

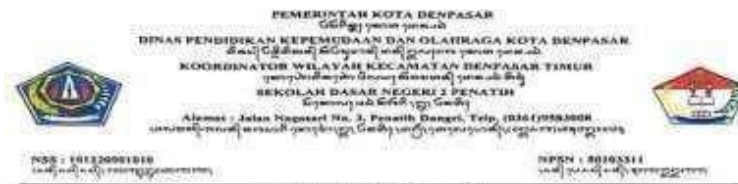


LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat 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	: 3371/UN48.10.6/LT/2024	Singaraja, 11 Maret 2025
Lampiran	: -	
Hal	: Observasi Awal	
Yth.	Kepala Sekolah SD Negeri 2 Penatih di tempat	
	Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.	
Nama	: Ni Komang Anik Warsani	
NIM	: 2211031624	
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 Melaksanakan Penelitian



SURAT KETERANGAN
 Nomor: 400.3.5.3/003/SDN2PNT/2026

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ni Wayan Sri Sukanadi, S.Pd.,SD.,M.Pd
 NIP : NIP. 19801015 200903 2 007
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Sekolah : SD Negeri 2 Penatih
 Alamat Sekolah : Jln.nagasari Penatih

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Ni Komang Anik Warsani
 NIM : 2211031624
 Semester : VII
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar mahasiswa tersebut telah melaksanakan pengumpulan data penelitian di SD Negeri 2 Penatih sebagai syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha Denpasar.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagai mestinya

Denpasar, Januari 2026
 Kepala SD Negeri 2 penatih

 Ni Wayan Sri Sukanadi, S.Pd.,SD.,M.Pd
 NIP. 19801015 200903 2 007

Lampiran 3. Kegiatan Wawancara



Lampiran 4. Hasil Wawancara dengan Wali Kelas III SD Negeri 2 Penatih

Hasil Wawancara**Nama Sekolah : SD Negeri 2 Penatih****Nama Guru : Ni Nyoman Siwulan Maharani, S.Pd****Kelas : III**

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SD Negeri 2 Penatih?	Proses pembelajaran berlangsung dengan baik setiap harinya namun, masih terdapat beberapa kendala yang dihadapi
2	Kurikulum apa yang digunakan saat ini di kelas III?	Kurikulum yang digunakan di kelas III sudah menggunakan kurikulum merdeka
3	Apa kendala yang dihadapi pada saat pembelajaran berlangsung dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III?	Siswa kesulitan memahami struktur kalimat aktif dan kalimat pasif karena materi bersifat abstrak dan hanya dijelaskan secara verbal, sehingga sulit dibayangkan
4	Media pembelajaran apa yang sudah pernah diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas III?	Media yang sudah pernah diterapkan yaitu prinant gambar, power point dan video youtube
5	Bagaimana mengenai fasilitas yang mendukung pelaksanaan pembelajaran di sekolah? Apakah mendukung untuk penggunaan media yang pembelajaran yang berbasis teknologi?	Fasilitas di sekolah ini cukup memadai mulai dari LCD, proyektor dan ada beberapa <i>chromebook</i> yang dapat dipergunakan di hari-hari tertentu
6	Bagaimakah hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 2 Penatih?	Hasil belajar siswa khususnya di mata pembelajaran Bahasa Indonesia masih tergolong rendah tetapi tidak semua siswa hanya beberapa siswa yang merasa kesulitan dalam materi kalimat aktif dan kalimat pasif
7	Media pembelajaran apakah yang diharapkan untuk diterapkan di kelas III?	Media pembelajaran yang sudah menggunakan tekonologi digital yang sesuai dengan karakteristik siswa saat belajar dan media pembelajaran yang bersifat fleksibel dapat diakses di manapun dan kapanpun. Selain itu,

	diharapkan dalam media pembelajaran tersebut berisi game yang masih berkaitan dengan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan semangat siswa untuk belajar
--	--

Lampiran 5. Daftar Nilai Ulangan Harian Bahasa Indonesia Kelas III

No	Nama	KKTP	Nilai Siswa
1	Putu Arfika Zahra Kencana Putri	70	75
2	Ni Kadek Adara Saskirana Wiguna	70	68
3	Pande Made Agus Satrya Wiguna	70	72
4	Ni Putu Anindya Putri Maheswari	70	90
5	I Made Arkananta Wicaksana Mantra	70	62
6	I Kadek Artha Wibawantara	70	70
7	Ni Ketut Ayu Ersania Narayani	70	88
8	Ni Kadek Ayu Ravani	70	74
9	I Putu Bagas Aryanta	70	76
10	I Kadek Bodhi Baskara Danuputra	70	73
11	I Made Bramanta Sadraneswara	70	59
12	Komang Budi Artha	70	71
13	Ni Ketut Devyanisa Putria Swandini	70	67
14	Kadek Febian Ananta	70	65
15	I Wayan Juna Pratama	70	60
16	I Gede Juna Sanjaya Putra	70	80
17	I Putu Krisnha	70	55
18	Luh Komang Meika Lestari	70	78
19	I Made Narendra Adya Kusuma	70	58
20	Ni Putu Natalia Tanaya Sari	70	66
21	Ni Kadek Neitha Priliani	70	63
22	Ni Putu Nia Pradnyani	70	85
23	I Gede Prada Agasthya Putra	70	77
24	I Dewa Gede Putra Anggara	70	50
25	Reynand Shaquille Sugianto	70	64
26	Rodentus Meka Djawa Kori	70	69
27	Ni Kadek Septialika Prabhaswari Putri Astawa	70	57
28	Shellyna Adelia Safitri	70	61
29	I Komang Surya Duitama	70	54
30	Ni Putu Velina Alita Sridana	70	52
31	Kadek Yovi Gireldi Putra	70	63
32	Ida Ayu Pradnya Anindya Negara	70	56

Lampiran 6 Surat Validasi Ahli Isi Pembelajaran

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.

NIP : 195903211983032003

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai isi/materi dari Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 2 Penatih" Yang disusun oleh:

Nama : Ni Komang Anik Warsani

NIM : 2211031624

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 23 Desember 2025

Validator



Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.

NIP 195903211983032003

Lampiran 7. Surat Validasi Ahli Isi Pembelajaran

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Chindyatia, M.Pd

NIP : 199106172024212002

Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan menilai isi/materi dari Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 2 Penatih" Yang disusun oleh:

Nama : Ni Komang Anik Warsani

NIM : 2211031624

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 23 Desember 2025

Validator



Chindyatia, M.Pd

NIP 199106172024212002



Lampiran 8. Surat Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

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

NIP : 197108152001121001

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai desain media pembelajaran Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Negeri 2 Penatih" Yang disusun oleh:

Nama : Ni Komang Anik Warsani

NIM : 2211031624

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Singaraja, 12 Januari 2026

Validator



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

NIP 197108152001121001

Lampiran 9. Surat Validasi Ahli Media Pembelajaran

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

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

NIP : 197108152001121001

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai media pembelajaran Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Interaktif pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Negeri 2 Penatih" Yang disusun oleh:

Nama : Ni Komang Anik Warsani

NIM : 2211031624

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Singaraja, 12 Januari 2026

Validator



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

NIP 197108152001121001



Lampiran 10. Surat Validasi Kepraktisan Guru

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ni Nyoman Siwulan Maharani, S.Pd

NIP : 198806032019032013

Menyatakan bahwa saya telah ~~me-review~~ dan menilai media pembelajaran Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Video Pembelajar Interaktif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Negeri 2 Penatih" Yang disusun oleh:

Nama : Ni Komang Anik Warsani

NIM : 2211031624

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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


Denpasar, 14 Januari 2026

Validator



Ni Nyoman Siwulan Maharani, S.Pd.

NIP 198806032019032013



Lampiran 11. Hasil Penilaian Ahli Isi Pembelajaran

LEMBAR INSTRUMEN UJI AHLI ISI MATERI**A. Judul Penelitian**

"Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Negeri 2 Penatih"

B. Identitas Peneliti

Nama : Ni Komang Anik Warsani
NIM : 2211031624
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

C. Identitas Judges

Nama : Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.
NIP : 195903211983032003

D. Petunjuk

1. Mohon ketersediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan seksama
2. Bapak/ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberikan tanda centang (√) pada salah satu kolom yang tersedia.
3. Bapak/ibu dapat menuliskan catatan pada kolom yang tersedia apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan terkait butir pernyataan pada instrumen.



ANGKET INSTRUMEN UJI AHLI ISI MATERI

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

No	Skor	Keterangan
1	Skor 5	Sangat Baik (SB)
2	Skor 4	Baik (B)
3	Skor 3	Cukup (C)
4	Skor 2	Kurang (K)
5	Skor 1	Sangat Kurang (SK)

B. Penilaian Produk Oleh Ahli Isi Materi

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
Aspek Kurikulum						
1.	Materi pada video pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi sesuai dengan capaian pembelajaran	✓				
2.	Materi dalam video pembelajaran relevan dengan tujuan pembelajaran	✓				
3.	Indikator pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran	✓				
Aspek Isi Materi						
4.	Materi pada video pembelajaran akurat dan dapat dipertanggungjawabkan	✓				
5.	Uraian materi disampaikan dengan jelas	✓				
6.	Materi disajikan secara lengkap sesuai kebutuhan pembelajaran	✓				
7.	Penyajian materi menarik dan mudah diikuti oleh siswa	✓				
8.	Materi sesuai dengan karakteristik siswa	✓				
9.	Penyajian materi didukung dengan media yang tepat	✓				
10.	Isi materi mudah dipahami oleh siswa	✓				
11.	Konsep yang disajikan dalam video pembelajaran interaktif disampaikan secara logis dan runtut.		✓			
Aspek Kebahasaan						

12.	Bahasa yang digunakan tepat dan konsisten	✓				
12.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa		✓			
Aspek Evaluasi						
14.	Bentuk evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi yang telah disampaikan.		✓			
15.	Instruksi pengerjaan soal evaluasi mudah dipahami dan tingkat kesulit soal evaluasi sesuai dengan kemampuan siswa.	✓				

C. Komentar

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Revisi sesuai saran

Evaluasi sesuai dg uji.

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)

Denpasar, 23 Desember 2025

Validator



Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.
NIP 195903211983032003

LEMBAR UJI JUDGES I INSTRUMEN VALIDASI AHLI ISI

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN I TERAKTIF BERBASIS
GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS III SD NEGERI 2 PENATIH**

A. 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.

B. Penilaian

No	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
ASPEK KURIKULUM			
1	Kesesuaian materi dengan kepada <i>kepada</i> pembelajaran	✓	
2	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	✓	
3	Kesesuaian materi dengan tujuan <i>tujuan</i> pembelajaran	✓	
ASPEK MATERI			
4	Kesesuai materi pembelajaran	✓	
5	Kedalaman materi pembelajaran	✓	
6	Kelengkapan materi pembelajaran	✓	

7	Kemenarikan materi pembelajaran	✓	
8	Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik	✓	
9	Kesesuaian materi pembelajaran yang didukung dengan media yang tepat	✓	
10	Kejelasan materi sehingga mudah dipahami	✓	
11	Kesesuaian konsep yang disajikan dalam video pembelajaran interaktif dapat dilogikakan dengan jelas	✓	
ASPEK BAHASA			
12	Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten	✓	
13	Penggunaan bahasa sesuai dengan karakteristik siswa	✓	
ASPEK EVALUASI			
14	Kesesuain soal dengan tujuan pembelajaran	✓	
15	Kesesuain materi dengan kompetensi dasar dengan indikator pembelajaran	✓	

C. Komentar & saran guna perbaikan

*Berakadon to menjadi
instrumen judges*

Kesimpulan :

Berdasarkan hasil evaluasi yang Bapak/Ibu berikan, bahwa instrumen Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Negeri 2 Pematih

(Silahkan beri tanda (✓) pada pernyataan di bawah ini)

Valid Digunakan di Lapangan Tanpa Adanya Revisi	✓
Valid Digunakan di Lapangan Dengan Adanya Revisi	
Tidak Valid Digunakan di Lapangan	

Denpasar, 2 September 2025
Validator


Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.
NIP. 195903211983032003

ANGKET INSTRUMEN UJI AHLI ISI MATERI

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

No	Skor	Keterangan
1	Skor 5	Sangat Baik (SB)
2	Skor 4	Baik (B)
3	Skor 3	Cukup (C)
4	Skor 2	Kurang (K)
5	Skor 1	Sangat Kurang (SK)

B. Penilaian Produk Oleh Ahli Isi Materi

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
Aspek Kurikulum						
1.	Materi pada video pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi sesuai dengan capaian pembelajaran	✓				
2.	Materi dalam video pembelajaran relevan dengan tujuan pembelajaran	✓				
3.	Indikator pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran	✓				
Aspek Isi Materi						
4.	Materi pada video pembelajaran akurat dan dapat dipertanggungjawabkan	✓				
5.	Uraian materi disampaikan dengan jelas	✓				
6.	Materi disajikan secara lengkap sesuai kebutuhan pembelajaran	✓				
7.	Penyajian materi menarik dan mudah diikuti oleh siswa	✓				
8.	Materi sesuai dengan karakteristik siswa	✓				
9.	Penyajian materi didukung dengan media yang tepat	✓				
10.	Isi materi mudah dipahami oleh siswa	✓				
11.	Konsep yang disajikan dalam video pembelajaran interaktif disampaikan secara logis dan runtut.	✓				
Aspek Kebahasaan						
12.	Bahasa yang digunakan tepat dan konsisten	✓				

14.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa		✓			
Aspek Evaluasi						
14.	Bentuk evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi yang telah disampaikan.		✓			
15.	Instruksi pengerjaan soal evaluasi mudah dipahami dan tingkat kesulit soal evaluasi sesuai dengan kemampuan siswa.	✓				

C. Komentar

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Materi pembelajaran disampaikan sintaks PBL, Video pembelajaran Interaktif berbasis gamifikasi menjadi stimulus pemahaman materi Kalimat aktif & Pasif, Soal evaluasi mampu meningkatkan Kemampuan berpikir Kritis Siswa.

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)

Denpasar, 23 Desember 2025
Validator



Chindytia, M.Pd
NIP 199106172024212002

LEMBAR UJI JUDGESU INSTRUMEN VALIDASI AHLI ISI

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN I TERAKTIF BERBASIS
GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS III SD NEGERI 2 PENATIH**

A. 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.

B. Penilaian

No	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
ASPEK KURIKULUM			
1	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	✓	
2	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	✓	
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓	
ASPEK MATERI			
4	Kesesuai materi pembelajaran	✓	
5	Kedalaman materi pembelajaran	✓	
6	Kelengkapan materi pembelajaran	✓	

7	Kemenarikan materi pembelajaran	✓	
8	Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik	✓	
9	Kesesuaian materi pembelajaran yang didukung dengan media yang tepat	✓	
10	Kejelasan materi sehingga mudah dipahami	✓	
11	Kesesuaian konsep yang disajikan dalam video pembelajaran interaktif dapat dilogikakan dengan jelas	✓	
ASPEK BAHASA			
12	Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten	✓	
13	Penggunaan bahasa sesuai dengan karakteristik siswa	✓	
ASPEK EVALUASI			
14	Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran	✓	
15	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dengan indikator pembelajaran	✓	

C. Komentar & saran guna perbaikan

Materi mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, melalui cerita yang menarik sesuai dengan kehidupan peserta didik.

Kesimpulan :

Berdasarkan hasil evaluasi yang Bapak/Ibu berikan, bahwa instrumen Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Negeri 2 Perutih

(Silahkan beri tanda (✓) pada pernyataan di bawah ini)

Valid Digunakan di Lapangan Tanpa Adanya Revisi	✓
Valid Digunakan di Lapangan Dengan Adanya Revisi	
Tidak Valid Digunakan di Lapangan	

Denpasar, 2 September 2025

Validator

Chindyta, M.Pd
NIP 199106172024212002

Lampiran 12. Hasil Penilaian Ahli Desain Pembelajaran

LEMBAR INSTRUMEN UJI AHLI DESAIN MEDIA

A. Judul Penelitian

"Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Negeri 2 Penatih"

B. Identitas Peneliti

Nama : Ni Komang Anik Warsani

LEMBAR INSTRUMEN UJI AHLI ISI MATERI

A. Judul Penelitian

"Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Negeri 2 Penatih"

B. Identitas Peneliti

Nama : Ni Komang Anik Warsani

NIM : 2211031624

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

C. Identitas Judges

Nama : Chindyta, M.Pd

NIP : 199106172024212002

D. Petunjuk

1. Mohon ketersediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan seksama
2. Bapak/ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberikan tanda centang (√) pada salah satu kolom yang tersedia.
3. Bapak/ibu dapat menuliskan catatan pada kolom yang tersedia apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan terkait butir pernyataan pada instrumen.

ANGKET INSTRUMEN UJI AHLI DESAIN MEDIA

A. Keterangan Skala

No	Skor	Keterangan
1	Skor 5	Sangat Baik (SB)
2	Skor 4	Baik (B)
3	Skor 3	Cukup (C)
4	Skor 2	Kurang (K)
5	Skor 1	Sangat Kurang (SK)

B. Penilaian Produk Oleh Ahli Desain Media

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek Tujuan						
1.	Video pembelajaran menyajikan tujuan pembelajaran dengan jelas.	√				
2.	Terdapat konsistensi antara tujuan, materi, dan evaluasi dalam video pembelajaran	√				
Aspek Strategi						
4.	Penyampaian materi dalam video mengikuti desain pembelajaran yang efektif	√				
5.	Materi pada video disampaikan dengan cara yang menarik		√			
6.	Kegiatan pembelajaran dalam video dapat memotivasi peserta didik selama proses belajar	√				
7.	Video pembelajaran memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri	√				
Aspek Evaluasi						
8.	Bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran mudah dipahami		√			
9.	Soal yang disajikan dalam video sesuai dengan tujuan pembelajaran	√				

C. 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)

Catatan:

1. Pada Gamifikasi petunjuk diletakkan di bagian kiri, sedangkan game di bagian kanan.
2. Pada petunjuk, silakan tambahkan petunjuk teknis langkah-langkah menggunakan media/game, bukan sekadar penjelasan tombol yang digunakan.

Singaraja, 12 Januari 2026

Validator,



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



LEMBAR UJI JUDGES I DESAIN INSTRUKSIONAL

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN I TERAKTIF BERBASIS
GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS III SD NEGERI 2 PENATHI**

A. 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.

B. Penilaian

No	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
ASPEK TUJUAN			
1	Kejelasan tujuan pembelajaran pada video pembelajaran	✓	
2	Konsistensi antara tujuan, materi dan evaluasi	✓	
ASPEK STRATEGI			
3	Penyampaian materi mengikuti desain pembelajaran yang efektif	✓	
4	Penyampaian materi yang menarik	✓	
5	Kegiatan pembelajarannya dapat memotivasi peserta dalam proses pembelajaran	✓	
6	Memberikan siswa kesempatan untuk belajar secara mandiri	<i>Ruvi</i>	✓
ASPEK EVALUASI			

6	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		✓
7	Soal yang disajikan sesuai dengan tujuan tujuan pembelajaran	✓	Rini

C. Komentar & saran guna perbaikan

*Berkedon lg menjadi
tidak sesuai tugas*

Kesimpulan :

Berdasarkan hasil evaluasi yang Bapak/Ibu berikan, bahwa instrumen Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Negeri 2 Penatih

(Silahkan beri tanda (✓) pada pernyataan di bawah ini)

Valid Digunakan di Lapangan Tanpa Adanya Revisi	✓
Valid Digunakan di Lapangan Dengan Adanya Revisi	
Tidak Valid Digunakan di Lapangan	

Denpasar, 2 September 2025

Validator



Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.
NIP 195903211983032

LEMBAR UJI JUDGES II DESAIN INSTRUKSIONAL

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN I TERAKTIF BERBASIS
GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS III SD NEGERI 2 PENATIH**

A. 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.

B. Penilaian

No	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
ASPEK TUJUAN			
1	Kejelasan tujuan pembelajaran pada video pembelajaran	✓	
2	Konsistensi antara tujuan, materi dan evaluasi	✓	
ASPEK STRATEGI			
3	Penyampaian materi mengikuti desain pembelajaran yang efektif	✓	
4	Penyampaian materi yang menarik	✓	
5	Kegiatan pembelajarannya dapat memotivasi peserta dalam proses pembelajaran	✓	
6	Memberikan siswa kesempatan untuk belajar secara mandiri	✓	
ASPEK EVALUASI			

7	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓	
5	Soal yang disajikan sesuai dengan tujuan tujuan pembelajaran	✓	

C. Komentar & saran guna perbaikan

Materi menarik untuk pemahaman mengenai kehidupan peserta didik, evaluasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Kesimpulan :

Berdasarkan hasil evaluasi yang Bapak/Ibu berikan, bahwa instrumen Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Negeri 2 Penatih

(Silahkan beri tanda (✓) pada pernyataan di bawah ini)

Valid Digunakan di Lapangan Tanpa Adanya Revisi	✓
Valid Digunakan di Lapangan Dengan Adanya Revisi	
Tidak Valid Digunakan di Lapangan	

Denpasar, 2 September 2025

Validator



Chindytia, M.Pd

NIP 199106172024212002

Lampiran 13. Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran

LEMBAR INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

A. Judul Penelitian

“Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Sd Negeri 2 Penatih”

B. Identitas Peneliti

Nama : Ni Komang Anik Warsani
 NIM : 2211031624
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

C. Identitas Judges

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

D. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (√) pada salah satu kolom yang tersedia.
3. Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan pada kolom yang tersedia apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan terkait butir pernyataan pada instrumen.

E. Rancangan Video pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi dapat diakses melalui tautan berikut :

<https://drive.google.com/file/d/1quzeJ0KPjPbepXPd9Jmp2xcV7ysAznE/view?usp=sharing>

Rancangan Gamifikasi dapat diakses melalui tautan berikut

<https://gamevp.netlify.app/>



ANGKET INSTRUMEN UJIAHLI MEDIA PEMBELAJARAN

A. Keterangan Skala

No	Skor	Keterangan
1	Skor 5	Sangat Baik (SB)
2	Skor 4	Baik (B)
3	Skor 3	Cukup (C)
4	Skor 2	Kurang (K)
5	Skor 1	Sangat Kurang (SK)

B. Penilaian Produk Oleh Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek Tampilan						
1.	Tampilan media pembelajaran terlihat menarik bagi pengguna.	√				
2.	Desain media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa	√				
3.	Gambar yang ditampilkan dalam media sesuai dengan materi pembelajaran	√				
4.	Komposisi warna pada media serasi dan tetap konsisten		√			
5.	Latar belakang yang digunakan dalam media sesuai dengan materi pembelajaran		√			
6.	Jenis huruf dan ukuran huruf yang digunakan tepat dan mudah dibaca		√			
7.	Suara yang ditampilkan dalam media jelas dan mudah dipahami	√				
Aspek Teknis						
6.	Media pembelajaran mudah diakses oleh pengguna.	√				
7.	Tombol navigasi pada media berfungsi dengan baik dan mudah digunakan	√				
8.	Petunjuk penggunaan pada media disajikan dengan jelas dan mudah dipahami		√			

C. 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)

Catatan:

1. Gunakan font atau jenis huruf yang sans-serif (tidak runcing, tidak berlekuk) seperti Tahoma, Arial, Helvetica, dll. Agar mudah dibaca oleh siswa.
2. Ukuran huruf sebaiknya diperbesar.

Singaraja, 12 Januari 2026

Validator,



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

NIP. 197108152001121001

**LEMBAR UJI JUDGES I INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA
PEMBELAJARAN**

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS III SD NEGERI 2 PENATIH**

A. 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.

B. Penilaian

No	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
ASPEK TAMPILAN			
1	Kemenarikan Tampilan produk	✓	
2	Kesesuaian desain dengan karakteristik siswa.	✓	
3	Ketepatan gambar yang ditampilkan dengan materi.	✓	
4	Kesesuaian komposisi warna yang serasi.	✓	
5	Kesesuaian latar belakang	✓	
6	Ketetapan penggunaan jenis huruf dan ukuran huruf yang tepat.	✓	
7	Kejelasan suara saat di dengar	✓	
ASPEK TEKNIS			

8	Kemudahan untuk mengakses media pembelajaran.	✓	
9	Kemudahan fungsi tombol navigasi.	✓	
10	Kejelasan petunjuk pada media pembelajara	✓	

C. Komentar & saran guna perbaikan

Breakdown by menjadi instrumen judyas

Kesimpulan :

Berdasarkan hasil evaluasi yang Bapak/Ibu berikan, bahwa instrumen Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Negeri 2 Penatih

(Silahkan beri tanda (✓) pada pernyataan di bawah ini)

Valid Digunakan di Lapangan Tanpa Adanya Revisi	✓
Valid Digunakan di Lapangan Dengan Adanya Revisi	
Tidak Valid Digunakan di Lapangan	

Denpasar, 2 September 2025

Validator

Prof. Dr. Maria Gureti Rini Kristiantari, M.Pd.

NIP 195903211983032003

**LEMBAR UJI JUDGES II INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA
PEMBELAJARAN**

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS III SD NEGERI 2 PENATIH**

A. 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.

B. Penilaian

No	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
ASPEK TAMPILAN			
1	Kemenarikan Tampilan produk	✓	
2	Kesesuaian desain dengan karakteristik siswa.	✓	
3	Ketepatan gambar yang ditampilkan dengan materi.	✓	
4	Kesesuaian komposisi warna yang serasi.	✓	
5	Kesesuaian latar belakang	✓	
6	Ketetapan penggunaan jenis huruf dan ukuran huruf yang tepat.		✓
7	Kejelasan suara saat di dengar	✓	
ASPEK TEKNIS			

8	Kemudahan untuk mengakses media pembelajaran.	✓	
9	Kemudahan fungsi tombol navigasi.	✓	
10	Kejelasan petunjuk pada media pembelajara	✓	

C. Komentar & saran guna perbaikan

Animasi pada Video menarik, alur Cerita dipahami oleh peserta didik, Instrumen dan pewarnaan yang sesuai

Kesimpulan :

Berdasarkan hasil evaluasi yang Bapak/Ibu berikan, bahwa instrumen Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Negeri 2 Penatih

(Silahkan beri tanda (✓) pada pernyataan di bawah ini)

Valid Digunakan di Lapangan Tanpa Adanya Revisi	
Valid Digunakan di Lapangan Dengan Adanya Revisi	✓
Tidak Valid Digunakan di Lapangan	

Denpasar, 2 September 2025

Validator



Chindytia, M.Pd

NIP. 199106172024212002

Lampiran 14. Hasil Penilaian Uji Kepraktisan Guru

LEMBAR INSTRUMEN UJI KEPRAKTISAN GURU

ANGKET INSTRUMEN UJI KEPRAKTISAN GURU

A
B
C
D

A. Keterangan Skala

No	Skor	Keterangan
1	Skor 5	Sangat Baik (SB)
2	Skor 4	Baik (B)
3	Skor 3	Cukup (C)
4	Skor 2	Kurang (K)
5	Skor 1	Sangat Kurang (SK)

B. Penilaian Produk Oleh Guru / Praktisi

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
Aspek Kemudahan Penggunaan						
1.	Video pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi mudah digunakan oleh guru tanpa memerlukan pendampingan khusus.	✓				
2.	Langkah-langkah penggunaan video pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi mudah dipahami oleh guru.	✓				
3.	Guru tidak mengalami kesulitan dalam mengoperasikan video pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi selama pembelajaran.		✓			
Aspek Kejelasan Petunjuk dan Navigasi						
3.	Petunjuk penggunaan pada gamifikasi disajikan secara jelas dan mudah dipahami.	✓				
4.	Tombol navigasi pada gamifikasi berfungsi dengan baik dan mudah digunakan.	✓				
5.	Alur penyajian video pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi sesuai dengan urutan kegiatan pembelajaran.		✓			
Aspek Efisiensi dan Keterpakaian						
6.	Video pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi membantu guru mengelola waktu pembelajaran secara lebih efisien.	✓				
7.	Video pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi mudah diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran di kelas.		✓			
8.	Penggunaan video pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi tidak mengganggu jalannya proses pembelajaran.		✓			
Aspek Kesiapan dan Keberlanjutan Penggunaan						
9.	Video pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi dapat digunakan kembali pada pembelajaran selanjutnya.	✓				

d.	Video pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi layak digunakan oleh guru dalam pembelajaran sehari-hari.		✓			
e.	Guru bersedia menggunakan video pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi sebagai media pendukung pembelajaran.		✓			

C. Kesimpulan

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

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

Catatan:

Vidio pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi sudah layak dan cukup bagus untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

Denpasar, 14 Januari 2026
Validator

Ni Nyoman Siwulan Maharani, S.Pd
NIP 198806032019032013

**LEMBAR UJI JUDGES I VALIDASI INSTRUMEN KEPRAKTISAN GURU
PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA
SISWA KELAS III SD NEGERI 2 PENATIH**

A. 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.

B. Penilaian

No.	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
Aspek Kemudahan Penggunaan			
1	Kemudahan penggunaan media oleh guru tanpa pendampingan khusus	✓	
2	Kemudahan pemahaman guru pada media	✓	
3	Kemudahan pengoperasian media oleh guru selama pembelajaran	✓	
Aspek kejelasan petunjuk dan Navigasi			
4	Kemudahan dalam memahami petunjuk pada media	✓	
5	Kemudahan penggunaan dan kesesuaian penggunaan tombol navigasi pada media	✓	
6	Kesesuaian alur penggunaan media dengan urutan kegiatan pembelajaran	✓	
Aspek efisiensi dan keterpakaian			
7	Kesesuaian media dalam pengelolaan waktu pembelajaran oleh guru		✓
8	Kemudahan integrasi media ke dalam kegiatan pembelajaran di kelas	✓	
9	Kesesuaian penggunaan media sehingga tidak mengganggu jalannya pembelajaran	✓	
Aspek kesiapan dan keberlanjutan penggunaan			
10	Kesesuaian media untuk digunakan kembali pada pembelajaran selanjutnya	✓	
11	Kelayakan media untuk digunakan oleh guru dalam pembelajaran sehari-hari	✓	
12	Kesediaan guru dalam menggunakan media sebagai pendukung pembelajaran	✓	

C. Komentor & saran guna perbaikan

*Berkelanjutan by mujanti
instrumen jurdaga*

Kesimpulan :

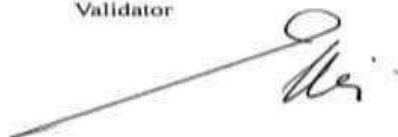
Berdasarkan hasil evaluasi yang Bapak/Ibu berikan, bahwa instrumen Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Negeri 2 Penatih

(Silahkan beri tanda (✓) pada pernyataan di bawah ini)

Valid Digunakan di Lapangan Tanpa Adanya Revisi	
Valid Digunakan di Lapangan Dengan Adanya Revisi	✓
Tidak Valid Digunakan di Lapangan	

Denpasar, 2 September 2025

Validator



Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.
NIP 195903211983032003



**LEMBAR UJI JUDGES II VALIDASI INSTRUMEN KEPRAKTISAN GURU
PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA
SISWA KELAS III SD NEGERI 2 PENATIH**

A. 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.

B. Penilaian

No.	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
Aspek Kemudahan Penggunaan			
1	Kemudahan penggunaan media oleh guru tanpa pendampingan khusus	✓	
2	Kemudahan pemahaman guru pada media	✓	
3	Kemudahan pengoperasian media oleh guru selama pembelajaran	✓	
Aspek kejelasan petunjuk dan Navigasi			
4	Kemudahan dalam memahami petunjuk pada media	✓	
5	Kemudahan penggunaan dan kesesuaian penggunaan tombol navigasi pada media	✓	
6	Kesesuaian alur penggunaan media dengan urutan kegiatan pembelajaran	✓	
Aspek efisiensi dan keterpakaian			
7	Kesesuaian media dalam pengelolaan waktu pembelajaran oleh guru	✓	
8	Kemudahan integrasi media ke dalam kegiatan pembelajaran di kelas	✓	
9	Kesesuaian penggunaan media sehingga tidak mengganggu jalannya pembelajaran	✓	
Aspek kesiapan dan keberlanjutan penggunaan			
10	Kesesuaian media untuk digunakan kembali pada pembelajaran selanjutnya	✓	
11	Kelayakan media untuk digunakan oleh guru dalam pembelajaran sehari-hari	✓	
12	Kesediaan guru dalam menggunakan media sebagai pendukung pembelajaran	✓	

C. Komentar & saran guna perbaikan

Penggunaan video pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi memudahkan proses pengajaran materi kalimat aktif & pasif. Media mampu meningkatkan ketertarikan & pemahaman siswa.

Kesimpulan:

Berdasarkan hasil evaluasi yang Bapak/Ibu berikan, bahwa instrumen Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Negeri 2 Penatih

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

Valid Digunakan di Lapangan Tanpa Adanya Revisi	✓
Valid Digunakan di Lapangan Dengan Adanya Revisi	
Tidak Valid Digunakan di Lapangan	

Dempsar, 2 September 2025
Validator



Chindyta, M.Pd
NIP 199106172024212002

Lampiran 15. Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan

C. Instrumen Uji Coba

No	Pernyataan	Skor					
		5	4	3	2	1	
Aspek Pembelajaran							
Nama Nomor Kelas	1.	Video pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi dapat meningkatkan semangat belajar saya.		✓			
	2.	Materi dalam video pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi disajikan dengan contoh-contoh yang relevan	✓				
	3.	Media video pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi menyajikan materi secara efektif sehingga mudah saya pahami.			✓		
A. Pen							
Aspek Materi							
Ler me Bel per	4.	Materi dalam video pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi diuraikan secara jelas dan mudah dipahami.		✓			
	5.	Materi dalam video pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi bermanfaat bagi saya dalam memahami pelajaran.		✓			
B. Pet							
Aspek Media							
1.	6.	Media video pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi mudah saya gunakan tanpa mengalami kesulitan.	✓				
3.	7.	Suara presenter dalam video pembelajaran terdengar jelas sehingga memudahkan saya mengikuti pembelajaran.	✓				
5.	8.	Media video pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi membantu saya memahami materi dengan lebih baik.		✓			
6.	9.	Media video pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi membangkitkan motivasi saya untuk belajar.		✓			
	10.	Durasi video pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi sesuai dan tidak terlalu lama bagi saya.	✓				
4	Skor 2	Kurang (K)					
5	Skor 1	Sangat Kurang (SK)					

Lampiran 16. Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

ANGKET PENILAIAN PRODUK

7. Instrumen Uji Coba

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
Aspek Pembelajaran						
1.	Video pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi dapat meningkatkan semangat belajar saya.	✓				
2.	Materi dalam video pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi disajikan dengan contoh-contoh yang relevan		✓			
3.	Media video pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi menyajikan materi secara efektif sehingga mudah saya pahami.	✓				
Aspek Materi						
4.	Materi dalam video pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi diuraikan secara jelas dan mudah dipahami.	✓				
5.	Materi dalam video pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi bermanfaat bagi saya dalam memahami pelajaran.		✓			
Aspek Media						
6.	Media video pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi mudah saya gunakan tanpa mengalami kesulitan.			✓		
7.	Suara presenter dalam video pembelajaran terdengar jelas sehingga memudahkan saya mengikuti pembelajaran.	✓				
8.	Media video pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi membantu saya memahami materi dengan lebih baik.		✓			
9.	Media video pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi membangkitkan motivasi saya untuk belajar.	✓				
10.	Durasi video pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi sesuai dan tidak terlalu lama bagi saya.		✓			

Denpasar, 19 Januari 2026

Peserta Didik

Amir

ida ayu pradnya anindya negara

D. Komentar dan Saran

Saya senang bermain game ini
Saya jadi lebih paham tentang kalimat
aktif dan Pasif

Denpasar, 17 Januari 2026

Peserta Didik



Ni. Putu Nia Prachyeni.....



LEMBAR UJI JUDGES I INSTRUMEN VALIDASI RESPON SISWA

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN I TERAKTIF BERBASIS
GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS III SD NEGERI 2 PENATIH**

A. 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.

B. Penilaian

No	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
ASPEK PEMBELAJARAN			
1	Meningkatkan motivasi belajar	✓	
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	✓	
ASPEK MATERI			
3	Ketepatan runtunan materi yang disajikan.	✓	
4	Kedalaman materi yang disampaikan.	✓	
5	Kemudahan materi yang disampaikan.	✓	
6	Kemudahan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan.	✓	

7	Ketepatan penggunaan media yang mendukung materi.	✓	
8	Ilustrasi yang digunakan dalam media mampu memperjelas materi yang disampaikan.	✓	
ASPEK BAHASA			
6	Ketepatan penggunaan tata bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi.	✓	
7	Kemudahan pemahaman siswa terhadap bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi.	✓	
ASPEK TAMPILAN			
8	Kemenarikan Tampilan produk.	✓	
9	Penggunaan gambar yang sesuai dengan materi.	✓	
10	Penggunaan jenis huruf dan ukuran huruf yang tepat.	✓	

C .Komentar & saran guna perbaikan

*Berakademik by mengumpul
instrumen judges*

Kesimpulan :

Berdasarkan hasil evaluasi yang Bapak/Ibu berikan, bahwa instrumen Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Negeri 2 Penatih

(Silahkan beri tanda (✓) pada pernyataan di bawah ini)

Valid Digunakan di Lapangan Tanpa Adanya Revisi	✓
Valid Digunakan di Lapangan Dengan Adanya Revisi	
Tidak Valid Digunakan di Lapangan	

Denpasar, 2 September 2025
Validator

[Signature]
Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.
NIP 195903211983032003

LEMBAR UJI JUDGES II INSTRUMEN VALIDASI RESPON SISWA

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
 GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA
 INDONESIA SISWA KELAS III SD NEGERI 2 PENATIH

A. 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.

B. Penilaian

No	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
ASPEK PEMBELAJARAN			
1	Meningkatkan motivasi belajar	✓	
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	✓	
ASPEK MATERI			
3	Ketepatan runtunan materi yang disajikan.	✓	
4	Kedalaman materi yang disampaikan.	✓	
5	Kemenarikan materi yang disampaikan.	✓	
6	Kemudahan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan.	✓	

7	Ketepatan penggunaan media yang mendukung materi.	✓	
8	Ilustrasi yang digunakan dalam media mampu memperjelas materi yang disampaikan.	✓	
ASPEK BAHASA			
9	Ketepatan penggunaan tata bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi.		✓
10	Kemudahan pemahaman siswa terhadap bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi.	✓	
ASPEK TAMPILAN			
11	Kemenarikan Tampilan produk.	✓	
12	Penggunaan gambar yang sesuai dengan materi.	✓	
13	Penggunaan jenis huruf dan ukuran huruf yang tepat.	✓	

C. Komentor & saran guna perbaikan

Materi menstimulus pemahaman dan kemampuan berpikir kritis siswa, materi sesuai dengan kemampuan peserta didik dibantu dengan video pembelajaran yang menarik.

Kesimpulan :

Berdasarkan hasil evaluasi yang Bapak/Ibu berikan, bahwa instrumen Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Negeri 2 Penatih

Valid Digunakan di Lapangan Tanpa Adanya Revisi	
Valid Digunakan di Lapangan Dengan Adanya Revisi	✓
Tidak Valid Digunakan di Lapangan	

Denpasar, 2 September 2025

Validator



Chindyia, M.Pd
NIP 199106172024212002

Lampiran 17. Hasil Uji Coba Butir Soal

LEMBAR JAWABAN

Petunjuk Mengerjakan :

1. Tulislah nama, nomor absen dan kelas pada kolom yang telah disediakan.
2. Berikan tanda silang (X) pada huruf A,B,C atau D pada jawaban yang benar.
3. Waktu untuk mengerjakan soal 45 menit.

Nama : NI *Kadek Rheamarta Kirana*

Nomor Absen : 25

Kelas : 4B

NO	PILIHAN GANDA			
1	A	X	C	D
2	A	B	X	D
3	A	B	X	D
4	A	B	X	D
5	A	X	C	D
6	A	B	C	X
7	A	X	C	D
8	X	B	C	D
9	A	B	X	D
10	A	B	C	X
11	X	B	C	D
12	A	B	X	D
13	X	B	C	D
14	A	B	X	D
15	A	B	X	D

NO	PILIHAN GANDA			
16	A	X	C	D
17	X	B	C	D
18	X	B	C	D
19	A	B	X	D
20	X	B	C	D
21	A	B	X	D
22	X	X	C	D
23	X	B	C	D
24	A	B	X	D
25	A	X	C	D

$$S = 0$$

$$B = 25$$

**LEMBAR UJI JUDGES I
INSTRUMEN VALIDASI EFEKTIVITAS**

A. 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.

B. Penilaian

Nomor Pertanyaan	Relevansi	
	Relevan	Tidak Relevan
1		
2	✓	
3	✓	
4	✓	
5	✓	
6	✓	
7	✓	
8	✓	
9	✓	
10	✓	
11	✓	
12	✓	
13	✓	
14	✓	
15	✓	



16	✓	
17	✓	
18	✓	
19	✓	
20	✓	
21	✓	
22	✓	
23	✓	
24	✓	
25		✓

C. Komentar & saran guna perbaikan

*Revisi sesuai saran /
evaluasi = tujuan pembelajaran.*

Kesimpulan :

Berdasarkan hasil evaluasi yang Bapak / Ibu berikan, bahwa instrumen Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Negeri 2 Panatih

(Silahkan beri tanda (✓) pada pernyataan di bawah ini)

Valid Digunakan di Lapangan Tanpa Adanya Revisi	
Valid Digunakan di Lapangan Dengan Adanya Revisi	✓
Tidak Valid Digunakan di Lapangan	

Denpasar, 2 September 2025
Validator

Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.

NIP 195903211983032003

16	✓	
17	✓	
18	✓	
19	✓	
20	✓	
21	✓	
22	✓	
23	✓	
24	✓	
25	✓	

C. Komentar & saran guna perbaikan

Soal evaluasi mampu meningkatkan Kemampuan berpikir Kritis siswa mengenai pemahaman kalimat aktif & pasif, soal berisi teks Literasi dan contoh sesuai dengan kehidupan nyata peserta didik.

Kesimpulan :

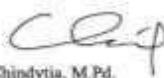
Berdasarkan hasil evaluasi yang Bapak / Ibu berikan, bahwa instrumen Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Negeri 2 Penatih



(Silahkan beri tanda (✓) pada pernyataan di bawah ini)

Valid Digunakan di Lapangan Tanpa Adanya Revisi	
Valid Digunakan di Lapangan Dengan Adanya Revisi	✓
Tidak Valid Digunakan di Lapangan	

Denpasar, 2 September 2025
Validator


Chindyta, M.Pd.
NIP 199106172024212002

Lampiran 18. Hasil *Pre-test* Siswa

LEMBAR JAWABAN

Petunjuk Mengerjakan :

- Tuliskan nama, nomor absen dan kelas pada kolom yang telah disediakan.
- Berikan tanda silang (X) pada huruf A,B,C atau D pada jawaban yang benar.
- Waktu untuk mengerjakan soal 45 menit.


Nama : Asi Ketut Ayu Ersania Narayani
 Nomor Absen : 7
 Kelas : 3A

NO	PILIHAN GANDA
1	A <input checked="" type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D <input checked="" type="checkbox"/>
2	A <input checked="" type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D <input checked="" type="checkbox"/>
3	A <input checked="" type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D <input checked="" type="checkbox"/>
4	A <input checked="" type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D <input checked="" type="checkbox"/>
5	A <input checked="" type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D <input checked="" type="checkbox"/>
6	A <input checked="" type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D <input checked="" type="checkbox"/>
7	A <input checked="" type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D <input checked="" type="checkbox"/>
8	A <input checked="" type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D <input checked="" type="checkbox"/>
9	A <input checked="" type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D <input checked="" type="checkbox"/>
10	A <input checked="" type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D <input checked="" type="checkbox"/>
11	A <input checked="" type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D <input checked="" type="checkbox"/>
12	A <input checked="" type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D <input checked="" type="checkbox"/>
13	A <input checked="" type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D <input checked="" type="checkbox"/>
14	A <input checked="" type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D <input checked="" type="checkbox"/>
15	A <input checked="" type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D <input checked="" type="checkbox"/>

NO	PILIHAN GANDA
16	A <input checked="" type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D <input checked="" type="checkbox"/>
17	A <input checked="" type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D <input checked="" type="checkbox"/>
18	A <input checked="" type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D <input checked="" type="checkbox"/>
19	A <input checked="" type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D <input checked="" type="checkbox"/>
20	A <input checked="" type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D <input checked="" type="checkbox"/>
21	A <input checked="" type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D <input checked="" type="checkbox"/>
22	A <input checked="" type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D <input checked="" type="checkbox"/>
23	A <input checked="" type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D <input checked="" type="checkbox"/>
24	A <input checked="" type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D <input checked="" type="checkbox"/>
25	A <input checked="" type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D <input checked="" type="checkbox"/>

S = 10
B = 15

Lampiran 19. Hasil *Post-test* Siswa



LEMBAR JAWABAN

Petunjuk Mengerjakan :

- Tuliskan nama, nomor absen dan kelas pada kolom yang telah disediakan.
- Berikan tanda silang (X) pada huruf A,B,C atau D pada jawaban yang benar.
- Waktu untuk mengerjakan soal 45 menit.

Nama : Niketut Ayu Ersania Napayani
 Nomor Absen : 7
 Kelas : 3A

NO	PILIHAN GANDA
1	A <input checked="" type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D <input checked="" type="checkbox"/>
2	A <input checked="" type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D <input checked="" type="checkbox"/>
3	A <input checked="" type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D <input checked="" type="checkbox"/>
4	A <input checked="" type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D <input checked="" type="checkbox"/>
5	A <input checked="" type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D <input checked="" type="checkbox"/>
6	A <input checked="" type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D <input checked="" type="checkbox"/>
7	A <input checked="" type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D <input checked="" type="checkbox"/>
8	A <input checked="" type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D <input checked="" type="checkbox"/>
9	A <input checked="" type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D <input checked="" type="checkbox"/>
10	A <input checked="" type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D <input checked="" type="checkbox"/>
11	A <input checked="" type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D <input checked="" type="checkbox"/>
12	A <input checked="" type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D <input checked="" type="checkbox"/>
13	A <input checked="" type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D <input checked="" type="checkbox"/>
14	A <input checked="" type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D <input checked="" type="checkbox"/>
15	A <input checked="" type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D <input checked="" type="checkbox"/>

NO	PILIHAN GANDA
16	A <input checked="" type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D <input checked="" type="checkbox"/>
17	A <input checked="" type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D <input checked="" type="checkbox"/>
18	A <input checked="" type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D <input checked="" type="checkbox"/>
19	A <input checked="" type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D <input checked="" type="checkbox"/>
20	A <input checked="" type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D <input checked="" type="checkbox"/>
21	A <input checked="" type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D <input checked="" type="checkbox"/>
22	A <input checked="" type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D <input checked="" type="checkbox"/>
23	A <input checked="" type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D <input checked="" type="checkbox"/>
24	A <input checked="" type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D <input checked="" type="checkbox"/>
25	A <input checked="" type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D <input checked="" type="checkbox"/>

S = 0
B = 25

Lampiran 20. Hasil Uji Validitas Instrumen Butir Soal

Responden	Nomor Soal Uji Butir Soal																									Skor	Skor ²	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25			
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	576	
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	625	
3	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	17	289	
4	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	576	
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	625	
6	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	529	
7	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	20	400	
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	625	
9	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	576	
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	625	
11	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	25	
12	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	10	100	
13	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	10	100	
14	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	576	
15	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	49	
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	625	
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	23	529	
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	23	529	
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	625	
20	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	25	
21	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	10	100	
22	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	10	100	
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	576	
24	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	7	49	
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	625	
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	576	
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	625	
28	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	17	289	
29	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	576	
30	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	576	
31	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	529	
32	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	21	441	
Jumlah	26	28	26	22	26	27	26	24	26	25	28	23	26	26	24	26	26	22	22	22	26	28	27	22	23	623	1509	
p	0,813	0,875	0,813	0,688	0,813	0,719	0,813	0,750	0,813	0,781	0,875	0,719	0,813	0,813	0,750	0,813	0,813	0,888	0,688	0,888	0,813	0,875	0,844	0,688	0,719			
q	0,188	0,125	0,188	0,313	0,188	0,281	0,188	0,250	0,188	0,219	0,125	0,281	0,188	0,188	0,250	0,188	0,188	0,313	0,313	0,313	0,188	0,125	0,188	0,313	0,281			
Mp	21,500	21,068	21,192	22,591	21,289	22,291	22,088	22,282	21,192	21,960	21,068	22,248	22,088	22,289	22,108	21,289	22,088	23,542	21,489	23,318	22,289	21,384	21,183	23,884	22,336			
Mt	19,6815																											
S	6,987																											
rpb	0,605	0,593	0,514	0,663	0,536	0,669	0,766	0,648	0,514	0,674	0,591	0,659	0,766	0,634	0,803	0,539	0,766	0,683	0,620	0,817	0,831	0,725	0,571	0,631	0,76			
rskel	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444			
Keterangan	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid		
d	25																											
As Valid	0																											

Lampiran 21. Hasil Uji Data Pre-Test

Siswa	Skor Pre-Test Kelas III SD Negeri 2 Penatih																									Skor Total	Rata-rata Nilai		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25				
1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	12	0,5	40
2	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	11	0,6	38
3	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	11	0,4	44
4	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	11	0,7	70
5	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	11	0,6	60
6	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	11	0,5	52	
7	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	11	0,6	60
8	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	11	0,4	42
9	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	11	0,5	48
10	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	11	0,5	46
11	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	11	0,6	60
12	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	11	0,5	46
13	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	11	0,6	64
14	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	11	0,6	60
15	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	11	0,4	42
16	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	11	0,5	50
17	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	11	0,4	40
18	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	11	0,5	54
19	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	14	0,6	56
20	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	11	0,7	76
21	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	11	0,4	44
22	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	11	0,5	52




MODUL AJAR



Bahasa Indonesia

**Kalimat Aktif &
Kalimat Pasif**



Disusun Oleh :

NI KOMANG ANIK WARSANI





**MODUL AJAR KURIKULUM
MERDEKA 2022**

Nama Penyusun : Ni Komang Anik Warsani
Nama Sekolah : SD Negeri 2 Penatih
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Fase B, Kelas / Semester : III (Tiga) / I (Ganjil)

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Ni Komang Anik Warsani
Instansi	: SD Negeri 2 Penatih
Penyusunan	: Tahun 2025
Sekolah	: SD Negeri 2 Penatih
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase / Kelas	: B / 3 (Tiga)
Materi	: Kawan Seiring
Topik	: Kalimat Aktif dan Kalimat Pasif
Bab	: 4 (Empat)
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (Pertemuan ke-1)
B. KOMPETENSI AWAL	
Peserta didik sebelumnya sudah memiliki pemahaman mengenai subjek, objek, dan predikat serta dapat menulis kalimat yang terdiri dari SPO	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
Pada kegiatan pembelajaran ini akan dilatihkan dimensi profil pelajar pancasila tentang:	
1.	Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa Individu menunjukkan kepercayaan yang kuat kepada Tuhan Yang Maha Esa serta mengamalkan ajaran dan nilai-nilai keagamaan dalam sikap, perilaku, dan keputusan sehari-hari.
2.	Penalaran Kritis Individu memiliki kemampuan berpikir runtut, objektif, dan mendalam dalam menganalisis informasi, menilai keabsahan suatu gagasan, serta merumuskan solusi atas permasalahan yang dihadapi.
3.	Kemandirian Individu mampu mengelola proses belajarnya secara mandiri dengan penuh tanggung jawab, berinisiatif dalam bertindak, mampu menghadapi tantangan, serta menyelesaikan tugas tanpa ketergantungan berlebihan pada orang lain.
4.	Komunikasi Individu dapat mengungkapkan ide dan pendapat secara jelas dan santun, mendengarkan dengan penuh perhatian, serta menjalin interaksi yang efektif dalam berbagai situasi dan lingkungan.
5.	Kolaborasi Individu mampu bekerja sama dengan orang lain secara aktif dan saling menghargai, berkontribusi dalam kelompok, menerima perbedaan pendapat, serta bersama-sama mencapai tujuan yang telah disepakati.
D. SARANA DAN PRASARANA	
Sumber Belajar	
1.	Buku Bahasa Indonesia Siswa Kelas 3
2.	Buku Bahasa Indonesia Guru Kelas 3

B. Media Pembelajaran (terlampir)

1. Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi
2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
3. Alat Tulis
4. Chromebook / Laptop

E. MATERI PEMBELAJARAN (Terlampir)

Materi Reguler	Materi Remedial	Materi Pengayaan
Kalimat Aktif dan Kalimat Pasif	Kalimat Aktif dan Kalimat Pasif	Penggunaan kalimat aktif dan kalimat pasif dalam paragraf sederhana

F. TARGET PESERTA DIDIK

1. Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
2. Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir tingkat tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.

G. JUMLAH PESERTA DIDIK

32 Peserta Didik

H. PENDEKATAN, METODE, DAN MODEL PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : *Saintifik*
2. Metode Pembelajaran : Diskusi, persentasi, ceramah, tanya jawab, penugasan, demonstrasi.
3. Model Pembelajaran : *Problem Based Learning*

KOMPONEN INTI**A. CAPAIAN PEMBELAJARAN**

Peserta didik mampu memahami dan menyampaikan informasi melalui kegiatan membaca dan menulis dengan menggunakan kalimat sederhana yang runtut dan bermakna.

B. KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat menjelaskan pengertian kalimat aktif dan kalimat pasif secara lisan atau tertulis dengan benar.
2. Peserta didik dapat mengidentifikasi kalimat aktif dan kalimat pasif pada kalimat sederhana dengan tepat.
3. Peserta didik dapat menentukan penggunaan kalimat aktif dan kalimat pasif sesuai konteks kegiatan sehari-hari secara tepat.
4. Peserta didik dapat mengerjakan LKPD tentang kalimat aktif dan kalimat pasif sesuai petunjuk dengan terampil.
5. Peserta didik dapat menyajikan hasil kerja kelompok melalui presentasi dengan percaya diri dan bahasa yang jelas

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mendengarkan penjelasan guru, peserta didik mampu menjelaskan pengertian kalimat aktif dan kalimat pasif dengan benar. (C2)
2. Dengan menyimak video pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi, peserta didik mampu mengidentifikasi kalimat aktif dan kalimat pasif dalam contoh kalimat sederhana dengan benar. (C3)
3. Melalui kegiatan bermain game pada video pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi, peserta didik mampu menentukan penggunaan kalimat aktif dan kalimat pasif sesuai konteks kegiatan sehari-hari dengan tepat. (C4)
4. Melalui kegiatan penugasan kelompok, peserta didik mampu mengerjakan LKPD tentang kalimat aktif dan kalimat pasif dengan terampil. (P3)
5. Dengan diskusi kelompok, peserta didik mampu mempresentasikan hasil LKPD dengan percaya diri. (A2)

D. PEMAHAMAN BERMAKNA

Peserta didik memahami bahwa kalimat aktif dan kalimat pasif memiliki fungsi yang berbeda dalam menyampaikan informasi, sehingga peserta didik dapat menggunakan kalimat aktif dan kalimat pasif secara tepat dalam komunikasi lisan maupun tulisan pada kehidupan sehari-hari.

E. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Siapa yang menyapu kelas hari ini?
2. Apa perbedaan makna antara kalimat “Siswa membersihkan kelas” dan “Kelas dibersihkan oleh siswa”?
3. Menurutmu, kapan kita menggunakan kalimat aktif dan kapan menggunakan kalimat pasif?

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 Menit)

1. Peserta didik bersama guru mengucapkan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik. (*orientasi*)
2. Peserta didik bersama-sama dengan guru melanjutkan kegiatan dengan membaca doa.
3. Peserta didik diajak menyanyikan lagu “Indonesia Pusaka” dan dilanjutkan guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan sifat toleransi terhadap keberagaman yang ada di Indonesia.
4. Peserta didik menyiapkan diri agar siap untuk belajar serta memeriksa kerapihan diri sesuai arahan guru.
5. Peserta didik bersama guru melakukan tepuk “semangat” untuk mengawali pembelajaran, agar menambah semangat dalam belajar, tepuk “semangat” (se, ahak-ahak, ma, ahak-ahak, ngat, ahak- ahak, SEMANGATT.)
6. Peserta didik dan guru melakukan apersepsi dengan bertanya jawab terkait materi yang sudah dibahas pada pertemuan sebelumnya tentang kalimat sederhana, khususnya penggunaan subjek, predikat, dan objek dalam sebuah kalimat. (*collaboration*)
7. Guru mengaitkan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan di pelajari serta menyampaikan tujuan setelah mengikuti pembelajaran hari ini. (*motivasi*)

KEGIATAN INTI (50 Menit)

Orientasi Masalah

8. Peserta didik diberi pertanyaan pemantik sebagai berikut.
 - a. Siapa yang menyapu kelas hari ini?
 - b. Apa perbedaan makna antara kalimat “siswa membersihkan kelas” dan “kelas dibersihkan oleh siswa”?
 - c. Menurut kalian, kapan kita menggunakan kalimat aktif dan kapan menggunakan kalimat pasif?
9. Peserta didik di beri penjelasan perbedaan kedua kalimat tersebut dan siswa fokus mendengarkan
10. Peserta didik mengamati beberapa gambar yang ditayangkan di proyektor sebagai orientasi (gambar kegiatan sehari-hari, seperti ayah membaca koran, Ibu membersihkan rumah, dll) (**4C-Critical Thinking and Problem Solving**)

ORIENTASI MASALAH KALIMAT AKTIF & KALIMAT PASIF:



11. Peserta didik mengamati video pembelajaran materi kalimat aktif dan kalimat pasif di layar menggunakan proyektor
12. Peserta didik melakukan sesi tanya jawab terkait materi kalimat aktif dan kalimat pasif
13. Setelah menyimak video dan melakukan tanya jawab, peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya jika belum mengerti

Mengorganisasikan Siswa Untuk Belajar

14. Selanjutnya, peserta didik diajak bermain game untuk memperkuat pemahaman tentang kalimat aktif dan kalimat pasif secara berkelompok (3-4 orang)
15. Setiap kelompok berperan aktif dalam menyelesaikan game
16. Peserta didik yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar maka kelompok tersebut akan naik ke level selanjutnya
17. Peserta didik yang mencapai level tertinggi dan meraih skor terbanyak akan dinyatakan menang
18. Selanjutnya peserta didik dibagi lagi menjadi 6 kelompok heterogen dengan jumlah yang sama rata masing masing kelompok terdiri dari 5 Orang) . (**4C-Collaboration**)
19. Masing-masing kelompok dibagikan LKPD yang harus dikerjakan saat diskusi.
20. Peserta didik diberikan pengarahan mengenai kegiatan yang akan dilakukan bersama kelompoknya masing-masing

Membimbing Penyelidikan Individu maupun Kelompok

21. Kegiatan yang ada pada LKPD mengharuskan peserta didik untuk berdiskusi bersama

dengan teman sekelompoknya

22. Setiap kelompok mengerjakan LKPD bersama-sama sesuai dengan petunjuk dan arahan dari guru.

Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya

23. Masing-masing kelompok secara bergantian menyampaikan hasil diskusi dengan mempresentasikan hasil pengerjaan LKPD dengan percaya diri di depan kelas. **(4C-Communication)**

24. Kelompok yang belum mendapatkan giliran memaparkan hasil pengerjaan LKPD diberikan kesempatan untuk menanggapi hasil kerja kelompok yang sedang presentasi. **(4C-Communication)**

Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah

25. Peserta didik dibimbing menganalisis dan mengevaluasi hasil diskusi setelah dipresentasikan.

(4C-Communication)

26. Peserta didik yang telah mempresentasikan LKPD diberikan apresiasi oleh guru

27. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya apabila belum memahami materi kalimat aktif dan kalimat pasif

Kegiatan Penutup (10 Menit)

28. Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari mengenai kalimat aktif dan kalimat pasif

29. Peserta didik menjawab soal evaluasi yang di tayangkan di proyektor

30. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru secara individu dengan waktu yang sudah ditetapkan

31. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung.

32. Peserta didik bersama guru menyanyikan lagu daerah (Ratu Anom).

33. Peserta didik diberikan penjelasan mengenai materi yang akan mereka pelajari di pertemuan berikutnya

34. Pembelajaran ditutup dengan doa bersama yang dipimpin oleh salah satu peserta didik **(Religius)**. Guru mengakhiri kelas dengan mengucapkan salam penutup

Jenis Assesmen

- a. Assesmen diagnostik: Pertanyaan dari guru sebelum mulai pembelajaran

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah kalian suka belajar		
2	Apakah kalian sudah siap melakukan pembelajaran dengan kelompok		

- b. Assesmen formatif: Selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran berlangsung, khususnya saat peserta didik melakukan kegiatan diskusi, presentasi dan refleksi tertulis.
- c. Assesmen submatif: Akhir pembelajaran

Tabel Refleksi Untuk Peserta Didik

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah kamu sudah memahami pengertian kalimat aktif dan kalimat pasif?	 Tidak <input type="checkbox"/>  Iya <input type="checkbox"/>  Ragu-ragu <input type="checkbox"/>
2	Apakah kamu dapat membedakan kalimat aktif dan kalimat pasif?	 Tidak <input type="checkbox"/>  Iya <input type="checkbox"/>  Ragu-ragu <input type="checkbox"/>
3	Apakah bermain game membantu kamu memahami kalimat aktif dan pasif?	 Tidak <input type="checkbox"/>  Iya <input type="checkbox"/>  Ragu-ragu <input type="checkbox"/>
4	Apakah kamu sudah bisa menyebutkan contoh kalimat aktif dan kalimat pasif?	 Tidak <input type="checkbox"/>  Iya <input type="checkbox"/>  Ragu-ragu <input type="checkbox"/>

Tabel Refleksi Untuk Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah sebagian besar peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran tentang kalimat aktif dan pasif? Jika belum, berapa persen yang sudah tercapai?	
2	Kesulitan apa yang dialami peserta didik dalam membedakan kalimat aktif dan pasif?	

3	Tindakan tindak lanjut apa yang akan dilakukan guru untuk peserta didik yang belum tuntas?	
4	Apakah penggunaan video pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi membantu keterlibatan peserta didik? Jelaskan.	

I. DAFTAR PUSTAKA

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2025). *Buku Guru Bahasa Indonesia kelas 3 Sekolah Dasar*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2025). *Buku Siswa Bahasa Indonesia kelas 3 Sekolah Dasar*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Wahyuningsih, I., Aisyah, S., Utomo, A. P. Y., Zahra, F., Septiana, E. M. D., Islamy, A. B. D., & Setiyawan, D. (2025). Analisis Penggunaan Kalimat Aktif Dan Kalimat Pasif Pada Rubrik Pendidikan Kompas. Com Bulan September 2024. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(1), 103-125.c.
<https://doi.org/10.61132/semantik.v3i1.1373>

Mengetahui Denpasar 14 Januari 2026

Wali Kelas III A



(Ni Nyoman Siwulan Maharani, S.Pd)
NIP 198806032019032013

Mahasiswa



Ni Komang Anik Warsani
NIM 2211031624

Mengetahui,
Kepala SD Negeri 2 Penatih



(Ni Wayan Sri Sukanadi, S.Pd.SD.,M.Pd)
NIP 19801015 200903 2 007

SOAL EVALUASI

Petunjuk :

1. Bacalah soal dengan cermat
2. Berikan tanda (x) pada jawaban yang dipilih
3. Kerjakan soal dengan teliti
4. Selamat mengerjakan !

Jawablah Pertanyaan di Bawah Ini Dengan Jawaban yang Tepat !

1. Perhatikan gambar dibawah ini!



Kalimat aktif yang tepat sesuai gambar tersebut adalah ...

- A. Halaman disapu oleh anak
 - B. Anak menyapu halaman
 - C. Halaman menyapu anak
 - D. Anak disapu halaman
2. Perhatikan kata-kata acak berikut! menangkap – nelayan – ikan – di laut
Manakah susunan kata yang paling tepat menjadi kalimat aktif berpola S–P–O dengan makna yang jelas?
 - A. Nelayan ikan menangkap di laut
 - B. Menangkap nelayan ikan di laut
 - C. Nelayan menangkap ikan di laut
 - D. Ikan nelayan menangkap di laut
 3. Perhatikan dua susunan kalimat berikut!
Ani menulis cerita
Cerita menulis Ani
Berdasarkan pola Subjek–Predikat–Objek, pernyataan yang tepat adalah ...
 - A. Kalimat (1) dan (2) sama-sama benar
 - B. Kalimat (2) lebih tepat karena objek di awal
 - C. Kalimat (1) benar karena subjek melakukan tindakan

D. Kalimat (1) salah karena predikat di tengah

4. Perhatikan kata-kata berikut! membersihkan – kelas – siswa
Jika kata-kata tersebut disusun menjadi kalimat aktif berpola S–P–O, maka peran kata “kelas” dalam kalimat tersebut adalah ...
- Subjek
 - Predikat
 - Objek
 - Keterangan
5. Perhatikan gambar dibawah ini!



Kalimat yang paling sesuai dengan urutan kejadian pada gambar adalah ...

- Sepeda memperbaiki ayah agar dapat digunakan
 - Ayah memperbaiki sepeda supaya bisa dipakai kembali
 - Ayah diperbaiki sepeda yang rusak
 - Sepeda memperbaiki kerusakan ayah
6. Perhatikan pilihan kalimat berikut!
Manakah kalimat yang paling tepat jika disusun dari kata acak menanam – petani – padi dan memenuhi struktur S–P–O?
- Menanam padi petani
 - Padi menanam petani
 - Petani padi menanam
 - Petani menanam padi
7. Siti _____ tugas rumah sebelum bermain.
- Dikerjakan
 - Mengerjakan
 - dikerjakan oleh
 - Pekerjaan
8. Perhatikan pernyataan berikut!
- Subjek melakukan suatu tindakan.
 - Predikat umumnya berawalan *me-*.
 - Subjek dikenai suatu tindakan.
 - Predikat umumnya berawalan *di-*.

Dari pernyataan di atas, manakah yang termasuk ciri kalimat aktif?

- A. 1 dan 2
- B. 1 dan 3
- C. 2 dan 4
- D. 3 dan 4

9. Bacalah cerita dibawah ini!

Saat hujan deras mengguyur desa, beberapa jalan menjadi licin. Ibu meminta Dika tetap berada di rumah dan membantu menyiapkan makan siang. Dika memotong sayuran dengan hati-hati, lalu meletakkannya di meja dapur agar mudah dimasak.

Kalimat berpola S–P–O yang tepat dan sesuai dengan isi cerita adalah ...

- A. Jalan menjadi licin.
- B. Ibu di rumah.
- C. Dika memotong sayuran.
- D. Dengan hati-hati di dapur.

10. Perhatikan gambar dibawah ini!



Kalimat yang paling tepat sesuai gambar tersebut adalah ...

- A. Padi dipanen oleh petani
- B. Petani dipanen padi
- C. Padi memanen petani
- D. Petani memanen padi

11. Perhatikan pernyataan berikut!

1. Predikat berawalan *di-*.
2. Subjek bukan pelaku Tindakan
3. Subjek melakukan tindakan.
4. Predikat berawalan *me-*.

Manakah pernyataan yang termasuk ciri kalimat pasif?

- A. 1 dan 2
- B. 3 dan 4
- C. 2 dan 3
- D. 1 dan 4

12. Perhatikan cerita dibawah ini!

Pada pelajaran olahraga, siswa diminta melakukan pemanasan terlebih dahulu. Setelah itu, guru menjelaskan aturan permainan. Ketika permainan dimulai, Raka melempar bola kepada temannya agar permainan berjalan lancar. Kalimat berpola S–P–O yang menunjukkan tindakan Raka adalah ...

- A. Permainan berjalan lancar.
- B. Guru menjelaskan aturan.
- C. Raka melempar bola.
- D. Siswa melakukan pemanasan.

13. Perhatikan kalimat berikut!

1. Ibu menjahit baju.
2. Lagu daerah dinyanyikan oleh penari.
3. Ayah mengantar tamu.

Manakah kalimat yang termasuk kalimat aktif?

- A. 1 dan 3
- B. 1 dan 2
- C. 3 dan 2
- D. D. 1, 2, dan 3

14. Perhatikan gambar dibawah ini!



Kalimat pasif yang sesuai dengan gambar adalah ...

- A. Ibu memasak nasi
- B. Nasi memasak ibu
- C. Nasi dimasak oleh ibu
- D. Ibu dimasak nasi

15. Perhatikan cerita dibawah ini!

Desa tempat tinggal Sinta sering mengalami banjir saat musim hujan. Untuk mengurangi masalah tersebut, warga mengadakan kegiatan menanam pohon di sekitar sungai. Sinta ikut membantu dengan menanam bibit pohon bersama ayahnya.

Kalimat berpola **S–P–O** yang **paling sesuai untuk menjelaskan tindakan Sinta** dalam cerita adalah ...

- A. Musim hujan sering datang.

- B. Warga di sekitar sungai.
- C. Sinta menanam bibit pohon.
- D. Bersama ayahnya di desa.

16. Kue ulang tahun _____ oleh kakak untuk adik.
- A. Membuat
 - B. Dibuat
 - C. Membuatkan
 - D. Dibuatkan

17. Perhatikan kalimat berikut!

1. Padi ditanam oleh petani.
2. Kakak membaca buku cerita.
3. Sepeda diperbaiki oleh montir.

Manakah kalimat yang termasuk kalimat pasif?

- A. 1 dan 3
- B. 1 dan 2
- C. 2 dan 3
- D. 1, 2, dan 3

18. Mainan di kamar _____ Rani sebelum waktu istirahat.
- A. Dirapikan
 - B. Merapikan
 - C. dirapikan oleh
 - D. Kerapian

19. Perhatikan cerita dibawah ini!

Pagi hari di rumah, udara terasa sejuk setelah hujan turun semalaman. Ayah membersihkan halaman agar tidak licin, sementara ibu menyiapkan sarapan di dapur. Melihat daun kering menumpuk di dekat pagar, Dimas mengambil sapu dan mulai merapikannya supaya halaman terlihat bersih.

Kalimat berpola **S–P–O** yang **paling tepat menggambarkan tindakan utama Dimas** adalah ...

- A. Pagi hari terasa sejuk.
- B. Daun kering menumpuk.
- C. Dimas menyapu daun.
- D. Halaman terlihat bersih.

20. Tanda peringatan _____ petugas di dekat pintu masuk.
- A. Dipasang
 - B. Memasang
 - C. Dipasangkan

D. Pemasangan

21. Perhatikan kalimat berikut!

Bola ditendang oleh Budi.

Agar menjadi kalimat aktif berpola S–P–O, susunan kata yang benar adalah ...

- A. Bola menendang Budi
- B. Menendang bola Budi
- C. Budi menendang bola
- D. Budi bola menendang

22. Sampah plastik _____ ke tempat khusus agar lingkungan bersih.

- A. Membuang
- B. Dibuang
- C. Membuangi
- D. Pembuangan

23 Perhatikan kalimat berikut!

- 1. Ayah memperbaiki kursi kayu.
- 2. Surat itu ditulis oleh guru.
- 3. Ibu memasak sayur di dapur.

Manakah kalimat yang termasuk kalimat aktif?

- A. 1 dan 3
- B. 2 dan 3
- C. 1 dan 2
- D. 1, 2, dan 3

24. Perhatikan kalimat berikut!

Bola ditendang oleh Budi.

Agar menjadi kalimat aktif berpola S–P–O, susunan kata yang benar adalah

- A. Bola menendang Budi
- B. Menendang bola Budi
- C. Budi menendang bola

25. Budi bola menendangPerhatikan gambar dibawah ini!



Kalimat yang paling tepat berdasarkan kegiatan pada gambar adalah ...

- A. Kucing memberi makan anak setiap pagi
- B. Anak memberi makan kucing dengan penuh perhatian
- C. Anak dimakan kucing di teras
- D. Makanan memberi anak kepada kucing



MEDIA PEMBELAJARAN

Media Digital (Video Pembelajaran Interaktif)



Kuis interaktif yang berbentuk game (gamifikasi)



LAMPIRAN RUBRIK PENILAIAN

a. Rubrik dan Lembar Observasi Sikap

Aspek penilaian	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
Keimanan dan ketakwaan	Selalu memulai dan mengakhiri pembelajaran dengan doa secara khidmat, serta konsisten bersikap santun dan jujur selama diskusi dan pengerjaan tugas kalimat aktif dan pasif.	Memulai dan mengakhiri pembelajaran dengan doa, namun sikap santun dan jujur belum konsisten selama diskusi atau pengerjaan tugas.	Jarang berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran serta kurang menunjukkan sikap santun dan jujur dalam diskusi dan tugas.
Penalaran Kritis	Mampu mengidentifikasi kesalahan kalimat aktif dan pasif dengan tepat, memberikan alasan logis, serta menyusun perbaikan kalimat sesuai pola S-P-O.	Mampu mengidentifikasi kesalahan kalimat aktif dan pasif, namun alasan atau perbaikan yang diberikan masih kurang tepat.	Belum mampu mengidentifikasi kesalahan kalimat aktif dan pasif serta tidak dapat memberikan alasan atau perbaikan yang sesuai.
Kemandirian	Menunjukkan inisiatif tinggi dalam mencari contoh kalimat aktif dan pasif, menyelesaikan tugas tepat waktu, dan tidak mudah menyerah saat mengalami kesulitan.	Mengerjakan tugas dengan bimbingan guru dan masih memerlukan bantuan saat menyusun atau membedakan kalimat aktif dan pasif.	Tidak menunjukkan inisiatif, sering bergantung pada orang lain, dan tidak menyelesaikan tugas dengan baik.

Komunikasi	Menyampaikan hasil identifikasi dan perbaikan kalimat aktif dan pasif secara jelas, runtut, percaya diri, serta menggunakan bahasa yang santun.	Menyampaikan pendapat dengan cukup jelas, namun masih ragu-ragu atau kurang runtut dalam menjelaskan kalimat aktif dan pasif.	Kesulitan menyampaikan pendapat dan belum mampu menjelaskan hasil kerja dengan bahasa yang jelas dan santun.
Kolaborasi	Bekerja sama secara aktif dalam kelompok, menghargai pendapat teman, dan berkontribusi dalam menyusun serta memperbaiki kalimat aktif dan pasif.	Bekerja sama dalam kelompok namun partisipasi dan kontribusi masih terbatas.	Kurang bekerja sama, tidak aktif dalam diskusi kelompok, dan kurang menghargai pendapat teman.

Lembar Observasi Penilaian Sikap Spiritual

No.	Nama	Keimanan dan ketakwaan	Penalaran kritis	Kemandirian	Komunikasi	Kolaborasi	Total	predikat
1								
2								
3								

Penilaian: bentuk observasi, skor kriteria diisi dengan angka 1-3 Skor maksimal = 12

Predikat

Rentang	Predikat	Rentang	Predikat
10-12	Sangat Baik	4-6	Cukup Baik
7-9	Baik	1-3	Kurang Baik

b. Penilaian Pengetahuan

Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Jenis soal	Nomor Soal	Jumlah
Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menggunakan kalimat aktif dan kalimat pasif dalam kalimat sederhana secara lisan dan tulis.	Disajikan pernyataan tentang ciri-ciri kalimat aktif dan kalimat pasif, peserta didik mampu menentukan jenis kalimat berdasarkan ciri yang tepat.	PG	8, 11	2
	Disajikan beberapa gambar kegiatan, peserta didik mampu menentukan kalimat aktif atau kalimat pasif yang sesuai dengan gambar.	PG	1,5,10,14,25	5
	Disajikan beberapa pilihan kalimat, peserta didik mampu mengidentifikasi kalimat aktif dan kalimat pasif dengan tepat.	PG	13,17,23	3
	Disajikan kalimat pasif, peserta didik mampu menentukan susunan kalimat aktif berpola S-P-O yang tepat.	PG	21, 24	2
	Disajikan kata acak, peserta didik mampu menyusun menjadi kalimat aktif berpola S-P-O dengan benar.	PG	2, 4, 6	3

	Disajikan kalimat rumpang, peserta didik mampu memilih kata yang tepat untuk membentuk kalimat aktif atau pasif yang utuh dan bermakna.		7, 16,18,20, 22	5
	Disajikan teks cerita sederhana, peserta didik mampu menganalisis dan menentukan kalimat berpola S-P-O yang sesuai dengan konteks cerita.	PG	9, 12, 15, 19	4
Jumlah		25		

KUNCI JAWABAN

1	B	11	A	21	C
2	C	12	C	22	B
3	C	13	A	23	A
4	C	14	C	24	C
5	B	15	C	25	B
6	D	16	B		
7	B	17	A		
8	A	18	A		
9	C	19	C		
10	D	20	A		

Penskoran

$$\text{Skor} = \frac{B}{N} \times 100$$

Keterangan :

B = Jumlah soal yang dijawab benar

N = Jumlah soal pilihan ganda

c. Penilaian Keterampilan Presentasi LKPD

NO	Nama siswa	Aspek Pengamatan			Total skor	Predikat
		Pengerjaan LKPD	Percaya diri	Presentasi		
1						
2						
3						

Penilaian: bentuk observasi, skor kriteria diisi dengan angka 1-4 Skor maksimal = 12

Predikat

Rentang	Predikat	Rentang	Predikat
10-12	Sangat Baik	4-6	Cukup Baik
7-9	Baik	1-3	Kurang Baik



Lampiran 26. Dokumentasi



Uji Coba Butir Soal



Uji Coba Perorangan



Uji Coba Kelompok Kecil



Pre-test



Implementasi media



Post-test

RIWAYAT HIDUP



Ni Komang Anik Warsani lahir di Sekargunung pada tanggal 21 November 2003. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak I Wayan Sukerta dan Ibu Ni Nengah Sarini. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Kini penulis beralamat di Banjar Dinas Sekargunung Kelod, Kecamatan Karangasem, Kabupaten Karangasem, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 4 Bukit dan lulus pada tahun 2016. Kemudian penulis melanjutkan di SMP Negeri 1 Amlapura dan lulus pada tahun 2019. Pada tahun 2022, penulis lulus dari SMA Negeri 1 Amlapura jurusan MIPA (Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam) dan melanjutkan studi ke Perguruan Tinggi Negeri, yaitu Universitas Pendidikan Ganesha, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar mulai Tahun 2022 sampai dengan penulisan skripsi yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Negeri 2 Penatih”, penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha.