsi 3 kalimat tentang suasana di rumahmu pada pagi hari. Susunlah teks tersebut secara runtut dengan memuat:
 - Pendahuluan (menjelaskan situasi yang akan dideskripsikan)
 - Inti (menggambarkan suasana secara rinci, seperti suara, warna, kegiatan, atau keadaan sekitar)
 - Penutup (kesan atau perasaanmu terhadap suasana tersebut)

2. Guru menyediakan tiga kata kunci berikut: bersih, hijau, nyaman. Gunakan ketiga kata kunci tersebut untuk menulis sebuah teks deskripsi tentang lingkungan sekolahmu. Susunlah teksmu dengan struktur yang lengkap, yaitu:
 - Pendahuluan (menjelaskan objek yang dideskripsikan)
 - Inti (menguraikan ciri-ciri secara rinci dengan menggunakan kata kunci yang diberikan)
 - Penutup (kesan atau pendapatmu)

c) ASESMEN PENILAIAN

1. Kognitif

No	Aspek Kognitif	Indikator Penilaian	Skor
1	Pemahaman Teks Deskripsi	Menjelaskan objek dengan jelas pada pendahuluan	0-4
2	Penggunaan Informasi	Menyertakan ketiga kata kunci secara tepat dalam inti teks	0-4
3	Pengorganisasian Ide	Menyusun teks secara runtut: pendahuluan – inti – penutup	0-4
4	Ketepatan Bahasa	Menggunakan kalimat yang jelas dan mudah dipahami	0-4
5	Kesimpulan / Penutup	Menyampaikan kesan atau pendapat yang relevan dengan teks	0-4

Keterangan Skor:

4 : Sangat baik, lengkap, jelas, dan runtut

3 : Baik, sebagian kalimat atau detail kurang tepat

2 : Cukup, ada kekurangan yang cukup terlihat

1 : Kurang, banyak kekurangan

0 : Tidak ada atau salah total

2. Afektif

No	Aspek Sikap	Kategori			
		1	2	3	4
1	Aktif membantu dan berperan dalam kelompok				
2	Aktif bertanya/menjawab dalam diskusi				
3	Menyelesaikan tugas kelompok tepat waktu				
4	Selalu menghargai pendapat teman				

Petunjuk pemberian nilai :

Nilai : skor yang diperoleh

_____ x 100

skor maksimal

3. Psikomotor

No	Nama Siswa	Aspek Keterampilan							
		Mengoperasikan media dan chromebook lancar tanpa bantuan				Mengikuti semua petunjuk dengan tepat			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1									
2									
3									
4									

Petunjuk pemberian nilai :

Nilai : skor yang diperoleh

_____ x 100

skor maksimal

Lampiran 21 Lembar Soal Pretest dan Posttest

TES HASIL BELAJAR
PENGEMBANGAN MEDIA GAME *PUZZLE* DESCRIPFUN
INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SISWA KELAS IV SD

1. Setelah kamu menyusun puzzle bergambar objek tertentu, tuliskan gagasan pokok dari objek tersebut!

Jawaban:

2. Berdasarkan gambar utuh hasil penyusunan puzzle. tulislah pengembangan gagasan sesuai tema/topik gambar tersebut dalam 1-3 kalimat!

Jawaban:

3. Berdasarkan urutan gambar pada puzzle, susunlah paragraf yang memuat kalimat utama, kalimat penjelas, dan kalimat simpulan secara runtut!

Jawaban:

4. Jelaskanlah objek yang kamu lihat pada gambar puzzle melalui paragraf yang terstruktur secara logis dan padu!

Jawaban:

5. Deskripsikanlah benda/objek pada puzzle menggunakan kata-kata konkret dan tepat sesuai hasil pengamatanmu!

Jawaban:

6. Perbaikilah teks deskripsi berikut dengan mengganti kata yang kurang tepat menjadi diksi yang lebih sesuai makna!

”Wayang kulit adalah mainan tradisional yang **mantap** dari Jawa. Wayang ini terbuat dari kulit sapi yang **dihancurkan** sampai tipis. Dalang melempar wayang di balik layar putih supaya penonton bisa melihat bayangannya yang **lucu**”

Jawaban:

7. Tulislah deskripsi hasil pengamatan puzzle dengan memperhatikan huruf kapital, titik, koma, dan ejaan sesuai puebi!

Jawaban:

8. Perbaikilah kalimat deskriptif berikut yang mengandung kesalahan ejaan dan tanda baca agar benar sesuai puebi!

“Pada hari minggu budi dan iwan pergi melihat pertunjukan kuda lumping di kota kediri”

Jawaban:

9. Jelaskan bagian tertentu dari objek atau tempat pada gambar puzzle dalam kalimat yang jelas, padat, dan bermakna!

Jawaban:

10. Ubah contoh kalimat tidak efektif berikut pada teks deskripsi menjadi kalimat efektif yang sesuai kaidah bahasa!

”Para pemuda-pemuda itu mereka sedang melakukan lompat-melompat daripada batu yang sangat amat tinggi sekali di pulau nias”

Jawaban:



Lampiran 22 Hasil Pretest

(R.4)

TES HASIL BELAJAR
PENGEMBANGAN MEDIA GAME PUZZLE DESCRIFFUN INTERAKTIF BERBASIS
KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SISWA
KELAS IV SD

Nama : Ni kadek heri yulianti
 No :
 Kelas : IV / 4

SKOR = 17

Petunjuk Umum:

1. Susunlah Potongan Puzzle Yang Diberikan Menjadi Gambar Utuh.
2. Bacalah Setiap Instruksi Soal Dengan Cermat.
3. Kerjakan Sesuai Kemampuanmu Dengan Jawaban Yang Jelas Dan Lengkap.

Soal

1. Setelah kamu menyusun puzzle bergambar objek tertentu, tuliskan gagasan pokok dari objek tersebut!

Jawaban: Tradisi membuat adalah kegiatan membuat kain batik secara tradisional.

2

2. Berdasarkan gambar utuh hasil penyusunan puzzle, tuliskan pengembangan gagasan sesuai tema/topik gambar tersebut dalam 1-3 kalimat!

Jawaban: Gotong royong dilakukan warga desa untuk membersihkan lingkungan.

1

3. Berdasarkan urutan gambar pada puzzle, susunlah paragraf yang memuat kalimat utama, kalimat penjelas, dan kalimat simpulan secara runtut!

Jawaban: Tari kecek merupakan tarian khas Bali yang dilakukan secara bersama-sama.

1

4. Jelaskanlah objek yang kamu lihat pada gambar puzzle melalui paragraf yang terstruktur secara logis dan padu!

Jawaban: Rumah Tongkonan adalah rumah adat Toraja dengan atap melengkung yang tinggi.

1

5. Deskripsikanlah benda/objek pada puzzle menggunakan kata-kata konkret dan tepat sesuai hasil pengamatanmu!

Jawaban: Gamelan adalah alat musik tradisional.

2

6. Perbaikilah teks deskripsi berikut dengan mengganti kata yang kurang tepat menjadi diksi yang lebih sesuai makna!

(Guru Menyediakan Potongan Teks Deskripsi Yang Sengaja Mengandung Pilihan Kata Yang Kurang Tepat.)

Teks dari Guru (Soal):

"Wayang kulit adalah mainan tradisional yang **mantap** dari Jawa. Wayang ini dibuat dari kulit sapi yang sudah **dihancurkan** sampai tipis. Dalang **melempar** wayang di balik layar putih supaya penonton bisa melihat bayangannya yang **lucu**."

Jawaban: wayang kulit adalah seni pertunjukan tradisional dari Jawa yang dimainkan oleh dalang

1

7. Tulislah deskripsi hasil pengamatan puzzle dengan memperhatikan huruf kapital, titik, koma, dan ejaan sesuai puebi!

Jawaban: *negara membangun bandara*

3

8. Perbaikilah kalimat deskriptif berikut yang mengandung kesalahan ejaan dan tanda baca agar benar sesuai puebi!

(Guru Menyediakan Contoh Kalimat Yang Salah Ejaannya.)

"pada hari minggu budi dan iwan pergi melihat pertunjukan kuda lumping di kota kediri"

Jawaban: *pada hari minggu, Budi dan iwan pergi melihat pertunjukan kuda lumping di kota kediri.*

2

9. Jelaskan bagian tertentu dari objek atau tempat pada gambar puzzle dalam kalimat yang jelas, padat, dan bermakna!

Jawaban: *Petani bekerja*

2

10. Ubah contoh kalimat tidak efektif berikut pada teks deskripsi menjadi kalimat efektif yang sesuai kaidah bahasa!

(Guru Menyediakan Kalimat Tidak Efektif Untuk Disunting.)

"Para pemuda-pemuda itu mereka sedang melakukan lompat-melompat daripada batu yang sangat amat tinggi sekali di pulau nias."

Jawaban: *Para pemuda melompat dari batu tinggi di pulau nias.*

2

PS

TES HASIL BELAJAR
PENGEMBANGAN MEDIA GAME PUZZLE DESCRIPFUNG INTERAKTIF BERBASIS
KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SISWA
KELAS IV SD

Nama : *18 Kadek Lena Jayanti*
 No : *7*
 Kelas : *4*

gor : *16*

Petunjuk Umum:

1. Susunlah Potongan Puzzle Yang Diberikan Menjadi Gambar Utuh.
2. Bacalah Setiap Instruksi Soal Dengan Cermat.
3. Kerjakan Sesuai Kemampuanmu Dengan Jawaban Yang Jelas Dan Lengkap.

Soal

1. Setelah kamu menyusun puzzle bergambar objek tertentu, tuliskan gagasan pokok dari objek tersebut!

Jawaban: *Tradisi membatik adalah kegiatan membuat kain batik khas daerah*

2

2. Berdasarkan gambar utuh hasil penyusunan puzzle, tuliskan pengembangan gagasan sesuai tema/topik gambar tersebut dalam 1-3 kalimat!

Jawaban: *Gotong royong adalah kegiatan bekerja bersama - sama di desa*

2

3. Berdasarkan urutan gambar pada puzzle, susunlah paragraf yang memuat kalimat utama, kalimat penjelas, dan kalimat simpulan secara runtut!

Jawaban: *Tari kecak berasal dari Bali dan dilakukan secara berkelompok dengan duduk melingkar*

1

4. Jelaskanlah objek yang kamu lihat pada gambar puzzle melalui paragraf yang terstruktur secara logis dan padu!

Jawaban: Rumah tongkonan adalah rumah adat Toraja yang memiliki bentuk atap unik

3

5. Deskripsikanlah benda/objek pada puzzle menggunakan kata-kata konkret dan tepat sesuai hasil pengamatanmu!

Jawaban: Gamelan terdiri dari beberapa alat musik yang dimainkan dengan cara di pukul

1

6. Perbaikilah teks deskripsi berikut dengan mengganti kata yang kurang tepat menjadi diksi yang lebih sesuai makna!

(Guru Menyediakan Potongan Teks Deskripsi Yang Sengaja Mengandung Pilihan Kata Yang Kurang Tepat.)

Teks dari Guru (Soal):

"Wayang kulit adalah mainan tradisional yang **mantap** dari Jawa. Wayang ini dibuat dari kulit sapi yang sudah **dihancurkan** sampai tipis. Dalang **melempar** wayang di balik layar putih supaya penonton bisa melihat bayangannya yang **lucu**."

Jawaban: wayang kulit adalah seni pertunjukan tradisional dari Jawa

3



7. Tulislah deskripsi hasil pengamatan puzzle dengan memperhatikan huruf kapital, titik, koma, dan ejaan sesuai puebi!

Jawaban: anyaman bambu dibuat oleh warga

|

8. Perbaikilah kalimat deskriptif berikut yang mengandung kesalahan ejaan dan tanda baca agar benar sesuai puebi!

(Guru Menyediakan Contoh Kalimat Yang Salah Ejaannya.)

"pada hari minggu Budi dan iwan pergi melihat pertunjukan kuda lumping di kota kediri"

Jawaban: Pada hari minggu Budi dan ~~kwon~~ iwan Pergi melihat Pertunjukan kuda lumping di kota Kediri

|

9. Jelaskan bagian tertentu dari objek atau tempat pada gambar puzzle dalam kalimat yang jelas, padat, dan bermakna!

Jawaban: Petani menanam padi di sawah

|

10. Ubah contoh kalimat tidak efektif berikut pada teks deskripsi menjadi kalimat efektif yang sesuai kaidah bahasa!

(Guru Menyediakan Kalimat Tidak Efektif Untuk Disunting.)

"Para pemuda-pemuda itu mereka sedang melakukan lompat-melompat daripada batu yang sangat amat tinggi sekali di pulau nias."

Jawaban: Para Pemuda melompat dari batu tinggi

|

R2

TES HASIL BELAJAR
PENGEMBANGAN MEDIA GAME PUZZLE DESCRIFFUN INTERAKTIF BERBASIS
KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SISWA
KELAS IV SD

Nama : I Ketut Gede Astinu Guri
 No :
 Kelas : 4

skor 29

Petunjuk Umum:

1. Susunlah Potongan Puzzle Yang Diberikan Menjadi Gambar Utuh.
2. Bacalah Setiap Instruksi Soal Dengan Cermat.
3. Kerjakan Sesuai Kemampuanmu Dengan Jawaban Yang Jelas Dan Lengkap.

Soal

1. Setelah kamu menyusun puzzle bergambar objek tertentu, tuliskan gagasan pokok dari objek tersebut!

Jawaban: Tradisi membalik adalah kegiatan membuat kain balik khas daerah yang dilakukan secara turun temurun.

1

2. Berdasarkan gambar utuh hasil penyusunan puzzle, tuliskan pengembangan gagasan sesuai tema/topik gambar tersebut dalam 1-3 kalimat!

Jawaban: Gotong royong adalah kegiatan bekerja bersama-sama membersihkan lingkungan desa agar menjadi bersih dan rapi.

4

3. Berdasarkan urutan gambar pada puzzle, susunlah paragraf yang memuat kalimat utama, kalimat penjelas, dan kalimat simpulan secara runtut!

Jawaban: Tari kecak berasal dari Bali. Penari duduk melingkar dan bergerak bersama.

2

4. Jelaskanlah objek yang kamu lihat pada gambar puzzle melalui paragraf yang terstruktur secara logis dan padu!

Jawaban: Rumah tongkonan adalah rumah adat toraja yang memiliki atap melengkung dan digunakan untuk kegiatan adat

2

5. Deskripsikanlah benda/objek pada puzzle menggunakan kata-kata konkret dan tepat sesuai hasil pengamatanmu!

Jawaban: Gamelan adalah alat musik tradisional yang terbuat dari logam dan menghasilkan bunyi merdu.

3

6. Perbaikilah teks deskripsi berikut dengan mengganti kata yang kurang tepat menjadi diksi yang lebih sesuai makna!

(Guru Menyediakan Potongan Teks Deskripsi Yang Sengaja Mengandung Pilihan Kata Yang Kurang Tepat.)

"Wayang kulit adalah mainan tradisional yang mantap dari Jawa. Wayang ini dibuat dari kulit sapi yang sudah dihancurkan sampai tipis. Dalang melempar wayang di balik layar putih supaya penonton bisa melihat bayangannya yang lucu."

Jawaban: Wayang kulit adalah pertunjukan dari Jawa dan dimainkan oleh dalang

4



7. Tulislah deskripsi hasil pengamatan puzzle dengan memperhatikan huruf kapital, titik, koma, dan ejaan sesuai puebi!

Jawaban: Warga desa menganyam bambu menjadi keranjang dan tika dengan rapi

26 3

8. Perbaikilah kalimat deskriptif berikut yang mengandung kesalahan ejaan dan tanda baca agar benar sesuai puebi!

(Guru Menyediakan Contoh Kalimat Yang Salah Ejaannya.)

"pada hari minggu budi dan iwan pergi melihat pertunjukan kuda lumping di kota kediri"

Jawaban: Pada hari minggu, Budi dan Iwan pergi melihat pertunjukkan kuda lumping di kota kediri

3

9. Jelaskan bagian tertentu dari objek atau tempat pada gambar puzzle dalam kalimat yang jelas, padat, dan bermakna!

Jawaban: Petani menanam padi di sawah

1 1

10. Ubah contoh kalimat tidak efektif berikut pada teks deskripsi menjadi kalimat efektif yang sesuai kaidah bahasa!

(Guru Menyediakan Kalimat Tidak Efektif Untuk Disunting.)

"Para pemuda-pemuda itu mereka sedang melakukan lompat-melompat daripada batu yang sangat amat tinggi sekali di pulau nias."

Jawaban: Para pemuda melompat dari batu yang tinggi di Pulau Nias.

2 1

<u>Responden</u>	Skor Pretest	Nilai Pretest
1	14	35
2	24	60
3	16	40
4	17	42,5
5	16	40
6	24	60
7	20	50
8	21	52,5
9	19	47,5
10	19	47,5
11	24	60
12	28	70
13	19	47,5
14	23	57,5
15	17	42,5
16	20	50
17	19	47,5
18	25	62,5
19	26	65
20	15	37,5
21	24	60
22	27	67,5



Lampiran 23 Hasil Posttest

P9

TES HASIL BELAJAR
PENGEMBANGAN MEDIA GAME PUZZLE DESCRIPFUN INTERAKTIF BERBASIS
KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SISWA
KELAS IV SD

Nama : Ni kadek Hevi yulianti
 No : ~~1234~~
 Kelas : IV/4

305 = 30

Petunjuk Umum:

1. Susunlah Potongan Puzzle Yang Diberikan Menjadi Gambar Utuh.
2. Bacalah Setiap Instruksi Soal Dengan Cermat.
3. Kerjakan Sesuai Kemampuanmu Dengan Jawaban Yang Jelas Dan Lengkap.

Soal

1. Setelah kamu menyusun puzzle bergambar objek tertentu, tuliskan gagasan pokok dari objek tersebut!

Jawaban:

Tradisi membuat adablah kegiatan membuat kain batik secara tradisional dengan menggunakan corong, dan lilin yang dipanaskan.

1

2. Berdasarkan gambar utuh hasil penyusunan puzzle, tuliskan pengembangan gagasan sesuai tema/topik gambar tersebut dalam 1-3 kalimat!

Jawaban:

Adanya rayong dilakukannya warga desa untuk membaratkan rayungan

3

3. Berdasarkan urutan gambar pada puzzle, susunlah paragraf yang memuat kalimat utama, kalimat penjelas, dan kalimat simpulan secara runtut!

Jawaban:

Tari kecak merupakan tarian khas Bali yang dilakukan secara bergama-sama

3

4. Jelaskanlah objek yang kamu lihat pada gambar puzzle melalui paragraf yang terstruktur secara logis dan padu!

Jawaban:

Rumah tongkolan adalah rumah adat Toraja dengan atap melengkung dan tinggi.

2

5. Deskripsikanlah benda/objek pada puzzle menggunakan kata-kata konkret dan tepat sesuai hasil pengamatanmu!

Jawaban:

gamelan adalah alat musik tradisional

2

6. Perbaikilah teks deskripsi berikut dengan mengganti kata yang kurang tepat menjadi diksi yang lebih sesuai makna!

(Guru Menyediakan Potongan Teks Deskripsi Yang Sengaja Mengandung Pilihan Kata Yang Kurang Tepat.)

"Wayang kulit adalah mainan tradisional yang **mantap** dari Jawa. Wayang ini dibuat dari kulit sapi yang sudah **dihancurkan** sampai tipis. Dalang **melempar** wayang di balik layar putih supaya penonton bisa melihat bayangannya yang **lucu**."

Jawaban:

wayang kulit adalah seni pertunjukan tradisional dari Jawa yang dimainkan oleh dalang

2

7. Tulislah deskripsi hasil pengamatan puzzle dengan memperhatikan huruf kapital, titik, koma, dan ejaan sesuai puebi!

Jawaban:

warga mengagumkan bambu, para warga membuat kerajinan tangan dengan rasi dan kerajinan. 3

8. Perbaikilah kalimat deskriptif berikut yang mengandung kesalahan ejaan dan tanda baca agar benar sesuai puebi!

(Guru Menyediakan Contoh Kalimat Yang Salah Ejaannya.)

"pada hari minggu budi dan iwan pergi melihat pertunjukan kuda lumping di kota kediri"

Jawaban:

pada hari minggu. ^{Budi} dan iwan pergi melihat pertunjukan kuda lumping di kota kediri 4

9. Jelaskan bagian tertentu dari objek atau tempat pada gambar puzzle dalam kalimat yang jelas, padat, dan bermakna!

Jawaban:

Petani bekerja di sawah untuk menanam padi, mereka menanam padi bersama-sama bergerak searah agar padi yang ditanam rapi. Soasanya indah, ada burung yang terbang dari asri 4

10. Ubah contoh kalimat tidak efektif berikut pada teks deskripsi menjadi kalimat efektif yang sesuai kaidah bahasa!

(Guru Menyediakan Kalimat Tidak Efektif Untuk Disunting.)

"Para pemuda-pemuda itu mereka sedang melakukan lompat-melompat daripada batu yang sangat amat tinggi sekali di pulau nias."

Jawaban:

Para pemuda melompat dari batu tinggi di pulau nias 2

(25)

TES HASIL BELAJAR
PENGEMBANGAN MEDIA GAME PUZZLE DESCRIPFUNG INTERAKTIF BERBASIS
KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SISWA
KELAS IV SD

Nama : Nk Kodek Lera Jayanti
 No : 7
 Kelas : 4

gor = 33

Petunjuk Umum:

1. Susunlah Potongan Puzzle Yang Diberikan Menjadi Gambar Utuh.
2. Bacalah Setiap Instruksi Soal Dengan Cermat.
3. Kerjakan Sesuai Kemampuanmu Dengan Jawaban Yang Jelas Dan Lengkap.

Soal

1. Setelah kamu menyusun puzzle bergambar objek tertentu, tuliskan gagasan pokok dari objek tersebut!

Jawaban: Tradisi membatik kegiatan membuat kain batik khas daerah yang ada di Indonesia. Alat yang digunakan adalah canting, gambar pada batik berasal dari lilin yang dipanaskan.

2. Berdasarkan gambar utuh hasil penyusunan puzzle, tulishlah pengembangan gagasan sesuai tema/topik gambar tersebut dalam 1-3 kalimat!

Jawaban: Gotong royong adalah kegiatan bekerja bersama-sama yang dilakukan warga befamai-ramai membersihkan desa, dan membuang sampah di tempatnya agar desa menjadi bersih dan asri.

3. Berdasarkan urutan gambar pada puzzle, susunlah paragraf yang memuat kalimat utama, kalimat penjelas, dan kalimat simpulan secara runtut!

Jawaban: Tari kecak berasal dari Bali dan dilakukan secara berkelompok dengan duduk melingkar diiringi suara gamelan

4. Jelaskanlah objek yang kamu lihat pada gambar puzzle melalui paragraf yang terstruktur secara logis dan padu!

Jawaban: Rumah tongkonan adalah rumah adat toraja yang memiliki bentuk atap ~~yang~~ yang bagus sekali

2

5. Deskripsikanlah benda/objek pada puzzle menggunakan kata-kata konkret dan tepat sesuai hasil pengamatanmu!

Jawaban: Gamelan terdiri dari beberapa alat musik yang ~~di~~ dimainkan nya dengan cara dipukul ~~di~~

2

6. Perbaikilah teks deskripsi berikut dengan mengganti kata yang kurang tepat menjadi diksi yang lebih sesuai makna!

(Guru Menyediakan Potongan Teks Deskripsi Yang Sengaja Mengandung Pilihan Kata Yang Kurang Tepat.)

Teks dari Guru (Soal):

"Wayang kulit adalah mainan tradisional yang mantap dari Jawa. Wayang ini dibuat dari kulit sapi yang sudah dihancurkan sampai tipis. Dalang melempar wayang di balik layar putih supaya penonton bisa melihat bayangannya yang lucu."

Jawaban: Wayang kulit adalah seni pertunjukan tradisional dari Jawa yang terbuat dari kulit sapi yang digiling hingga tipis. Dalang ~~melempar~~ memainkannya dengan cara menarik wayang di balik layar putih supaya penonton bisa melihat bayangan yang unik.

4

7. Tulislah deskripsi hasil pengamatan puzzle dengan memperhatikan huruf kapital, titik, koma, dan ejaan sesuai puebi!

Jawaban: Anyaman bambu dibuat oleh ~~Warga~~ ^{Warga}, mereka membuat keranjang, sarung, sampai membuat kerajinan yang unik. Suasana seru dan mengasikan.

4

8. Perbaikilah kalimat deskriptif berikut yang mengandung kesalahan ejaan dan tanda baca agar benar sesuai puebi!

(Guru Menyediakan Contoh Kalimat Yang Salah Ejaannya)

"pada hari minggu budi dan iwan pergi melihat pertunjukan kuda lumping di kota kediri"

Jawaban: Pada hari Minggu, Budi dan Iwan pergi melihat pertunjukan kuda lumping di kota ~~Kediri~~ Kediri.

3

9. Jelaskan bagian tertentu dari objek atau tempat pada gambar puzzle dalam kalimat yang jelas, padat, dan bermakna!

Jawaban: Petani menanam padi disawah dengan rapi dan ~~baik~~ terdapat petani yang sedang membajak sawah menggunakan sapi, dan cuac yang sangat cerah.

4

10. Ubah contoh kalimat tidak efektif berikut pada teks deskripsi menjadi kalimat efektif yang sesuai kaidah bahasa!

(Guru Menyediakan Kalimat Tidak Efektif Untuk Disunting)

"Para pemuda-pemuda itu mereka sedang melakukan lompat-melompat daripada batu yang sangat amat tinggi sekali di pulau nias."

Jawaban: ~~Para~~ pemuda melompat dari batu tinggi di pulau Nias.

3

(P2)

TES HASIL BELAJAR

PENGEMBANGAN MEDIA GAME PUZZLE DESCRIP FUN INTERAKTIF BERBASIS
KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SISWA
KELAS IV SD

Nama : I Ketut Gede Astina Givi
No :
Kelas : 4

kor. 34

Petunjuk Umum:

1. Susunlah Potongan Puzzle Yang Diberikan Menjadi Gambar Utuh.
2. Bacalah Setiap Instruksi Soal Dengan Cermat.
3. Kerjakan Sesuai Kemampuanmu Dengan Jawaban Yang Jelas Dan Lengkap.

Soal

1. Setelah kamu menyusun puzzle bergambar objek tertentu, tuliskan gagasan pokok dari objek tersebut!

Jawaban: Tradisi membuat adalah kegiatan membuat komi batik menggu-
nakan alat bernama canting.

3

2. Berdasarkan gambar utuh hasil penyusunan puzzle, tuliskan pengembangan gagasan sesuai tema/topik gambar tersebut dalam 1-3 kalimat!

Jawaban: Gotong royong adalah kegiatan warga desa bekerja sama
untuk membersihkan kotoran dan saling membantu membuang sampah,
agar desa menjadi bersih.

4

3. Berdasarkan urutan gambar pada puzzle, susunlah paragraf yang memuat kalimat utama, kalimat penjelas, dan kalimat simpulan secara runtut!

Jawaban: Tari kecak merupakan tarian tradisional dari Bali, Para
penari duduk melingkar dan sambil mengangkat tangan dan
berucap "cak". Tarian ini dilakukan bersama-sama sehingga
terlihat kompak.

1

4. Jelaskanlah objek yang kamu lihat pada gambar puzzle melalui paragraf yang terstruktur secara logis dan padu!

Jawaban: Rumah Tongkonan adalah rumah adat Toraja dengan atap tnggo. Rumah Tongkonan terbuat dari kayu dengan ukiran yang unik. 4

5. Deskripsikanlah benda/objek pada puzzle menggunakan kata-kata konkret dan tepat sesuai hasil pengamatanmu!

Jawaban: Gamelan terdiri dari gong, saron, dan kenong yang dimainkan dengan cara dipukul

4

6. Perbaikilah teks deskripsi berikut dengan mengganti kata yang kurang tepat menjadi diksi yang lebih sesuai makna!

(Guru Menyediakan Potongan Teks Deskripsi Yang Sengaja Mengandung Pilihan Kata Yang Kurang Tepat.)

7

Teks dari Guru (Soal):

"Wayang kulit adalah mainan tradisional yang mantap dari Jawa. Wayang ini dibuat dari kulit sapi yang sudah dihancurkan sampai tipis. Dalang melempar wayang di balik layar putih supaya penonton bisa melihat bayangannya yang lucu."

Jawaban: Wayang kulit adalah seni pertunjukan tradisional dari Jawa. Wayang dibuat dari kulit sapi yang tipis dan dimainkan oleh dalang di balik layar putih ~~sempurna~~ agar penonton bisa melihat bayangan wayang. 4



7. Tulislah deskripsi hasil pengamatan puzzle dengan memperhatikan huruf kapital, titik, koma, dan ejaan sesuai puebi!

Jawaban: Warga menganyam bambu menjadi kerajinan yang bagus.

3

8. Perbaikilah kalimat deskriptif berikut yang mengandung kesalahan ejaan dan tanda baca agar benar sesuai puebi!

(Guru Menyediakan Contoh Kalimat Yang Salah Ejaannya.)

"pada hari minggu budi dan iwan pergi melihat pertunjukan kuda lumping di kota kediri"

Jawaban: Pada hari minggu, Budi dan Iwan pergi melihat pertunjukan kuda lumping di kota Kediri.

4

9. Jelaskan bagian tertentu dari objek atau tempat pada gambar puzzle dalam kalimat yang jelas, padat, dan bermakna!

Jawaban: Petani menanam padi di sawah secara bersama-sama.

2

10. Ubah contoh kalimat tidak efektif berikut pada teks deskripsi menjadi kalimat efektif yang sesuai kaidah bahasa!

(Guru Menyediakan Kalimat Tidak Efektif Untuk Disunting.)

"Para pemuda-pemuda itu mereka sedang melakukan lompat-melompat daripada batu yang sangat amat tinggi sekali di pulau nias."

Jawaban: Para pemuda melompat dari batu ~~yang~~ tinggi ~~di~~ sekali di pulau Nias.

2.

<u>Responden</u>	<u>Skor Postest</u>	<u>Nilai Postest</u>
1	31	77,5
2	34	85
3	30	75
4	30	75
5	33	82,5
6	35	87,5
7	32	80
8	32	80
9	28	70
10	25	62,5
11	38	95
12	33	82,5
13	27	67,5
14	37	92,5
15	30	75
16	32	80
17	30	75
18	33	82,5
19	38	95
20	31	77,5
21	34	85
22	36	90



Lampiran 24 Uji Validitas Butir Tes, Realibilitas, Tingkat Kesukaran, dan Daya Beda

VALIDITAS BUTIR TES			
Butir	r hitung	r tabel	Keterangan
B1	0,881	0,4	VALID
B2	0,95	0,4	VALID
B3	0,929	0,4	VALID
B4	0,937	0,4	VALID
B5	0,968	0,4	VALID
B6	0,893	0,4	VALID
B7	0,947	0,4	VALID
B8	0,915	0,4	VALID
B9	0,861	0,4	VALID
B10	0,962	0,4	VALID

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.980	10

TARAF KESUKARAN										
Rata"Skor	2,590909	2,954545	2,727273	2,545455	2,545455	2,590909	2,863636	2,636364	3,181818	2,954545
Skor Maks	4									
TK	0,648	0,739	0,682	0,636	0,636	0,648	0,716	0,659	0,795	0,739
	Sedang	Sukar	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sukar	Sedang	Sukar	Sukar

DAYA BEDA										
Rata"A	3,18	3,82	3,64	3,45	3,55	3,18	3,82	3,36	3,91	3,82
Rata"B	2,00	2,09	1,82	1,64	1,55	2,00	1,91	1,91	2,45	2,09
DB	0,30	0,43	0,45	0,45	0,50	0,30	0,48	0,36	0,36	0,43
	Cukup	Baik	Baik	Baik	Baik	Cukup	Baik	Cukup	Cukup	Baik

Lampiran 25 Hasil Analisis Normalitas Data

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.149	22	.200 [*]	.955	22	.388
Posttest	.119	22	.200 [*]	.974	22	.809

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction



Lampiran 26 Hasil Analisis Uji T

		Paired Samples Test							
				Paired Differences					
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Posttest - Pretest	28.1818	7.6835	1.6381	24.7751	31.5885	17.204	21	<.001



Lampiran 27 Hasil Analisis N-Gain Score

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	22	.29	.88	.6022	.14613
Ngain_Persen	22	28.57	87.50	60.2246	14.61263
Valid N (listwise)	22				



Lampiran 28 Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian

Dokumentasi uji coba soal



Gambar 1 siswa kelas 5 di SD Negeri 2 Batungsel melakukan uji coba soal

Dokumentasi Pretest



Gambar 2 siswa kelas 4 mengerjakan soal pretest



Gambar 3 siswa kelas 4 mengerjakan soal pretest

Dokumentasi penerapan media



Gambar 4 siswa kelas 4 belajar menggunakan media pembelajaran *Game Puzzle Descripfun*



Gambar 5 siswa kelas 4 belajar menggunakan media pembelajaran *Game Puzzle Descripfun*

Dokumentasi Posttest



Gambar 6 siswa kelas 4 mengerjakan soal posttest



Gambar 7 siswa kelas 4 mengerjakan soal posttest



Lampiran 29. Riwayat Hidup.

RIWAYAT HIDUP

Ni Made Devy Adelia Pratiwi lahir di Surabaya pada tanggal 14 Desember 2003. Penulis lahir dari pasangan suami istri yang bernama Bapak I Gede Artadana dan Putu Desi Eka Rahayu S.Sos. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu, Penulis beralamat di Banjar Dinas Pupuan, Desa Pupuan, Kecamatan Pupuan, Kabupaten Tabanan, Provinsi Bali. No HP 081246006402. Menyelesaikan Pendidikan di SD Negeri 1 Pupuan pada tahun 2016. Kemudian melanjutkan di SMP Negeri 1 Pupuan dan lulus pada tahun 2019. Pada tahun 2022, lulus dari SMA Negeri 1 Pupuan dan melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada Semester Genap tahun ajaran 2025/2026 penulis telah menyelesaikan tugas akhir yang berjudul "Pengembangan Media *Puzzle Descripfun* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas IV SD".

