



LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Observasi



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 : 1899/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 05 Februari 2026
Lampiran : -
Hal : Observasi Awal

Yth.
Kepala TK LILA HITA
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Proposal Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima untuk melaksanakan observasi awal penelitian di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ni Kadek Diantari Erika Putri
NIM : 2211061008
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Lampiran 2. Surat Balasan Observasi



YAYASAN MADE SUETA
PAUD LILA HITA
TK LILA HITA
 Jl. Pulau Komodo, Desa Banyuning, Kec. Buleleng,
 Kab. Buleleng, 81151



SURAT KETERANGAN

Nomor : 17/TKLH/SGR/II/2026
 Lampiran : -
 Hal : Balasan Observasi Awal

Yang bertanda tangan di bawah ini, kepala PAUD Lila Hita,

Nama : Ni Putu Ayu Puriani, S.Pd.,Gr
 NIP : -
 Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa sesungguhnya mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha Fakultas Ilmu Pendidikan atas nama :

Nama : Ni Kadek Diantari Erika Putri
 NIM : 2211061008
 Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Memang benar mahasiswa di atas telah melakukan kegiatan observasi awal di Paud Lila Hita untuk melengkapi syarat-syarat perkuliahan mata kuliah proposal skripsi.

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

Singaraja, 25 Februari 2026

Kepala Sekolah,

 Ni Putu Ayu Puriani, S.Pd.,Gr

Lampiran 3. Surat Pengantar Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116

Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id

Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 4556/UN48.10.1/PK.01.03/2026 Singaraja, 31 Maret 2026
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
Kepala TK LILA HITTA
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, 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 Kadek Diantari Erika Putri
NIM : 2211061008
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
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



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

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

Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian



YAYASAN MADE SUETA
PAUD LILA HITA
TK LILA HITA
 Jl. Pulau Komodo, Desa Banyuning, Kec. Buleleng,
 Kab. Buleleng, 81151



SURAT KETERANGAN

Nomor : 107/TKLH/SGR/V/2026
 Lampiran : -
 Hal : Balasan Penelitian

Yang bertanda tangan di bawah ini, kepala PAUD Lila Hita,

Nama : Ni Putu Ayu Puriani, S.Pd.,Gr
 NIP : -
 Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa sesungguhnya mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha Fakultas Ilmu Pendidikan atas nama :

Nama : Ni Kadek Diantari Erika Putri
 NIM : 2211061008
 Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Memang benar mahasiswa di atas telah melakukan kegiatan penelitian di Paud Lila Hita untuk melengkapi syarat-syarat perkuliahan mata kuliah skripsi.

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

Singaraja, 18 Mei 2026

Kepala Sekolah,



Ni Putu Ayu Puriani, S.Pd.,Gr

Lampiran 5. Surat Pengantar Uji Judges

Ahli 1



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 : 2846/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 23 Februari 2026
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.
Dr. Dewi Arum Widhiyanti Metra Putri, S.Psi., M.A., M.Psi. Psikolog
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 Kadek Diantari Erika Putri
NIM : 2211061008
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Ahli 2



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 : 2845/UN48.10.6/PK.01.03/2026
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Singaraja, 23 Februari

Yth.
Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., ST., 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 Kadek Diantari Erika Putri
NIM : 2211061008
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Lampiran 6. Surat Pengantar Uji Ahli

Ahli Materi 1



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 : 3975/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 09 Maret 2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.
Made Vina Arie Paramita, S.Pd., M.Pd.
di tempat

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

Nama : Ni Kadek Diantari Erika Putri
NIM : 2211061008
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
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 tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Ahli Materi 2



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 : 3974/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 09 Maret 2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.
Rendy Setyowahyudi, M.Pd.
di tempat

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

Nama : Ni Kadek Diantari Erika Putri
NIM : 2211061008
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
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 tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Ahli Media 1

KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGIUNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116

Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.idLaman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 3970/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 09 Maret 2026
 Lampiran : -
 Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.

Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., ST., M.Pd.
di tempat

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

Nama : Ni Kadek Diantari Erika Putri
 NIM : 2211061008
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 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 tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Ahli Media 2



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 : 3971/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 09 Maret 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 Pendidikan Anak Usia Dini, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan uji validasi ahli media pembelajaran produk penelitian mahasiswa berikut:

Nama : Ni Kadek Diantari Erika Putri
NIM : 2211061008
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
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 tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Lampiran 7. Hasil Uji Judges Ahli Materi

Ahli 1

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
INSTRUMEN VALIDITAS AHLI MATERI
MEDIA *VIRTUAL SIMULATION* BERBASIS KEARIFAN LOKAL
BALI UNTUK MENSTIMULASI *ACHIEVEMENT EMOTIONS* ANAK

A. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu untuk membaca pernyataan dengan seksama.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada salah satu penilaian yang paling sesuai pada kolom penilaian yang telah disediakan.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat saran, masukan, ataupun komentar terkait perbaikan instrumen.

B. Penilaian

No .	Indikator	Penilaian Ahli		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
PENYAJIAN CERITA				
1.	Isi cerita dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran anak usia dini	√		
2.	Materi dalam cerita sesuai dengan STPPA aspek sosial-emosional	√		
3.	Nilai moral seperti kejujuran, kerja keras, dan keberanian disampaikan dengan baik	√		
4.	Materi dalam cerita mendukung pembentukan karakter positif anak	√		
5.	Konflik dan penyelesaian cerita mudah dipahami anak	√		
6.	Materi dalam cerita relevan untuk diggunakan dalam kegiatan pembelajaran di PAUD	√		
7.	Isi cerita mencerminkan nilai budaya Bali	√		
KEBAHASAAN				

8.	Kalimat yang digunakan sederhana dan mudah dipahami anak	√		
9.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah kebahasaan yang benar	√		
10.	Pemilihan kata sesuai dengan kemampuan bahasa anak	√		
11.	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan kebingungan	√		
12.	Narasi dalam cerita disampaikan secara komunikatif dan menarik	√		

C. Komentar untuk Perbaikan Instrumen

Singaraja, 23 Februari 2026
Judges,



Dr. Dewi Arum Widhiyanti Metra Putri,
 S.Psi., M.A., M.Psi. Psikolog
 NIP. 198008012006042001



Ahli 2

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN VALIDITAS AHLI MATERI
MEDIA *VIRTUAL SIMULATION* BERBASIS KEARIFAN LOKAL
BALI UNTUK MENSTIMULASI *ACHIEVEMENT EMOTIONS* ANAK

A. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu untuk membaca pernyataan dengan seksama.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada salah satu penilaian yang paling sesuai pada kolom penilaian yang telah disediakan.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat saran, masukan, ataupun komentar terkait perbaikan instrumen.

B. Penilaian

		Penilaian Ahli		Catatan
No.	Indikator	Relevan	Tidak Relevan	
PENYAJIAN CERITA				
1.	Isi cerita dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran anak usia dini	✓		
2.	Materi cerita sesuai dengan STPPA aspek sosial-emosional	✓		
3.	Nilai moral seperti kejujuran, kerja keras, dan keberanian disampaikan dengan baik	✓		
4.	Materi dalam cerita mendukung pembentukan karakter positif anak	✓		
5.	Konflik dan penyelesaian cerita mudah dipahami anak	✓		
6.	Materi dalam cerita relevan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di PAUD	✓		
7.	Isi cerita mencerminkan nilai budaya Bali	✓		
KEBAHASAAN				

8.	Kalimat yang digunakan sederhana dan mudah dipahami anak	✓		
9.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah kebahasaan yang benar	✓		
10.	Pemilihan kata sesuai dengan kemampuan bahasa anak	✓		
11.	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan kebingungan	✓		
12.	Narasi dalam cerita disampaikan secara komunikatif dan menarik	✓		

C. Komentar untuk Perbaikan Instrumen

Singaraja, 23 Februari 2026
Judges,



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

Perhitungan Hasil Judges Ahli Materi

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian	Kurang Relevan	Sangat Relevan
<i>Judges II</i>	Kurang Relevan	-	-
	Sangat Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7, 8,9,10,11,12

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

$$V = \frac{12}{0 + 0 + 0 + 12}$$

$$V = \frac{12}{12}$$

$$V = 1$$

Lampiran 8. Hasil Uji Judges Ahli Media

Ahli 1

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
INSTRUMEN VALIDITAS AHLI MEDIA
MEDIA *VIRTUAL SIMULATION* BERBASIS KEARIFAN LOKAL
BALI UNTUK MENSTIMULASI *ACHIEVEMENT EMOTIONS* ANAK

A. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu untuk membaca pernyataan dengan seksama.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada salah satu penilaian yang paling sesuai pada kolom penilaian yang telah disediakan.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat saran, masukan, ataupun komentar terkait perbaikan instrumen.

B. Penilaian

No.	Indikator	Penilaian Ahli		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
DESAIN VISUAL DAN AUDIO				
1.	Tampilan visual terlihat jelas, tidak buram, dan mudah diamati oleh anak	√		
2.	Audio dan narasi terdengar jelas	√		
3.	Audio (narasi, musik, efek suara) selaras dengan tampilan visual	√		
4.	Musik latar yang digunakan sesuai dan mendukung cerita	√		
5.	Kombinasi warna yang digunakan sesuai dengan karakter dan suasana dalam setiap adegan	√		
6.	Desain karakter ditampilkan secara konsisten dari awal hingga akhir cerita	√		
7.	Ekspresi wajah dan gerakan animasi sesuai dengan situasi dan emosi cerita	√		
KEMENARIKAN DAN PENYAJIAN MEDIA				

8.	Media dapat digunakan dengan baik dan lancar	√		
9.	Animasi yang disajikan menarik dan mampu mempertahankan perhatian anak	√		
10.	Bahasa dan narasi sesuai dengan pemahaman anak	√		
11.	Durasi cerita sesuai dengan rentang perhatian anak	√		
12.	Alur cerita disajikan secara runtut dan mudah dipahami oleh anak	√		
KEPRAKTIKAN DAN EFEKTIVITAS				
13.	Visualisasi media menarik perhatian anak untuk belajar	√		
14.	Media mampu menumbuhkan respon <i>achievement emotions</i> anak	√		
15.	Kesesuaian cerita dengan tujuan menstimulasi <i>achievement emotions</i> anak	√		

C. Komentar untuk Perbaikan Instrumen

Tidak ada

Singaraja, 23 Februari 2026
Judges,



Dr. Dewi Arum Widhiyanti Metra Putri,
S.Psi., M.A., M.Psi. Psikolog
NIP. 198008012006042001

Ahli 2

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN VALIDITAS AHLI MEDIA
MEDIA VIRTUAL SIMULATION BERBASIS KEARIFAN LOKAL
BALI UNTUK MENSTIMULASI ACHIEVEMENT EMOTIONS ANAK

A. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu untuk membaca pernyataan dengan seksama.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada salah satu penilaian yang paling sesuai pada kolom penilaian yang telah disediakan.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat saran, masukan, ataupun komentar terkait perbaikan instrumen.

B. Penilaian

Penilaian		Penilaian Ahli		Catatan
No.	Indikator	Relevan	Tidak Relevan	
DESAIN VISUAL DAN AUDIO				
1.	Tampilan visual terlihat jelas, tidak buram, dan mudah diamati oleh anak	✓		
2.	Audio dan narasi terdengar jelas	✓		
3.	Audio (narasi, musik, efek suara) selaras dengan tampilan visual	✓		
4.	Musik latar yang digunakan sesuai dan mendukung cerita	✓		
5.	Kombinasi warna yang digunakan sesuai dengan karakter dan suasana dalam setiap adegan	✓		
6.	Desain karakter ditampilkan secara konsisten dari awal hingga akhir cerita	✓		
7.	Ekspresi wajah dan gerakan animasi sesuai dengan situasi dan emosi cerita	✓		
KEMENARIKAN DAN PENYAJIAN MEDIA				

8.	Media dapat digunakan dengan baik dan lancar	✓		
9.	Animasi yang disajikan menarik dan mampu mempertahankan perhatian anak	✓		
10.	Bahasa dan narasi sesuai dengan pemahaman anak	✓		
11.	Durasi cerita sesuai dengan rentang perhatian anak	✓		
12.	Alur cerita disajikan secara runtut dan mudah dipahami oleh anak	✓		
KEPRAKTIKAN DAN EFEKTIVITAS				
13.	Visualisasi media menarik perhatian anak untuk belajar	✓		
14.	Media mampu menumbuhkan respon <i>achievement emotions</i> anak	✓		
15.	Kesesuaian cerita dengan tujuan menstimulasi <i>achievement emotions</i> anak	✓		

C. Komentar untuk Perbaikan Instrumen

Singaraja, 23 Februari 2026
Judges,



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

Perhitungan Hasil Judges Ahli Media

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian	Kurang Relevan	Sangat Relevan
<i>Judges II</i>	Kurang Relevan	-	-
	Sangat Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10, 11,12,13,14,15

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

$$V = \frac{15}{0 + 0 + 0 + 15}$$

$$V = \frac{15}{15}$$

$$V = 1$$

Lampiran 9. Hasil Uji Judges Kepraktisan

Ahli 1

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
INSTRUMEN KEPRAKTISAN MEDIA OLEH GURU
PENGEMBANGAN MEDIA *VIRTUAL SIMULATION* BERBASIS
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI
***ACHIEVEMENT EMOTIONS* ANAK**

A. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu untuk membaca pernyataan dengan seksama.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada salah satu penilaian yang paling sesuai pada kolom penilaian yang telah disediakan.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat saran, masukan, ataupun komentar terkait perbaikan instrumen.

B. Penilaian

No.	Indikator	Penilaian Ahli		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
TAMPILAN				
1.	Keseluruhan tampilan media menarik untuk digunakan dalam pembelajaran	√		
2.	Alur cerita sesuai dengan kemampuan pemahaman anak	√		
3.	Kualitas gambar dan visual terlihat jelas saat media digunakan	√		
4.	Kombinasi warna yang digunakan sesuai dengan karakter dan suasana dalam setiap adegan	√		
5.	Kualitas audio terdengar jelas sepanjang pemutaran	√		
6.	Animasi yang disajikan menarik dan mampu mempertahankan perhatian anak	√		
MATERI				

7.	Tujuan penyampaian <i>achievement emotions</i> dalam media disampaikan secara sederhana	√		
8.	Nilai moral dalam cerita mudah dipahami oleh anak	√		
9.	Materi dalam media relevan dengan kegiatan pembelajaran di PAUD	√		
10.	Alur cerita disajikan secara runtut dan mudah dipahami oleh anak	√		
PENGOPERASIAN				
11.	Media dapat digunakan dengan mudah oleh guru tanpa kesulitan teknis	√		
12.	Media dapat digunakan secara berulang-ulang tanpa mengurangi kualitas	√		
13.	Media membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran secara lebih efektif	√		
14.	Media mampu mendorong ketertarikan dan perhatian anak selama pembelajaran	√		
15.	Durasi cerita sesuai dengan rentang perhatian anak	√		

C. Komentar untuk Perbaikan Instrumen

Singaraja, 23 Februari 2026

Judges,



Dr. Dewi Arum Widhiyanti Metra Putri,
S.Psi., M.A., M.Psi. Psikolog
NIP. 198008012006042001

Ahli 2

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN KEPRAKTISAN MEDIA OLEH GURU
PENGEMBANGAN MEDIA *VIRTUAL SIMULATION* BERBASIS
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI
***ACHIEVEMENT EMOTIONS* ANAK**

A. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu untuk membaca pernyataan dengan seksama.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada salah satu penilaian yang paling sesuai pada kolom penilaian yang telah disediakan.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat saran, masukan, ataupun komentar terkait perbaikan instrumen.

B. Penilaian

Penilaian

No.	Indikator	Penilaian Ahli		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
TAMPILAN				
1.	Keseluruhan tampilan media menarik untuk digunakan dalam pembelajaran	✓		
2.	Alur cerita sesuai dengan kemampuan pemahaman anak	✓		
3.	Kualitas gambar dan visual terlihat jelas saat media digunakan	✓		
4.	Kombinasi warna yang digunakan sesuai dengan karakter dan suasana dalam setiap adegan	✓		
5.	Kualitas audio terdengar jelas sepanjang pemutaran	✓		
6.	Animasi yang disajikan menarik dan mampu mempertahankan perhatian anak	✓		
MATERI				

7.	Tujuan penyampaian <i>achievement emotions</i> dalam media disampaikan secara sederhana	✓		
8.	Nilai moral dalam cerita mudah dipahami oleh anak	✓		
9.	Materi dalam media relevan dengan kegiatan pembelajaran di PAUD	✓		
10.	Alur cerita disajikan secara runtut dan mudah dipahami oleh anak	✓		
PENGOPERASIAN				
11.	Media dapat digunakan dengan mudah oleh guru tanpa kesulitan teknis	✓		
12.	Media dapat digunakan secara berulang-ulang tanpa mengurangi kualitas	✓		
13.	Media membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran secara lebih efektif	✓		
14.	Media mampu mendorong ketertarikan dan perhatian anak selama pembelajaran	✓		
15.	Durasi cerita sesuai dengan rentang perhatian anak	✓		

C. Komentar untuk Perbaikan Instrumen

Singaraja, 23 Februari 2026

Judges,



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

Perhitungan Hasil Judges Kepraktisan Guru

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian	Kurang Relevan	Sangat Relevan
<i>Judges II</i>	Kurang Relevan	-	-
	Sangat Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10, 11,12,13,14,15

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

$$V = \frac{15}{0 + 0 + 0 + 15}$$

$$V = \frac{15}{15}$$

$$V = 1$$

Lampiran 10. Hasil Uji Judges *Achievement emotions*

Ahli 1

LEMBAR PENILAIAN UJI JUDGES
INSTRUMEN *ACHIEVEMENT EMOTIONS*
PENGEMBANGAN MEDIA *VIRTUAL SIMULATION* BERBASIS
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI
***ACHIEVEMENT EMOTIONS* ANAK**

A. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu untuk membaca pernyataan dengan seksama.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (√) pada salah satu penilaian yang paling sesuai pada kolom penilaian yang telah disediakan.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat saran, masukan, ataupun komentar terkait perbaikan instrumen.

B. Penilaian

No .	Indikator	Penilaian Ahli		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
ACTIVITY-RELATED EMOTIONS				
1.	Anak menunjukkan ekspresi senang saat menggunakan media <i>virtual simulation</i>	√		“Senang” ditunjukkan dengan ekspresi yang bagaimana
2.	Anak menunjukkan minat untuk mengikuti alur cerita dan permainan sampai selesai	√		Bisa operasionalkan lagi bentuk perilaku yang mewakili “menunjukkan minat” itu yang bagaimana.
3.	Anak terlibat aktif saat menentukan pilihan dalam media	√		Apa perilaku yang menunjukkan “terlibat aktif”?
PROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS				
4.	Anak menunjukkan keyakinan sebelum memilih jawaban	√		Bisa operasionalkan bentuk perilaku

	dalam permainan			“menunjukkan keyakinan”.
5.	Anak menunjukkan rasa ingin tahu terhadap hasil yang akan muncul	√		Bisa operasionalkan bentuk perilaku “rasa ingin tahu”
6.	Anak berani mencoba menentukan pilihan meskipun belum yakin benar	√		“berani mencoba” itu bentuk perilakunya bagaimana?
RETROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS				
7.	Anak menunjukkan rasa bangga atau puas setelah menyelesaikan tugas	√		Bagaimana perilaku yang menunjukkan ‘rasa bangga atau puas’?
8.	Anak menerima hasil yang kurang tepat tanpa menunjukkan reaksi negatif berlebihan	√		Bisa lebih dioperasionalkan
9.	Anak tetap termotivasi meskipun belum berhasil pada percobaan pertama	√		Bisa dioperasionalkan lagi, bagaimana perilaku yang menunjukkan “tetap termotivasi”

Sumber: dimodifikasi dari (Affandi et al., 2025)

C. Komentar untuk Perbaikan Instrumen

Untuk sebagian besar indikator sebaiknya diperjelas lagi bentuk perilaku yang lebih operasional untuk memudahkan mengidentifikasi kemunculan indikator-indikator itu pada anak, untuk menghindari bias atau kebingungan saat melakukan asesmen.

“DIKSE”

Singaraja, 23 Februari 2026
Judges,



Dr. Dewi Arum Widhiyanti Metra Putri,
S.Psi., M.A., M.Psi. Psikolog
NIP. 198008012006042001

Ahli 2

LEMBAR PENILAIAN UJI JUDGES
INSTRUMEN ACHIEVEMENT EMOTIONS
PENGEMBANGAN MEDIA VIRTUAL SIMULATION BERBASIS
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI
ACHIEVEMENT EMOTIONS ANAK

A. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu untuk membaca pernyataan dengan seksama.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada salah satu penilaian yang paling sesuai pada kolom penilaian yang telah disediakan.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat saran, masukan, ataupun komentar terkait perbaikan instrumen.

B. Penilaian

Penilaian		Penilaian Ahli		Catatan
No.	Indikator	Relevan	Tidak Relevan	
ACTIVITY-RELATED EMOTIONS				
1.	Anak menunjukkan ekspresi senang saat menggunakan media <i>virtual simulation</i>	✓		
2.	Anak menunjukkan minat untuk mengikuti alur cerita dan permainan sampai selesai	✓		
3.	Anak terlibat aktif saat menentukan pilihan dalam media	✓		
PROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS				
4.	Anak menunjukkan keyakinan sebelum memilih jawaban dalam permainan	✓		
5.	Anak menunjukkan rasa ingin tahu terhadap hasil yang akan muncul	✓		
6.	Anak berani mencoba menentukan pilihan meskipun belum yakin benar	✓		
RETROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS				

7.	Anak menunjukkan rasa bangga atau puas setelah menyelesaikan tugas	✓		
8.	Anak menerima hasil yang kurang tepat tanpa menunjukkan reaksi negatif berlebihan	✓		
9.	Anak tetap termotivasi meskipun belum berhasil pada percobaan pertama	✓		

Sumber: dimodifikasi dari (Affandi et al., 2025)

C. Komentar untuk Perbaikan Instrumen

tambahkan satu pernyataan pada tiap indikator

Singaraja, 23 Februari 2026
Judges,



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

Perhitungan Hasil Judges Ahli Media

Judges	Judges I		
	Penilaian	Kurang Relevan	Sangat Relevan
Judges II	Kurang Relevan	-	-
	Sangat Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7, 8,9,10,11,12

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

$$V = \frac{12}{0 + 0 + 0 + 12}$$

$$V = \frac{12}{12}$$

$$V = 1$$

Lampiran 11. Hasil Uji Ahli Materi

Ahli 1

C. Tabel Instrumen Validitas Ahli Materi

No.	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
PENYAJIAN CERITA					
1.	Isi cerita dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran anak usia dini				✓
2.	Materi cerita sesuai dengan aspek sosial-emosional				✓
3.	Nilai moral seperti kejujuran, kerja keras, dan keberanian disampaikan dengan baik				✓
4.	Materi dalam cerita mendukung pembentukan karakter positif anak				✓
5.	Konflik dan penyelesaian cerita mudah dipahami anak				✓
6.	Materi dalam cerita relevan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di PAUD				✓
7.	Isi cerita mencerminkan nilai budaya Bali				✓
KEBAHASAAN					
8.	Kalimat yang digunakan sederhana dan mudah dipahami anak				✓
9.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah kebahasaan yang benar			✓	
10.	Pemilihan kata sesuai dengan kemampuan bahasa anak				✓
11.	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan kebingungan			✓	
12.	Narasi dalam cerita disampaikan secara komunikatif dan menarik				✓
Banyak					
Total					

D. Komentar atau Saran

secara keseluruhan sudah baik

E. Kesimpulan

Instrumen yang dinyatakan:

- (1) Layak untuk digunakan tanpa revisi
- (2) Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- (3) Tidak layak digunakan

(mohon diberi tanda check list (✓) pada nomor sesuai dengan Kesimpulan Bapak/Ibu)

Singaraja, 25 Maret 2026
Ahli Materi,

Made Vina Arie Paramita, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199206042019032014

Ahli 2

C. Tabel Instrumen Validitas Ahli Materi

No.	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
PENYAJIAN CERITA					
1.	Isi cerita dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran anak usia dini				√
2.	Materi cerita sesuai dengan aspek sosial-emosional				√
3.	Nilai moral seperti kejujuran, kerja keras, dan keberanian disampaikan dengan baik				√
4.	Materi dalam cerita mendukung pembentukan karakter positif anak				√
5.	Konflik dan penyelesaian cerita mudah dipahami anak				√
6.	Materi dalam cerita relevan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di PAUD				√
7.	Isi cerita mencerminkan nilai budaya Bali				√
KEBAHASAAN					
8.	Kalimat yang digunakan sederhana dan mudah dipahami anak				√
9.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah kebahasaan yang benar				√
10.	Pemilihan kata sesuai dengan kemampuan bahasa anak				√
11.	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan kebingungan				√
12.	Narasi dalam cerita disampaikan secara komunikatif dan menarik				√
Banyak					
Total					

D. Komentar atau Saran

Ketika menilai emosi anak nanti harap instrumen sudah jelas dan terukur

E. Kesimpulan

Instrumen yang dinyatakan:

- (1) Layak untuk digunakan tanpa revisi ✓
- (2) Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- (3) Tidak layak digunakan

(mohon diberi tanda check list (✓) pada nomor sesuai dengan Kesimpulan Bapak/Ibu)

Singaraja, 25 Maret 2026
Ahli Materi,



Rendy Setyowahyudi, M.Pd.
NIP. 199401012022031013

Lampiran 12. Hasil Uji Ahli Media

Ahli 1

C. Tabel Instrumen Validitas Ahli Media

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
DESAIN VISUAL DAN AUDIO					
1.	Tampilan visual terlihat jelas, tidak buram, dan mudah diamati oleh anak				✓
2.	Audio dan narasi terdengar jelas				✓
3.	Musik latar yang digunakan sesuai dan mendukung cerita				✓
4.	Kombinasi warna yang digunakan sesuai dengan karakter dan suasana dalam setiap adegan			✓	●
5.	Desain karakter ditampilkan secara konsisten dari awal hingga akhir cerita				✓
6.	Ekspresi wajah dan gerakan animasi sesuai dengan situasi dan emosi cerita				✓
7.	Audio (narasi, musik, efek suara) selaras dengan tampilan visual				✓
KEMENARIKAN DAN PENYAJIAN MEDIA					
8.	Media dapat digunakan dengan baik dan lancar				✓
9.	Animasi yang disajikan menarik dan mampu mempertahankan perhatian anak				✓
10.	Bahasa dan narasi sesuai dengan pemahaman anak				✓
11.	Durasi cerita sesuai dengan rentang perhatian anak				✓
12.	Alur cerita disajikan secara runtut dan mudah dipahami oleh anak				✓
KEPRAKTIKAN DAN EFEKTIVITAS					
13.	Visualisasi media menarik perhatian anak untuk belajar				✓
14.	Media mampu menumbuhkan respon <i>achievement emotions</i> anak				✓
15.	Kesesuaian cerita dengan tujuan menstimulasi <i>achievement emotions</i> anak				✓
Banyak					
Total					

D. Komentar atau Saran

.....

.....

E. Kesimpulan

Instrumen yang dinyatakan:

(1) Layak untuk digunakan tanpa revisi

(2) Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran ✓

(3) Tidak layak digunakan

(mohon diberi tanda check list (✓) pada nomor sesuai dengan Kesimpulan

Bapak/Ibu)

Singaraja, 23 Februari 2026
Ahli Media,



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

Ahli 2

H. Tabel Instrumen Validitas Ahli Media

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
DESAIN VISUAL DAN AUDIO					
1.	Tampilan visual terlihat jelas, tidak buram, dan mudah diamati oleh anak				✓
2.	Audio dan narasi terdengar jelas				✓
3.	Musik latar yang digunakan sesuai dan mendukung cerita				✓
4.	Kombinasi warna yang digunakan sesuai dengan karakter dan suasana dalam setiap adegan				✓
5.	Desain karakter ditampilkan secara konsisten dari awal hingga akhir cerita				✓
6.	Eksprei wajah dan gerakan animasi sesuai dengan situasi dan emosi cerita				✓
7.	Audio (narasi, musik, efek suara) selaras dengan tampilan visual				✓
KEMENARIKAN DAN PENYAJIAN MEDIA					
8.	Media dapat digunakan dengan baik dan lancar				✓
9.	Animasi yang disajikan menarik dan mampu mempertahankan perhatian anak				✓
10.	Bahasa dan narasi sesuai dengan pemahaman anak				✓
11.	Durasi cerita sesuai dengan rentang perhatian anak				✓
12.	Alur cerita disajikan secara runtut dan mudah dipahami oleh anak				✓
KEPRAKTIKAN DAN EFEKTIVITAS					
13.	Visualisasi media menarik perhatian anak untuk belajar			✓	
14.	Media mampu menumbuhkan respon <i>achievement emotions</i> anak			✓	
15.	Kesesuaian cerita dengan tujuan menstimulasi <i>achievement emotions</i> anak				✓
Banyak					
Total					

I. Komentar atau Saran

1. warna dia agar diperjelas
2. Tambahkan suara pd setiap sesi
3. Tambahkan sound effect

J. Kesimpulan

Instrumen yang dinyatakan:

- (4) Layak digunakan tanpa revisi
 (✓) Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
 (6) Tidak layak digunakan
 (mohon diberi tanda check list (✓) pada nomor sesuai dengan Kesimpulan Bapak/Ibu)

Singaraja, 23 Februari 2026
 Ahli Media,



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

Lampiran 13. Hasil Uji Kepraktisan Guru

C. Tabel Instrumen Kepraktisan Guru

No.	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
TAMPILAN					
1.	Keseluruhan tampilan media menarik untuk digunakan dalam pembelajaran				✓
2.	Alur cerita sesuai dengan kemampuan pemahaman anak				✓
3.	Kualitas gambar dan visual terlihat jelas saat media digunakan			✓	
4.	Kombinasi warna yang digunakan sesuai dengan karakter dan suasana dalam setiap adegan				✓
5.	Kualitas audio terdengar jelas sepanjang pemutaran				✓
6.	Animasi yang disajikan menarik dan mampu mempertahankan perhatian anak				✓
MATERI					
7.	Tujuan penyampaian <i>achievement emotions</i> dalam media disampaikan secara sederhana				✓
8.	Nilai moral dalam cerita mudah dipahami oleh anak			✓	
9.	Materi dalam media relevan dengan kegiatan pembelajaran di PAUD				✓
10.	Alur cerita disajikan secara runtut dan mudah dipahami oleh anak				✓
PENGOPERASIAN					
11.	Media dapat digunakan dengan mudah oleh guru tanpa kesulitan teknis				✓
12.	Media dapat digunakan secara berulang-ulang tanpa mengurangi kualitas				✓
13.	Media membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran secara lebih efektif				✓
14.	Media mampu mendorong ketertarikan dan perhatian anak selama pembelajaran				✓
15.	Durasi cerita sesuai dengan rentang perhatian anak				✓
Banyak					
Total					

D. Komentor atau Saran

Media sudah baik dan layak untuk digunakan

E. Kesimpulan

Instrumen yang dinyatakan:

- (1) Layak untuk digunakan tanpa revisi
- (2) Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- (3) Tidak layak digunakan

(mohon diberi tanda check list (✓) pada nomor sesuai dengan Kesimpulan Bapak/Ibu)

Singaraja,
Guru,



Ni Putu Eka Norasita, S.E., S.Pd., Gr.

Lampiran 14. Hasil Uji Kepraktisan Siswa

LEMBAR PENILAIAN KEPRAKTISAN MEDIA OLEH SISWA PENGEMBANGAN MEDIA *VIRTUAL SIMULATION* BERBASIS KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI *ACHIEVEMENT EMOTIONS* ANAK

A. Identitas Siswa

Nama : Aira
Kelas/Kelompok : B1
Tanggal : 12-3-2020

B. Petunjuk Pengerjaan

- Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media *virtual simulation*.
- Observer diminta untuk mengamati perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian memberikan tanda check list (✓) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kondisi anak.
- Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:
4 = Sangat Setuju
3 = Setuju
2 = Tidak Setuju
1 = Sangat Tidak Setuju

C. Tabel Kepraktisan Siswa

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
MEDIA					
1.	Anak terlihat tertarik setelah melihat tampilan animasi dalam media				✓
2.	Gambar, animasi dan warna dalam media menarik perhatian anak			✓	
3.	Suara, musik, dan narasi dalam media terdengar jelas			✓	
4.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh anak			✓	
PENGOPERASIAN					
5.	Anak dapat menggunakan media dengan mudah saat memilih permainan atau jawaban				✓
6.	Anak dapat mengikuti langkah-langkah permainan sesuai instruksi			✓	
7.	Anak mampu menggunakan media dengan sedikit bantuan				✓
8.	Anak fokus memperhatikan media selama kegiatan				✓
9.	Anak merespon pernyataan dan arahan selama menggunakan media				✓
10.	Anak menikmati kegiatan menggunakan media hingga selesai tanpa menunjukkan rasa bosan				✓
Banyak				12	24
Total				36	

**LEMBAR PENILAIAN KEPRAKTISAN MEDIA OLEH SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA *VIRTUAL SIMULATION* BERBASIS
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI
ACHIEVEMENT EMOTIONS ANAK**

A. Identitas Siswa

Nama : Diran
 Kelas/Kelompok : B1
 Tanggal : 12-3-2026

B. Petunjuk Pengerjaan

- Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media *virtual simulation*.
- Observer diminta untuk mengamati perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian memberikan tanda check list (✓) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kondisi anak.
- Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:
 4 = Sangat Setuju
 3 = Setuju
 2 = Tidak Setuju
 1 = Sangat Tidak Setuju

C. Tabel Kepraktisan Siswa

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
MEDIA					
1.	Anak terlihat tertarik setelah melihat tampilan animasi dalam media			✓	
2.	Gambar, animasi dan warna dalam media menarik perhatian anak			✓	
3.	Suara, musik, dan narasi dalam media terdengar jelas			✓	
4.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh anak			✓	
PENGOPERASIAN					
5.	Anak dapat menggunakan media dengan mudah saat memilih permainan atau jawaban				✓
6.	Anak dapat mengikuti langkah-langkah permainan sesuai instruksi				✓
7.	Anak mampu menggunakan media dengan sedikit bantuan			✓	
8.	Anak fokus memperhatikan media selama kegiatan				✓
9.	Anak merespon pernyataan dan arahan selama menggunakan media			✓	
10.	Anak menikmati kegiatan menggunakan media hingga selesai tanpa menunjukkan rasa bosan				✓
Banyak				18	16
Total				34	

LEMBAR PENILAIAN KEPRAKTISAN MEDIA OLEH SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA *VIRTUAL SIMULATION* BERBASIS
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI
***ACHIEVEMENT EMOTIONS* ANAK**

A. Identitas Siswa

Nama : Dayu
 Kelas/Kelompok : B1
 Tanggal : 12-3-2026

B. Petunjuk Pengerjaan

- Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media *virtual simulation*.
- Observer diminta untuk mengamati perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian memberikan tanda check list (√) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kondisi anak.
- Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:
 4 = Sangat Setuju
 3 = Setuju
 2 = Tidak Setuju
 1 = Sangat Tidak Setuju

C. Tabel Kepraktisan Siswa

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
MEDIA					
1.	Anak terlihat tertarik setelah melihat tampilan animasi dalam media			✓	
2.	Gambar, animasi dan warna dalam media menarik perhatian anak				✓
3.	Suara, musik, dan narasi dalam media terdengar jelas				✓
4.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh anak			✓	
PENGOPERASIAN					
5.	Anak dapat menggunakan media dengan mudah saat memilih permainan atau jawaban				✓
6.	Anak dapat mengikuti langkah-langkah permainan sesuai instruksi			✓	
7.	Anak mampu menggunakan media dengan sedikit bantuan				✓
8.	Anak fokus memperhatikan media selama kegiatan			✓	
9.	Anak merespon pernyataan dan arahan selama menggunakan media			✓	
10.	Anak menikmati kegiatan menggunakan media hingga selesai tanpa menunjukkan rasa bosan				✓
Banyak				15	20
Total				35	

**LEMBAR PENILAIAN KEPRAKTISAN MEDIA OLEH SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA *VIRTUAL SIMULATION* BERBASIS
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI
ACHIEVEMENT EMOTIONS ANAK**

A. Identitas Siswa

Nama : Man2
Kelas/Kelompok : B1
Tanggal : 12-3-2026

B. Petunjuk Pengerjaan

- Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media *virtual simulation*.
- Observer diminta untuk mengamati perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian memberikan tanda check list (✓) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kondisi anak.
- Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:
4 = Sangat Setuju
3 = Setuju
2 = Tidak Setuju
1 = Sangat Tidak Setuju

C. Tabel Kepraktisan Siswa

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
MEDIA					
1.	Anak terlihat tertarik setelah melihat tampilan animasi dalam media				✓
2.	Gambar, animasi dan warna dalam media menarik perhatian anak				✓
3.	Suara, musik, dan narasi dalam media terdengar jelas			✓	
4.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh anak				✓
PENGOPERASIAN					
5.	Anak dapat menggunakan media dengan mudah saat memilih permainan atau jawaban			✓	
6.	Anak dapat mengikuti langkah-langkah permainan sesuai instruksi			✓	
7.	Anak mampu menggunakan media dengan sedikit bantuan			✓	
8.	Anak fokus memperhatikan media selama kegiatan			✓	
9.	Anak merespon pernyataan dan arahan selama menggunakan media				✓
10.	Anak menikmati kegiatan menggunakan media hingga selesai tanpa menunjukkan rasa bosan			✓	
Banyak				16	16
Total		34			

LEMBAR PENILAIAN KEPRAKTISAN MEDIA OLEH SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA *VIRTUAL SIMULATION* BERBASIS
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI
***ACHIEVEMENT EMOTIONS* ANAK**

A. Identitas Siswa

Nama : Putri
 Kelas/Kelompok : B1
 Tanggal : 12-3-2026

B. Petunjuk Pengerjaan

- Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media *virtual simulation*.
- Observer diminta untuk mengamati perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian memberikan tanda check list (✓) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kondisi anak.
- Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:
 4 = Sangat Setuju
 3 = Setuju
 2 = Tidak Setuju
 1 = Sangat Tidak Setuju

C. Tabel Kepraktisan Siswa

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
MEDIA					
1.	Anak terlihat tertarik setelah melihat tampilan animasi dalam media				✓
2.	Gambar, animasi dan warna dalam media menarik perhatian anak				✓
3.	Suara, musik, dan narasi dalam media terdengar jelas			✓	
4.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh anak			✓	
PENGOPERASIAN					
5.	Anak dapat menggunakan media dengan mudah saat memilih permainan atau jawaban			✓	
6.	Anak dapat mengikuti langkah-langkah permainan sesuai instruksi			✓	
7.	Anak mampu menggunakan media dengan sedikit bantuan				✓
8.	Anak fokus memperhatikan media selama kegiatan			✓	
9.	Anak merespon pernyataan dan arahan selama menggunakan media			✓	
10.	Anak menikmati kegiatan menggunakan media hingga selesai tanpa menunjukkan rasa bosan			✓	
Banyak				21	12
Total				33	

LEMBAR PENILAIAN KEPRAKTISAN MEDIA OLEH SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA *VIRTUAL SIMULATION* BERBASIS
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI
***ACHIEVEMENT EMOTIONS* ANAK**

A. Identitas Siswa

Nama : Adhelia
 Kelas/Kelompok : B1
 Tanggal : 12-3-2026

B. Petunjuk Pengerjaan

- Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media *virtual simulation*.
- Observer diminta untuk mengamati perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian memberikan tanda check list (✓) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kondisi anak.
- Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:
 4 = Sangat Setuju
 3 = Setuju
 2 = Tidak Setuju
 1 = Sangat Tidak Setuju

C. Tabel Kepraktisan Siswa

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
MEDIA					
1.	Anak terlihat tertarik setelah melihat tampilan animasi dalam media			✓	
2.	Gambar, animasi dan warna dalam media menarik perhatian anak				✓
3.	Suara, musik, dan narasi dalam media terdengar jelas			✓	
4.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh anak				✓
PENGOPERASIAN					
5.	Anak dapat menggunakan media dengan mudah saat memilih permainan atau jawaban				✓
6.	Anak dapat mengikuti langkah-langkah permainan sesuai instruksi			✓	
7.	Anak mampu menggunakan media dengan sedikit bantuan			✓	
8.	Anak fokus memperhatikan media selama kegiatan				✓
9.	Anak merespon pernyataan dan arahan selama menggunakan media				✓
10.	Anak menikmati kegiatan menggunakan media hingga selesai tanpa menunjukkan rasa bosan			✓	
Banyak				15	20
Total				35	

LEMBAR PENILAIAN KEPRAKTISAN MEDIA OLEH SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA *VIRTUAL SIMULATION* BERBASIS
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI
***ACHIEVEMENT EMOTIONS* ANAK**

A. Identitas Siswa

Nama : Arpan
 Kelas/Kelompok : B1
 Tanggal : 12-3-2026

B. Petunjuk Pengerjaan

- Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media *virtual simulation*.
- Observer diminta untuk mengamati perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian memberikan tanda check list (✓) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kondisi anak.
- Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:
 4 = Sangat Setuju
 3 = Setuju
 2 = Tidak Setuju
 1 = Sangat Tidak Setuju

C. Tabel Kepraktisan Siswa

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
MEDIA					
1.	Anak terlihat tertarik setelah melihat tampilan animasi dalam media				✓
2.	Gambar, animasi dan warna dalam media menarik perhatian anak				✓
3.	Suara, musik, dan narasi dalam media terdengar jelas			✓	
4.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh anak			✓	
PENGOPERASIAN					
5.	Anak dapat menggunakan media dengan mudah saat memilih permainan atau jawaban			✓	
6.	Anak dapat mengikuti langkah-langkah permainan sesuai instruksi			✓	
7.	Anak mampu menggunakan media dengan sedikit bantuan				✓
8.	Anak fokus memperhatikan media selama kegiatan			✓	
9.	Anak merespon pernyataan dan arahan selama menggunakan media				✓
10.	Anak menikmati kegiatan menggunakan media hingga selesai tanpa menunjukkan rasa bosan				✓
Banyak				15	20
Total				35	

LEMBAR PENILAIAN KEPRAKTISAN MEDIA OLEH SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA *VIRTUAL SIMULATION* BERBASIS
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI
***ACHIEVEMENT EMOTIONS* ANAK**

A. Identitas Siswa

Nama : Aspin
 Kelas/Kelompok : B1
 Tanggal : 12-3-2026

B. Petunjuk Pengerjaan

- Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media *virtual simulation*.
- Observer diminta untuk mengamati perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian memberikan tanda check list (✓) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kondisi anak.
- Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:
 4 = Sangat Setuju
 3 = Setuju
 2 = Tidak Setuju
 1 = Sangat Tidak Setuju

C. Tabel Kepraktisan Siswa

No.	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	
MEDIA						
1.	Anak terlihat tertarik setelah melihat tampilan animasi dalam media					✓
2.	Gambar, animasi dan warna dalam media menarik perhatian anak					✓
3.	Suara, musik, dan narasi dalam media terdengar jelas					✓
4.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh anak					✓
PENGOPERASIAN						
5.	Anak dapat menggunakan media dengan mudah saat memilih permainan atau jawaban				✓	
6.	Anak dapat mengikuti langkah-langkah permainan sesuai instruksi				✓	
7.	Anak mampu menggunakan media dengan sedikit bantuan				✓	
8.	Anak fokus memperhatikan media selama kegiatan				✓	
9.	Anak merespon pernyataan dan arahan selama menggunakan media				✓	
10.	Anak menikmati kegiatan menggunakan media hingga selesai tanpa menunjukkan rasa bosan					✓
Banyak					15	20
Total					35	

**LEMBAR PENILAIAN KEPRAKTISAN MEDIA OLEH SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA *VIRTUAL SIMULATION* BERBASIS
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI
ACHIEVEMENT EMOTIONS ANAK**

A. Identitas Siswa

Nama : Nadha
Kelas/Kelompok : B.1
Tanggal : 12.3.2026

B. Petunjuk Pengerjaan

- Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media *virtual simulation*.
- Observer diminta untuk mengamati perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian memberikan tanda check list (✓) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kondisi anak.
- Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:
4 = Sangat Setuju
3 = Setuju
2 = Tidak Setuju
1 = Sangat Tidak Setuju

C. Tabel Kepraktisan Siswa

No.	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	
MEDIA						
1.	Anak terlihat tertarik setelah melihat tampilan animasi dalam media				✓	
2.	Gambar, animasi dan warna dalam media menarik perhatian anak			✓		
3.	Suara, musik, dan narasi dalam media terdengar jelas			✓		
4.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh anak			✓		
PENGOPERASIAN						
5.	Anak dapat menggunakan media dengan mudah saat memilih permainan atau jawaban				✓	
6.	Anak dapat mengikuti langkah-langkah permainan sesuai instruksi				✓	
7.	Anak mampu menggunakan media dengan sedikit bantuan			✓		
8.	Anak fokus memperhatikan media selama kegiatan				✓	
9.	Anak merespon pernyataan dan arahan selama menggunakan media				✓	
10.	Anak menikmati kegiatan menggunakan media hingga selesai tanpa menunjukkan rasa bosan				✓	
Banyak					12	24
Total					36	

**LEMBAR PENILAIAN KEPRAKTISAN MEDIA OLEH SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA *VIRTUAL SIMULATION* BERBASIS
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI
ACHIEVEMENT EMOTIONS ANAK**

A. Identitas Siswa

Nama : Radhia
Kelas/Kelompok : B1
Tanggal : 12-3-2026

B. Petunjuk Pengerjaan

- Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media *virtual simulation*.
- Observer diminta untuk mengamati perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian memberikan tanda check list (✓) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kondisi anak.
- Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:
4 = Sangat Setuju
3 = Setuju
2 = Tidak Setuju
1 = Sangat Tidak Setuju

C. Tabel Kepraktisan Siswa

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
MEDIA					
1.	Anak terlihat tertarik setelah melihat tampilan animasi dalam media			✓	
2.	Gambar, animasi dan warna dalam media menarik perhatian anak			✓	
3.	Suara, musik, dan narasi dalam media terdengar jelas			✓	
4.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh anak			✓	
PENGOPERASIAN					
5.	Anak dapat menggunakan media dengan mudah saat memilih permainan atau jawaban			✓	
6.	Anak dapat mengikuti langkah-langkah permainan sesuai instruksi				✓
7.	Anak mampu menggunakan media dengan sedikit bantuan			✓	
8.	Anak fokus memperhatikan media selama kegiatan				✓
9.	Anak merespon pernyataan dan arahan selama menggunakan media			✓	
10.	Anak menikmati kegiatan menggunakan media hingga selesai tanpa menunjukkan rasa bosan			✓	
Banyak				24	6
Total				32	

LEMBAR PENILAIAN KEPRAKTISAN MEDIA OLEH SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA *VIRTUAL SIMULATION* BERBASIS
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI
***ACHIEVEMENT EMOTIONS* ANAK**

A. Identitas Siswa

Nama : Windari
 Kelas/Kelompok : B1
 Tanggal : 12-3-2026

B. Petunjuk Pengerjaan

- Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media *virtual simulation*.
- Observer diminta untuk mengamati perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian memberikan tanda check list (√) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kondisi anak.
- Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:
 4 = Sangat Setuju
 3 = Setuju
 2 = Tidak Setuju
 1 = Sangat Tidak Setuju

C. Tabel Kepraktisan Siswa

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
MEDIA					
1.	Anak terlihat tertarik setelah melihat tampilan animasi dalam media			✓	
2.	Gambar, animasi dan warna dalam media menarik perhatian anak			✓	
3.	Suara, musik, dan narasi dalam media terdengar jelas			✓	
4.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh anak			✓	
PENGOPERASIAN					
5.	Anak dapat menggunakan media dengan mudah saat memilih permainan atau jawaban			✓	
6.	Anak dapat mengikuti langkah-langkah permainan sesuai instruksi			✓	
7.	Anak mampu menggunakan media dengan sedikit bantuan			✓	
8.	Anak fokus memperhatikan media selama kegiatan			✓	
9.	Anak merespon pernyataan dan arahan selama menggunakan media			✓	
10.	Anak menikmati kegiatan menggunakan media hingga selesai tanpa menunjukkan rasa bosan			✓	
Banyak				30	
Total				30	

**LEMBAR PENILAIAN KEPRAKTISAN MEDIA OLEH SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA *VIRTUAL SIMULATION* BERBASIS
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI
ACHIEVEMENT EMOTIONS ANAK**

A. Identitas Siswa

Nama : Tata
Kelas/Kelompok : B1
Tanggal : 12-3-2026

B. Petunjuk Pengerjaan

- Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media *virtual simulation*.
- Observer diminta untuk mengamati perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian memberikan tanda check list (✓) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kondisi anak.
- Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:
4 = Sangat Setuju
3 = Setuju
2 = Tidak Setuju
1 = Sangat Tidak Setuju

C. Tabel Kepraktisan Siswa

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
MEDIA					
1.	Anak terlihat tertarik setelah melihat tampilan animasi dalam media				✓
2.	Gambar, animasi dan warna dalam media menarik perhatian anak			✓	
3.	Suara, musik, dan narasi dalam media terdengar jelas				✓
4.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh anak				✓
PENGOPERASIAN					
5.	Anak dapat menggunakan media dengan mudah saat memilih permainan atau jawaban				✓
6.	Anak dapat mengikuti langkah-langkah permainan sesuai instruksi				✓
7.	Anak mampu menggunakan media dengan sedikit bantuan			✓	
8.	Anak fokus memperhatikan media selama kegiatan			✓	
9.	Anak merespon pernyataan dan arahan selama menggunakan media			✓	
10.	Anak menikmati kegiatan menggunakan media hingga selesai tanpa menunjukkan rasa bosan			✓	
Banyak				15	20
Total		35			

LEMBAR PENILAIAN KEPRAKTISAN MEDIA OLEH SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA *VIRTUAL SIMULATION* BERBASIS
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI
***ACHIEVEMENT EMOTIONS* ANAK**

A. Identitas Siswa

Nama : Puty Ari
 Kelas/Kelompok : P.1
 Tanggal : 12.3.2026

B. Petunjuk Pengerjaan

- Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media *virtual simulation*.
- Observer diminta untuk mengamati perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian memberikan tanda check list (✓) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kondisi anak.
- Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:
 4 = Sangat Setuju
 3 = Setuju
 2 = Tidak Setuju
 1 = Sangat Tidak Setuju

C. Tabel Kepraktisan Siswa

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
MEDIA					
1.	Anak terlihat tertarik setelah melihat tampilan animasi dalam media				✓
2.	Gambar, animasi dan warna dalam media menarik perhatian anak				✓
3.	Suara, musik, dan narasi dalam media terdengar jelas			✓	
4.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh anak			✓	
PENGOPERASIAN					
5.	Anak dapat menggunakan media dengan mudah saat memilih permainan atau jawaban			✓	
6.	Anak dapat mengikuti langkah-langkah permainan sesuai instruksi				✓
7.	Anak mampu menggunakan media dengan sedikit bantuan				✓
8.	Anak fokus memperhatikan media selama kegiatan				✓
9.	Anak merespon pernyataan dan arahan selama menggunakan media				✓
10.	Anak menikmati kegiatan menggunakan media hingga selesai tanpa menunjukkan rasa bosan				✓
Banyak				9	28
Total				37	

LEMBAR PENILAIAN KEPRAKTISAN MEDIA OLEH SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA *VIRTUAL SIMULATION* BERBASIS
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI
***ACHIEVEMENT EMOTIONS* ANAK**

A. Identitas Siswa

Nama : Garlan
 Kelas/Kelompok : B1
 Tanggal : 12-3-2026

B. Petunjuk Pengerjaan

- Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media *virtual simulation*.
- Observer diminta untuk mengamati perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian memberikan tanda check list (✓) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kondisi anak.
- Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:
 4 = Sangat Setuju
 3 = Setuju
 2 = Tidak Setuju
 1 = Sangat Tidak Setuju

C. Tabel Kepraktisan Siswa

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
MEDIA					
1.	Anak terlihat tertarik setelah melihat tampilan animasi dalam media				✓
2.	Gambar, animasi dan warna dalam media menarik perhatian anak			✓	
3.	Suara, musik, dan narasi dalam media terdengar jelas				✓
4.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh anak			✓	
PENGOPERASIAN					
5.	Anak dapat menggunakan media dengan mudah saat memilih permainan atau jawaban			✓	
6.	Anak dapat mengikuti langkah-langkah permainan sesuai instruksi				✓
7.	Anak mampu menggunakan media dengan sedikit bantuan			✓	
8.	Anak fokus memperhatikan media selama kegiatan				✓
9.	Anak merespon pernyataan dan arahan selama menggunakan media			✓	
10.	Anak menikmati kegiatan menggunakan media hingga selesai tanpa menunjukkan rasa bosan			✓	
Banyak				18	16
Total				32	

**LEMBAR PENILAIAN KEPRAKTISAN MEDIA OLEH SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA *VIRTUAL SIMULATION* BERBASIS
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI
ACHIEVEMENT EMOTIONS ANAK**

A. Identitas Siswa

Nama : Keysha
Kelas/Kelompok : B.1
Tanggal : 12-3-2026

B. Petunjuk Pengerjaan

- Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media *virtual simulation*.
- Observer diminta untuk mengamati perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian memberikan tanda check list (✓) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kondisi anak.
- Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:
4 = Sangat Setuju
3 = Setuju
2 = Tidak Setuju
1 = Sangat Tidak Setuju

C. Tabel Kepraktisan Siswa

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
MEDIA					
1.	Anak terlihat tertarik setelah melihat tampilan animasi dalam media				✓
2.	Gambar, animasi dan warna dalam media menarik perhatian anak			✓	
3.	Suara, musik, dan narasi dalam media terdengar jelas			✓	
4.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh anak			✓	
PENGOPERASIAN					
5.	Anak dapat menggunakan media dengan mudah saat memilih permainan atau jawaban			✓	
6.	Anak dapat mengikuti langkah-langkah permainan sesuai instruksi			✓	
7.	Anak mampu menggunakan media dengan sedikit bantuan			✓	
8.	Anak fokus memperhatikan media selama kegiatan			✓	
9.	Anak merespon pernyataan dan arahan selama menggunakan media				✓
10.	Anak menikmati kegiatan menggunakan media hingga selesai tanpa menunjukkan rasa bosan			✓	
Banyak				24	8
Total				22	

**LEMBAR PENILAIAN KEPRAKTISAN MEDIA OLEH SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA *VIRTUAL SIMULATION* BERBASIS
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI
ACHIEVEMENT EMOTIONS ANAK**

A. Identitas Siswa

Nama : Radhika
Kelas/Kelompok : B1
Tanggal : 12-3-2026

B. Petunjuk Pengerjaan

- Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media *virtual simulation*.
- Observer diminta untuk mengamati perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian memberikan tanda check list (√) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kondisi anak.
- Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:
4 = Sangat Setuju
3 = Setuju
2 = Tidak Setuju
1 = Sangat Tidak Setuju

C. Tabel Kepraktisan Siswa

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
MEDIA					
1.	Anak terlihat tertarik setelah melihat tampilan animasi dalam media				✓
2.	Gambar, animasi dan warna dalam media menarik perhatian anak			✓	
3.	Suara, musik, dan narasi dalam media terdengar jelas			✓	
4.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh anak				✓
PENGOPERASIAN					
5.	Anak dapat menggunakan media dengan mudah saat memilih permainan atau jawaban				✓
6.	Anak dapat mengikuti langkah-langkah permainan sesuai instruksi			✓	
7.	Anak mampu menggunakan media dengan sedikit bantuan				✓
8.	Anak fokus memperhatikan media selama kegiatan			✓	
9.	Anak merespon pernyataan dan arahan selama menggunakan media				✓
10.	Anak menikmati kegiatan menggunakan media hingga selesai tanpa menunjukkan rasa bosan				✓
Banyak				12	29
Total				36	

LEMBAR PENILAIAN KEPRAKTISAN MEDIA OLEH SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA *VIRTUAL SIMULATION* BERBASIS
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI
***ACHIEVEMENT EMOTIONS* ANAK**

A. Identitas Siswa

Nama : Dika
 Kelas/Kelompok : B1
 Tanggal : 12-3-2026

B. Petunjuk Pengerjaan

- Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media *virtual simulation*.
- Observer diminta untuk mengamati perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian memberikan tanda check list (✓) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kondisi anak.
- Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:
 4 = Sangat Setuju
 3 = Setuju
 2 = Tidak Setuju
 1 = Sangat Tidak Setuju

C. Tabel Kepraktisan Siswa

No.	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	
MEDIA						
1.	Anak terlihat tertarik setelah melihat tampilan animasi dalam media					✓
2.	Gambar, animasi dan warna dalam media menarik perhatian anak					✓
3.	Suara, musik, dan narasi dalam media terdengar jelas			✓		
4.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh anak				✓	
PENGOPERASIAN						
5.	Anak dapat menggunakan media dengan mudah saat memilih permainan atau jawaban				✓	
6.	Anak dapat mengikuti langkah-langkah permainan sesuai instruksi				✓	
7.	Anak mampu menggunakan media dengan sedikit bantuan				✓	
8.	Anak fokus memperhatikan media selama kegiatan				✓	
9.	Anak merespon pernyataan dan arahan selama menggunakan media					✓
10.	Anak menikmati kegiatan menggunakan media hingga selesai tanpa menunjukkan rasa bosan					✓
Banyak					15	20
Total					35	

No	Nama	Butir Instrumen Kepraktisan Siswa										Total	Presentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	Aira Keylani Kori Maheswari	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	36	90%
2.	Gede Diran Adi Pradipta	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	34	85%
3.	Ida Ayu Agung Septiani	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	35	87,5%
4.	Kadek Alana Darmananta Yasa	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	34	85%
5.	Kadek Putri Jayanti	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	33	82,5%
6.	Kadek Sri Adhelia Putri	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	35	87,5%
7.	Komang Arpan Ukidiwanta	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	35	87,5%
8.	Ketut Arpin Ukidiwanta	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	35	87,5%
9.	Komang Merta Nadya Ningsih	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	36	90%
10.	Luh Radhia Suryani	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	32	80%
11.	Ni Luh Putu Windari Savitri	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75%
12.	Putu Amita Rastyani	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	35	87,5%
13.	Putu Ari Mustikaswara	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	37	92,5%
14.	Putu Garland Satvika Pudjawan	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	34	85%
15.	Putu Keysha Alviani	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	32	80%
16.	Putu Radhika Wiranata	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	36	90%
17.	Kadek Dika Dharma Wiguna	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	35	87,5%
Skor Keseluruhan												589	
Presentase Total												86,62%	

Lampiran 16. Hasil Pre-test

LEMBAR PRE-TEST ACHIEVEMENT EMOTIONS SISWA PENGEMBANGAN MEDIA VIRTUAL SIMULATION BERBASIS KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI ACHIEVEMENT EMOTIONS ANAK

A. Identitas Siswa

Nama : Arund
Kelas/Kelompok : B2
Tanggal : 30-3-2026

B. Petunjuk Pengerjaan

- Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui kondisi awal *achievement emotions* anak sebelum diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media *virtual simulation*.
- Observer diminta untuk mengamati perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian memberikan tanda check list (✓) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kondisi anak.
- Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:
 - 4 = Berkembang Sangat Baik
 - 3 = Berkembang Sesuai Harapan
 - 2 = Mulai Berkembang
 - 1 = Belum Berkembang

C. Tabel Achievement Emotions

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
ACTIVITY-RELATED EMOTIONS					
1.	Anak menunjukkan ekspresi senang saat mengikuti kegiatan pembelajaran seperti tersenyum, tertawa, atau mengatakan bahwa kegiatan yang dilakukan menyenangkan			✓	✓
2.	Anak menunjukkan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai, seperti memperhatikan aktivitas, tidak meninggalkan kegiatan, dan tetap mengikuti instruksi sampai akhir		✓	✓	
3.	Anak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti secara mandiri memilih, menjawab, atau melakukan tugas yang diberikan tanpa harus selalu diarahkan oleh guru			✓	
4.	Anak merespon instruksi dalam permainan dengan berbicara, menunjuk, dan melakukan tindakan sesuai arahan		✓	✓	
PROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
5.	Anak menunjukkan keyakinan saat memilih jawaban, seperti langsung menentukan pilihan atau mengatakan bahwa jawabannya benar			✓	
6.	Anak menunjukkan rasa ingin tahu dengan menunggu hasil permainan, bertanya tentang hasil yang akan muncul, atau memperhatikan layar ketika hasil ditampilkan		✓		
7.	Anak tetap mencoba memilih jawaban atau melanjutkan permainan meskipun sebelumnya pernah melakukan kesalahan		✓		
8.	Anak menunjukkan semangat saat memulai permainan atau tantangan baru			✓	
RETROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
9.	Anak menunjukkan ekspresi bangga atau puas setelah berhasil menyelesaikan permainan, seperti tersenyum, bertepuk tangan, atau mengatakan bahwa ia berhasil		✓		
10.	Anak menerima hasil yang kurang tepat tanpa menangis atau marah, serta tetap memperhatikan penjelasan atau mencoba kembali permainan			✓	
11.	Anak bersedia mencoba kembali permainan setelah melakukan kesalahan			✓	
12.	Anak tetap mengikuti kegiatan permainan sampai selesai meskipun mengalami kesulitan		✓		
Banyak			8	2	4
Total			33		

LEMBAR PRE-TEST ACHIEVEMENT EMOTIONS SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA VIRTUAL SIMULATION BERBASIS
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI
ACHIEVEMENT EMOTIONS ANAK

A. Identitas Siswa

Nama : Pandy
 Kelas/Kelompok : B2
 Tanggal : 30-3-2026

B. Petunjuk Pengerjaan

- Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui kondisi awal *achievement emotions* anak sebelum diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media *virtual simulation*.
- Observer diminta untuk mengamati perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian memberikan tanda check list (√) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kondisi anak.
- Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:
 4 = Berkembang Sangat Baik
 3 = Berkembang Sesuai Harapan
 2 = Mulai Berkembang
 1 = Belum Berkembang

C. Tabel Achievement Emotions

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
ACTIVITY-RELATED EMOTIONS					
1.	Anak menunjukkan ekspresi senang saat mengikuti kegiatan pembelajaran seperti tersenyum, tertawa, atau mengatakan bahwa kegiatan yang dilakukan menyenangkan				✓
2.	Anak menunjukkan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai, seperti memperhatikan aktivitas, tidak meninggalkan kegiatan, dan tetap mengikuti instruksi sampai akhir				✓
3.	Anak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti secara mandiri memilih, menjawab, atau melakukan tugas yang diberikan tanpa harus selalu diarahkan oleh guru		✓		
4.	Anak merespon instruksi dalam permainan dengan berbicara, menunjuk, dan melakukan tindakan sesuai arahan				✓
PROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
5.	Anak menunjukkan keyakinan saat memilih jawaban, seperti langsung menentukan pilihan atau mengatakan bahwa jawabannya benar		✓		
6.	Anak menunjukkan rasa ingin tahu dengan menunggu hasil permainan, bertanya tentang hasil yang akan muncul, atau memperhatikan layar ketika hasil ditampilkan		✓		
7.	Anak tetap mencoba memilih jawaban atau melanjutkan permainan meskipun sebelumnya pernah melakukan kesalahan				✓
8.	Anak menunjukkan semangat saat memulai permainan atau tantangan baru		✓		
RETROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
9.	Anak menunjukkan ekspresi bangga atau puas setelah berhasil menyelesaikan permainan, seperti tersenyum, bertepuk tangan, atau mengatakan bahwa ia berhasil				✓
10.	Anak menerima hasil yang kurang tepat tanpa menangis atau marah, serta tetap memperhatikan penjelasan atau mencoba kembali permainan				✓
11.	Anak bersedia mencoba kembali permainan setelah melakukan kesalahan				✓
12.	Anak tetap mengikuti kegiatan permainan sampai selesai meskipun mengalami kesulitan				✓
Banyak				3	1
Total				3	2

LEMBAR PRE-TEST ACHIEVEMENT EMOTIONS SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA VIRTUAL SIMULATION BERBASIS
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI
ACHIEVEMENT EMOTIONS ANAK

A. Identitas Siswa

Nama : ari
 Kelas/Kelompok : b2
 Tanggal : 30-3-2020

B. Petunjuk Pengerjaan

- Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui kondisi awal *achievement emotions* anak sebelum diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media *virtual simulation*.
- Observer diminta untuk mengamati perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian memberikan tanda check list (✓) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kondisi anak.
- Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:
 4 = Berkembang Sangat Baik
 3 = Berkembang Sesuai Harapan
 2 = Mulai Berkembang
 1 = Belum Berkembang

C. Tabel Achievement Emotions

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
ACTIVITY-RELATED EMOTIONS					
1.	Anak menunjukkan ekspresi senang saat mengikuti kegiatan pembelajaran seperti tersenyum, tertawa, atau mengatakan bahwa kegiatan yang dilakukan menyenangkan				✓
2.	Anak menunjukkan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai, seperti memperhatikan aktivitas, tidak meninggalkan kegiatan, dan tetap mengikuti instruksi sampai akhir			✓	
3.	Anak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti secara mandiri memilih, menjawab, atau melakukan tugas yang diberikan tanpa harus selalu diarahkan oleh guru		✓		
4.	Anak merespon instruksi dalam permainan dengan berbicara, menunjuk, dan melakukan tindakan sesuai arahan			✓	
PROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
5.	Anak menunjukkan keyakinan saat memilih jawaban, seperti langsung menentukan pilihan atau mengatakan bahwa jawabannya benar				✓
6.	Anak menunjukkan rasa ingin tahu dengan menunggu hasil permainan, bertanya tentang hasil yang akan muncul, atau memperhatikan layar ketika hasil ditampilkan		✓		
7.	Anak tetap mencoba memilih jawaban atau melanjutkan permainan meskipun sebelumnya pernah melakukan kesalahan				✓
8.	Anak menunjukkan semangat saat memulai permainan atau tantangan baru		✓		
RETROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
9.	Anak menunjukkan ekspresi bangga atau puas setelah berhasil menyelesaikan permainan, seperti tersenyum, bertepuk tangan, atau mengatakan bahwa ia berhasil				✓
10.	Anak menerima hasil yang kurang tepat tanpa menangis atau marah, serta tetap memperhatikan penjelasan atau mencoba kembali permainan				✓
11.	Anak bersedia mencoba kembali permainan setelah melakukan kesalahan		✓		
12.	Anak tetap mengikuti kegiatan permainan sampai selesai meskipun mengalami kesulitan			✓	
Banyak			8	2	4
Total			33		

LEMBAR PRE-TEST ACHIEVEMENT EMOTIONS SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA VIRTUAL SIMULATION BERBASIS
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI
ACHIEVEMENT EMOTIONS ANAK

A. Identitas Siswa

Nama : Bunga
 Kelas/Kelompok : B2
 Tanggal : 20-3-2024

B. Petunjuk Pengerjaan

- Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui kondisi awal *achievement emotions* anak sebelum diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media *virtual simulation*.
- Observer diminta untuk mengamati perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian memberikan tanda check list (✓) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kondisi anak.
- Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:
 4 = Berkembang Sangat Baik
 3 = Berkembang Sesuai Harapan
 2 = Mulai Berkembang
 1 = Belum Berkembang

C. Tabel Achievement Emotions

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
ACTIVITY-RELATED EMOTIONS					
1.	Anak menunjukkan ekspresi senang saat mengikuti kegiatan pembelajaran seperti tersenyum, tertawa, atau mengatakan bahwa kegiatan yang dilakukan menyenangkan				✓
2.	Anak menunjukkan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai, seperti memperhatikan aktivitas, tidak meninggalkan kegiatan, dan tetap mengikuti instruksi sampai akhir				✓
3.	Anak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti secara mandiri memilih, menjawab, atau melakukan tugas yang diberikan tanpa harus selalu diarahkan oleh guru		✓		
4.	Anak merespon instruksi dalam permainan dengan berbicara, menunjuk, dan melakukan tindakan sesuai arahan				✓
PROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
5.	Anak menunjukkan keyakinan saat memilih jawaban, seperti langsung menentukan pilihan atau mengatakan bahwa jawabannya benar				✓
6.	Anak menunjukkan rasa ingin tahu dengan menunggu hasil permainan, bertanya tentang hasil yang akan muncul, atau memperhatikan layar ketika hasil ditampilkan		✓		
7.	Anak tetap mencoba memilih jawaban atau melanjutkan permainan meskipun sebelumnya pernah melakukan kesalahan				✓
8.	Anak menunjukkan semangat saat memulai permainan atau tantangan baru				✓
RETROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
9.	Anak menunjukkan ekspresi bangga atau puas setelah berhasil menyelesaikan permainan, seperti tersenyum, bertepuk tangan, atau mengatakan bahwa ia berhasil		✓		
10.	Anak menerima hasil yang kurang tepat tanpa menangis atau marah, serta tetap memperhatikan penjelasan atau mencoba kembali permainan		✓		
11.	Anak bersedia mencoba kembali permainan setelah melakukan kesalahan				✓
12.	Anak tetap mengikuti kegiatan permainan sampai selesai meskipun mengalami kesulitan		✓		
Banyak			10	15	8
Total			33		

LEMBAR PRE-TEST ACHIEVEMENT EMOTIONS SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA VIRTUAL SIMULATION BERBASIS
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI
ACHIEVEMENT EMOTIONS ANAK

A. Identitas Siswa

Nama : navya
 Kelas/Kelompok : b2
 Tanggal : 30-3-2026

B. Petunjuk Pengerjaan

- Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui kondisi awal *achievement emotions* anak sebelum diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media *virtual simulation*.
- Observer diminta untuk mengamati perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian memberikan tanda check list (✓) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kondisi anak.
- Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:
 4 = Berkembang Sangat Baik
 3 = Berkembang Sesuai Harapan
 2 = Mulai Berkembang
 1 = Belum Berkembang

C. Tabel Achievement Emotions

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
ACTIVITY-RELATED EMOTIONS					
1.	Anak menunjukkan ekspresi senang saat mengikuti kegiatan pembelajaran seperti tertenyum, tertawa, atau mengatakan bahwa kegiatan yang dilakukan menyenangkan				✓
2.	Anak menunjukkan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai, seperti memperhatikan aktivitas, tidak meninggalkan kegiatan, dan tetap mengikuti instruksi sampai akhir				✓
3.	Anak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti secara mandiri memilih, menjawab, atau melakukan tugas yang diberikan tanpa harus selalu diarahkan oleh guru			✓	
4.	Anak merespon instruksi dalam permainan dengan berbicara, menunjuk, dan melakukan tindakan sesuai arahan		✓		
PROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
5.	Anak menunjukkan keyakinan saat memilih jawaban, seperti langsung menentukan pilihan atau mengatakan bahwa jawabannya benar				✓
6.	Anak menunjukkan rasa ingin tahu dengan menunggu hasil permainan, bertanya tentang hasil yang akan muncul, atau memperhatikan layar ketika hasil ditampilkan				✓
7.	Anak tetap mencoba memilih jawaban atau melanjutkan permainan meskipun sebelumnya pernah melakukan kesalahan				✓
8.	Anak menunjukkan semangat saat memulai permainan atau tantangan baru				✓
RETROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
9.	Anak menunjukkan ekspresi bangga atau puas setelah berhasil menyelesaikan permainan, seperti tertenyum, bertepuk tangan, atau mengatakan bahwa ia berhasil			✓	
10.	Anak menerima hasil yang kurang tepat tanpa menangis atau marah, serta tetap memperhatikan penjelasan atau mencoba kembali permainan				✓
11.	Anak bersedia mencoba kembali permainan setelah melakukan kesalahan				✓
12.	Anak tetap mengikuti kegiatan permainan sampai selesai meskipun mengalami kesulitan				✓
Banyak				4	21
Total					37

LEMBAR PRE-TEST ACHIEVEMENT EMOTIONS SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA VIRTUAL SIMULATION BERBASIS
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI
ACHIEVEMENT EMOTIONS ANAK

A. Identitas Siswa

Nama : Mahira
 Kelas/Kelompok : B2
 Tanggal : 30-3-2026

B. Petunjuk Pengerjaan

- Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui kondisi awal *achievement emotions* anak sebelum diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media *virtual simulation*.
- Observer diminta untuk mengamati perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian memberikan tanda check list (√) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kondisi anak.
- Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:
 4 = Berkembang Sangat Baik
 3 = Berkembang Sesuai Harapan
 2 = Mulai Berkembang
 1 = Belum Berkembang

C. Tabel Achievement Emotions

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
ACTIVITY-RELATED EMOTIONS					
1.	Anak menunjukkan ekspresi senang saat mengikuti kegiatan pembelajaran seperti tertenyum, tertawa, atau mengatakan bahwa kegiatan yang dilakukan menyenangkan				✓
2.	Anak menunjukkan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai, seperti memperhatikan aktivitas, tidak meninggalkan kegiatan, dan tetap mengikuti instruksi sampai akhir				✓
3.	Anak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti secara mandiri memilih, menjawab, atau melakukan tugas yang diberikan tanpa harus selalu diarahkan oleh guru			✓	
4.	Anak merespon instruksi dalam permainan dengan berbicara, menunjuk, dan melakukan tindakan sesuai arahan			✓	
PROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
5.	Anak menunjukkan keyakinan saat memilih jawaban, seperti langsung menentukan pilihan atau mengatakan bahwa jawabannya benar			✓	
6.	Anak menunjukkan rasa ingin tahu dengan menunggu hasil permainan, bertanya tentang hasil yang akan muncul, atau memperhatikan layar ketika hasil ditampilkan		✓		
7.	Anak tetap mencoba memilih jawaban atau melanjutkan permainan meskipun sebelumnya pernah melakukan kesalahan			✓	
8.	Anak menunjukkan semangat saat memulai permainan atau tantangan baru			✓	
RETROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
9.	Anak menunjukkan ekspresi bangga atau puas setelah berhasil menyelesaikan permainan, seperti tertenyum, bertepuk tangan, atau mengatakan bahwa ia berhasil		✓		
10.	Anak menerima hasil yang kurang tepat tanpa menangis atau marah, serta tetap memperhatikan penjelasan atau mencoba kembali permainan			✓	
11.	Anak bersedia mencoba kembali permainan setelah melakukan kesalahan		✓		
12.	Anak tetap mengikuti kegiatan permainan sampai selesai meskipun mengalami kesulitan		✓		
Banyak			8	18	0
Total			34		

LEMBAR PRE-TEST ACHIEVEMENT EMOTIONS SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA VIRTUAL SIMULATION BERBASIS
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI
ACHIEVEMENT EMOTIONS ANAK

A. Identitas Siswa

Nama : Galih
 Kelas/Kelompok : B2
 Tanggal : 30-2-2026

B. Petunjuk Pengerjaan

- Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui kondisi awal *achievement emotions* anak sebelum diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media *virtual simulation*.
- Observer diminta untuk mengamati perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian memberikan tanda check list (✓) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kondisi anak.
- Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:
 4 = Berkembang Sangat Baik
 3 = Berkembang Sesuai Harapan
 2 = Mulai Berkembang
 1 = Belum Berkembang

C. Tabel Achievement Emotions

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
ACTIVITY-RELATED EMOTIONS					
1.	Anak menunjukkan ekspresi senang saat mengikuti kegiatan pembelajaran seperti tersenyum, tertawa, atau mengatakan bahwa kegiatan yang dilakukan menyenangkan			✓	✓
2.	Anak menunjukkan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai, seperti memperhatikan aktivitas, tidak meninggalkan kegiatan, dan tetap mengikuti instruksi sampai akhir			✓	✓
3.	Anak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti secara mandiri memilih, menjawab, atau melakukan tugas yang diberikan tanpa harus selalu diarahkan oleh guru			✓	
4.	Anak merespon instruksi dalam permainan dengan berbicara, menunjuk, dan melakukan tindakan sesuai arahan			✓	
PROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
5.	Anak menunjukkan keyakinan saat memilih jawaban, seperti langsung menentukan pilihan atau mengatakan bahwa jawabannya benar				✓
6.	Anak menunjukkan rasa ingin tahu dengan menunggu hasil permainan, bertanya tentang hasil yang akan muncul, atau memperhatikan layar ketika hasil ditampilkan				✓
7.	Anak tetap mencoba memilih jawaban atau melanjutkan permainan meskipun sebelumnya pernah melakukan kesalahan				✓
8.	Anak menunjukkan semangat saat memulai permainan atau tantangan baru				✓
RETROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
9.	Anak menunjukkan ekspresi bangga atau puas setelah berhasil menyelesaikan permainan, seperti tersenyum, bertepuk tangan, atau mengatakan bahwa ia berhasil		✓		
10.	Anak menerima hasil yang kurang tepat tanpa menangis atau marah, serta tetap memperhatikan penjelasan atau mencoba kembali permainan				✓
11.	Anak bersedia mencoba kembali permainan setelah melakukan kesalahan				✓
12.	Anak tetap mengikuti kegiatan permainan sampai selesai meskipun mengalami kesulitan			✓	
Banyak			4	24	8
Total			36		

LEMBAR PRE-TEST ACHIEVEMENT EMOTIONS SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA VIRTUAL SIMULATION BERBASIS
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI
ACHIEVEMENT EMOTIONS ANAK

A. Identitas Siswa

Nama : Sakha
 Kelas/Kelompok : B2
 Tanggal : 30-3-2026

B. Petunjuk Pengerjaan

- Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui kondisi awal *achievement emotions* anak sebelum diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media *virtual simulation*.
- Observer diminta untuk mengamati perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian memberikan tanda check list (✓) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kondisi anak.
- Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:
 4 = Berkembang Sangat Baik
 3 = Berkembang Sesuai Harapan
 2 = Mulai Berkembang
 1 = Belum Berkembang

C. Tabel Achievement Emotions

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
ACTIVITY-RELATED EMOTIONS					
1.	Anak menunjukkan ekspresi senang saat mengikuti kegiatan pembelajaran seperti tersenyum, tertawa, atau mengatakan bahwa kegiatan yang dilakukan menyenangkan				✓
2.	Anak menunjukkan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai, seperti memperhatikan aktivitas, tidak meninggalkan kegiatan, dan tetap mengikuti instruksi sampai akhir			✓	✓
3.	Anak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti secara mandiri memilih, menjawab, atau melakukan tugas yang diberikan tanpa harus selalu diarahkan oleh guru	✓			
4.	Anak merespon instruksi dalam permainan dengan berbicara, menunjuk, dan melakukan tindakan sesuai arahan			✓	
PROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
5.	Anak menunjukkan keyakinan saat memilih jawaban, seperti langsung menentukan pilihan atau mengatakan bahwa jawabannya benar			✓	
6.	Anak menunjukkan rasa ingin tahu dengan menunggu hasil permainan, bertanya tentang hasil yang akan muncul, atau memperhatikan layar ketika hasil ditampilkan	✓			
7.	Anak tetap mencoba memilih jawaban atau melanjutkan permainan meskipun sebelumnya pernah melakukan kesalahan			✓	
8.	Anak menunjukkan semangat saat memulai permainan atau tantangan baru				✓
RETROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
9.	Anak menunjukkan ekspresi bangga atau puas setelah berhasil menyelesaikan permainan, seperti tersenyum, bertepuk tangan, atau mengatakan bahwa ia berhasil	✓			
10.	Anak menerima hasil yang kurang tepat tanpa menangis atau marah, serta tetap memperhatikan penjelasan atau mencoba kembali permainan			✓	
11.	Anak bersedia mencoba kembali permainan setelah melakukan kesalahan			✓	
12.	Anak tetap mengikuti kegiatan permainan sampai selesai meskipun mengalami kesulitan	✓			
Banyak					
Total			8	15	12
				35	

LEMBAR PRE-TEST ACHIEVEMENT EMOTIONS SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA VIRTUAL SIMULATION BERBASIS
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI
ACHIEVEMENT EMOTIONS ANAK

A. Identitas Siswa

Nama : wikan
 Kelas/Kelompok : B2
 Tanggal : 30-3-2026

B. Petunjuk Pengerjaan

- Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui kondisi awal *achievement emotions* anak sebelum diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media *virtual simulation*.
- Observer diminta untuk mengamati perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian memberikan tanda check list (✓) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kondisi anak.
- Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:
 4 = Berkembang Sangat Baik
 3 = Berkembang Sesuai Harapan
 2 = Mulai Berkembang
 1 = Belum Berkembang

C. Tabel Achievement Emotions

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
ACTIVITY-RELATED EMOTIONS					
1.	Anak menunjukkan ekspresi senang saat mengikuti kegiatan pembelajaran seperti tersenyum, tertawa, atau mengatakan bahwa kegiatan yang dilakukan menyenangkan				✓
2.	Anak menunjukkan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai, seperti memperhatikan aktivitas, tidak meninggalkan kegiatan, dan tetap mengikuti instruksi sampai akhir				✓
3.	Anak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti secara mandiri memilih, menjawab, atau melakukan tugas yang diberikan tanpa harus selalu diarahkan oleh guru				✓
4.	Anak merespon instruksi dalam permainan dengan berbicara, menunjuk, dan melakukan tindakan sesuai arahan		✓		
PROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
5.	Anak menunjukkan keyakinan saat memilih jawaban, seperti langsung menentukan pilihan atau mengatakan bahwa jawabannya benar				✓
6.	Anak menunjukkan rasa ingin tahu dengan menunggu hasil permainan, bertanya tentang hasil yang akan muncul, atau memperhatikan layar ketika hasil ditampilkan		✓		
7.	Anak tetap mencoba memilih jawaban atau melanjutkan permainan meskipun sebelumnya pernah melakukan kesalahan		✓		
8.	Anak menunjukkan semangat saat memulai permainan atau tantangan baru				✓
RETROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
9.	Anak menunjukkan ekspresi bangga atau puas setelah berhasil menyelesaikan permainan, seperti tersenyum, bertepuk tangan, atau mengatakan bahwa ia berhasil		✓		
10.	Anak menerima hasil yang kurang tepat tanpa menangis atau marah, serta tetap memperhatikan penjelasan atau mencoba kembali permainan				✓
11.	Anak bersedia mencoba kembali permainan setelah melakukan kesalahan				✓
12.	Anak tetap mengikuti kegiatan permainan sampai selesai meskipun mengalami kesulitan		✓		
Banyak				10	21
Total				31	

LEMBAR PRE-TEST ACHIEVEMENT EMOTIONS SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA VIRTUAL SIMULATION BERBASIS
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI
ACHIEVEMENT EMOTIONS ANAK

A. Identitas Siswa

Nama : Keirya
 Kelas/Kelompok : B2
 Tanggal : 30-3-2026

B. Petunjuk Pengerjaan

- Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui kondisi awal *achievement emotions* anak sebelum diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media *virtual simulation*.
- Observer diminta untuk mengamati perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian memberikan tanda check list (✓) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kondisi anak.
- Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:
 4 = Berkembang Sangat Baik
 3 = Berkembang Sesuai Harapan
 2 = Mulai Berkembang
 1 = Belum Berkembang

C. Tabel Achievement Emotions

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
ACTIVITY-RELATED EMOTIONS					
1.	Anak menunjukkan ekspresi senang saat mengikuti kegiatan pembelajaran seperti tersenyum, tertawa, atau mengatakan bahwa kegiatan yang dilakukan menyenangkan				✓
2.	Anak menunjukkan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai, seperti memperhatikan aktivitas, tidak meninggalkan kegiatan, dan tetap mengikuti instruksi sampai akhir			✓	
3.	Anak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti secara mandiri memilih, menjawab, atau melakukan tugas yang diberikan tanpa harus selalu diarahkan oleh guru				✓
4.	Anak merespon instruksi dalam permainan dengan berbicara, menunjuk, dan melakukan tindakan sesuai arahan			✓	
PROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
5.	Anak menunjukkan keyakinan saat memilih jawaban, seperti langsung menentukan pilihan atau mengatakan bahwa jawabannya benar		✓		
6.	Anak menunjukkan rasa ingin tahu dengan menunggu hasil permainan, bertanya tentang hasil yang akan muncul, atau memperhatikan layar ketika hasil ditampilkan			✓	
7.	Anak tetap mencoba memilih jawaban atau melanjutkan permainan meskipun sebelumnya pernah melakukan kesalahan			✓	
8.	Anak menunjukkan semangat saat memulai permainan atau tantangan baru			✓	
RETROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
9.	Anak menunjukkan ekspresi bangga atau puas setelah berhasil menyelesaikan permainan, seperti tersenyum, bertepuk tangan, atau mengatakan bahwa ia berhasil		✓		
10.	Anak menerima hasil yang kurang tepat tanpa menangis atau marah, serta tetap memperhatikan penjelasan atau mencoba kembali permainan			✓	
11.	Anak bersedia mencoba kembali permainan setelah melakukan kesalahan				✓
12.	Anak tetap mengikuti kegiatan permainan sampai selesai meskipun mengalami kesulitan		✓		
Banyak			6	18	12
Total				36	

LEMBAR PRE-TEST ACHIEVEMENT EMOTIONS SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA VIRTUAL SIMULATION BERBASIS
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI
ACHIEVEMENT EMOTIONS ANAK

A. Identitas Siswa

Nama : Radha
 Kelas/Kelompok : B2
 Tanggal : 30-3-2026

B. Petunjuk Pengerjaan

- Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui kondisi awal *achievement emotions* anak sebelum diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media *virtual simulation*.
- Observer diminta untuk mengamati perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian memberikan tanda check list (✓) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kondisi anak.
- Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:
 4 = Berkembang Sangat Baik
 3 = Berkembang Sesuai Harapan
 2 = Mulai Berkembang
 1 = Belum Berkembang

C. Tabel Achievement Emotions

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
ACTIVITY-RELATED EMOTIONS					
1.	Anak menunjukkan ekspresi senang saat mengikuti kegiatan pembelajaran seperti tersenyum, tertawa, atau mengatakan bahwa kegiatan yang dilakukan menyenangkan			✓	✓
2.	Anak menunjukkan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai, seperti memperhatikan aktivitas, tidak meninggalkan kegiatan, dan tetap mengikuti instruksi sampai akhir			✓	✓
3.	Anak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti secara mandiri memilih, menjawab, atau melakukan tugas yang diberikan tanpa harus selalu diarahkan oleh guru		✓		
4.	Anak merespon instruksi dalam permainan dengan berbicara, menunjuk, dan melakukan tindakan sesuai arahan			✓	
PROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
5.	Anak menunjukkan keyakinan saat memilih jawaban, seperti langsung menentukan pilihan atau mengatakan bahwa jawabannya benar			✓	
6.	Anak menunjukkan rasa ingin tahu dengan menunggu hasil permainan, bertanya tentang hasil yang akan muncul, atau memperhatikan layar ketika hasil ditampilkan		✓		
7.	Anak tetap mencoba memilih jawaban atau melanjutkan permainan meskipun sebelumnya pernah melakukan kesalahan			✓	
8.	Anak menunjukkan semangat saat memulai permainan atau tantangan baru				✓
RETROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
9.	Anak menunjukkan ekspresi bangga atau puas setelah berhasil menyelesaikan permainan, seperti tersenyum, bertepuk tangan, atau mengatakan bahwa ia berhasil		✓		
10.	Anak menerima hasil yang kurang tepat tanpa menangis atau marah, serta tetap memperhatikan penjelasan atau mencoba kembali permainan			✓	
11.	Anak bersedia mencoba kembali permainan setelah melakukan kesalahan			✓	
12.	Anak tetap mengikuti kegiatan permainan sampai selesai meskipun mengalami kesulitan	✓			
Banyak			8	15	12
Total			35		

LEMBAR PRE-TEST ACHIEVEMENT EMOTIONS SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA VIRTUAL SIMULATION BERBASIS
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI
ACHIEVEMENT EMOTIONS ANAK

A. Identitas Siswa

Nama : Bahayu
 Kelas/Kelompok : B2
 Tanggal : 30-3-2026

B. Petunjuk Pengerjaan

- Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui kondisi awal *achievement emotions* anak sebelum diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media *virtual simulation*.
- Observer diminta untuk mengamati perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian memberikan tanda check list (✓) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kondisi anak.
- Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:
 4 = Berkembang Sangat Baik
 3 = Berkembang Sesuai Harapan
 2 = Mulai Berkembang
 1 = Belum Berkembang

C. Tabel Achievement Emotions

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
ACTIVITY-RELATED EMOTIONS					
1.	Anak menunjukkan ekspresi senang saat mengikuti kegiatan pembelajaran seperti tersenyum, tertawa, atau mengatakan bahwa kegiatan yang dilakukan menyenangkan			✓	✓
2.	Anak menunjukkan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai, seperti memperhatikan aktivitas, tidak meninggalkan kegiatan, dan tetap mengikuti instruksi sampai akhir				✓
3.	Anak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti secara mandiri memilih, menjawab, atau melakukan tugas yang diberikan tanpa harus selalu diarahkan oleh guru			✓	
4.	Anak merespon instruksi dalam permainan dengan berbicara, menunjuk, dan melakukan tindakan sesuai arahan			✓	✓
PROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
5.	Anak menunjukkan keyakinan saat memilih jawaban, seperti langsung menentukan pilihan atau mengatakan bahwa jawabannya benar			✓	
6.	Anak menunjukkan rasa ingin tahu dengan menunggu hasil permainan, bertanya tentang hasil yang akan muncul, atau memperhatikan layar ketika hasil ditampilkan		✓		
7.	Anak tetap mencoba memilih jawaban atau melanjutkan permainan meskipun sebelumnya pernah melakukan kesalahan			✓	
8.	Anak menunjukkan semangat saat memulai permainan atau tantangan baru			✓	
RETROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
9.	Anak menunjukkan ekspresi bangga atau puas setelah berhasil menyelesaikan permainan, seperti tersenyum, bertepuk tangan, atau mengatakan bahwa ia berhasil			✓	
10.	Anak menerima hasil yang kurang tepat tanpa menangis atau marah, serta tetap memperhatikan penjelasan atau mencoba kembali permainan			✓	
11.	Anak bersedia mencoba kembali permainan setelah melakukan kesalahan			✓	
12.	Anak tetap mengikuti kegiatan permainan sampai selesai meskipun mengalami kesulitan			✓	
Banyak			2	24	12
Total			36		

LEMBAR PRE-TEST ACHIEVEMENT EMOTIONS SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA VIRTUAL SIMULATION BERBASIS
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI
ACHIEVEMENT EMOTIONS ANAK

A. Identitas Siswa

Nama : bagus
 Kelas/Kelompok : B2
 Tanggal : 30-3-2026

B. Petunjuk Pengerjaan

- Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui kondisi awal *achievement emotions* anak sebelum diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media *virtual simulation*.
- Observer diminta untuk mengamati perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian memberikan tanda check list (✓) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kondisi anak.
- Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:
 4 = Berkembang Sangat Baik
 3 = Berkembang Sesuai Harapan
 2 = Mulai Berkembang
 1 = Belum Berkembang

C. Tabel Achievement Emotions

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
ACTIVITY-RELATED EMOTIONS					
1.	Anak menunjukkan ekspresi senang saat mengikuti kegiatan pembelajaran seperti tersenyum, tertawa, atau mengatakan bahwa kegiatan yang dilakukan menyenangkan				✓
2.	Anak menunjukkan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai, seperti memperhatikan aktivitas, tidak meninggalkan kegiatan, dan tetap mengikuti instruksi sampai akhir			✓	
3.	Anak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti secara mandiri memilih, menjawab, atau melakukan tugas yang diberikan tanpa harus selalu diarahkan oleh guru			✓	
4.	Anak merespon instruksi dalam permainan dengan berbicara, menunjuk, dan melakukan tindakan sesuai arahan		✓		
PROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
5.	Anak menunjukkan keyakinan saat memilih jawaban, seperti langsung menentukan pilihan atau mengatakan bahwa jawabannya benar				✓
6.	Anak menunjukkan rasa ingin tahu dengan menunggu hasil permainan, bertanya tentang hasil yang akan muncul, atau memperhatikan layar ketika hasil ditampilkan		✓		
7.	Anak tetap mencoba memilih jawaban atau melanjutkan permainan meskipun sebelumnya pernah melakukan kesalahan		✓		
8.	Anak menunjukkan semangat saat memulai permainan atau tantangan baru				✓
RETROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
9.	Anak menunjukkan ekspresi bangga atau puas setelah berhasil menyelesaikan permainan, seperti tersenyum, bertepuk tangan, atau mengatakan bahwa ia berhasil		✓		
10.	Anak menerima hasil yang kurang tepat tanpa menangis atau marah, serta tetap memperhatikan penjelasan atau mencoba kembali permainan				✓
11.	Anak bersedia mencoba kembali permainan setelah melakukan kesalahan				✓
12.	Anak tetap mengikuti kegiatan permainan sampai selesai meskipun mengalami kesulitan		✓		
Banyak				10	10
Total				32	4

LEMBAR PRE-TEST ACHIEVEMENT EMOTIONS SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA VIRTUAL SIMULATION BERBASIS
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI
ACHIEVEMENT EMOTIONS ANAK

A. Identitas Siswa

Nama : David
 Kelas/Kelompok : B.2
 Tanggal : 30-3-2020

B. Petunjuk Pengerjaan

- Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui kondisi awal *achievement emotions* anak sebelum diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media *virtual simulation*.
- Observer diminta untuk mengamati perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian memberikan tanda check list (✓) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kondisi anak.
- Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:
 4 = Berkembang Sangat Baik
 3 = Berkembang Sesuai Harapan
 2 = Mulai Berkembang
 1 = Belum Berkembang

C. Tabel Achievement Emotions

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
ACTIVITY-RELATED EMOTIONS					
1.	Anak menunjukkan ekspresi senang saat mengikuti kegiatan pembelajaran seperti tersenyum, tertawa, atau mengatakan bahwa kegiatan yang dilakukan menyenangkan				✓
2.	Anak menunjukkan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai, seperti memperhatikan aktivitas, tidak meninggalkan kegiatan, dan tetap mengikuti instruksi sampai akhir				✓
3.	Anak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti secara mandiri memilih, menjawab, atau melakukan tugas yang diberikan tanpa harus selalu diarahkan oleh guru		✓		
4.	Anak merespon instruksi dalam permainan dengan berbicara, menunjuk, dan melakukan tindakan sesuai arahan			✓	
PROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
5.	Anak menunjukkan keyakinan saat memilih jawaban, seperti langsung menentukan pilihan atau mengatakan bahwa jawabannya benar				✓
6.	Anak menunjukkan rasa ingin tahu dengan menunggu hasil permainan, bertanya tentang hasil yang akan muncul, atau memperhatikan layar ketika hasil ditampilkan		✓		
7.	Anak tetap mencoba memilih jawaban atau melanjutkan permainan meskipun sebelumnya pernah melakukan kesalahan				✓
8.	Anak menunjukkan semangat saat memulai permainan atau tantangan baru				✓
RETROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
9.	Anak menunjukkan ekspresi bangga atau puas setelah berhasil menyelesaikan permainan, seperti tersenyum, bertepuk tangan, atau mengatakan bahwa ia berhasil		✓		
10.	Anak menerima hasil yang kurang tepat tanpa menangis atau marah, serta tetap memperhatikan penjelasan atau mencoba kembali permainan		✓		
11.	Anak bersedia mencoba kembali permainan setelah melakukan kesalahan				✓
12.	Anak tetap mengikuti kegiatan permainan sampai selesai meskipun mengalami kesulitan		✓		
Banyak					
Total					
				40	15
				8	33

LEMBAR PRE-TEST ACHIEVEMENT EMOTIONS SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA VIRTUAL SIMULATION BERBASIS
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI
ACHIEVEMENT EMOTIONS ANAK

A. Identitas Siswa

Nama : Desi
 Kelas/Kelompok : B2
 Tanggal : 30-3-2026

B. Petunjuk Pengerjaan

- Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui kondisi awal *achievement emotions* anak sebelum diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media *virtual simulation*.
- Observer diminta untuk mengamati perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian memberikan tanda check list (✓) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kondisi anak.
- Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:
 4 = Berkembang Sangat Baik
 3 = Berkembang Sesuai Harapan
 2 = Mulai Berkembang
 1 = Belum Berkembang

C. Tabel Achievement Emotions

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
ACTIVITY-RELATED EMOTIONS					
1.	Anak menunjukkan ekspresi senang saat mengikuti kegiatan pembelajaran seperti tersenyum, tertawa, atau mengatakan bahwa kegiatan yang dilakukan menyenangkan			✓	
2.	Anak menunjukkan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai, seperti memperhatikan aktivitas, tidak meninggalkan kegiatan, dan tetap mengikuti instruksi sampai akhir		✓		
3.	Anak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti secara mandiri memilih, menjawab, atau melakukan tugas yang diberikan tanpa harus selalu diarahkan oleh guru			✓	
4.	Anak merespon instruksi dalam permainan dengan berbicara, menunjuk, dan melakukan tindakan sesuai arahan			✓	
PROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
5.	Anak menunjukkan keyakinan saat memilih jawaban, seperti langsung menentukan pilihan atau mengatakan bahwa jawabannya benar			✓	
6.	Anak menunjukkan rasa ingin tahu dengan menunggu hasil permainan, bertanya tentang hasil yang akan muncul, atau memperhatikan layar ketika hasil ditampilkan		✓		
7.	Anak tetap mencoba memilih jawaban atau melanjutkan permainan meskipun sebelumnya pernah melakukan kesalahan			✓	
8.	Anak menunjukkan semangat saat memulai permainan atau tantangan baru			✓	
RETROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
9.	Anak menunjukkan ekspresi bangga atau puas setelah berhasil menyelesaikan permainan, seperti tersenyum, bertepuk tangan, atau mengatakan bahwa ia berhasil		✓		
10.	Anak menerima hasil yang kurang tepat tanpa menangis atau marah, serta tetap memperhatikan penjelasan atau mencoba kembali permainan			✓	
11.	Anak bersedia mencoba kembali permainan setelah melakukan kesalahan			✓	
12.	Anak tetap mengikuti kegiatan permainan sampai selesai meskipun mengalami kesulitan		✓		
Banyak			6	2	4
Total			34		

LEMBAR PRE-TEST ACHIEVEMENT EMOTIONS SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA VIRTUAL SIMULATION BERBASIS
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI
ACHIEVEMENT EMOTIONS ANAK

A. Identitas Siswa

Nama : Gota
 Kelas/Kelompok : B2
 Tanggal : 30-3-2026

B. Petunjuk Pengerjaan

- Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui kondisi awal *achievement emotions* anak sebelum diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media *virtual simulation*.
- Observer diminta untuk mengamati perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian memberikan tanda check list (✓) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kondisi anak.
- Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:
 4 = Berkembang Sangat Baik
 3 = Berkembang Sesuai Harapan
 2 = Mulai Berkembang
 1 = Belum Berkembang

C. Tabel Achievement Emotions

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
ACTIVITY-RELATED EMOTIONS					
1.	Anak menunjukkan ekspresi senang saat mengikuti kegiatan pembelajaran seperti tersenyum, tertawa, atau mengatakan bahwa kegiatan yang dilakukan menyenangkan		✓		
2.	Anak menunjukkan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai, seperti memperhatikan aktivitas, tidak meninggalkan kegiatan, dan tetap mengikuti instruksi sampai akhir		✓		
3.	Anak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti secara mandiri memilih, menjawab, atau melakukan tugas yang diberikan tanpa harus selalu diarahkan oleh guru		✓		
4.	Anak merespon instruksi dalam permainan dengan berbicara, menunjuk, dan melakukan tindakan sesuai arahan		✓		
PROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
5.	Anak menunjukkan keyakinan saat memilih jawaban, seperti langsung menentukan pilihan atau mengatakan bahwa jawabannya benar				✓
6.	Anak menunjukkan rasa ingin tahu dengan menunggu hasil permainan, bertanya tentang hasil yang akan muncul, atau memperhatikan layar ketika hasil ditampilkan		✓		
7.	Anak tetap mencoba memilih jawaban atau melanjutkan permainan meskipun sebelumnya pernah melakukan kesalahan				✓
8.	Anak menunjukkan semangat saat memulai permainan atau tantangan baru		✓		
RETROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
9.	Anak menunjukkan ekspresi bangga atau puas setelah berhasil menyelesaikan permainan, seperti tersenyum, bertepuk tangan, atau mengatakan bahwa ia berhasil				✓
10.	Anak menerima hasil yang kurang tepat tanpa menangis atau marah, serta tetap memperhatikan penjelasan atau mencoba kembali permainan		✓		
11.	Anak bersedia mencoba kembali permainan setelah melakukan kesalahan		✓		
12.	Anak tetap mengikuti kegiatan permainan sampai selesai meskipun mengalami kesulitan		✓		
Banyak				10	3
Total				27	

Lampiran 17. Rekapitan Hasil Pre-test

No.	Nama	Nomor Pernyataan												Total Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1.	Danesh Aruna Nugraha	4	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	33
2.	I Komang Dwiputra Pandyoga	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	32
3.	Kadek Arilaksmi Widiasih	4	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	33
4.	Ketut Bunga Lestari	4	4	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	33
5.	Komang Navya Dewi	4	4	3	2	3	3	3	3	2	3	4	3	37
6.	Komang Dhita Zhea Mahira	4	4	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	34
7.	Komang Galih Bagus Shindu	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	36
8.	Komang Sakha Agus Wiratama	4	4	2	3	3	2	3	4	2	3	3	2	35
9.	Komang Wikan Wiguna Artha	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	31
10.	Ni Kadek Keisya Pramusita Sartawan	4	3	4	3	2	3	3	3	2	3	4	2	36
11.	Ni Luh Sundari Radha Aiswarya	4	4	2	4	3	2	3	3	2	3	3	2	35
12.	Putu Ari Rahayu Saraswati	4	4	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	38
13.	Putu Bagus Dananjaya Saputra	4	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	32
14.	Putu Davin Wira Baskara	4	4	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	33
15.	Putu Desi Amira Putri	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	34
16.	Putu Berlin Gotthama Putra	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	27

Lampiran 18. Hasil Post-test

LEMBAR POST-TEST ACHIEVEMENT EMOTIONS SISWA PENGEMBANGAN MEDIA VIRTUAL SIMULATION BERBASIS KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI ACHIEVEMENT EMOTIONS ANAK

A. Identitas Siswa

Nama : ARUNA
Kelas/Kelompok : 5B2
Tanggal : 07-11-2020

B. Petunjuk Pengerjaan

- Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui *achievement emotions* anak setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media *virtual simulation*.
- Observer diminta untuk mengamati perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian memberikan tanda check list (✓) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kondisi anak.
- Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:
4 = Berkembang Sangat Baik
3 = Berkembang Sesuai Harapan
2 = Mulai Berkembang
1 = Belum Berkembang

C. Tabel Achievement Emotions

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
ACTIVITY-RELATED EMOTIONS					
1.	Anak menunjukkan ekspresi senang saat mengikuti kegiatan pembelajaran seperti tersenyum, tertawa, atau mengatakan bahwa kegiatan yang dilakukan menyenangkan				✓
2.	Anak menunjukkan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai, seperti memperhatikan aktivitas, tidak meninggalkan kegiatan, dan tetap mengikuti instruksi sampai akhir				✓
3.	Anak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti secara mandiri memilih, menjawab, atau melakukan tugas yang diberikan tanpa harus selalu diarahkan oleh guru				✓
4.	Anak merespon instruksi dalam permainan dengan berbicara, menunjuk, dan melakukan tindakan sesuai arahan			✓	
PROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
5.	Anak menunjukkan keyakinan saat memilih jawaban, seperti langsung menentukan pilihan atau mengatakan bahwa jawabannya benar				✓
6.	Anak menunjukkan rasa ingin tahu dengan menunggu hasil permainan, bertanya tentang hasil yang akan muncul, atau memperhatikan layar ketika hasil ditampilkan			✓	
7.	Anak tetap mencoba memilih jawaban atau melanjutkan permainan meskipun sebelumnya pernah melakukan kesalahan				✓
8.	Anak menunjukkan semangat saat memulai permainan atau tantangan baru				✓
RETROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
9.	Anak menunjukkan ekspresi bangga atau puas setelah berhasil menyelesaikan permainan, seperti tersenyum, bertepuk tangan, atau mengatakan bahwa ia berhasil				✓
10.	Anak menerima hasil yang kurang tepat tanpa menangis atau marah, serta tetap memperhatikan penjelasan atau mencoba kembali permainan			✓	
11.	Anak bersedia mencoba kembali permainan setelah melakukan kesalahan			✓	
12.	Anak tetap mengikuti kegiatan permainan sampai selesai meskipun mengalami kesulitan			✓	
Banyak				15	29
Total				43	

LEMBAR POST-TEST ACHIEVEMENT EMOTIONS SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA VIRTUAL SIMULATION BERBASIS
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI
ACHIEVEMENT EMOTIONS ANAK

A. Identitas Siswa

Nama : Pandy
 Kelas/Kelompok : B2
 Tanggal : 7-4-2020

B. Petunjuk Pengerjaan

- Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui *achievement emotions* anak setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media *virtual simulation*.
- Observer diminta untuk mengamati perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian memberikan tanda check list (√) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kondisi anak.
- Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:
 4 = Berkembang Sangat Baik
 3 = Berkembang Sesuai Harapan
 2 = Mulai Berkembang
 1 = Belum Berkembang

C. Tabel Achievement Emotions

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
ACTIVITY-RELATED EMOTIONS					
1.	Anak menunjukkan ekspresi senang saat mengikuti kegiatan pembelajaran seperti tersenyum, tertawa, atau mengatakan bahwa kegiatan yang dilakukan menyenangkan			✓	
2.	Anak menunjukkan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai, seperti memperhatikan aktivitas, tidak meninggalkan kegiatan, dan tetap mengikuti instruksi sampai akhir				✓
3.	Anak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti secara mandiri memilih, menjawab, atau melakukan tugas yang diberikan tanpa harus selalu diarahkan oleh guru			✓	
4.	Anak merespon instruksi dalam permainan dengan berbicara, menunjuk, dan melakukan tindakan sesuai arahan				✓
PROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
5.	Anak menunjukkan keyakinan saat memilih jawaban, seperti langsung menentukan pilihan atau mengatakan bahwa jawabannya benar				✓
6.	Anak menunjukkan rasa ingin tahu dengan menunggu hasil permainan, bertanya tentang hasil yang akan muncul, atau memperhatikan layar ketika hasil ditampilkan			✓	
7.	Anak tetap mencoba memilih jawaban atau melanjutkan permainan meskipun sebelumnya pernah melakukan kesalahan			✓	
8.	Anak menunjukkan semangat saat memulai permainan atau tantangan baru			✓	
RETROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
9.	Anak menunjukkan ekspresi bangga atau puas setelah berhasil menyelesaikan permainan, seperti tersenyum, bertepuk tangan, atau mengatakan bahwa ia berhasil			✓	
10.	Anak menerima hasil yang kurang tepat tanpa menangis atau marah, serta tetap memperhatikan penjelasan atau mencoba kembali permainan			✓	
11.	Anak bersedia mencoba kembali permainan setelah melakukan kesalahan				✓
12.	Anak tetap mengikuti kegiatan permainan sampai selesai meskipun mengalami kesulitan			✓	
Banyak				24	16
Total				40	

LEMBAR POST-TEST ACHIEVEMENT EMOTIONS SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA VIRTUAL SIMULATION BERBASIS
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI
ACHIEVEMENT EMOTIONS ANAK

A. Identitas Siswa

Nama
 Kelas/Kelompok
 Tanggal 07-11-2026

B. Petunjuk Pengerjaan

- Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui *achievement emotions* anak setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media *virtual simulation*.
- Observer diminta untuk mengamati perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian memberikan tanda check list (✓) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kondisi anak.
- Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:
 4 = Berkembang Sangat Baik
 3 = Berkembang Sesuai Harapan
 2 = Mulai Berkembang
 1 = Belum Berkembang

C. Tabel Achievement Emotions

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
ACTIVITY-RELATED EMOTIONS					
1.	Anak menunjukkan ekspresi senang saat mengikuti kegiatan pembelajaran seperti tertenyum, tertawa, atau mengatakan bahwa kegiatan yang dilakukan menyenangkan				✓
2.	Anak menunjukkan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai, seperti memperhatikan aktivitas, tidak meninggalkan kegiatan, dan tetap mengikuti instruksi sampai akhir				✓
3.	Anak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti secara mandiri memilih, menjawab, atau melakukan tugas yang diberikan tanpa harus selalu diarahkan oleh guru				✓
4.	Anak merespon instruksi dalam permainan dengan berbicara, menunjuk, dan melakukan tindakan sesuai arahan			✓	
PROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
5.	Anak menunjukkan keyakinan saat memilih jawaban, seperti langsung menentukan pilihan atau mengatakan bahwa jawabannya benar				✓
6.	Anak menunjukkan rasa ingin tahu dengan menunggu hasil permainan, bertanya tentang hasil yang akan muncul, atau memperhatikan layar ketika hasil ditampilkan			✓	
7.	Anak tetap mencoba memilih jawaban atau melanjutkan permainan meskipun sebelumnya pernah melakukan kesalahan			✓	
8.	Anak menunjukkan semangat saat memulai permainan atau tantangan baru			✓	
RETROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
9.	Anak menunjukkan ekspresi bangga atau puas setelah berhasil menyelesaikan permainan, seperti tertenyum, bertepuk tangan, atau mengatakan bahwa ia berhasil				✓
10.	Anak menerima hasil yang kurang tepat tanpa menangis atau marah, serta tetap memperhatikan penjelasan atau mencoba kembali permainan			✓	
11.	Anak bersedia mencoba kembali permainan setelah melakukan kesalahan				✓
12.	Anak tetap mengikuti kegiatan permainan sampai selesai meskipun mengalami kesulitan			✓	
Banyak				18	24
Total				42	

LEMBAR POST-TEST ACHIEVEMENT EMOTIONS SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA VIRTUAL SIMULATION BERBASIS
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI
ACHIEVEMENT EMOTIONS ANAK

A. Identitas Siswa

Nama : Punga
 Kelas/Kelompok : B2
 Tanggal : 07-4-2026

B. Petunjuk Pengerjaan

- Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui *achievement emotions* anak setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media *virtual simulation*.
- Observer diminta untuk mengamati perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian memberikan tanda check list (✓) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kondisi anak.
- Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:
 4 = Berkembang Sangat Baik
 3 = Berkembang Sesuai Harapan
 2 = Mulai Berkembang
 1 = Belum Berkembang

C. Tabel Achievement Emotions

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
ACTIVITY-RELATED EMOTIONS					
1.	Anak menunjukkan ekspresi senang saat mengikuti kegiatan pembelajaran seperti tersenyum, tertawa, atau mengatakan bahwa kegiatan yang dilakukan menyenangkan				✓
2.	Anak menunjukkan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai, seperti memperhatikan aktivitas, tidak meninggalkan kegiatan, dan tetap mengikuti instruksi sampai akhir				✓
3.	Anak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti secara mandiri memilih, menjawab, atau melakukan tugas yang diberikan tanpa harus selalu diarahkan oleh guru				✓
4.	Anak merespon instruksi dalam permainan dengan berbicara, menunjuk, dan melakukan tindakan sesuai arahan			✓	
PROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
5.	Anak menunjukkan keyakinan saat memilih jawaban, seperti langsung menentukan pilihan atau mengatakan bahwa jawabannya benar				✓
6.	Anak menunjukkan rasa ingin tahu dengan menunggu hasil permainan, bertanya tentang hasil yang akan muncul, atau memperhatikan layar ketika hasil ditampilkan			✓	
7.	Anak tetap mencoba memilih jawaban atau melanjutkan permainan meskipun sebelumnya pernah melakukan kesalahan				✓
8.	Anak menunjukkan semangat saat memulai permainan atau tantangan baru				✓
RETROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
9.	Anak menunjukkan ekspresi bangga atau puas setelah berhasil menyelesaikan permainan, seperti tersenyum, bertepuk tangan, atau mengatakan bahwa ia berhasil				✓
10.	Anak menerima hasil yang kurang tepat tanpa menangis atau marah, serta tetap memperhatikan penjelasan atau mencoba kembali permainan				✓
11.	Anak bersedia mencoba kembali permainan setelah melakukan kesalahan				✓
12.	Anak tetap mengikuti kegiatan permainan sampai selesai meskipun mengalami kesulitan				✓
Banyak				12	32
Total				44	

LEMBAR POST-TEST ACHIEVEMENT EMOTIONS SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA VIRTUAL SIMULATION BERBASIS
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI
ACHIEVEMENT EMOTIONS ANAK

A. Identitas Siswa

Nama : Navya
 Kelas/Kelompok : b2
 Tanggal : 07-4-2026

B. Petunjuk Pengerjaan

- Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui *achievement emotions* anak setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media *virtual simulation*.
- Observer diminta untuk mengamati perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian memberikan tanda check list (✓) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kondisi anak.
- Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:
 4 = Berkembang Sangat Baik
 3 = Berkembang Sesuai Harapan
 2 = Mulai Berkembang
 1 = Belum Berkembang

C. Tabel Achievement Emotions

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
ACTIVITY-RELATED EMOTIONS					
1.	Anak menunjukkan ekspresi senang saat mengikuti kegiatan pembelajaran seperti tertasyum, tertawa, atau mengatakan bahwa kegiatan yang dilakukan menyenangkan				✓
2.	Anak menunjukkan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai, seperti memperhatikan aktivitas, tidak meninggalkan kegiatan, dan tetap mengikuti instruksi sampai akhir				✓
3.	Anak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti secara mandiri memilih, menjawab, atau melakukan tugas yang diberikan tanpa harus selalu diarahkan oleh guru				✓
4.	Anak merespon instruksi dalam permainan dengan berbicara, menunjuk, dan melakukan tindakan sesuai arahan				✓
PROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
5.	Anak menunjukkan keyakinan saat memilih jawaban, seperti langsung menentukan pilihan atau mengatakan bahwa jawabannya benar				✓
6.	Anak menunjukkan rasa ingin tahu dengan menunggu hasil permainan, bertanya tentang hasil yang akan muncul, atau memperhatikan layar ketika hasil ditampilkan				✓
7.	Anak tetap mencoba memilih jawaban atau melanjutkan permainan meskipun sebelumnya pernah melakukan kesalahan				✓
8.	Anak menunjukkan semangat saat memulai permainan atau tantangan baru				✓
RETROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
9.	Anak menunjukkan ekspresi bangga atau puas setelah berhasil menyelesaikan permainan, seperti tertasyum, bertepuk tangan, atau mengatakan bahwa ia berhasil				✓
10.	Anak menerima hasil yang kurang tepat tanpa menangis atau marah, serta tetap memperhatikan penjelasan atau mencoba kembali permainan			✓	
11.	Anak bersedia mencoba kembali permainan setelah melakukan kesalahan				✓
12.	Anak tetap mengikuti kegiatan permainan sampai selesai meskipun mengalami kesulitan			✓	
Banyak				4	40
Total				46	

LEMBAR POST-TEST ACHIEVEMENT EMOTIONS SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA VIRTUAL SIMULATION BERBASIS
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI
ACHIEVEMENT EMOTIONS ANAK

A. Identitas Siswa

Nama : Mahifa
 Kelas/Kelompok : B3
 Tanggal : 05-4-2026

B. Petunjuk Pengerjaan

- Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui *achievement emotions* anak setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media *virtual simulation*.
- Observer diminta untuk mengamati perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian memberikan tanda check list (✓) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kondisi anak.
- Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:
 4 = Berkembang Sangat Baik
 3 = Berkembang Sesuai Harapan
 2 = Mulai Berkembang
 1 = Belum Berkembang

C. Tabel Achievement Emotions

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
ACTIVITY-RELATED EMOTIONS					
1.	Anak menunjukkan ekspresi senang saat mengikuti kegiatan pembelajaran seperti tersenyum, tertawa, atau mengatakan bahwa kegiatan yang dilakukan menyenangkan				✓
2.	Anak menunjukkan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai, seperti memperhatikan aktivitas, tidak meninggalkan kegiatan, dan tetap mengikuti instruksi sampai akhir				✓
3.	Anak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti secara mandiri memilih, menjawab, atau melakukan tugas yang diberikan tanpa harus selalu diarahkan oleh guru				✓
4.	Anak merespon instruksi dalam permainan dengan berbicara, menunjuk, dan melakukan tindakan sesuai arahan			✓	
PROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
5.	Anak menunjukkan keyakinan saat memilih jawaban, seperti langsung menentukan pilihan atau mengatakan bahwa jawabannya benar				✓
6.	Anak menunjukkan rasa ingin tahu dengan menunggu hasil permainan, bertanya tentang hasil yang akan muncul, atau memperhatikan layar ketika hasil ditampilkan			✓	
7.	Anak tetap mencoba memilih jawaban atau melanjutkan permainan meskipun sebelumnya pernah melakukan kesalahan				✓
8.	Anak menunjukkan semangat saat memulai permainan atau tantangan baru			✓	
RETROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
9.	Anak menunjukkan ekspresi bangga atau puas setelah berhasil menyelesaikan permainan, seperti tersenyum, bertepuk tangan, atau mengatakan bahwa ia berhasil				✓
10.	Anak menerima hasil yang kurang tepat tanpa menangis atau marah, serta tetap memperhatikan penjelasan atau mencoba kembali permainan				✓
11.	Anak bersedia mencoba kembali permainan setelah melakukan kesalahan				✓
12.	Anak tetap mengikuti kegiatan permainan sampai selesai meskipun mengalami kesulitan			✓	
Banyak				12	32
Total				49	

LEMBAR POST-TEST ACHIEVEMENT EMOTIONS SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA VIRTUAL SIMULATION BERBASIS
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI
ACHIEVEMENT EMOTIONS ANAK

A. Identitas Siswa

Nama : Galih
 Kelas/Kelompok : B2
 Tanggal : 7-4-2020

B. Petunjuk Pengerjaan

- Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui *achievement emotions* anak setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media *virtual simulation*.
- Observer diminta untuk mengamati perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian memberikan tanda check list (✓) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kondisi anak.
- Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:
 4 = Berkembang Sangat Baik
 3 = Berkembang Sesuai Harapan
 2 = Mulai Berkembang
 1 = Belum Berkembang

C. Tabel Achievement Emotions

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
ACTIVITY-RELATED EMOTIONS					
1.	Anak menunjukkan ekspresi senang saat mengikuti kegiatan pembelajaran seperti tersenyum, tertawa, atau mengatakan bahwa kegiatan yang dilakukan menyenangkan				✓
2.	Anak menunjukkan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai, seperti memperhatikan aktivitas, tidak meninggalkan kegiatan, dan tetap mengikuti instruksi sampai akhir				✓
3.	Anak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti secara mandiri memilih, menjawab, atau melakukan tugas yang diberikan tanpa harus selalu diarahkan oleh guru			✓	
4.	Anak merespon instruksi dalam permainan dengan berbicara, menunjuk, dan melakukan tindakan sesuai arahan			✓	
PROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
5.	Anak menunjukkan keyakinan saat memilih jawaban, seperti langsung menentukan pilihan atau mengatakan bahwa jawabannya benar				✓
6.	Anak menunjukkan rasa ingin tahu dengan menunggu hasil permainan, bertanya tentang hasil yang akan muncul, atau memperhatikan layar ketika hasil ditampilkan				✓
7.	Anak tetap mencoba memilih jawaban atau melanjutkan permainan meskipun sebelumnya pernah melakukan kesalahan				✓
8.	Anak menunjukkan semangat saat memulai permainan atau tantangan baru				✓
RETROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
9.	Anak menunjukkan ekspresi bangga atau puas setelah berhasil menyelesaikan permainan, seperti tersenyum, bertepuk tangan, atau mengatakan bahwa ia berhasil				✓
10.	Anak menerima hasil yang kurang tepat tanpa menangis atau marah, serta tetap memperhatikan penjelasan atau mencoba kembali permainan				✓
11.	Anak bersedia mencoba kembali permainan setelah melakukan kesalahan				✓
12.	Anak tetap mengikuti kegiatan permainan sampai selesai meskipun mengalami kesulitan				✓
Banyak				9	36
Total				45	

LEMBAR POST-TEST ACHIEVEMENT EMOTIONS SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA VIRTUAL SIMULATION BERBASIS
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI
ACHIEVEMENT EMOTIONS ANAK

A. Identitas Siswa

Nama : Sakha
 Kelas/Kelompok : B2
 Tanggal : 8-11-2020

B. Petunjuk Pengerjaan

- Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui *achievement emotions* anak setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media *virtual simulation*.
- Observer diminta untuk mengamati perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian memberikan tanda check list (✓) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kondisi anak.
- Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:
 4 = Berkembang Sangat Baik
 3 = Berkembang Sesuai Harapan
 2 = Mulai Berkembang
 1 = Belum Berkembang

C. Tabel Achievement Emotions

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
ACTIVITY-RELATED EMOTIONS					
1.	Anak menunjukkan ekspresi senang saat mengikuti kegiatan pembelajaran seperti tersenyum, tertawa, atau mengatakan bahwa kegiatan yang dilakukan menyenangkan				✓
2.	Anak menunjukkan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai, seperti memperhatikan aktivitas, tidak meninggalkan kegiatan, dan tetap mengikuti instruksi sampai akhir				✓
3.	Anak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti secara mandiri memilih, menjawab, atau melakukan tugas yang diberikan tanpa harus selalu diarahkan oleh guru				✓
4.	Anak merespon instruksi dalam permainan dengan berbicara, menunjuk, dan melakukan tindakan sesuai arahan				✓
PROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
5.	Anak menunjukkan keyakinan saat memilih jawaban, seperti langsung menentukan pilihan atau mengatakan bahwa jawabannya benar				✓
6.	Anak menunjukkan rasa ingin tahu dengan menunggu hasil permainan, bertanya tentang hasil yang akan muncul, atau memperhatikan layar ketika hasil ditampilkan				✓
7.	Anak tetap mencoba memilih jawaban atau melanjutkan permainan meskipun sebelumnya pernah melakukan kesalahan				✓
8.	Anak menunjukkan semangat saat memulai permainan atau tantangan baru				✓
RETROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
9.	Anak menunjukkan ekspresi bangga atau puas setelah berhasil menyelesaikan permainan, seperti tersenyum, bertepuk tangan, atau mengatakan bahwa ia berhasil				✓
10.	Anak menerima hasil yang kurang tepat tanpa menangis atau marah, serta tetap memperhatikan penjelasan atau mencoba kembali permainan				✓
11.	Anak bersedia mencoba kembali permainan setelah melakukan kesalahan				✓
12.	Anak tetap mengikuti kegiatan permainan sampai selesai meskipun mengalami kesulitan				✓
Banyak				9	26
Total				45	

LEMBAR POST-TEST ACHIEVEMENT EMOTIONS SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA VIRTUAL SIMULATION BERBASIS
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI
ACHIEVEMENT EMOTIONS ANAK

A. Identitas Siswa

Nama: wikan
 Kelas/Kelompok: B21
 Tanggal: 7-4-2025

B. Petunjuk Pengerjaan

- Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui *achievement emotions* anak setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media *virtual simulation*.
- Observer diminta untuk mengamati perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian memberikan tanda check list (✓) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kondisi anak.
- Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:
 4 = Berkembang Sangat Baik
 3 = Berkembang Sesuai Harapan
 2 = Mulai Berkembang
 1 = Belum Berkembang

C. Tabel Achievement Emotions

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
ACTIVITY-RELATED EMOTIONS					
1.	Anak menunjukkan ekspresi senang saat mengikuti kegiatan pembelajaran seperti tertenyum, tertawa, atau mengatakan bahwa kegiatan yang dilakukan menyenangkan				✓
2.	Anak menunjukkan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai, seperti memperhatikan aktivitas, tidak meninggalkan kegiatan, dan tetap mengikuti instruksi sampai akhir				✓
3.	Anak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti secara mandiri memilih, menjawab, atau melakukan tugas yang diberikan tanpa harus selalu diarahkan oleh guru			✓	
4.	Anak merespon instruksi dalam permainan dengan berbicara, menunjuk, dan melakukan tindakan sesuai arahan			✓	
PROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
5.	Anak menunjukkan keyakinan saat memilih jawaban, seperti langsung menentukan pilihan atau mengatakan bahwa jawabannya benar			✓	
6.	Anak menunjukkan rasa ingin tahu dengan menunggu hasil permainan, bertanya tentang hasil yang akan muncul, atau memperhatikan layar ketika hasil ditampilkan			✓	
7.	Anak tetap mencoba memilih jawaban atau melanjutkan permainan meskipun sebelumnya pernah melakukan kesalahan			✓	
8.	Anak menunjukkan semangat saat memulai permainan atau tantangan baru				✓
RETROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
9.	Anak menunjukkan ekspresi bangga atau puas setelah berhasil menyelesaikan permainan, seperti tertenyum, bertepuk tangan, atau mengatakan bahwa ia berhasil			✓	
10.	Anak menerima hasil yang kurang tepat tanpa menangis atau marah, serta tetap memperhatikan penjelasan atau mencoba kembali permainan			✓	
11.	Anak bersedia mencoba kembali permainan setelah melakukan kesalahan				✓
12.	Anak tetap mengikuti kegiatan permainan sampai selesai meskipun mengalami kesulitan				✓
Banyak				21	20
Total				41	

LEMBAR POST-TEST ACHIEVEMENT EMOTIONS SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA VIRTUAL SIMULATION BERBASIS
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI
ACHIEVEMENT EMOTIONS ANAK

A. Identitas Siswa

Nama : Keisya
 Kelas/Kelompok : B.2
 Tanggal : 07-04-2026

B. Petunjuk Pengerjaan

- Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui *achievement emotions* anak setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media *virtual simulation*.
- Observer diminta untuk mengamati perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian memberikan tanda check list (✓) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kondisi anak.
- Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:
 4 = Berkembang Sangat Baik
 3 = Berkembang Sesuai Harapan
 2 = Mulai Berkembang
 1 = Belum Berkembang

C. Tabel Achievement Emotions

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
ACTIVITY-RELATED EMOTIONS					
1.	Anak menunjukkan ekspresi senang saat mengikuti kegiatan pembelajaran seperti tersenyum, tertawa, atau mengatakan bahwa kegiatan yang dilakukan menyenangkan				✓
2.	Anak menunjukkan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai, seperti memperhatikan aktivitas, tidak meninggalkan kegiatan, dan tetap mengikuti instruksi sampai akhir				✓
3.	Anak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti secara mandiri memilih, menjawab, atau melakukan tugas yang diberikan tanpa harus selalu diarahkan oleh guru				✓
4.	Anak merespon instruksi dalam permainan dengan berbicara, menunjuk, dan melakukan tindakan sesuai arahan				✓
PROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
5.	Anak menunjukkan keyakinan saat memilih jawaban, seperti langsung menentukan pilihan atau mengatakan bahwa jawabannya benar				✓
6.	Anak menunjukkan rasa ingin tahu dengan menunggu hasil permainan, bertanya tentang hasil yang akan muncul, atau memperhatikan layar ketika hasil ditampilkan				✓
7.	Anak tetap mencoba memilih jawaban atau melanjutkan permainan meskipun sebelumnya pernah melakukan kesalahan				✓
8.	Anak menunjukkan semangat saat memulai permainan atau tantangan baru				✓
RETROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
9.	Anak menunjukkan ekspresi bangga atau puas setelah berhasil menyelesaikan permainan, seperti tersenyum, bertepuk tangan, atau mengatakan bahwa ia berhasil				✓
10.	Anak menerima hasil yang kurang tepat tanpa menangis atau marah, serta tetap memperhatikan penjelasan atau mencoba kembali permainan				✓
11.	Anak bersedia mencoba kembali permainan setelah melakukan kesalahan				✓
12.	Anak tetap mengikuti kegiatan permainan sampai selesai meskipun mengalami kesulitan				✓
Banyak				6	40
Total				46	

LEMBAR POST-TEST ACHIEVEMENT EMOTIONS SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA VIRTUAL SIMULATION BERBASIS
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI
ACHIEVEMENT EMOTIONS ANAK

A. Identitas Siswa Radha
 Nama
 Kelas/Kelompok B2
 Tanggal 07-4-2020

B. Petunjuk Pengerjaan

- Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui *achievement emotions* anak setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media *virtual simulation*.
- Observer diminta untuk mengamati perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian memberikan tanda check list (✓) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kondisi anak.
- Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:
 4 = Berkembang Sangat Baik
 3 = Berkembang Sesuai Harapan
 2 = Mulai Berkembang
 1 = Belum Berkembang

C. Tabel Achievement Emotions

No.	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	
ACTIVITY-RELATED EMOTIONS						
1.	Anak menunjukkan ekspresi senang saat mengikuti kegiatan pembelajaran seperti tertenyum, tertawa, atau mengatakan bahwa kegiatan yang dilakukan menyenangkan					✓
2.	Anak menunjukkan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai, seperti memperhatikan aktivitas, tidak meninggalkan kegiatan, dan tetap mengikuti instruksi sampai akhir					✓
3.	Anak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti secara mandiri memilih, menjawab, atau melakukan tugas yang diberikan tanpa harus selalu diarahkan oleh guru					✓
4.	Anak merespon instruksi dalam permainan dengan berbicara, menunjuk, dan melakukan tindakan sesuai arahan					✓
PROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS						
5.	Anak menunjukkan keyakinan saat memilih jawaban, seperti langsung menentukan pilihan atau mengatakan bahwa jawabannya benar					✓
6.	Anak menunjukkan rasa ingin tahu dengan menunggu hasil permainan, bertanya tentang hasil yang akan muncul, atau memperhatikan layar ketika hasil ditampilkan					✓
7.	Anak tetap mencoba memilih jawaban atau melanjutkan permainan meskipun sebelumnya pernah melakukan kesalahan				✓	
8.	Anak menunjukkan semangat saat memulai permainan atau tantangan baru					✓
RETROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS						
9.	Anak menunjukkan ekspresi bangga atau puas setelah berhasil menyelesaikan permainan, seperti tertenyum, bertepuk tangan, atau mengatakan bahwa ia berhasil				✓	✓
10.	Anak menerima hasil yang kurang tepat tanpa menangis atau marah, serta tetap memperhatikan penjelasan atau mencoba kembali permainan					✓
11.	Anak bersedia mencoba kembali permainan setelah melakukan kesalahan					✓
12.	Anak tetap mengikuti kegiatan permainan sampai selesai meskipun mengalami kesulitan				✓	✓
Banyak					9	34
Total					45	

LEMBAR POST-TEST ACHIEVEMENT EMOTIONS SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA VIRTUAL SIMULATION BERBASIS
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI
ACHIEVEMENT EMOTIONS ANAK

A. Identitas Siswa
 Nama : Rahayu
 Kelas/Kelompok : B219
 Tanggal : 07-A-2026

B. Petunjuk Pengerjaan

- Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui *achievement emotions* anak setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media *virtual simulation*.
- Observer diminta untuk mengamati perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian memberikan tanda check list (✓) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kondisi anak.
- Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:
 4 = Berkembang Sangat Baik
 3 = Berkembang Sesuai Harapan
 2 = Mulai Berkembang
 1 = Belum Berkembang

C. Tabel Achievement Emotions

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
ACTIVITY-RELATED EMOTIONS					
1.	Anak menunjukkan ekspresi senang saat mengikuti kegiatan pembelajaran seperti tertenyum, tertawa, atau mengatakan bahwa kegiatan yang dilakukan menyenangkan				✓
2.	Anak menunjukkan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai, seperti memperhatikan aktivitas, tidak meninggalkan kegiatan, dan tetap mengikuti instruksi sampai akhir				✓
3.	Anak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti secara mandiri memilih, menjawab, atau melakukan tugas yang diberikan tanpa harus selalu diarahkan oleh guru				✓
4.	Anak merespon instruksi dalam permainan dengan berbicara, menunjuk, dan melakukan tindakan sesuai arahan				✓
PROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
5.	Anak menunjukkan keyakinan saat memilih jawaban, seperti langsung menentukan pilihan atau mengatakan bahwa jawabannya benar				✓
6.	Anak menunjukkan rasa ingin tahu dengan menunggu hasil permainan, bertanya tentang hasil yang akan muncul, atau memperhatikan layar ketika hasil ditampilkan				✓
7.	Anak tetap mencoba memilih jawaban atau melanjutkan permainan meskipun sebelumnya pernah melakukan kesalahan				✓
8.	Anak menunjukkan semangat saat memulai permainan atau tantangan baru				✓
RETROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
9.	Anak menunjukkan ekspresi bangga atau puas setelah berhasil menyelesaikan permainan, seperti tertenyum, bertepuk tangan, atau mengatakan bahwa ia berhasil				✓
10.	Anak menerima hasil yang kurang tepat tanpa menangis atau marah, serta tetap memperhatikan penjelasan atau mencoba kembali permainan				✓
11.	Anak bersedia mencoba kembali permainan setelah melakukan kesalahan				✓
12.	Anak tetap mengikuti kegiatan permainan sampai selesai meskipun mengalami kesulitan				✓
Banyak				6	40
Total				46	

LEMBAR POST-TEST ACHIEVEMENT EMOTIONS SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA VIRTUAL SIMULATION BERBASIS
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI
ACHIEVEMENT EMOTIONS ANAK

A. Identitas Siswa

Nama : bagus
 Kelas/Kelompok : B2
 Tanggal : 7-4-2026

B. Petunjuk Pengerjaan

- Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui *achievement emotions* anak setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media *virtual simulation*.
- Observer diminta untuk mengamati perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian memberikan tanda check list (✓) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kondisi anak.
- Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:
 4 = Berkembang Sangat Baik
 3 = Berkembang Sesuai Harapan
 2 = Mulai Berkembang
 1 = Belum Berkembang

C. Tabel Achievement Emotions

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
ACTIVITY-RELATED EMOTIONS					
1.	Anak menunjukkan ekspresi senang saat mengikuti kegiatan pembelajaran seperti tersenyum, tertawa, atau mengatakan bahwa kegiatan yang dilakukan menyenangkan				✓
2.	Anak menunjukkan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai, seperti memperhatikan aktivitas, tidak meninggalkan kegiatan, dan tetap mengikuti instruksi sampai akhir				✓
3.	Anak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti secara mandiri memilih, menjawab, atau melakukan tugas yang diberikan tanpa harus selalu diarahkan oleh guru			✓	✓
4.	Anak merespon instruksi dalam permainan dengan berbicara, menunjuk, dan melakukan tindakan sesuai arahan				✓
PROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
5.	Anak menunjukkan keyakinan saat memilih jawaban, seperti langsung menentukan pilihan atau mengatakan bahwa jawabannya benar				✓
6.	Anak menunjukkan rasa ingin tahu dengan menunggu hasil permainan, bertanya tentang hasil yang akan muncul, atau memperhatikan layar ketika hasil ditampilkan			✓	
7.	Anak tetap mencoba memilih jawaban atau melanjutkan permainan meskipun sebelumnya pernah melakukan kesalahan				✓
8.	Anak menunjukkan semangat saat memulai permainan atau tantangan baru				✓
RETROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
9.	Anak menunjukkan ekspresi bangga atau puas setelah berhasil menyelesaikan permainan, seperti tersenyum, bertepuk tangan, atau mengatakan bahwa ia berhasil			✓	
10.	Anak menerima hasil yang kurang tepat tanpa menangis atau marah, serta tetap memperhatikan penjelasan atau mencoba kembali permainan				✓
11.	Anak bersedia mencoba kembali permainan setelah melakukan kesalahan				✓
12.	Anak tetap mengikuti kegiatan permainan sampai selesai meskipun mengalami kesulitan			✓	
Banyak				12	32
Total				42	

LEMBAR POST-TEST ACHIEVEMENT EMOTIONS SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA VIRTUAL SIMULATION BERBASIS
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI
ACHIEVEMENT EMOTIONS ANAK

A. Identitas Siswa

Nama : Jayin
 Kelas/Kelompok : B.2
 Tanggal : 07-4-2020

B. Petunjuk Pengerjaan

- Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui *achievement emotions* anak setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media *virtual simulation*.
- Observer diminta untuk mengamati perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian memberikan tanda check list (✓) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kondisi anak.
- Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:
 4 = Berkembang Sangat Baik
 3 = Berkembang Sesuai Harapan
 2 = Mulai Berkembang
 1 = Belum Berkembang

C. Tabel Achievement Emotions

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
ACTIVITY-RELATED EMOTIONS					
1.	Anak menunjukkan ekspresi senang saat mengikuti kegiatan pembelajaran seperti tersenyum, tertawa, atau mengatakan bahwa kegiatan yang dilakukan menyenangkan				✓
2.	Anak menunjukkan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai, seperti memperhatikan aktivitas, tidak meninggalkan kegiatan, dan tetap mengikuti instruksi sampai akhir				✓
3.	Anak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti secara mandiri memilih, menjawab, atau melakukan tugas yang diberikan tanpa harus selalu diarahkan oleh guru				✓
4.	Anak merespon instruksi dalam permainan dengan berbicara, menunjuk, dan melakukan tindakan sesuai arahan			✓	
PROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
5.	Anak menunjukkan keyakinan saat memilih jawaban, seperti langsung menentukan pilihan atau mengatakan bahwa jawabannya benar			✓	
6.	Anak menunjukkan rasa ingin tahu dengan menunggu hasil permainan, bertanya tentang hasil yang akan muncul, atau memperhatikan layar ketika hasil ditampilkan			✓	
7.	Anak tetap mencoba memilih jawaban atau melanjutkan permainan meskipun sebelumnya pernah melakukan kesalahan			✓	
8.	Anak menunjukkan semangat saat memulai permainan atau tantangan baru				✓
RETROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
9.	Anak menunjukkan ekspresi bangga atau puas setelah berhasil menyelesaikan permainan, seperti tersenyum, bertepuk tangan, atau mengatakan bahwa ia berhasil				✓
10.	Anak menerima hasil yang kurang tepat tanpa menangis atau marah, serta tetap memperhatikan penjelasan atau mencoba kembali permainan				✓
11.	Anak bersedia mencoba kembali permainan setelah melakukan kesalahan			✓	
12.	Anak tetap mengikuti kegiatan permainan sampai selesai meskipun mengalami kesulitan				✓
Banyak				15	25
Total				43	

LEMBAR POST-TEST ACHIEVEMENT EMOTIONS SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA VIRTUAL SIMULATION BERBASIS
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI
ACHIEVEMENT EMOTIONS ANAK

A. Identitas Siswa

Nama *Desi*
 Kelas/Kelompok *B2*
 Tanggal *07-11-2026*

B. Petunjuk Pengerjaan

- Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui *achievement emotions* anak setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media *virtual simulation*.
- Observer diminta untuk mengamati perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian memberikan tanda check list (✓) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kondisi anak.
- Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:
 4 = Berkembang Sangat Baik
 3 = Berkembang Sesuai Harapan
 2 = Mulai Berkembang
 1 = Belum Berkembang

C. Tabel Achievement Emotions

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
ACTIVITY-RELATED EMOTIONS					
1.	Anak menunjukkan ekspresi senang saat mengikuti kegiatan pembelajaran seperti tersenyum, tertawa, atau mengatakan bahwa kegiatan yang dilakukan menyenangkan				✓
2.	Anak menunjukkan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai, seperti memperhatikan aktivitas, tidak meninggalkan kegiatan, dan tetap mengikuti instruksi sampai akhir				✓
3.	Anak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti secara mandiri memilih, menjawab, atau melakukan tugas yang diberikan tanpa harus selalu diarahkan oleh guru				✓
4.	Anak merespon instruksi dalam permainan dengan berbicara, menunjuk, dan melakukan tindakan sesuai arahan			✓	
PROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
5.	Anak menunjukkan keyakinan saat memilih jawaban, seperti langsung menentukan pilihan atau mengatakan bahwa jawabannya benar				✓
6.	Anak menunjukkan rasa ingin tahu dengan menunggu hasil permainan, bertanya tentang hasil yang akan muncul, atau memperhatikan layar ketika hasil ditampilkan			✓	
7.	Anak tetap mencoba memilih jawaban atau melanjutkan permainan meskipun sebelumnya pernah melakukan kesalahan				✓
8.	Anak menunjukkan semangat saat memulai permainan atau tantangan baru			✓	
RETROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
9.	Anak menunjukkan ekspresi bangga atau puas setelah berhasil menyelesaikan permainan, seperti tersenyum, bertepuk tangan, atau mengatakan bahwa ia berhasil			✓	
10.	Anak menerima hasil yang kurang tepat tanpa menangis atau marah, serta tetap memperhatikan penjelasan atau mencoba kembali permainan				✓
11.	Anak bersedia mencoba kembali permainan setelah melakukan kesalahan			✓	
12.	Anak tetap mengikuti kegiatan permainan sampai selesai meskipun mengalami kesulitan			✓	
Banyak				13	24
Total				49	

LEMBAR POST-TEST ACHIEVEMENT EMOTIONS SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA VIRTUAL SIMULATION BERBASIS
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI
ACHIEVEMENT EMOTIONS ANAK

A. Identitas Siswa

Nama : GOT A
 Kelas/Kelompok : B. 2
 Tanggal : 7.4.2026

B. Petunjuk Pengerjaan

- Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui *achievement emotions* anak setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media *virtual simulation*.
- Observer diminta untuk mengamati perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian memberikan tanda check list (✓) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kondisi anak.
- Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:
 4 = Berkembang Sangat Baik
 3 = Berkembang Sesuai Harapan
 2 = Mulai Berkembang
 1 = Belum Berkembang

C. Tabel Achievement Emotions

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
ACTIVITY-RELATED EMOTIONS					
1.	Anak menunjukkan ekspresi senang saat mengikuti kegiatan pembelajaran seperti tersenyum, tertawa, atau mengatakan bahwa kegiatan yang dilakukan menyenangkan				✓
2.	Anak menunjukkan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai, seperti memperhatikan aktivitas, tidak meninggalkan kegiatan, dan tetap mengikuti instruksi sampai akhir				✓
3.	Anak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti secara mandiri memilih, menjawab, atau melakukan tugas yang diberikan tanpa harus selalu diarahkan oleh guru				✓
4.	Anak merespon instruksi dalam permainan dengan berbicara, menunjuk, dan melakukan tindakan sesuai arahan				✓
PROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
5.	Anak menunjukkan keyakinan saat memilih jawaban, seperti langsung menentukan pilihan atau mengatakan bahwa jawabannya benar				✓
6.	Anak menunjukkan rasa ingin tahu dengan menunggu hasil permainan, bertanya tentang hasil yang akan muncul, atau memperhatikan layar ketika hasil ditampilkan				✓
7.	Anak tetap mencoba memilih jawaban atau melanjutkan permainan meskipun sebelumnya pernah melakukan kesalahan				✓
8.	Anak menunjukkan semangat saat memulai permainan atau tantangan baru				✓
RETROSPECTIVE OUTCOME EMOTIONS					
9.	Anak menunjukkan ekspresi bangga atau puas setelah berhasil menyelesaikan permainan, seperti tersenyum, bertepuk tangan, atau mengatakan bahwa ia berhasil				✓
10.	Anak menerima hasil yang kurang tepat tanpa menangis atau marah, serta tetap memperhatikan penjelasan atau mencoba kembali permainan				✓
11.	Anak bersedia mencoba kembali permainan setelah melakukan kesalahan				✓
12.	Anak tetap mengikuti kegiatan permainan sampai selesai meskipun mengalami kesulitan				✓
Banyak					30/8
Total					38

Lampiran 19. Rekapitan Hasil Post-test

No.	Nama	Nomor Pernyataan												Total Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1.	Danesh Aruna Nugraha	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	43
2.	I Komang Dwiputra Pandyoga	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	40
3.	Kadek Arilaksmi Widiasih	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	42
4.	Ketut Bunga Lestari	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	44
5.	Komang Navya Dewi	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	46
6.	Komang Dhita Zhea Mahira	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	44
7.	Komang Galih Bagus Shindu	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	45
8.	Komang Sakha Agus Wiratama	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	45
9.	Komang Wikan Wiguna Artha	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	41
10.	Ni Kadek Keisya Pramusita Sartawan	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	46
11.	Ni Luh Sundari Radha Aiswarya	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	45
12.	Putu Ari Rahayu Saraswati	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	46
13.	Putu Bagus Dananjaya Saputra	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	44
14.	Putu Davin Wira Baskara	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	43
15.	Putu Desi Amira Putri	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	42
16.	Putu Berlin Gotthama Putra	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	38

Lampiran 20. Dokumentasi Wawancara



Lampiran 21. Dokumentasi Penelitian



Lampiran 22. Modul Ajar



MODUL AJAR PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

A. INFORMASI UMUM

Nama	Ni Kadek Diantari Erika Putri	Jenjang/Kelas	TK/TKB
Asal Sekolah	TK Lila Hita	Semester	II Genap
Alokasi Waktu	5 x 3 JP	Jumlah Siswa	16 Anak
Model Pembelajaran	Pembelajaran Konvensional (ceramah interaktif, tanya jawab, demontrasi, dan penugasan)		
Fase	Fondasi		
Topik / Sub Topik	Tubuh Sehat dan Kuat / Makanan dan Minuman		
Deskripsi Umum Kegiatan	Pada kegiatan ini anak diajak untuk mengenal berbagai jenis makanan dan minuman yang ada di lingkungan sekitar. Anak belajar membedakan makanan sehat dan tidak sehat, mengetahui manfaat makanan bagi tubuh, serta membiasakan perilaku menjaga kebersihan sebelum dan saat makan melalui kegiatan bermain, berdiskusi dan praktik.		
Alat dan Bahan			
Sarana Prasarana	Ruang Kelas		

B. IDENTIFIKASI

1. Capaian Pembelajaran

- Nilai Agama dan Budi Pekerti: Anak berpartisipasi aktif dalam menjaga kebersihan, kesehatan, dan keselamatan diri sebagai bentuk rasa sayang terhadap dirinya dan rasa syukur pada Tuhan Yang Maha Esa.
- Jati Diri: Anak mengenali, mengekspresikan, dan mengelola emosi diri serta membangun hubungan secara sehat.
- Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains Teknologi, Rekayasa, dan Seni: Anak mengenali dan memahami berbagai informasi, mengkomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan.

2. Tujuan Pembelajaran (TP)

- 1.3 Anak mengetahui Agama yang di anut
- 1.7 Anak memiliki rasa menyayangi antar makhluk dengan menjaga dan merawat apa yang ada di lingkungan
- 1.8 Anak memiliki perilaku menjaga kebersihan diri dan lingkungan
- 1.13 Anak memiliki rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kesehatan dan keselamatan diri
- 2.3 Anak mampu menunjukkan rasa percaya diri
- 2.8 Anak memiliki rasa bangga terhadap hasil karya sendiri
- 2.9 Anak memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah)
- 2.11 Anak mampu memahami dan menaati peraturan
- 2.18 Anak mampu menggunakan alat tulis dan makan dengan benar
- 2.20 Anak mampu menggambar sesuai dengan gagasannya
- 3.1 Anak mampu menyimak dan mengerti beberapa perintah yang diberikan secara bersamaan





- 3.3 Anak mampu mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, jelek, setuju, tidak setuju, dsb)
- 3.9 Anak mampu menceritakan gambar dengan kata-katanya sendiri
- 3.13 Anak mampu mengkreasikan sesuatu dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah
- 3.14 Anak mampu mengetahui konsep matematika (banyak-sedikit, besar-kecil, tinggi-rendah, panjang-pendek, jauh-dekat)
- 3.20 Anak mampu menikmati berbagai alunan lagu atau suara (mendengarkan, bernyanyi, memainkan alat musik, menari, dan senam)

C. DESAIN PEMBELAJARAN

1. Pertanyaan Pemantik

- “Apa makanan dan minuman kesukaanmu?”
- “Mengapa kita perlu makan dan minum setiap hari?”
- “Menurutmu, makanan apa yang membuat tubuh menjadi sehat dan kuat?”
- “Apa yang terjadi jika kita terlalu sering makan permen, coklat, atau minum minuman manis?”
- “Buah apa yang paling kamu sukai? Mengapa?”
- “Apa yang harus kita lakukan sebelum makan?”
- “Pernahkah kamu membantu orang tua menyiapkan makanan di rumah?”

2. Peta Konsep



3. Alat dan Bahan

- LKPD
- *Smart TV*
- Alat tulis
- Buah-buahan
- Tusuk sate





D. PENGALAMAN BELAJAR

1. Kegiatan Pembukaan

- SOP Pembukaan: Baris, Salam, Doa, Gerak dan Lagu, Presensi
- Aperspsi harian: diskusi ringan tentang topik yang akan dipelajari
- Guru menjelaskan tentang aturan dalam proses pembelajaran

2. Kegiatan Inti

Hari Ke-1 - Anak bercerita tentang makanan kesukaan - Guru menunjukkan berbagai gambar makanan dan minuman, seperti buah, sayur, nasi, permen, keripik, coklat, minuman bersoda, dsb - Guru mengajak anak untuk mengamati dan berdiskusi manakah makanan yang baik untuk tubuh - Anak diminta mengelompokkan gambar makanan sehat dan tidak sehat - Guru bersama anak mendiskusikan hasil pengelompokkan serta memberikan penguatan mengenai alasan suatu makanan termasuk makanan sehat dan makanan yang perlu dibatasi - Anak bersama guru menyimpulkan bahwa makanan sehat membantu tubuh tumbuh kuat, sedangkan makanan tidak sehat boleh dikonsumsi sesekali dan tidak berlebihan
Hari Ke-2 - Guru menjelaskan secara sederhana manfaat beberapa jenis makanan seperti sayur membantu menjaga Kesehatan tubuh, buah mengandung vitamin yang baik untuk tubuh, susu membantu pertumbuhan tulang, dan air putih menjaga tubuh tetap segar - Guru menjelaskan akibat mengkonsumsi makanan manis, berminyak, atau makanan cepat saji secara berlebihan seperti sakit gigi - Anak diminta menyebutkan contoh makanan sehat yang biasa dimakan di rumah - Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya dan menyampaikan pendapat
Hari Ke-3 - Guru mengajak anak membuat sate buah, anak diminta mencuci tangan sebelum melakukan kegiatan - Guru memperkenalkan berbagai jenis buah yang akan digunakan kemudian mengajak anak mengamati warna, bentuk, aroma, dan tekstur buah - Guru menjelaskan cara membuat sate buah serta aturan menggunakan tusuk sate dengan aman - Anak memilih potongan buah sesuai keinginan, kemudian memasukkan buah ke tusuk sate secara bergantian dengan pendampingan guru - Setelah selesai, anak menunjukkan hasil sate buah kepada teman-temannya dan menyebutkan buah yang dipilih - Anak bersama guru menikmati sate buah sambil berdiskusi mengenai pentingnya mengonsumsi buah setiap hari
Hari Ke-4 - Guru mengajak anak mengingat kembali pembelajaran tentang makanan sehat yang telah dipelajari - Guru memperkenalkan media <i>virtual simulation</i> cerita i cupak lan i granting serta menjelaskan cara menggunakan media dengan tertib - Anak menyimak cerita rakyat yang ditampilkan pada media





- Guru mengajak anak berdiskusi mengenai isi cerita dan menghubungkannya dengan kebiasaan memilih makanan sehat
- Anak memainkan permainan yang terdapat pada media, memilih makanan sehat dan tidak sehat serta menyusun piring makan sehat
- Guru bersama anak menyimpulkan pesan yang diperoleh dari cerita dan permainan

Hari Ke-5

- Guru menyiapkan gambar atau replica makanan dan minuman dengan berbagai ukuran berbeda (besar dan kecil)
- Guru mengajak anak mengamati bentuk dan ukuran setiap benda
- Anak diminta membandingkan ukuran dua atau lebih gambar makanan dan minuman
- Anak mengurutkan makanan atau minuman mulai dari ukuran terbesar ke terkecil kemudian sebaliknya terkecil ke terbesar
- Guru mengajak anak menyebutkan hasil urutan yang telah dibuat

3. Kegiatan Penutup

- Menceritakan kegiatan yang sudah dilakukan anak-anak dan yang berkesan
- Melakukan refleksi mengenai apa yang sudah dan ingin dilakukan selanjutnya saat bermain di sekolah
- Memberikan apresiasi sikap positif yang muncul
- Melakukan penguatan jika ada perilaku yang belum tepat
- Doa, bernyanyi pulang, tepuk pulang sekolah dan parama shanti, salam

E. Pertanyaan Refleksi Guru

- Kegiatan bermain apa yang diminati anak? Mengapa?
- Kegiatan bermain apa yang kurang diminati anak? Mengapa?
- Apakah anak sudah mampu bekerjasama?
- Kemampuan apa saja yang muncul pada anak?
- Apakah proses pembelajaran membuat partisipasi yang tinggi pada anak-anak?

F. Asesmen Penilaian

Guru melakukan observasi dan dokumentasi terhadap kegiatan bermain anak. Jumlah anak yang didokumentasikan sesuai dengan jadwal piket. Guru mendokumentasikan perilaku, celoteh, karya dan kemampuan yang muncul pada anak berupa pencatatan, pemotretan atau merekam video aktivitas anak yang kemudian dituangkan dalam format penilaian cek list, hasil karya, anekdot, ataupun foto berseri.

