



Lampiran 1. Lembar Persetujuan Seminar Hasil Penelitian

LEMBAR PERSETUJUAN SEMINAR HASIL PENELITIAN

Menyetujui

Pembimbing I,  Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S., Kom. NIP. 195703031983032001	Pembimbing II,  Dr. Ni Ketut Desha Triptiantari, S.Pd., M.Pd. NIP. 198912132015042003
---	---

iv

Lampiran 2. Surat Observasi Awal



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 : 13165/UN48.10.1/PK.01.03/2025 Singaraja, 16 Oktober 2025
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
Kepala SD Negeri 1 Sambirenteng
di tempat

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

Nama : Kemit Oka Triyasa
NIM : 2211031678
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Wakil Dekan I,



Kadek Suranata
NIP. 198208162008121002



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 keabsahannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia

Lampiran 3. Surat Balasan Observasi Awal

	රජයේ පාලන බලය PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG රජයේ පාලන බලය DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA රජයේ පාලන බලය SEKOLAH DASAR NEGERI 1 SAMBIRENTENG Disusun oleh: Ketor Oka Triyasa, NIP. 2211031678, Jurusan Pendidikan, Fakultas Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Tel: 0361-8311111, Email: info@kabupatenbuleleng.go.id																			
SURAT KETERANGAN Nomor : 421.2 / 108 / SDN 1 STENG / X / 2025																				
Yang beranda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri 1 Sambirenteng Kecamatan Tejakula, Kabupaten Buleleng: <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 30%;">Nama</td> <td>MADE SURYA WIJAYA, S.Pd</td> </tr> <tr> <td>NIP</td> <td>197512291998031005</td> </tr> <tr> <td>Jabatan</td> <td>Kepala Sekolah</td> </tr> <tr> <td>Unit Kerja</td> <td>SD Negeri 1 Sambirenteng</td> </tr> </table> dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa siswa dibawah ini : <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 30%;">Nama</td> <td>Ketor Oka Triyasa</td> </tr> <tr> <td>NIM</td> <td>2211031678</td> </tr> <tr> <td>Fakultas</td> <td>Ilmu Pendidikan</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>Pendidikan Guru Sekolah Dasar</td> </tr> <tr> <td>Jurusan</td> <td>Pendidikan Dasar</td> </tr> </table> Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa tersebut diatas memang benar melakukan observasi Awal di kelas IV di SD Negeri 1 Sambirenteng. Demikian surat keterangan ini di buat agar dapat di pertukarkan sebagaimana mestinya.			Nama	MADE SURYA WIJAYA, S.Pd	NIP	197512291998031005	Jabatan	Kepala Sekolah	Unit Kerja	SD Negeri 1 Sambirenteng	Nama	Ketor Oka Triyasa	NIM	2211031678	Fakultas	Ilmu Pendidikan	Program Studi	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Jurusan	Pendidikan Dasar
Nama	MADE SURYA WIJAYA, S.Pd																			
NIP	197512291998031005																			
Jabatan	Kepala Sekolah																			
Unit Kerja	SD Negeri 1 Sambirenteng																			
Nama	Ketor Oka Triyasa																			
NIM	2211031678																			
Fakultas	Ilmu Pendidikan																			
Program Studi	Pendidikan Guru Sekolah Dasar																			
Jurusan	Pendidikan Dasar																			
Sambirenteng, 16 Oktober 2025 Kepala SD Negeri 1 Sambirenteng  Made Surya Wijaya, S.Pd. NIP. 197512291998031005																				

Lampiran 4. Surat Ijin Penelitian (Skripsi)



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

Nomor : 6799/UN48.10.1/PK.01.03/2026 Singaraja, 04 Mei 2026
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
Kepala SD Negeri 1 Sambirenteng
di tempat

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

Nama : Ketut Oka Triyasa
NIM : 2211031678
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Wakil Dekan I,



Kadek Suranata
NIP. 198208162008121002



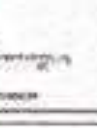
Catatan :

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

Lampiran 5. Surat Balasan Ijin Penelitian (Skripsi)



ပြည်ထောင်စု အုပ်ချုပ်ရေး ကော်မရှင်
PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
မိုးတပ် ပြည်ထောင်စု ပြည်သူ့အားကစား
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
မိုးတပ်အုပ်ချုပ်ရေး မိုးတပ်မြို့နယ်၊ မိုးတပ်မြို့နယ်
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 SAMBIRENTENG
လမ်းမ ၁၀၀၊ မိုးတပ်မြို့နယ်၊ မိုးတပ်မြို့နယ်၊ မိုးတပ်မြို့နယ်၊ မိုးတပ်မြို့နယ်၊ မိုးတပ်မြို့နယ်၊ မိုးတပ်မြို့နယ်၊ မိုးတပ်မြို့နယ်
Alamat: Jalan 100 Sambirenteng, Desa Sambirenteng, Kecamatan Sambirenteng, Kabupaten Buleleng, Bali 80171
Email : pda@kabupatenbuleleng.go.id



SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2 / 18 / SDN 1 STENG /VI/ 2026

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri 1 Sambirenteng Kecamatan Tejakula, Kabupaten Buleleng

Nama	: MADE SURYA WIJAYA, S.Pd
NIP	: 197512291998031005
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SD Negeri 1 Sambirenteng

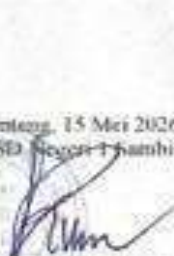
dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa siswa dibawah ini :

Nama	: Ketut Oka Triyasa
NIM	: 2211031678
Fakultas	: Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan	: Pendidikan Dasar

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa tersebut diatas memang benar melakukan Penelitian di kelas IV di SD Negeri 1 Sambirenteng. Demikian surat keterangan ini di buat agar dapat di gunakan sebagaimana mestinya.

Sambirenteng, 15 Mei 2026

Kepala SD Negeri 1 Sambirenteng



Made Surya Wijaya, S.Pd

NIP. 19751229 199803 1 005

Lampiran 6. Instrumen Ahli Materi

INSTRUMEN AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan *E-book* Interaktif Bermuatan Game Susun Cerita Untuk Meningkatkan Literasi Baca Siswa Kelas IV SD

Sasaran Program : Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Sambirenteng

Peneliti : Ketut Oka Triyasa

Pembimbing : Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S., Kons. (Pembimbing 1)
Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

A. Definisi Konseptual

Lembar Penilaian Validitas Materi disusun sebagai instrumen untuk menilai tingkat kelayakan materi yang disajikan pada *E-book* Interaktif Bermuatan Game Susun Cerita yang dikembangkan. Penilaian validitas materi bertujuan untuk memastikan bahwa materi yang terdapat dalam *e-book* interaktif tersebut telah memenuhi standar kualitas materi pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD, khususnya dalam mendukung peningkatan literasi baca siswa. Penilaian dilakukan berdasarkan kesesuaian materi dengan kurikulum dan capaian pembelajaran, keakuratan dan kebenaran isi, keterpaduan materi dengan aktivitas game susun cerita, serta kedalaman dan kejelasan penyajian materi yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Validitas materi merupakan tahapan penting dalam pengembangan media pembelajaran karena berfungsi untuk menjamin kesesuaian antara materi, tujuan pembelajaran, dan karakteristik peserta didik sekolah dasar (Sugiyono, 2019).

Penilaian validitas materi dilakukan oleh ahli materi pembelajaran yang kompeten dan berpengalaman. Keterlibatan ahli materi bertujuan untuk memperoleh penilaian yang objektif dan komprehensif terhadap kualitas materi yang dikembangkan. Masukan dan saran yang diberikan digunakan sebagai dasar perbaikan dan penyempurnaan produk agar materi yang disajikan sesuai dengan prinsip pembelajaran yang efektif dan efisien. Hal ini sejalan dengan prosedur penelitian dan pengembangan yang menekankan pentingnya tahap validasi sebelum media diuji cobakan kepada peserta didik.

Dengan adanya validasi materi, diharapkan materi yang disajikan dalam *E-book* Interaktif Bermuatan Game Susun Cerita memiliki tingkat kelayakan yang tinggi, baik secara pedagogis maupun kognitif. Materi tersebut diharapkan sesuai dengan capaian pembelajaran, disajikan secara jelas, runtut,

dan menarik, serta mampu meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan literasi baca siswa, khususnya dalam memahami isi bacaan dan menyusun teks secara terstruktur.

B. Definisi Operasional

Secara operasional, validitas materi merupakan proses penilaian oleh ahli materi pembelajaran terhadap materi yang disajikan dalam *E-book* Interaktif Bermuatan Game Susun Cerita yang dikembangkan dengan menggunakan instrumen lembar validasi. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan materi dalam mendukung peningkatan literasi baca siswa kelas IV SD. Penilaian mencakup aspek kesesuaian materi dengan kurikulum, keakuratan dan kebenaran materi, serta integrasi dan kedalaman materi. Aspek kesesuaian materi dengan kurikulum menilai sejauh mana materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran dan kompetensi yang berlaku pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD, relevan dengan tujuan pembelajaran, serta sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan siswa.

Setiap indikator dinilai menggunakan skala Likert lima tingkat, yaitu 1 = sangat kurang, 2 = kurang, 3 = cukup, 4 = baik, dan 5 = sangat baik. Data hasil penilaian dianalisis menggunakan rumus Gregory. Materi dalam komik digital dinyatakan valid apabila memperoleh nilai Gregory $\geq 0,60$, sehingga layak digunakan setelah dilakukan perbaikan sesuai saran validator.

C. Kisi Kisi Penilaian

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	No Butir	Total Butir
1	Kurikulum	Kesesuaian materi dengan KD	1,2	2
		Kesesuaian materi dengan indikator	3,4	2
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5	1
2	Isi Materi	Materi mudah dipahami	6,7	2
		Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	8,9	2
		Kedalaman materi	10,11	2
		Bahasa sesuai karakteristik siswa	12,13	2
3	Evaluasi	Kesesuaian soal dengan indikator	14,15	2
Total				15

LEMBAR UJI VALIDITAS MATERI
PENGEMBANGAN *E-BOOK* INTERAKTIF
BERMUATAN GAME SUSUN CERITA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BACA SISWA
KELAS IV SD

Judul Penelitian : Pengembangan *E-book* Interaktif Bermuatan Game Susun
 Cerita Untuk Meningkatkan Literasi Baca Siswa Kelas IV
 SD

Sasaran Program : Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Sambirenteng

Peneliti : Ketut Oka Triyasa

Pembimbing : Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S., Kons. (Pembimbing 1)
 Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian yang berjudul “Pengembangan *E-book* Interaktif Bermuatan Game Susun Cerita untuk Meningkatkan Literasi Baca Siswa Kelas IV SD”, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap produk media pembelajaran *e-book* interaktif yang dikembangkan.

Angket penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai kelayakan materi dan media *e-book* interaktif bermuatan game susun cerita sebagai sarana pembelajaran dalam meningkatkan literasi baca siswa kelas IV sekolah dasar. Melalui penilaian ini diharapkan dapat diketahui tingkat kesesuaian, kualitas, dan efektivitas produk untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan sangat bermanfaat sebagai bahan evaluasi dan dasar perbaikan produk *e-book* interaktif ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi angket penilaian, saya ucapkan terima kasih.

A. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk menilai kelayakan materi pada *E-book* Interaktif Bermuatan Game Susun Cerita untuk siswa kelas IV SD berdasarkan penilaian ahli materi. Penilaian difokuskan pada tiga aspek utama, yaitu kurikulum, isi materi, dan evaluasi.

Aspek kurikulum menilai kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD), indikator, dan tujuan pembelajaran. Aspek ini memastikan bahwa materi yang disajikan dalam *e-book* telah selaras dengan tuntutan pembelajaran kelas IV SD. Aspek isi materi menilai kemudahan materi untuk dipahami, kesesuaian dengan karakteristik siswa, kedalaman materi, serta penggunaan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar. Aspek evaluasi menilai kesesuaian soal atau aktivitas game susun cerita dengan indikator pembelajaran yang telah ditetapkan, sehingga dapat mengukur kemampuan literasi baca siswa secara tepat. Melalui validasi ini diharapkan *e-book* yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan materi dan efektif dalam mendukung peningkatan literasi baca siswa kelas IV SD

B. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *checklist* pada kolom penilaian/*judges* untuk setiap butir *rating scale*.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran ataupun perbaikan instrumen.
3. Skala penilaian:
 - 5 = Sangat Baik (SB)
 - 4 = Baik (B)
 - 3 = Cukup (C)
 - 2 = Kurang Baik (KB)
 - 1 = Sangat Kurang Baik (SKB)

C. Pertanyaan/Pernyataan

No	Aspek	Butir Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Kurikulum	Materi dalam <i>e-book</i> interaktif telah mencerminkan Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia kelas IV SD.					
2		Isi bacaan dan aktivitas susun cerita mendukung pencapaian kompetensi yang ditetapkan.					
3		Materi yang disajikan relevan dengan indikator pembelajaran yang dirumuskan.					

4		Aktivitas dalam game susun cerita selaras dengan indikator literasi baca.					
5		Materi dan aktivitas yang disajikan mampu mengarahkan siswa pada pencapaian tujuan pembelajaran.					
6	Isi Materi	Penyajian materi dalam <i>e-book</i> disusun secara runtut sehingga mudah dipahami siswa.					
7		Contoh dan ilustrasi dalam materi membantu memperjelas isi bacaan.					
8		Materi sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa siswa kelas IV SD.					
9		Penyajian cerita dan aktivitas menarik minat baca siswa sekolah dasar.					
10		Materi cukup untuk melatih kemampuan memahami isi teks secara menyeluruh.					
11		Aktivitas menyusun cerita membantu siswa memahami struktur teks secara logis.					
12		Bahasa yang digunakan komunikatif dan sesuai tingkat pemahaman siswa.					
13		Kalimat dalam materi efektif dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.					
14	Evaluasi	Aktivitas evaluasi sesuai dengan indikator literasi baca yang telah ditetapkan.					
15		Soal atau aktivitas mampu mengukur kemampuan memahami dan menyusun isi bacaan.					

D. Masukan dan Saran

E. Kesimpulan Validasi Ahli

Berdasarkan hasil uji validitas isi oleh ahli materi, maka dapat disimpulkan bahwa:

- ☐ Media *e-book* layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Media *e-book* digital layak digunakan dengan revisi sesuai masukan
- ☐ Media *e-book* digital tidak layak digunakan

*) *Pilih salah satu*

Singaraja, 12 Februari
2026 Validator

Nama
NIP.



LEMBAR UJI VALIDITAS ISI INSTRUMEN
AHLI MATERI
PENGEMBANGAN *E-BOOK* INTERAKTIF
BERMUATAN GAME SUSUN CERITA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BACA SISWA
KELAS IV SD

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *checklist* pada kolom penilaian/*judges* untuk setiap butir *rating scale*.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran ataupun perbaikan instrumen.

B. Penilaian

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
1	Materi dalam <i>e-book</i> interaktif telah mencerminkan Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia kelas IV SD.		
2	Isi bacaan dan aktivitas susun cerita mendukung pencapaian kompetensi yang ditetapkan.		
3	Materi yang disajikan relevan dengan indikator pembelajaran yang dirumuskan.		
4	Aktivitas dalam game susun cerita selaras dengan indikator literasi baca.		
5	Materi dan aktivitas yang disajikan mampu mengarahkan siswa pada pencapaian tujuan pembelajaran.		
6	Penyajian materi dalam <i>e-book</i> disusun secara runtut sehingga mudah dipahami siswa.		
7	Contoh dan ilustrasi dalam materi membantu memperjelas isi bacaan.		
8	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa siswa kelas IV SD.		
9	Penyajian cerita dan aktivitas menarik minat baca siswa sekolah dasar.		

10	Materi cukup untuk melatih kemampuan memahami isi teks secara menyeluruh.		
11	Aktivitas menyusun cerita membantu siswa memahami struktur teks secara logis.		
12	Bahasa yang digunakan komunikatif dan sesuai tingkat pemahaman siswa.		
13	Kalimat dalam materi efektif dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.		
14	Aktivitas evaluasi sesuai dengan indikator literasi baca yang telah ditetapkan.		
15	Soal atau aktivitas mampu mengukur kemampuan memahami dan menyusun isi bacaan.		

C. Kesimpulan Validasi Ahli

Berdasarkan hasil uji validitas isi, maka dapat disimpulkan bahwa:

- ☐ Instrumen layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Instrumen layak digunakan dengan revisi sesuai masukan
- ☐ Instrumen tidak layak digunakan

Singaraja, 12 Februari 2026

Validator

Nama NIP.



Lampiran 7. Instrumen Ahli Media

INSTRUMEN AHLI MEDIA

- Judul Penelitian : Pengembangan *E-book* Interaktif Bermuatan Game Susun Cerita Untuk Meningkatkan Literasi Baca Siswa Kelas IV SD
- Sasaran Program : Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Sambirenteng
- Peneliti : Ketut Oka Triyasa
- Pembimbing : Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S., Kons. (Pembimbing 1)
Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 2)
- Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

A. Definisi Konseptual

Lembar Penilaian Validitas Media ini disusun sebagai instrumen untuk menilai tingkat kelayakan media pembelajaran berupa *e-book* interaktif bermuatan game susun cerita yang dikembangkan. Penilaian validitas media bertujuan untuk memastikan bahwa *e-book* interaktif yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas media pembelajaran, baik dari segi tampilan visual, desain grafis, penyajian materi, interaktivitas, kebahasaan, serta aspek teknis penggunaan media.

Penilaian dilakukan oleh ahli media pembelajaran yang kompeten, sehingga masukan dan saran yang diberikan dapat dijadikan sebagai dasar perbaikan dan penyempurnaan produk sebelum diimplementasikan pada tahap uji coba kepada siswa kelas IV SD Negeri 1 Sambirenteng. Melalui proses validasi media ini, diharapkan *e-book* interaktif bermuatan game susun cerita yang dikembangkan dinyatakan layak, menarik, dan efektif untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan literasi baca siswa.

B. Definisi Operasional

Secara operasional, validitas ahli media merupakan proses penilaian oleh ahli media pembelajaran terhadap *e-book* yang dikembangkan menggunakan instrumen lembar validasi. Setiap pernyataan dinilai menggunakan skala Likert lima tingkat, yaitu: 1 = sangat kurang, 2 = kurang, 3 = cukup, 4 = baik, dan 5 = sangat baik. Data hasil penilaian dianalisis menggunakan rumus Gregory. *E-book* interaktif dinyatakan valid apabila memperoleh nilai Gregory $\geq 0,60$, sehingga layak digunakan setelah dilakukan perbaikan sesuai saran validator.

C. Kisi Kisi Penilaian

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Pernyataan
1	Tampilan Media	Dayatarik visual	Media menarik minat siswa melalui penggunaan warna, gambar, dan elemen visual yang tepat.
		Kesesuaian gambar dan warna	Gambar sesuai dengan konteks materi, serta kombinasi warna harmonis.
2	Penyajian Materi	Kejelasan penyampaian	Informasi disajikan secara runtut, sistematis, dan mudah dipahami.
		Keterbacaan teks	Teks mudah dibaca, ukuran dan jenis huruf sesuai standar.
3	Interaktivitas	Media menarik perhatian	Media mampu mempertahankan perhatian siswa selama pembelajaran.
		Meningkatkan pemahaman	Media membantu memahami konsep dan memberi umpan balik langsung.
4	Teknis Penggunaan	Kemudahan penggunaan	Media mudah digunakan oleh siswa maupun guru, termasuk saat pertama kali digunakan.
		Kejelasan petunjuk	Petunjuk penggunaan jelas, mudah diikuti, dan sesuai alur pembelajaran.
		Kompatibilitas	Media dapat digunakan pada berbagai perangkat umum.

LEMBAR UJI VALIDITAS MEDIA
PENGEMBANGAN *E-BOOK* INTERAKTIF
BERMUATAN GAME SUSUN CERITA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BACA SISWA
KELAS IV SD

Judul Penelitian : Pengembangan *E-book* Interaktif Bermuatan Game Susun
 Cerita Untuk Meningkatkan Literasi Baca Siswa Kelas IV
 SD

Sasaran Program : Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Sambirenteng

Peneliti : Ketut Oka Triyasa

Pembimbing : Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S., Kons. (Pembimbing 1)
 Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian yang berjudul “Pengembangan *E-book* Interaktif Bermuatan Game Susun Cerita untuk Meningkatkan Literasi Baca Siswa Kelas IV SD”, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap produk media pembelajaran *e-book* interaktif yang telah dikembangkan. Angket penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai kelayakan media *e-book* interaktif bermuatan game susun cerita ditinjau dari aspek teknis, motivasi dan tampilan visual teks sebagai sarana pembelajaran dalam meningkatkan literasi baca siswa kelas IV sekolah dasar. Melalui penilaian ini diharapkan dapat diketahui tingkat kualitas, kemenarikan, dan keefektifan media untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan sangat bermanfaat sebagai bahan evaluasi serta dasar perbaikan produk *e-book* interaktif ini agar menjadi media pembelajaran yang lebih optimal. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi angket penilaian, saya ucapkan terima kasih.

A. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk menilai kelayakan media pada *E-book* Interaktif Bermuatan Game Susun Cerita untuk siswa kelas IV SD berdasarkan penilaian ahli media. Penilaian

difokuskan pada empat aspek utama, yaitu aspek teknis, motivasi, serta visual dan teks. Aspek teknis menilai kemudahan penggunaan media, kejelasan navigasi, fungsi tombol dan menu, kelancaran pengoperasian, serta keterpaduan fitur interaktif dalam *e-book*. Aspek ini memastikan bahwa media dapat diakses dan digunakan dengan baik tanpa kendala teknis yang berarti. Aspek motivasi menilai kemampuan *e-book* dalam menarik perhatian dan minat siswa, mendorong keterlibatan aktif melalui game susun cerita, serta menumbuhkan semangat belajar dan membaca. Penilaian pada aspek ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Aspek visual dan teks menilai kemenarikan tampilan, kesesuaian pemilihan warna, kualitas gambar dan ilustrasi, tata letak, serta kejelasan jenis dan ukuran huruf. Selain itu, dinilai pula keterbacaan teks agar sesuai dengan karakteristik dan tingkat perkembangan siswa kelas IV SD. Melalui validasi ini diharapkan *e-book* interaktif yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan media, menarik, mudah digunakan, dan efektif dalam mendukung peningkatan literasi baca siswa kelas IV SD.

B. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *checklist* pada kolom penilaian/*judges* untuk setiap butir *rating scale*.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran ataupun perbaikan instrumen.
3. Skala penilaian:
 5 = Sangat Baik (SB)
 4 = Baik (B)
 3 = Cukup (C)
 2 = Kurang Baik (KB)
 1 = Sangat Kurang Baik (SKB)

C. Pertanyaan/Pernyataan

No	Aspek	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Tampilan Media	Media <i>e-book</i> menarik minat berdasarkan pemilihan warna, gambar, dan elemen visual.					
2		Layout penataan <i>e-book</i> secara keseluruhan bagus dan rapi.					

3		Gambar sesuai dengan konteks materi yang disajikan.					
4		Kombinasi warna yang digunakan harmonis dan tidak mengganggu keterbacaan.					
5	Penyajian Materi	Informasi dalam <i>e-book</i> disajikan secara runtut dan sistematis.					
6		Materi dalam <i>e-book</i> disajikan dengan jelas dan rapi.					
7		Teks mudah dibaca dengan ukuran dan jenis huruf yang sesuai.					
8		Tata letak teks dan gambar tersusun rapi serta tidak membingungkan.					
9	Interaktivitas	Media mampu mempertahankan perhatian pembaca selama pembelajaran.					
10		Fitur interaktif (game susun cerita) membuat pembaca lebih tertarik belajar.					
11		Fitur game susun cerita membantu pembaca memahami konsep dan alur cerita.					
12		Media memberikan umpan balik yang membantu pemahaman pembaca.					
13	Teknis Penggunaan	<i>E-book</i> mudah digunakan oleh pembaca, termasuk saat pertama kali digunakan.					
14		Petunjuk penggunaan dalam <i>e-book</i> jelas dan mudah diikuti.					

15		<i>E-book</i> dapat diakses dan digunakan pada berbagai perangkat yang umum digunakan.					
----	--	--	--	--	--	--	--

D. Masukan dan Saran

E. Kesimpulan Validasi Ahli

Berdasarkan hasil uji validitas isi oleh ahli media, maka dapat disimpulkan bahwa:

- ☐ Media *e-book* layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Media *e-book* digital layak digunakan dengan revisi sesuai masukan
- ☐ Media *e-book* digital tidak layak digunakan

*) Pilih salah satu

Singaraja, 12 Februari 2026
Validator

Nama
NIP.



LEMBAR UJI VALIDITAS ISI INSTRUMEN
AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN *E-BOOK* INTERAKTIF
BERMUATAN GAME SUSUN CERITA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BACA SISWA
KELAS IV SD

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *checklist* pada kolom penilaian/*judges* untuk setiap butir *rating scale*.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran ataupun perbaikan instrumen.

B. Penilaian

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
1	Media <i>e-book</i> menarik minat berdasarkan pemilihan warna, gambar, dan elemen visual.		
2	Layout penataan <i>e-book</i> secara keseluruhan bagus dan rapi.		
3	Gambar sesuai dengan konteks materi yang disajikan.		
4	Kombinasi warna yang digunakan harmonis dan tidak mengganggu keterbacaan.		
5	Informasi dalam <i>e-book</i> disajikan secara runtut dan sistematis.		
6	Materi dalam <i>e-book</i> disajikan dengan jelas dan rapi.		
7	Teks mudah dibaca dengan ukuran dan jenis huruf yang sesuai.		
8	Tata letak teks dan gambar tersusun rapi serta tidak membingungkan.		
9	Media mampu mempertahankan perhatian pembaca selama pembelajaran.		
10	Fitur interaktif (game susun cerita) membuat pembaca lebih tertarik belajar.		
11	Fitur game susun cerita membantu pembaca memahami konsep dan alur cerita.		
12	Media memberikan umpan balik yang membantu pemahaman pembaca.		
13	<i>E-book</i> mudah digunakan oleh pembaca, termasuk saat pertama kali digunakan.		
14	Petunjuk penggunaan dalam <i>e-book</i> jelas dan mudah diikuti.		

15	<i>E-book</i> dapat diakses dan digunakan pada berbagai perangkat yang umum digunakan.		
----	--	--	--

C. Masukan dan Saran

D. Kesimpulan Validasi Ahli

Berdasarkan hasil uji validitas isi, maka dapat disimpulkan bahwa:

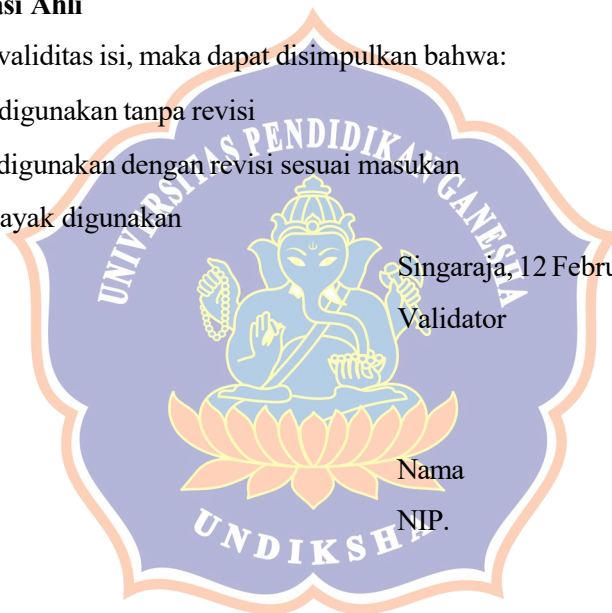
- ☐ Instrumen layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Instrumen layak digunakan dengan revisi sesuai masukan
- ☐ Instrumen tidak layak digunakan

Singaraja, 12 Februari 2026

Validator

Nama

NIP.



Lampiran 8. Instrumen Kepraktisan Guru & Siswa

INSTRUMEN UJI KEPRAKTIKAN

Judul Penelitian : Pengembangan *E-book* Interaktif Bermuatan Game Susun Cerita Untuk Meningkatkan Literasi Baca Siswa Kelas IV SD

Sasaran Program : Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Sambirenteng

Peneliti : Ketut Oka Triyasa

Pembimbing : Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S., Kons. (Pembimbing 1)
Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

A. Definisi Konseptual

Lembar Penilaian Validitas Media ini disusun sebagai instrumen untuk menilai respons siswa terhadap penggunaan *e-book* interaktif bermuatan game susun cerita yang dikembangkan. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran tersebut diterima dan memberikan pengalaman belajar yang positif bagi siswa kelas IV SD Negeri 1 Sambirenteng. Penilaian dilakukan oleh siswa sebagai pengguna langsung media, sehingga masukan dan tanggapan yang diberikan dapat menjadi bahan evaluasi untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk sebelum digunakan secara luas. Melalui proses validasi ini, diharapkan dapat diketahui tingkat ketertarikan, kemudahan penggunaan, serta efektivitas media dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia dan meningkatkan literasi baca siswa.

B. Definisi Operasional

Secara operasional, validitas ahli media merupakan proses penilaian oleh ahli media pembelajaran terhadap komik digital yang dikembangkan menggunakan instrumen lembar validasi. Setiap pernyataan dinilai menggunakan skala Likert lima tingkat, yaitu: 1 = sangat kurang, 2 = kurang, 3 = cukup, 4 = baik, dan 5 = sangat baik. Data hasil penilaian dianalisis menggunakan rumus Gregory. Komik digital dinyatakan valid apabila memperoleh nilai Gregory $\geq 0,60$, sehingga layak digunakan setelah dilakukan perbaikan sesuai saran validator.

C. Kisi Kisi Penilaian

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Uji Kepraktisan

No	Aspek	Indikator	No Butir	Total Butir
1	Teknis	Kemudahan penggunaan media	1,2,3	3
		Meningkatkan pemahaman	4,5	2
2	Motivasi	Memotivasi siswa	6,7,8	3
3	Teks	Keterbacaan, gambar, jenis dan ukuran huruf	9,10,11	3
4	Tampilan dan Warna	Tampilan media dan pewarnaan	12,13,14,15	4
Total				15



**LEMBAR UJI KEPRAKTISAN (RESPONS GURU TERHADAP MEDIA)
PENGEMBANGAN *E-BOOK* INTERAKTIF
BERMUATAN GAME SUSUN CERITA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BACA SISWA
KELAS IV SD**

Judul Penelitian : Pengembangan *E-book* Interaktif Bermuatan Game Susun
Cerita Untuk Meningkatkan Literasi Baca Siswa Kelas IV
SD

Sasaran Program : Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Sambirenteng

Peneliti : Ketut Oka Triyasa

Pembimbing : Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S., Kons. (Pembimbing 1)
Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

A. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk menilai respons siswa terhadap penggunaan *E-book* Interaktif Bermuatan Game Susun Cerita pada siswa kelas IV SD. Penilaian difokuskan pada empat aspek utama, yaitu aspek teknis, motivasi, visual, dan teks. Aspek teknis menilai kemudahan siswa dalam menggunakan media, kejelasan navigasi, fungsi tombol dan menu, kelancaran pengoperasian, serta keterpaduan fitur interaktif dalam *e-book*. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat mengakses dan menggunakan media dengan lancar tanpa kendala teknis. Aspek motivasi menilai kemampuan *e-book* dalam menarik perhatian siswa, meningkatkan minat belajar, mendorong keterlibatan aktif melalui game susun cerita, serta menumbuhkan semangat membaca dan belajar. Aspek visual dan teks menilai respons siswa terhadap tampilan media, kesesuaian warna, kualitas gambar dan ilustrasi, tata letak, serta keterbacaan teks, termasuk jenis dan ukuran huruf. Aspek ini memastikan bahwa media nyaman digunakan dan sesuai dengan karakteristik serta tingkat pemahaman siswa kelas IV SD.

Melalui validasi ini, diharapkan diperoleh informasi mengenai tingkat ketertarikan, kemudahan penggunaan, dan efektivitas media dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia dan meningkatkan literasi baca siswa kelas IV SD.

B. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan adik-adik untuk memberikan tanda *checklist* pada kolom penilaian untuk setiap butir pernyataan
2. Adik-adik bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran ataupun perbaikan instrumen.
3. Skala penilaian:
 5 = Sangat Baik (SB)
 4 = Baik (B)
 3 = Cukup (C)
 2 = Kurang Baik (KB)
 1 = Sangat Kurang Baik (SKB)

C. Pertanyaan/Pernyataan

No	Aspek	Butir Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Teknis	<i>E-book</i> mudah dibuka dan digunakan pada perangkat yang saya pakai.					
2		Tombol dan menu dalam <i>e-book</i> mudah dipahami dan dioperasikan.					
3		Media berjalan lancar tanpa kendala teknis saat saya menggunakannya..					
4		<i>E-book</i> membantu saya memahami isi cerita dengan lebih mudah.					
5		Fitur game susun cerita memudahkan saya memahami alur dan konsep cerita.					
6	Motivasi	<i>E-book</i> membuat saya tertarik untuk membaca dan bermain game susun cerita.					
7		Media mendorong saya untuk aktif menyelesaikan kegiatan di <i>e-book</i> .					
8		<i>E-book</i> membuat saya merasa senang dan termotivasi belajar Bahasa Indonesia.					
9		Teks dalam <i>e-book</i> mudah dibaca dan dimengerti.					

10	Teks	Gambar dan ilustrasi dalam <i>e-book</i> membantu saya memahami materi cerita.					
11		Jenis dan ukuran huruf dalam <i>e-book</i> nyaman dibaca oleh saya.					
12	Tampilan dan Warna	Tampilan <i>e-book</i> menarik dan enak dilihat.					
13		Pewarnaan <i>e-book</i> membuat materi lebih mudah dipahami dan menarik.					
14		Tata letak teks dan gambar tersusun rapi dan nyaman untuk dibaca.					
15		Desain visual <i>e-book</i> membuat saya lebih semangat dalam belajar.					

D. Masukan dan Saran



E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penggunaan media, maka dapat disimpulkan bahwa:

- ☐ Media *e-book* layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Media *e-book* digital layak digunakan dengan revisi sesuai masukan
- ☐ Media *e-book* digital tidak layak digunakan

*) Pilih salah satu

Singaraja, 12 Februari 2026

Nama Guru

**LEMBAR UJI KEPRAKTISAN (RESPONS SISWA TERHADAP MEDIA)
PENGEMBANGAN *E-BOOK* INTERAKTIF
BERMUATAN GAME SUSUN CERITA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BACA SISWA
KELAS IV SD**

Judul Penelitian : Pengembangan *E-book* Interaktif Bermuatan Game Susun
Cerita Untuk Meningkatkan Literasi Baca Siswa Kelas IV
SD

Sasaran Program : Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Sambirenteng

Peneliti : Ketut Oka Triyasa

Pembimbing : Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S., Kons. (Pembimbing 1)
Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

A. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk menilai respons siswa terhadap penggunaan *E-book* Interaktif Bermuatan Game Susun Cerita pada siswa kelas IV SD. Penilaian difokuskan pada empat aspek utama, yaitu aspek teknis, motivasi, visual, dan teks. Aspek teknis menilai kemudahan siswa dalam menggunakan media, kejelasan navigasi, fungsi tombol dan menu, kelancaran pengoperasian, serta keterpaduan fitur interaktif dalam *e-book*. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat mengakses dan menggunakan media dengan lancar tanpa kendala teknis. Aspek motivasi menilai kemampuan *e-book* dalam menarik perhatian siswa, meningkatkan minat belajar, mendorong keterlibatan aktif melalui game susun cerita, serta menumbuhkan semangat membaca dan belajar. Aspek visual dan teks menilai respons siswa terhadap tampilan media, kesesuaian warna, kualitas gambar dan ilustrasi, tata letak, serta keterbacaan teks, termasuk jenis dan ukuran huruf. Aspek ini memastikan bahwa media nyaman digunakan dan sesuai dengan karakteristik serta tingkat pemahaman siswa kelas IV SD.

Melalui validasi ini, diharapkan diperoleh informasi mengenai tingkat ketertarikan, kemudahan penggunaan, dan efektivitas media dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia dan meningkatkan literasi baca siswa kelas IV SD.

B. Identitas

Nama :

No Absen :

Kelas :

C. Petunjuk Pengisian

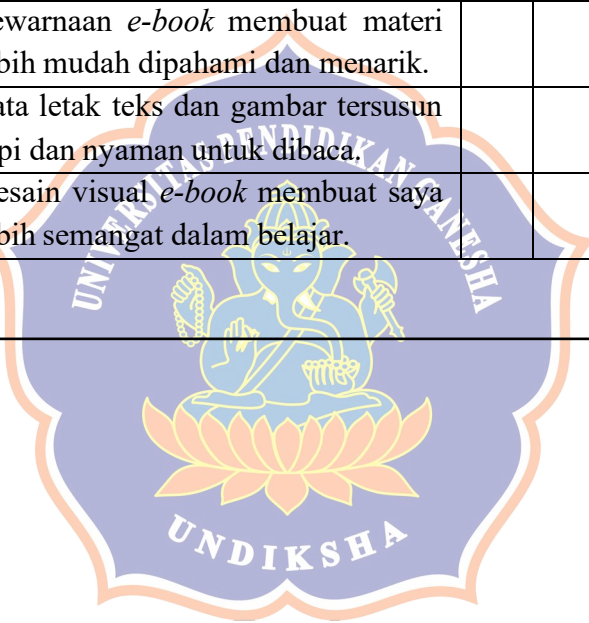
1. Mohon kesediaan adik-adik untuk memberikan tanda *checklist* pada kolom penilaian untuk setiap butir pernyataan
2. Adik-adik bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran ataupun perbaikan instrumen.
3. Skala penilaian:
 5 = Sangat Baik (SB)
 4 = Baik (B)
 3 = Cukup (C)
 2 = Kurang Baik (KB)
 1 = Sangat Kurang Baik (SKB)

D. Pertanyaan/Pernyataan

No	Aspek	Butir Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Teknis	<i>E-book</i> mudah dibuka dan digunakan pada perangkat yang saya pakai.					
2		Tombol dan menu dalam <i>e-book</i> mudah dipahami dan dioperasikan.					
3		Media berjalan lancar tanpa kendala teknis saat saya menggunakannya..					
4		<i>E-book</i> membantu saya memahami isi cerita dengan lebih mudah.					
5		Fitur game susun cerita memudahkan saya memahami alur dan konsep cerita.					
6	Motivasi	<i>E-book</i> membuat saya tertarik untuk membaca dan bermain game susun cerita.					
7		Media mendorong saya untuk aktif menyelesaikan kegiatan di <i>e-book</i> .					

8		<i>E-book</i> membuat saya merasa senang dan termotivasi belajar Bahasa Indonesia.					
9	Teks	Teks dalam <i>e-book</i> mudah dibaca dan dimengerti.					
10		Gambar dan ilustrasi dalam <i>e-book</i> membantu saya memahami materi cerita.					
11		Jenis dan ukuran huruf dalam <i>e-book</i> nyaman dibaca oleh saya.					
12	Tampilan dan Warna	Tampilan <i>e-book</i> menarik dan enak dilihat.					
13		Pewarnaan <i>e-book</i> membuat materi lebih mudah dipahami dan menarik.					
14		Tata letak teks dan gambar tersusun rapi dan nyaman untuk dibaca.					
15		Desain visual <i>e-book</i> membuat saya lebih semangat dalam belajar.					

E. Masukan dan Saran



F. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penggunaan media, maka dapat disimpulkan bahwa:

- ☐ Media *e-book* layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Media *e-book* digital layak digunakan dengan revisi sesuai masukan
- ☐ Media *e-book* digital tidak layak digunakan

*) Pilih salah satu

LEMBAR UJI VALIDITAS ISI INSTRUMEN
UJI LAPANGAN (RESPONS GURU & SISWA)
PENGEMBANGAN *E-BOOK* INTERAKTIF
BERMUATAN GAME SUSUN CERITA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BACA
SISWA KELAS IV SD

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *checklist* pada kolom penilaian/*judges* untuk setiap butir *rating scale*.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran ataupun perbaikan instrumen.

B. Penilaian

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
1	<i>E-book</i> mudah dibuka dan digunakan pada perangkat yang saya pakai.		
2	Tombol dan menu dalam <i>e-book</i> mudah dipahami dan dioperasikan.		
3	Media berjalan lancar tanpa kendala teknis saat saya menggunakannya.		
4	<i>E-book</i> membantu saya memahami isi cerita dengan lebih mudah.		
5	Fitur game susun cerita memudahkan saya memahami alur dan konsep cerita.		
6	<i>E-book</i> membuat saya tertarik untuk membaca dan bermain game susun cerita.		
7	Media mendorong saya untuk aktif menyelesaikan kegiatan di <i>e-book</i> .		
8	<i>E-book</i> membuat saya merasa senang dan termotivasi belajar Bahasa Indonesia.		
9	Teks dalam <i>e-book</i> mudah dibaca dan dimengerti.		
10	Gambar dan ilustrasi dalam <i>e-book</i> membantu saya memahami materi cerita.		
11	Jenis dan ukuran huruf dalam <i>e-book</i> nyaman dibaca oleh saya.		
12	Tampilan <i>e-book</i> menarik dan enak dilihat.		

13	Pewarnaan <i>e-book</i> membuat materi lebih mudah dipahami dan menarik.		
14	Tata letak teks dan gambar tersusun rapi dan nyaman untuk dibaca.		
15	Desain visual <i>e-book</i> membuat saya lebih semangat dalam belajar.		

C. Masukan dan Saran

D. Kesimpulan Validasi Ahli

Berdasarkan hasil uji validitas isi, maka dapat disimpulkan bahwa:

- ☐ Instrumen layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Instrumen layak digunakan dengan revisi sesuai masukan
- ☐ Instrumen tidak layak digunakan

Singaraja, 12 Februari 2026

Validator

Nama

NIP.

Lampiran 9. Instrumen Efektivitas

INSTRUMEN PENILAIAN LITERASI MEMBACA (*PRE-TEST*) PENGEMBANGAN *E-BOOK* INTERAKTIF BERMUATAN GAME SUSUN CERITA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BACA SISWA KELAS IV SD

Judul Penelitian : Pengembangan *E-book* Interaktif Bermuatan Game Susun
Cerita Untuk Meningkatkan Literasi Baca Siswa Kelas IV
SD

Sasaran Program : Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Sambirenteng

Peneliti : Ketut Oka Triyasa

Pembimbing : Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S., Kons. (Pembimbing 1)
Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

1. Kisi-kisi Instrumen

Instrumen ini disusun berdasarkan kerangka *Progress in International Reading Literacy Study* (PIRLS) yang membagi tingkat pemahaman membaca ke dalam empat level, yaitu *Low* (mengenal informasi eksplisit), *Intermediate* (menginterpretasi informasi), *High* (mengintegrasi dan menafsirkan), dan *Advanced* (mengevaluasi dan merefleksi). Instrumen terdiri atas satu jenis teks, yaitu teks sastra, yang dikembangkan menjadi 20 butir soal dengan proporsi level kognitif PIRLS (4 *Low*, 6 *Intermediate*, 6 *High*, dan 4 *Advanced*).

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Uji Efektivitas (Teks Sastra PIRLS)

No	Level Kognitif	Kompetensi Pemahaman	Indikator	Bentuk Soal	No Soal
1	<i>Low</i>	Menguasai arti kosakata	Menjelaskan arti kata	PG	1
2		Menguasai arti kosakata	Menentukan makna kata	PG	2
3		Informasi faktual	Menemukan informasi eksplisit	PG	3
4		Informasi faktual	Menemukan detail cerita	PG	4
5	<i>Intermediate</i>	Ide pokok	Menentukan ide pokok cerita	PG	5
6		Kalimat utama	Menentukan inti paragraf	PG	6
7		Sebab	Menentukan penyebab peristiwa	PG	7
8		Akibat	Menentukan akibat peristiwa	PG	8
9		Urutan	Menentukan alur cerita	PG	9
10		Klasifikasi	Mengelompokkan informasi	PG	10
11	<i>High</i>	Makna implisit	Menyimpulkan sikap tokoh	PG	11
12		Makna implisit	Menafsirkan tindakan tokoh	PG	12
13		Kesimpulan	Menyimpulkan isi cerita	PG	13
14		Informasi relevan	Menentukan informasi penting	PG	14
15		Evaluasi	Menilai kelengkapan cerita	PG	15
16		Respon kritis	Memberi tanggapan	PG	16

No	Level Kognitif	Kompetensi Pemahaman	Indikator	Bentuk Soal	No Soal
17	<i>Advanced</i>	Relevansi	Menilai kesesuaian dengan kehidupan	PG	17
18		Evaluasi solusi	Menilai tindakan tokoh	PG	18
19		Aplikasi nilai	Menerapkan nilai moral	PG	19
20		Kreasi	Menulis akhir cerita	PG	20



2. Instrumen Test



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

Jalan Udayana No. 11 Singaraja – Bali

Telepon/Faks.: (0362) 22570/25735

Nama :

No :

Kelas :

Petunjuk:

- Soal terdiri dari pilihan ganda sebanyak 20 soal
- Gunakan pena/bolpoin untuk menyilang pilihan A, B, C atau D pada lembar jawaban pilihan ganda yang dianggap benar.

Contoh: A B C ~~X~~ D

- Apabila terdapat jawaban yang salah dan ingin mengganti jawaban lakukan hal ini:

Pilihan awal: A B C D

Pilihan Baru: A B C ~~X~~ D

Pertanyaan

Perhatikan teks berikut dengan seksama!

Buaya dan Burung Penyanyi

Buaya dan Burung Penyanyi adalah sahabat yang selalu bersama. Suatu hari mereka sedang bercakap-cakap di tepi sungai. “Tempat ini nyaman sekali untuk mengobrol,” kata Burung Penyanyi sambil bertengger di hidung Buaya. “Iya, aku senang kamu di sini,” jawab Buaya.

Namun tidak lama kemudian, Buaya merasa mengantuk. Ia berkata, “Aku ingin tidur sebentar...” lalu menguap dan membuka mulutnya lebar-lebar. Tanpa sengaja, Burung Penyanyi terpeleset dan jatuh ke dalam mulut Buaya.

Buaya tidak menyadari hal itu. Ia bingung dan berkata, “Ke mana Burung Penyanyi? Tadi dia masih di hidungku.” Ia mencari ke sana kemari, bahkan sampai ke semak-semak di tepi sungai, tetapi tidak menemukannya.

Saat Buaya diam, tiba-tiba terdengar suara senandung dari dalam tubuhnya. “Wah, aku bisa bernyanyi!” kata Buaya dengan senang. Ia mengira suara itu miliknya sendiri. “Ternyata aku punya suara yang indah!”

Sementara itu, Burung Penyanyi yang akhirnya berhasil keluar dari mulut Buaya marah. “Kau ini ceroboh sekali! Aku jatuh ke dalam mulutmu!” katanya kesal. Buaya terkejut, “Jadi suara itu bukan milikku?” “Bukan! Suaramu tidak seperti itu, suaramu sumbang!” jawab Burung Penyanyi.

Mendengar itu, Buaya menjadi sedih. “Jadi aku tidak bisa bernyanyi...” katanya pelan. Ia merasa kecewa dan hampir menangis.

Melihat sahabatnya sedih, Burung Penyanyi merasa iba. Ia lalu berkata, “Jangan sedih. Kita bisa tetap

bersenang-senang bersama. Bagaimana kalau kita bernyanyi bersama?”

“Bagaimana caranya?” tanya Buaya. “Kamu membuat gelembung air di sungai, aku akan bernyanyi,” jawab Burung Penyanyi.

Buaya setuju. Ia memasukkan moncongnya ke air dan membuat gelembung-gelembung, sementara Burung Penyanyi bernyanyi dengan merdu.

“Wah, ini indah sekali!” kata Buaya gembira.

Sejak saat itu, mereka selalu melakukan hal itu bersama. Buaya juga belajar untuk selalu memberi tahu sebelum membuka mulut. “Kali ini aku tidak akan ceroboh lagi,” kata Buaya. Dan mereka pun hidup rukun sebagai sahabat yang saling menghargai.

1. Kata “bersahabat” dalam teks berarti ...

- A. memiliki hubungan pertemanan yang dekat
- B. saling bermusuhan
- C. hidup di tempat yang sama
- D. saling membantu hanya sesekali

2. Kata “mengernyitkan” pada kalimat “Buaya mengernyitkan dahi” bermakna ...

- A. membuka mulut lebar-lebar
- B. menggerakkan dahi karena heran atau bingung
- C. menutup mata karena mengantuk
- D. tertawa dengan keras

3. Mengapa Buaya merasa sedih setelah mengetahui kebenaran suara nyanyian?

- A. Burung Penyanyi tidak mau berteman lagi
- B. Ia tidak bisa bernyanyi seperti yang ia kira
- C. Ia kehilangan tempat tinggal
- D. Ia dimarahi oleh Burung Penyanyi

4. Apa yang dilakukan Burung Penyanyi setelah keluar dari mulut Buaya?

- A. langsung pergi meninggalkan Buaya
- B. marah dan tidak mau berteman lagi
- C. menegur Buaya dan mengajaknya mencari solusi
- D. bersembunyi di dalam sungai

5. Ide pokok paragraf berikut adalah ...

Namun tidak lama kemudian, Buaya merasa mengantuk. Ia berkata, “Aku ingin tidur sebentar...” lalu menguap dan membuka mulutnya lebar-lebar. Tanpa sengaja, Burung Penyanyi terpeleset dan jatuh ke dalam mulut Buaya.

- A. Buaya sedang mencari tempat tidur di sungai
- B. Burung Penyanyi membantu Buaya saat mengantuk
- C. Burung Penyanyi terjatuh ke dalam mulut Buaya saat Buaya menguap
- D. Buaya dan Burung Penyanyi sedang bernyanyi bersama

6. Kalimat utama paragraf terakhir pada teks di atas adalah ...
- A. Buaya dan Burung Penyanyi selalu bernyanyi bersama
 - B. Buaya menjadi sangat marah kepada Burung Penyanyi
 - C. Sejak itu Buaya dan Burung Penyanyi hidup rukun dan bekerja sama
 - D. Burung Penyanyi tidak pernah kembali lagi

Perhatikan teks berikut dengan seksama!

Kelelawar yang Pengecut



Di sebuah padang rumput di Afrika, seekor Singa sedang makan ketika tiba-tiba seekor burung elang menyambar makanannya. “Kurang ajar!” teriak Singa dengan marah. “Aku tidak akan membiarkan ini terjadi lagi!” Singa pun mengumpulkan semua binatang dan berkata, “Mulai sekarang, semua burung adalah musuh kita!”

Semua binatang setuju dan perang pun dimulai antara kelompok singa dan kelompok burung. Pada malam hari, Singa memberi perintah, “Sekarang saatnya menyerang!” Burung-burung yang sedang beristirahat menjadi panik. “Cepat lari! Mereka datang!” teriak salah satu burung. Banyak burung pun kocar-kacir. Namun burung hantu masih bisa membantu melihat dalam gelap sehingga sebagian burung berhasil menyelamatkan diri.

Di tengah kekacauan itu, kelelawar merasa takut. Ia berkata dalam hati, “Aku tidak boleh ikut kalah.” Lalu ia mendekati Singa. “Saya sebenarnya termasuk tikus, izinkan saya bergabung dengan kalian,” kata kelelawar. Singa menjawab, “Baik, kau boleh ikut kami.”

Namun ketika kelompok burung mulai menyerang balik, kelelawar berubah pikiran. Ia segera mendatangi Elang. “Lihat sayapku, aku ini burung seperti kalian!” katanya. Elang pun menerima tanpa curiga. Saat pertempuran terus berlangsung, kelelawar kembali berpindah pihak. “Siapa yang menang sekarang? Aku ikut kalian saja,” katanya tanpa rasa malu.

Sikapnya ini akhirnya disadari oleh kedua kelompok. “Dia tidak punya pendirian!” kata Singa. “Dia hanya ikut yang menang!” tambah Elang. Akhirnya, kedua kelompok menyadari bahwa permusuhan mereka tidak perlu dilanjutkan. “Kita tidak perlu bermusuhan lagi,” kata Singa. “Benar, lebih baik kita berdamai,” jawab Elang.

Mereka pun berdamai dan sepakat mengusir kelelawar.

Kelelawar berkata dengan sedih, “Aku salah... karena terlalu takut dan tidak punya pendirian.”

Sejak saat itu, kelelawar merasa malu dan bersembunyi di tempat gelap, hanya keluar pada malam hari.

7. Apa penyebab kelelawar berpindah-pindah pihak antara kelompok singa dan kelompok burung?
 - A. Karena ia ingin menjadi pemimpin perang
 - B. Karena ia takut kalah dan hanya ingin ikut yang menang
 - C. Karena ia diperintah oleh Singa dan Elang
 - D. Karena ia ingin membantu kedua kelompok berdamai
8. Bagaimana perubahan sikap kelelawar setelah diketahui oleh kedua kelompok?
 - A. Ia tetap bangga karena bisa berpindah pihak
 - B. Ia diminta menjadi pemimpin perang
 - C. Ia diusir karena dianggap tidak setia dan tidak punya pendirian
 - D. Ia menjadi pahlawan karena berhasil mendamaikan kedua kelompok
9. Urutan peristiwa yang tepat dalam cerita tersebut adalah...
 - A. Kelelawar berpihak ke burung → perang dimulai → Singa marah
 - B. Singa marah → perang terjadi → kelelawar berpindah-pindah pihak
 - C. Perang selesai → Singa marah → kelelawar bergabung
 - D. Kelelawar diusir → perang terjadi → Singa menyambar makan

Perhatikan teks dengan seksama!

Batu Menangis

Di sebuah desa di tepi bukit, hiduplah seorang ibu tua bersama anak perempuannya. Anak itu sangat cantik, tetapi ia memiliki sifat yang buruk: sombong dan tidak pernah menghormati ibunya. Setiap hari ia selalu meminta dilayani, tetapi jarang mau membantu ibunya.

Suatu hari, mereka pergi ke pasar. Di sepanjang jalan, orang-orang memuji kecantikan gadis itu. “Betapa cantiknya anak itu,” kata orang-orang. Mendengar pujian itu, ia malah merasa semakin sombong. Ketika ibunya berjalan di belakangnya, ia pura-pura tidak mengenal.

“Ibu, jangan berjalan di dekatku. Aku malu,” katanya dengan kasar. Sang ibu hanya bisa menahan sedih.

“Anakku, jangan berkata begitu... aku ibumu,” kata sang ibu dengan suara lembut. Namun gadis itu justru semakin tidak peduli.

Karena kesedihan yang mendalam, sang ibu berdoa dengan hati yang hancur. Tak lama kemudian, langit menjadi gelap dan petir menyambar. Tubuh gadis itu perlahan berubah menjadi batu.

“Ibu... ampun... aku menyesal...” katanya sambil menangis. Namun semuanya sudah terlambat. Ia pun berubah menjadi batu yang terus tampak seperti sedang menangis.

Sejak saat itu, orang-orang menyebutnya Batu Menangis, sebagai pelajaran agar anak selalu berbakti kepada orang tua.

10. Perhatikan pernyataan berikut!

- (1) Anak gadis bersikap sombong kepada ibunya
- (2) Ibu selalu menyayangi anaknya meskipun disakiti
- (3) Anak gadis berubah menjadi batu karena kutukan
- (4) Orang-orang memuji kecantikan anak gadis
- (5) Ibu mengabaikan anaknya di perjalanan

Manakah yang termasuk penyebab utama peristiwa dalam cerita *Batu Menangis*?

- A. (1), (2), dan (4)
 - B. (1), (2), dan (5)
 - C. (1), (3), dan (4)
 - D. (3), (4), dan (5)
11. Bagaimana sikap anak gadis dalam cerita *Batu Menangis* yang dapat disimpulkan?
- A. Rendah hati dan peduli kepada ibunya
 - B. Sombong dan tidak menghormati ibunya
 - C. Penyayang dan selalu membantu ibunya
 - D. Sabar dan pengertian terhadap ibunya
12. Mengapa sang ibu berdoa hingga akhirnya terjadi peristiwa ajaib?
- A. Karena ia ingin menghukum anaknya
 - B. Karena ia sangat marah kepada anaknya
 - C. Karena ia merasa sedih dan sakit hati atas perlakuan anaknya
 - D. Karena ia ingin menjadi kaya
13. Apa kesimpulan yang paling tepat dari cerita *Batu Menangis*?
- A. Kecantikan membuat seseorang disukai banyak orang
 - B. Kesombongan dapat membawa akibat buruk bagi diri sendiri
 - C. Orang tua harus selalu menuruti keinginan anak
 - D. Kutukan selalu terjadi tanpa sebab
14. Informasi manakah yang paling penting untuk memahami inti konflik cerita?
- A. Perjalanan ibu dan anak ke pasar
 - B. Kecantikan anak gadis yang dipuji orang
 - C. Sikap sombong anak kepada ibunya
 - D. Tempat terjadinya perubahan menjadi batu
15. Menurut pendapatmu, apakah cerita *Batu Menangis* sudah memiliki struktur yang lengkap?
- A. Tidak lengkap karena tidak ada tokoh utama
 - B. Tidak lengkap karena hanya berisi kejadian tanpa akhir
 - C. Lengkap karena memiliki awal, konflik, penyelesaian, dan pesan moral
 - D. Lengkap karena hanya menceritakan kehidupan sehari-hari
16. Bagaimana pendapat yang paling tepat tentang sikap anak gadis dalam cerita *Batu Menangis*?
- A. Sikapnya baik karena ia cantik dan banyak dipuji
 - B. Sikapnya wajar karena ingin terlihat lebih baik dari orang lain
 - C. Sikapnya tidak baik karena sombong dan tidak menghormati ibunya

D. Sikapnya benar karena mengikuti kehendaknya sendiri

Perhatikan teks berikut dengan seksama!

Kera dan Ayam



Pada jaman dahulu, tersebutlah seekor ayam yang bersahabat dengan seekor kera. Namun persahabatan itu tidak berlangsung lama, karena kelakuan si kera. Pada suatu petang Si Kera mengajak si ayam untuk berjalan-jalan. Ketika hari sudah petang si Kera mulai merasa lapar. Kemudian ia menangkap si Ayam dan mulai mencabuti bulunya. Si Ayam meronta-ronta dengan sekuat tenaga. Akhirnya, ia dapat meloloskan diri.

Ia lari sekuat tenaga. Untunglah tidak jauh dari tempat itu adalah tempat kediaman si Kepiting. Si Kepiting adalah teman sejati darinya. Dengan tergopoh-gopoh ia masuk ke dalam lubang kediaman si Kepiting. Disana ia disambut dengan gembira. Lalu Si Kepiting menceritakan semua kejadian yang dialaminya, termasuk penghianatan si Kera.

Mendengar hal itu akhirnya si Kepiting tidak bisa menerima perlakuan si Kera. Ia berkata, “marilah kita beri pelajaran kera yang tahu arti persahabatan itu.” Lalu ia menyusun siasat untuk memperdayai si Kera. Mereka akhirnya bersepakat akan mengundang si Kera untuk pergi berlayar ke pulau seberang yang penuh dengan buah-buahan. Tetapi perahu yang akan mereka pakai adalah perahu buatan sendiri dari tanah liat.

Kemudian si Ayam mengundang si Kera untuk berlayar ke pulau seberang. Dengan rakusnya si Kera segera menyetujui ajakan itu. Beberapa hari berselang, mulailah perjalanan mereka. Ketika perahu sampai ditengah laut, mereka lalu berpantun. Si Ayam berkokok “Aku lubangi ho!!!” Si Kepiting menjawab “Tunggu sampai dalam sekali!!”

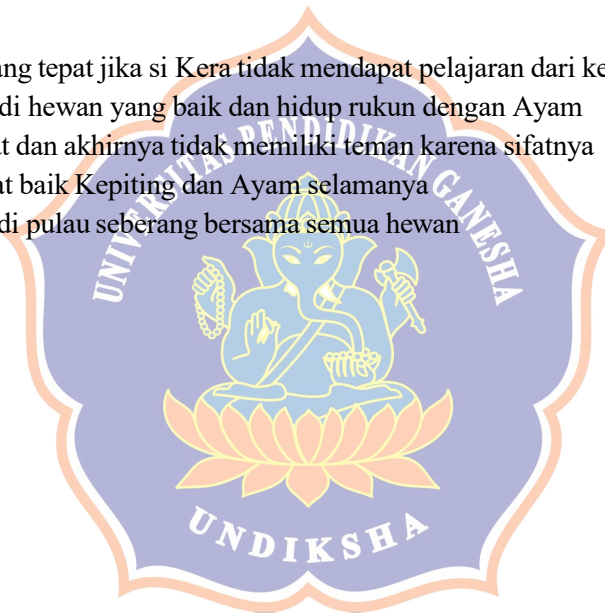
Setiap kali berkata begitu maka si ayam mencotok-cotok perahu itu. Akhirnya perahu mereka itu pun bocor dan tenggelam. Si Kepiting dengan tangkasnya menyelam ke dasar laut. Si Ayam dengan mudahnya terbang ke darat. Tinggallah Si Kera yang meronta-ronta minta tolong. Karena tidak bisa berenang akhirnya ia pun mati tenggelam.

17. Apakah sikap si Kera yang berkhianat kepada teman dapat terjadi dalam kehidupan sehari-hari?
- Tidak, karena semua teman selalu setia satu sama lain
 - Tidak, karena pengkhianatan tidak pernah terjadi di dunia nyata
 - Ya, karena masih ada orang yang bertindak tidak jujur kepada temannya
 - Ya, karena semua orang pasti pernah berkata jujur kepada temannya

18. Berdasarkan cerita tersebut, apakah cara si Kepiting membantu Ayam untuk membalas Kera sudah tepat?
- A. Tidak tepat, karena Kepiting seharusnya langsung melawan Kera
 - B. Tidak tepat, karena Kepiting tidak seharusnya ikut campur
 - C. Tepat, karena Kepiting menggunakan siasat untuk memberi pelajaran kepada Kera
 - D. Tepat, karena Kepiting ingin mencelakai semua hewan di laut
19. Apa yang akan kamu lakukan jika memiliki teman yang berkhianat seperti si Kera dalam cerita?
- A. Ikut berkhianat juga kepada teman lain
 - B. Membalas dengan kekerasan setiap saat
 - C. Menghindari dan tidak mau berteman lagi tanpa berpikir
 - D. Menegur dan menjauhi teman yang berbuat tidak baik serta memilih teman yang baik
20. Manakah akhir cerita yang tepat jika si Kera tidak mendapat pelajaran dari kejadian tersebut?
- A. Kera berubah menjadi hewan yang baik dan hidup rukun dengan Ayam
 - B. Kera tetap berkhianat dan akhirnya tidak memiliki teman karena sifatnya
 - C. Kera menjadi sahabat baik Kepiting dan Ayam selamanya
 - D. Kera hidup bahagia di pulau seberang bersama semua hewan

Kunci Jawaban:

- 1. A
- 2. B
- 3. B
- 4. C
- 5. C
- 6. C
- 7. B
- 8. C
- 9. B
- 10. A
- 11. B
- 12. C
- 13. B
- 14. C
- 15. C
- 16. C
- 17. C
- 18. C
- 19. D
- 20. B



INSTRUMEN PENILAIAN LITERASI MEMBACA (*PRE-TEST*)
PENGEMBANGAN *E-BOOK* INTERAKTIF
BERMUATAN GAME SUSUN CERITA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BACA SISWA
KELAS IV SD

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *checklist* pada kolom penilaian/*judges* untuk setiap butir *rating scale*.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran ataupun perbaikan instrumen.

B. Penilaian

No Soal	Penilaian		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

C. Masukan dan Saran

D. Kesimpulan Validasi Ahli

Berdasarkan hasil uji validitas isi, maka dapat disimpulkan bahwa:

- ☐ Instrumen layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Instrumen layak digunakan dengan revisi sesuai masukan
- ☐ Instrumen tidak layak digunakan

*) *pilih salah satu*



Singaraja, 04 Mei 2026
Penilai

Nama
NIP.

INSTRUMEN PENILAIAN LITERASI MEMBACA (*POST-TEST*)
PENGEMBANGAN *E-BOOK* INTERAKTIF
BERMUATAN GAME SUSUN CERITA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BACA SISWA
KELAS IV SD

Judul Penelitian : Pengembangan *E-book* Interaktif Bermuatan Game Susun
 Cerita Untuk Meningkatkan Literasi Baca Siswa Kelas IV
 SD

Sasaran Program : Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Sambirenteng

Peneliti : Ketut Oka Triyasa

Pembimbing : Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S., Kons. (Pembimbing 1)
 Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

1. Kisi-kisi Instrumen

Instrumen ini disusun berdasarkan kerangka *Progress in International Reading Literacy Study* (PIRLS) yang membagi tingkat pemahaman membaca ke dalam empat level, yaitu *Low* (mengenal informasi eksplisit), *Intermediate* (menginterpretasi informasi), *High* (mengintegrasikan dan menafsirkan), dan *Advanced* (mengevaluasi dan merefleksikan). Instrumen terdiri atas satu jenis teks, yaitu teks sastra, yang dikembangkan menjadi 20 butir soal dengan proporsi level kognitif PIRLS (4 *Low*, 6 *Intermediate*, 6 *High*, dan 4 *Advanced*).

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Uji Efektivitas (Teks Sastra PIRLS)

No	Level Kognitif	Kompetensi Pemahaman	Indikator	Bentuk Soal	No Soal
1	<i>Low</i>	Menguasai arti kosakata	Menjelaskan arti kata	PG	1
2		Menguasai arti kosakata	Menentukan makna kata	PG	2
3		Informasi faktual	Menemukan informasi eksplisit	PG	3

No	Level Kognitif	Kompetensi Pemahaman	Indikator	Bentuk Soal	No Soal
4	<i>Intermediate</i>	Informasi faktual	Menemukan detail cerita	PG	4
5		Ide pokok	Menentukan ide pokok cerita	PG	5
6		Kalimat utama	Menentukan inti paragraf	PG	6
7		Sebab	Menentukan penyebab peristiwa	PG	7
8		Akibat	Menentukan akibat peristiwa	PG	8
9		Urutan	Menentukan alur cerita	PG	9
10		Klasifikasi	Mengelompokkan informasi	PG	10
11		Makna implisit	Menyimpulkan sikap tokoh	PG	11
12		Makna implisit	Menafsirkan tindakan tokoh	PG	12
13		Kesimpulan	Menyimpulkan isi cerita	PG	13
14	<i>High</i>	Informasi relevan	Menentukan informasi penting	PG	14
15		Evaluasi	Menilai kelengkapan cerita	PG	15
16		Respon kritis	Memberi tanggapan	PG	16
17		Relevansi	Menilai kesesuaian dengan kehidupan	PG	17
18	<i>Advanced</i>	Evaluasi solusi	Menilai tindakan tokoh	PG	18
19		Aplikasi nilai	Menerapkan nilai moral	PG	19
20		Kreasi	Menulis akhir cerita	PG	20

2. Instrumen Test



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
Jalan Udayana No. 11 Singaraja – Bali
Telepon/Faks.: (0362) 22570/25735

Nama :

No :

Kelas :

Petunjuk:

- Soal terdiri dari pilihan ganda sebanyak 20 soal
- Gunakan pena/bolpoin untuk menyilang pilihan A, B, C atau D pada lembar jawaban pilihan ganda yang dianggap benar.

Contoh: A B C ~~X~~ D

- Apabila terdapat jawaban yang salah dan ingin mengganti jawaban lakukan hal ini:

Pilihan awal: A B C D

Pilihan Baru: A B C ~~X~~ D

~~X~~ X

Pertanyaan

Perhatikan teks berikut dengan seksama!

Belalang Sembah

Suatu hari di sebuah kebun anggur, tinggalah keluarga Semut yang jumlah anggotanya sangat banyak. Semut ini membangun sarangnya dari daun-daun yang direkatkan menggunakan cairan, seperti lem yang mereka keluarkan dari mulut. Para Semut melihat bahwa musim gugur akan segera berlalu dan musim dingin yang cukup panjang akan segera datang. Ketika musim dingin makanan akan sangat sulit didapatkan maka para Semut itu segera mencari berbagai makanan untuk mereka kumpulkan sebagai bahan persediaan ketika musim dingin tiba.

Berbeda halnya dengan seekor Belalang Sembah, Belalang Sembah memiliki mata yang besar dan tangan yang panjang. Mereka sering hidup di pohon-pohon seperti halnya para Semut. Ketika musim dingin akan tiba, Belalang Sembah hanya berlatih menari setiap hari.

Sang Belalang lupa bahwa dia harus mengumpulkan makanan untuk persiapannya menghadapi musim dingin.

Suatu hari sang Belalang Sembah menari di dekat sarang Semut. Dia menari dengan sangat anggun. Gerakan tangan dan badannya yang pelan dan lembut membuat tariannya terlihat sangat mengagumkan. Para Semut melihat sang Belalang Sembah menari, tetapi mereka tidak menghiraukan tarian indahnya itu karena mereka memiliki tugas yang sangat penting.

Sang Belalang yang sedang menari melihat para Semut berjalan dengan membawa makanan untuk dibawa ke sarangnya. Sang Belalang Sembah heran dengan apa yang dilakukan Semut lalu dia bertanya

kepada salah satu Semut tentara yang sedang berjaga di dekat para Semut pekerja.

“Kenapa kalian membawa makanan yang sangat banyak itu masuk ke sarang kalian?” sang Semut menjawab, “Kami melakukannya agar kami tidak kelaparan saat musim dingin tiba.” Lalu sang Belalang kaget, “Musim dingin?” kata sang Belalang Sembah dengan kagetnya, “tenang aja masih lama, lebih baik kita bersenang-senang saja dulu,” kata sang Belalang. Semut tak menghiraukan Belalang. Semut tetap tekun mengumpulkan makanan.

Musim dingin tiba. Belalang belum sempat mengumpulkan makanan karena sibuk menari. Belalang kelaparan dan lari ke rumah Semut. Ia meminta makanan kepada Semut. Semut awalnya tidak mau memberikan makanannya karena takut kehabisan. Akan tetapi, melihat belalang lemas kelaparan, Semut tidak tega dan memberikan makanannya kepada Belalang. Belalang pun kembali bugar dan dia berjanji untuk dapat mengelola waktu dengan baik sehingga tidak berakibat buruk. Masa depan adalah milik setiap orang. Maka setiap orang perlu menyiapkan masa depannya dengan berusaha. Bukan hanya menikmati kesenangan di masa sekarang tanpa memikirkan masa depan.

1. Kata “*persediaan*” dalam teks berarti
 - A. makanan yang sudah habis
 - B. sesuatu yang disiapkan untuk digunakan di masa depan
 - C. tempat menyimpan barang rusak
 - D. kegiatan bermain bersama
2. Kata “*menghiraukan*” dalam kalimat “Semut tak menghiraukan Belalang” berarti
 - A. tidak memperhatikan karena sedang fokus pada hal lain
 - B. memperhatikan tetapi tidak memberikan respon
 - C. menunda pekerjaan karena terganggu oleh Belalang
 - D. menghentikan aktivitas untuk melihat Belalang
3. Mengapa Semut mengumpulkan makanan dalam jumlah banyak?
 - A. untuk dimakan saat musim panas
 - B. untuk dijual kepada hewan lain
 - C. untuk persediaan saat musim dingin tiba
 - D. untuk diberikan kepada Belalang
4. Apa yang dilakukan Belalang Sembah ketika Semut sibuk mengumpulkan makanan?
 - A. membantu Semut bekerja
 - B. berlatih menari setiap hari
 - C. tidur di dalam sarang Semut
 - D. mencari makanan bersama Semut
5. Ide pokok paragraf berikut adalah..

“Suatu hari di sebuah kebun anggur, hiduplah keluarga Semut yang anggotanya sangat banyak. Para Semut membangun sarang dari daun-daun yang direkatkan menggunakan cairan seperti lem yang mereka keluarkan dari mulut. Mereka mengetahui bahwa musim gugur akan segera berakhir dan musim dingin yang panjang akan segera datang. Pada musim dingin, makanan

akan sangat sulit didapatkan sehingga para Semut segera mengumpulkan berbagai makanan sebagai persediaan.”

- A. kehidupan Belalang Sembah di kebun anggur
 - B. Semut membangun sarang dari daun-daun
 - C. Semut mempersiapkan makanan untuk menghadapi musim dingin
 - D. musim gugur yang segera berakhir
6. Kalimat utama paragraf terakhir pada teks diatas adalah....
- A. Belalang sibuk menari setiap hari
 - B. Musim dingin sudah datang
 - C. Belalang kelaparan dan meminta makanan kepada Semut
 - D. Semut mengumpulkan makanan di musim dingin

Perhatikan teks berikut dengan seksama!



Si anjing menganggap bahwa lonceng tersebut sebagai ciri khasnya. Anjing itu sangat bangga. Seekor anak anjing bertanya, “Mengapa kamu selalu berlari ke sana-kemari dengan loncengmu?”

“Ya, aku bangga pada lonceng di leherku. Tidak setiap anjing punya lonceng sepertiku.”

Pada suatu ketika anjing tua berkata kepada anjing berlonceng, “Mengapa kamu selalu memamerkan diri dengan loncengmu?”

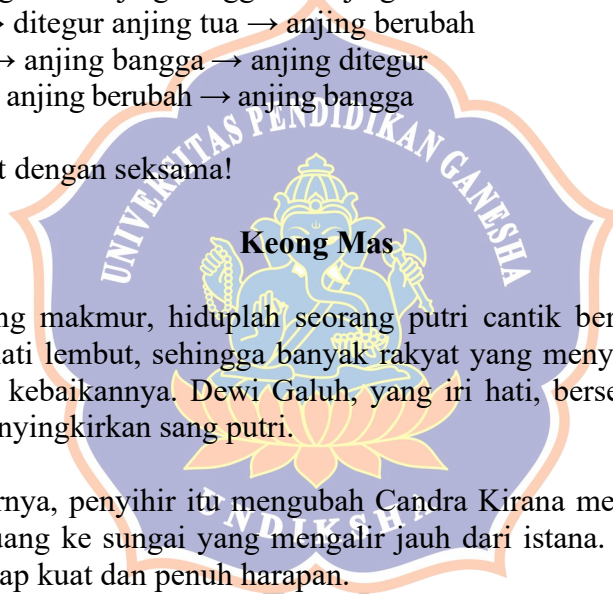
“Ya, karena tidak setiap anjing memiliki lonceng sepertiku.”

“Sebenarnya kamu harus malu pada loncengmu. Lonceng itu tidak patut kamu banggakan. Bahkan, itu aib. Majikanmu memberimu lonceng itu agar orang berhati-hati dengan kehadiranmu. Lonceng itu adalah pemberitahuan kepada semua orang agar waspada akan kedatanganmu karena kamu anjing yang sering menggigit orang.”

Setelah mendengar hal itu, anjing berlonceng tidak mau lagi berlari-lari. Meskipun memakai lonceng, ia tidak berani lagi memamerkannya karena banyak anjing lain yang mengetahui aibnya.

7. Apa penyebab anjing berlonceng tidak lagi berlari-lari dan memamerkan dirinya?
 - A. Karena loncengnya rusak
 - B. Karena dimarahi majikannya
 - C. Karena mengetahui bahwa lonceng itu adalah tanda aib
 - D. Karena takut kehilangan loncengnya
8. Bagaimana perubahan perilaku anjing setelah mendengar penjelasan dari anjing tua?
 - A. Ia tetap berlari-lari sambil membanggakan loncengnya
 - B. Ia menjadi takut keluar rumah
 - C. Ia tidak lagi berani memamerkan loncengnya di depan anjing lain
 - D. Ia meminta majikannya melepas lonceng tersebut
9. Urutan peristiwa yang tepat dalam cerita tersebut adalah...
 - A. Anjing tua menegur → anjing bangga → anjing berubah
 - B. Anjing bangga → ditegur anjing tua → anjing berubah
 - C. Anjing berubah → anjing bangga → anjing ditegur
 - D. Anjing ditegur → anjing berubah → anjing bangga

Perhatikan cerita berikut dengan seksama!



Di sebuah kerajaan yang makmur, hiduplah seorang putri cantik bernama Candra Kirana. Ia dikenal ramah dan berhati lembut, sehingga banyak rakyat yang menyayangnya. Namun, tidak semua orang menyukai kebajikannya. Dewi Galuh, yang iri hati, bersekongkol dengan seorang penyihir jahat untuk menyingkirkan sang putri.

Suatu hari, dengan sihirnya, penyihir itu mengubah Candra Kirana menjadi seekor keong emas kecil. Ia kemudian dibuang ke sungai yang mengalir jauh dari istana. Tubuhnya kini kecil dan lemah, tetapi hatinya tetap kuat dan penuh harapan.

Arus sungai membawa keong emas itu hingga ke sebuah desa. Seorang nenek tua yang hidup sederhana menemukannya di tepi sungai. “Betapa indahnya keong ini,” kata sang nenek, lalu membawanya pulang dan menyimpannya di dalam tempayan berisi air bersih.

Sejak saat itu, keanehan mulai terjadi. Setiap kali nenek pergi ke ladang, rumahnya tiba-tiba menjadi bersih, dan makanan lezat sudah tersaji di meja. Nenek merasa heran sekaligus bersyukur.

Suatu hari, ia memutuskan untuk berpura-pura pergi ke ladang dan mengintip dari balik jendela. Betapa terkejutnya ia ketika melihat keong emas itu berubah menjadi seorang gadis cantik. Gadis itu memasak, membersihkan rumah, lalu kembali berubah menjadi keong.

Nenek pun masuk dan berkata dengan lembut, “Jangan takut, Nak. Siapakah kamu sebenarnya?”

Dengan mata berkaca-kaca, Candra Kirana menceritakan semua yang terjadi. Nenek itu merasa iba dan berjanji akan melindunginya.

Kabar tentang gadis cantik yang muncul dari keong akhirnya sampai ke telinga seorang pangeran, Raden Inu Kertapati, yang sejak lama mencari Candra Kirana. Ia datang ke rumah nenek dan berhasil menemukan sang putri.

Dengan bantuan seorang pertapa sakti, kutukan itu pun berhasil dipatahkan. Candra Kirana kembali ke wujud aslinya sepenuhnya. Raden Inu Kertapati sangat bahagia, dan mereka pun kembali ke istana.

Dewi Galuh akhirnya menyadari kesalahannya dan meminta maaf. Sang putri memaafkannya dengan tulus. Sejak saat itu, Candra Kirana hidup bahagia bersama orang-orang yang mencintainya, dan ia tidak pernah melupakan kebaikan nenek yang telah menolongnya.

10. Perhatikan pernyataan berikut!

- (1) Dewi Galuh merasa iri kepada Candra Kirana
- (2) Nenek merawat keong emas dengan baik
- (3) Penyihir mengubah Candra Kirana menjadi keong
- (4) Pertapa membantu menghilangkan kutukan
- (5) Pangeran mencari Candra Kirana

Manakah yang termasuk tokoh yang berperan membantu Candra Kirana?

- A. (1), (2), dan (3)
- B. (2), (4), dan (5)
- C. (1), (3), dan (5)
- D. (3), (4), dan (5)

11. Bagaimana sikap Candra Kirana yang dapat disimpulkan dari tindakannya selama menjadi keong emas?

- A. Mudah menyerah terhadap keadaan
- B. Bergantung sepenuhnya pada bantuan orang lain
- C. Pendendam terhadap orang yang menyakitinya
- D. Sabar dan tetap berbuat baik meskipun menderita

12. Mengapa nenek berpura-pura pergi ke ladang sebelum akhirnya mengintip ke dalam rumah?

- A. Ia ingin meninggalkan keong emas sendirian
- B. Ia merasa curiga dan ingin mengetahui kebenaran
- C. Ia ingin mengusir keong emas dari rumahnya
- D. Ia tidak percaya pada keajaiban

13. Apa kesimpulan yang paling tepat dari cerita *Keong Mas*?

- A. Kecantikan seseorang menentukan kebahagiaannya dalam hidup
- B. Kebaikan hati, kesabaran, dan ketulusan akan membawa kebahagiaan
- C. Orang yang kuat selalu menang dalam setiap masalah
- D. Kutukan selalu sulit untuk dihilangkan tanpa bantuan orang lain

14. Informasi manakah yang paling penting untuk memahami inti konflik dalam cerita?
- Keindahan keong emas yang ditemukan nenek
 - Kehidupan nenek di desa yang sederhana
 - Rasa iri Dewi Galuh yang menyebabkan kutukan
 - Pangeran yang mencari keberadaan Candra kirana
15. Menurut pendapatmu, apakah cerita *Keong Mas* sudah memiliki struktur yang lengkap?
- Tidak lengkap karena tidak ada tokoh utama yang jelas
 - Tidak lengkap karena hanya berisi masalah tanpa penyelesaian
 - Lengkap karena memiliki pengenalan tokoh, konflik, penyelesaian, dan pesan moral
 - Lengkap karena hanya menceritakan kehidupan sehari-hari tokoh
16. Bagaimana pendapat yang paling tepat tentang sikap Dewi Galuh dalam cerita *Keong Mas*?
- Sikapnya baik karena berusaha mendapatkan apa yang diinginkan
 - Sikapnya wajar karena semua orang boleh merasa iri
 - Sikapnya tidak baik karena iri hati dan melakukan tindakan yang merugikan orang lain
 - Sikapnya benar karena ingin menjadi lebih hebat dari Candra Kirana

Perhatikan teks berikut dengan seksama!

Anak Katak Hijau Yang Nakal



Dahulu kala di sebuah kolam yang luas tinggalah seekor anak katak hijau dan ibunya. Anak katak tersebut sangat nakal dan tidak pernah mengindahkan kata-kata ibunya. Jika ibunya menyuruhnya ke gunung, dia akan pergi ke laut.

Jika ibunya menyuruhnya pergi ke timur, dia akan pergi ke barat. Pokoknya apapun yang diperintahkan ibunya, dia akan melakukan yang sebaliknya. “Apa yang harus kulakukan pada anak ini” pikir ibu katak. “Kenapa dia tidak seperti anak-anak katak lain yang selalu menuruti kata orang tua mereka.”

Suatu hari si ibu berkata, “Nak, jangan pergi keluar rumah karena di luar sedang hujan deras. Nanti kau hanyut terbawa arus.” Belum selesai ibunya berbicara, anak katak tersebut sudah melompat keluar sambil tertawa gembira, “hore...banjir aku akan bermain sepuasnya!”

Setiap hari ibu katak menasehati anaknya namun kelakuan anak katak itu bahkan semakin nakal saja. Hal itu membuat ibu katak murung dan sedih sehingga dia pun jatuh sakit. Semakin hari sakitnya semakin parah.

Suatu hari ketika dia merasa tubuhnya semakin lemah, ibu katak memanggil anaknya, “Anakku, kurasa hidupku tidak akan lama lagi. Jika aku mati, jangan kuburkan aku di atas gunung, kuburkanlah aku di tepi sungai.”

Ibu katak sebenarnya ingin dikubur di atas gunung, namun karena anaknya selalu melakukan yang sebaliknya, maka dia pun berpesan yang sebaliknya. Akhirnya ibu katak pun meninggal. Anak katak itu menangis dan menangis menyesali kelakuannya, “Ibuku yang malang. Kenapa aku tidak pernah mau mendengarkan kata-katanya. Sekarang dia telah tiada, aku sudah membunuhnya.”

Anak katak tersebut lalu teringat pesan terakhir ibunya. “Aku selalu melakukan apapun yang dilarang ibuku. Sekarang untuk menebus kesalahanku, aku akan melakukan apa yang dipesan oleh ibu dengan sebaik-baiknya.”

Maka anak katak itu menguburkan ibunya di tepi sungai. Beberapa minggu kemudian hujan turun dengan lebatnya, sehingga air sungai dimana anak katak itu menguburkan ibunya meluap. Si anak katak begitu khawatir kuburan ibunya akan tersapu oleh air sungai. Akhirnya dia memutuskan untuk pergi ke sungai dan mengawasinya.

Di tengah hujan yang lebat dia menangis dan menangis. “Kwongkwong-kwong. Wahai sungai jangan bawa ibuku pergi!” Dan anak katak hijau itu akan selalu pergi ke sungai dan menagis setiap hujan datang.

Sejak itulah kenapa sampai saat ini kita selalu mendengar katak hijau menangis setiap hujan turun.

17. Apakah sikap anak katak yang tidak mau menuruti nasihat ibunya masih bisa terjadi dalam kehidupan sehari-hari?

- A. Tidak, karena semua anak selalu patuh kepada orang tua
- B. Tidak, karena nasihat orang tua selalu diabaikan di kehidupan nyata
- C. Ya, karena masih ada anak yang kadang tidak mau mendengarkan nasihat orang tua
- D. Ya, karena orang tua biasanya tidak pernah memberi nasihat kepada anak

18. Berdasarkan cerita tersebut, apakah cara ibu katak memberi pesan terakhir kepada anaknya sudah tepat?

- A. Tidak tepat, karena ibu katak seharusnya memarahi anaknya
- B. Tidak tepat, karena ibu katak tidak memberi pesan apa pun
- C. Tepat, karena ibu katak memberi pesan dengan cara yang sesuai dengan kebiasaan anaknya

D. Tepat, karena ibu katak langsung menghukum anaknya

19. Apa yang akan kamu lakukan jika sering tidak mendengarkan nasihat orang tua seperti anak katak dalam cerita?

- A. Tetap mengabaikan nasihat orang tua karena merasa benar sendiri
- B. Menyalahkan orang tua atas semua masalah yang terjadi
- C. Menghindari orang tua agar tidak dinasihati lagi
- D. Mulai mendengarkan nasihat orang tua dan berusaha memperbaiki sikap

20. Manakah akhir cerita yang tepat jika anak katak tidak menyesali perbuatannya?

- A. Anak katak berubah menjadi anak yang patuh dan hidup bahagia bersama ibunya
- B. Anak katak tetap nakal dan tidak berubah hingga akhirnya hidup menyesal setiap hujan turun
- C. Anak katak selalu menuruti nasihat ibunya dan tidak pernah melakukan kesalahan
- D. Anak katak menjadi pemimpin kolam karena sifat nakalnya

Kunci Jawaban:

- 1. B
- 2. A
- 3. C
- 4. B
- 5. C
- 6. C
- 7. C
- 8. C
- 9. B
- 10. B
- 11. D
- 12. B
- 13. B
- 14. C
- 15. C
- 16. C
- 17. C.
- 18. C
- 19. D
- 20. D



INSTRUMEN PENILAIAN LITERASI MEMBACA (*POST-TEST*)
PENGEMBANGAN *E-BOOK* INTERAKTIF
BERMUATAN GAME SUSUN CERITA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BACA SISWA
KELAS IV SD

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *checklist* pada kolom penilaian/*judges* untuk setiap butir *rating scale*.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran ataupun perbaikan instrumen.

B. Penilaian

No Soal	Penilaian		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

C. Masukan dan Saran

D. Kesimpulan Validasi Ahli

Berdasarkan hasil uji validitas isi, maka dapat disimpulkan bahwa:

- ☐ Instrumen layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Instrumen layak digunakan dengan revisi sesuai masukan
- ☐ Instrumen tidak layak digunakan

*) *pilih salah satu*



Singaraja, 04 Mei 2026
Penilai

Nama
NIP.

Lampiran 10. Surat Uji Judges

A. Judges I



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

Nomor : 6179/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 22 April 2026
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.
Dr. Caecilia Berlimingrum, S.E., S.Pd., M.Pd.
di tempat

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

Nama : Ketut Oka Triyasa
NIM : 2211031678
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Ketua Jurusan,



I 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 tertera dan ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsE.
- Surat ini dapat dibuktikan kebenarannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia

B. Judges II



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

Nomor : 6180/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 22 April 2026
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.
Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd
di tempat

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

Nama : Ketut Oka Triyasa
NIM : 2211031678
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar (PENDAS)
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Ketua Jurusan,



I Nyoman Loba 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 tersandi dan ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia

Lampiran 11. Hasil Uji Judges Ahli Materi

A. Judges I

LEMBAR UJI VALIDITAS ISI INSTRUMEN
AHLI MATERI
PENGEMBANGAN E-BOOK INTERAKTIF
BERBASIS GAME SUSUN CERITA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI
BACA SISWA KELAS IV SD

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *checklist* pada kolom penilaian/*judge* untuk setiap butir *rating scale*.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran ataupun perbaikan instrumen.

B. Penilaian

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
1	Materi dalam e-book interaktif telah mencerminkan Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia kelas IV SD	✓	
2	Isi bacaan dan aktivitas susun cerita mendukung pencapaian kompetensi yang ditetapkan	✓	
3	Materi yang disajikan relevan dengan indikator pembelajaran yang dirumuskan	✓	
4	Aktivitas dalam game susun cerita selaras dengan indikator literasi baca	✓	
5	Materi dan aktivitas yang disajikan mampu mengarahkan siswa pada pencapaian tujuan pembelajaran	✓	
6	Penyajian materi dalam e-book disusun secara runtut sehingga mudah dipahami siswa	✓	
7	Contoh dan ilustrasi dalam materi membantu memperjelas isi bacaan.	✓	

8	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa siswa kelas IV SD.	✓	
9	Penyajian cerita dan aktivitas menarik minat baca siswa sekolah dasar.	✓	
10	Materi cukup untuk melatih kemampuan memahami isi teks secara menyeluruh.	✓	
11	Aktivitas menyusun cerita membantu siswa memahami struktur teks secara logis	✓	
12	Bahasa yang digunakan komunikatif dan sesuai tingkat pemahaman siswa.	✓	
13	Kalimat dalam materi efektif dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.	✓	
14	Aktivitas evaluasi sesuai dengan indikator literasi baca yang telah ditetapkan.		
15	Soal atau aktivitas mampu mengukur kemampuan memahami dan menyusun isi bacaan.	✓	

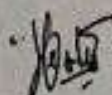
C. Kesimpulan Validasi Ahli

Berdasarkan hasil uji validitas isi, maka dapat disimpulkan bahwa:

- ☒ Instrumen layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Instrumen layak digunakan dengan revisi sesuai masukan
- ☐ Instrumen tidak layak digunakan

Singaraja, 12 Februari 2026

Validator



Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd.
NIP. 197312230210302362

B. Judges II

LEMBAR UJI VALIDITAS ISI INSTRUMEN
AHLI MATERI
PENGEMBANGAN E-BOOK INTERAKTIF
BERBASIS GAME SUSUN CERITA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI
BACA SISWA KELAS IV SD

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *checklist* pada kolom penilaian/*judges* untuk setiap butir *rating scale*.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran ataupun perbaikan instrumen.

B. Penilaian

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
1	Materi dalam e-book interaktif telah mencerminkan Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia kelas IV SD.	✓	
2	Isi bacaan dan aktivitas susun cerita mendukung pencapaian kompetensi yang ditetapkan.	✓	
3	Materi yang disajikan relevan dengan indikator pembelajaran yang dirumuskan.	✓	
4	Aktivitas dalam game susun cerita selaras dengan indikator literasi baca.	✓	
5	Materi dan aktivitas yang disajikan mampu mengarahkan siswa pada pencapaian tujuan pembelajaran.	✓	
6	Penyajian materi dalam e-book disusun secara runtut sehingga mudah dipahami siswa.	✓	
7	Contoh dan ilustrasi dalam materi membantu memperjelas isi bacaan.	✓	

8	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa siswa kelas IV SD.	✓	
9	Penyajian cerita dan aktivitas menarik minat baca siswa sekolah dasar.	✓	
10	Materi cukup untuk melatih kemampuan memahami isi teks secara menyeluruh.	✓	
11	Aktivitas menyusun cerita membantu siswa memahami struktur teks secara logis.	✓	
12	Bahasa yang digunakan komunikatif dan sesuai tingkat pemahaman siswa.	✓	
13	Kalimat dalam materi efektif dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.	✓	
14	Aktivitas evaluasi sesuai dengan indikator literasi baca yang telah ditetapkan.	✓	
15	Soal atau aktivitas mampu mengukur kemampuan memahami dan menyusun isi bacaan.	✓	

C. Kesimpulan Validasi Ahli

Berdasarkan hasil uji validitas isi, maka dapat disimpulkan bahwa:

- ☐ Instrumen layak digunakan tanpa revisi
- ☒ Instrumen layak digunakan dengan revisi sesuai masukan
- ☐ Instrumen tidak layak digunakan

Singaraja, 12 Februari 2026

Validator



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

Lampiran 12. Hasil Uji Judges Ahli Media

A. Judges I

LEMBAR UJI VALIDITAS ISI INSTRUMEN
AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN E-BOOK INTERAKTIF
BERBASIS GAME SUSUN CERITA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI
BACA SISWA KELAS IV SD

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *checklist* pada kolom penilaian/*judges* untuk setiap butir *rating scale*.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran ataupun perbaikan instrumen.

B. Penilaian

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
1	Media e-book menarik minat berdasarkan pemilihan warna, gambar, dan elemen visual	✓	
2	Layout penataan e-book secara keseluruhan bagus dan rapi	✓	
3	Gambar sesuai dengan konteks materi yang disajikan	✓	
4	Kombinasi warna yang digunakan harmonis dan tidak mengganggu keterbacaan	✓	
5	Informasi dalam e-book disajikan secara runtut dan sistematis	✓	
6	Materi dalam e-book disajikan dengan jelas dan rapi	✓	
7	Teks mudah dibaca dengan ukuran dan jenis huruf yang sesuai	✓	
8	Tata letak teks dan gambar tersusun rapi serta tidak membingungkan	✓	
9	Media mampu mempertahankan perhatian pembaca selama pembelajaran	✓	
10	Fitur interaktif (game susun cerita) membuat pembaca lebih tertarik belajar	✓	
11	Fitur game susun cerita membantu pembaca memahami konsep dan alur cerita	✓	

12	Media memberikan umpan balik yang membantu pemahaman pembaca.	✓	
13	E-book mudah digunakan oleh pembaca, termasuk saat pertama kali digunakan.	✓	
14	Petunjuk penggunaan dalam e-book jelas dan mudah diikuti.	✓	
15	E-book dapat diakses dan digunakan pada berbagai perangkat yang umum digunakan.	✓	

C. Masukan dan Saran

Media yang digunakan sudah dapat memberikan pematana yang baik bagi peserta didik

D. Kesimpulan Validasi Ahli

Berdasarkan hasil uji validitas isi, maka dapat disimpulkan bahwa:

- ☒ Instrumen layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Instrumen layak digunakan dengan revisi sesuai masukan
- ☐ Instrumen tidak layak digunakan

Singaraja, 12 Februari 2026

Validator



Dr. Caecilia Berlingrum, S.E., S.Pd., M.Pd.

NIP. 197312230210502362

B. Judges II

LEMBAR UJI VALIDITAS ISI INSTRUMEN

AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN E-BOOK INTERAKTIF BERBASIS GAME SUSUN CERITA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BACA SISWA KELAS IV SD

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *checklist* pada kolom penilaian/*judges* untuk setiap butir *rating scale*.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran ataupun perbaikan instrumen.

B. Penilaian

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
1	Media e-book menarik minat berdasarkan pemilihan warna, gambar, dan elemen visual.	✓	
2	Layout penataan e-book secara keseluruhan bagus dan rapi.	✓	
3	Gambar sesuai dengan konteks materi yang disajikan.	✓	
4	Kombinasi warna yang digunakan harmonis dan tidak mengganggu keterbacaan.	✓	
5	Informasi dalam e-book disajikan secara runtut dan sistematis.	✓	
6	Materi dalam e-book disajikan dengan jelas dan rapi.	✓	
7	Teks mudah dibaca dengan ukuran dan jenis huruf yang sesuai.	✓	
8	Tata letak teks dan gambar tersusun rapi serta tidak membingungkan.	✓	
9	Media mampu mempertahankan perhatian pembaca selama pembelajaran.	✓	
10	Fitur interaktif (game susun cerita) membuat pembaca lebih tertarik belajar.	✓	
11	Fitur game susun cerita membantu pembaca memahami konsep dan alur cerita.	✓	

12	Media memberikan umpan balik yang membantu pemahaman pembaca.	✓	
13	E-book mudah digunakan oleh pembaca, termasuk saat pertama kali digunakan.	✓	
14	Petunjuk penggunaan dalam e-book jelas dan mudah diikuti.	✓	
15	E-book dapat diakses dan digunakan pada berbagai perangkat yang umum digunakan.	✓	

C. Masukan dan Saran

Redaksi dalam keterangan skala penilaian bisa direvisikan

D. Kesimpulan Validasi Ahli

Berdasarkan hasil uji validitas isi, maka dapat disimpulkan bahwa:

- ☐ Instrumen layak digunakan tanpa revisi
- ☒ Instrumen layak digunakan dengan revisi sesuai masukan
- ☐ Instrumen tidak layak digunakan

Singaraja, 12 Februari 2026

Validator



Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd

NIP. 198912232015042002

Lampiran 13. Hasil Uji Validitas Isi ke Pakar Terhadap Media E-Book Interaktif Bermuatan Game Susun Cerita

A. Judges I

LEMBAR UJI VALIDITAS ISI INSTRUMEN
UJI LAPANGAN (RESPONS GURU & SISWA)

PENGEMBANGAN E-BOOK INTERAKTIF
BERBASIS GAME SUSUN CERITA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI
BACA SISWA KELAS IV SD

A. Pemanjok Penguatan

1. Apakah kemudahan Bapok Ihu untuk memberikan nama character pada kolom profilnya/jadger untuk setiap baris rating scale
2. Bapok Ihu dapat mengu bagian cerita yang telah disediakan, apabila memilih lirik, akan muncul petunjukan lanjutan

B. Penilaian

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
1	E-book mudah dibuka dan digunakan pada perangkat yang saya pakai	✓	
2	Tombol dan menu dalam e-book sudah dipahami dan digunakan	✓	
3	Media berjalan lancar tanpa kendala teknis saat saya menggunakannya	✓	
4	E-book membantu saya memahami isi cerita dengan lebih mudah	✓	
5	Fitur game susun cerita memudahkan saya memahami alur dan konsep cerita	✓	
6	E-book membuat saya tertarik untuk membaca dan bermain game susun cerita	✓	
7	Media mendukung saya untuk aktif menyelesaikan kegiatan di e-book	✓	
8	E-book membuat saya merasa senang dan termotivasi belajar Bahasa Indonesia	✓	
9	Teks dalam e-book mudah dibaca dan dimengerti	✓	

10	Gambar dan diagram dalam e-book membantu saya memahami materi cerita	✓	
11	Teks dan gambar dalam e-book sangat menarik dibaca oleh saya	✓	
12	Tampilan e-book menarik dan enak dilihat	✓	
13	Penggunaan e-book membuat materi lebih mudah dipahami dan menarik	✓	
14	Tata letak foto dan gambar membuat saya dan teman-teman tertarik untuk dibaca	✓	
15	Desain visual e-book membuat saya lebih tertarik dalam belajar	✓	

C. Masukan dan Saran

Seperti kutipan slide presentasi
bisa menggunakan slide

D. Kesimpulan Validasi Ahli

Berdasarkan hasil uji validasi ini, maka dapat disimpulkan bahwa:

- ☐ Instrumen layak digunakan tanpa revisi
- ☒ Instrumen layak digunakan dengan revisi sesuai masukan
- ☐ Instrumen tidak layak digunakan

Sengaja, 12 Februari 2026

Validator

Dr. Gusti Ayu Prita Sarihat Triana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198912232005062002

B. Judges II

LEMBAR UJI VALIDITAS ISI INSTRUMEN UJI LAPANGAN (RESPONS GURU & SISWA)

PENGEMBANGAN E-BOOK INTERAKTIF BERBASIS GAME SUSUN CERITA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BACA SISWA KELAS IV SD

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *checklist* pada kolom penilaian/*judges* untuk setiap butir *rating scale*.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran ataupun perbaikan instrumen.

B. Penilaian

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
1	E-book mudah dibuka dan digunakan pada perangkat yang saya pakai.	✓	
2	Tombol dan menu dalam e-book mudah dipahami dan dioperasikan	✓	
3	Media berjalan lancar tanpa kendala teknis saat saya menggunakannya.	✓	
4	E-book membantu saya memahami isi cerita dengan lebih mudah.	✓	
5	Fitur game susun cerita memudahkan saya memahami alur dan konsep cerita.	✓	
6	E-book membuat saya tertarik untuk membaca dan bermain game susun cerita.	✓	
7	Media mendorong saya untuk aktif menyelesaikan kegiatan di e-book.	✓	
8	E-book membuat saya merasa senang dan termotivasi belajar Bahasa Indonesia.	✓	
9	Teks dalam e-book mudah dibaca dan dimengerti.	✓	

10	Gambar dan ilustrasi dalam e-book membantu saya memahami materi cerita.	✓	
11	Jenis dan ukuran huruf dalam e-book nyaman dibaca oleh saya.	✓	
12	Tampilan e-book menarik dan enak dilihat.	✓	
13	Pewarnaan e-book membuat materi lebih mudah dipahami dan menarik.	✓	
14	Tata letak teks dan gambar tersusun rapi dan nyaman untuk dibaca.	✓	
15	Desain visual e-book membuat saya lebih semangat dalam belajar.	✓	

C. Masukan dan Saran

Desain yang digunakan sudah sesuai dengan pembelajaran di sekolah dasar.

D. Kesimpulan Validasi Ahli

Berdasarkan hasil uji validitas isi, maka dapat disimpulkan bahwa:

- ☐ Instrumen layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Instrumen layak digunakan dengan revisi sesuai masukan
- ☐ Instrumen tidak layak digunakan

Singaraja, 12 Februari 2026

Validator



Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd.

NIP. 197312230210502362

Lampiran 14. Hasil Uji Validitas Isi ke Pakar Terhadap Soal *Pretest*

A. Judges I

INSTRUMEN PENILAIAN LITERASI MEMBACA (*PRE-TEST*)

PENGEMBANGAN E-BOOK INTERAKTIF

BERBASIS GAME SUSUN CERITA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI

BACA SISWA KELAS IV SD

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *checklist* pada kolom penilaian/judges untuk setiap butir *rating scale*.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran ataupun perubahan instrumen.

B. Penilaian

No Soal	Penilaian		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		

No Soal	Pendataan		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
19	✓		
20	✓		

C. Masukan dan Saran

tidak relevan.

D. Kesimpulan Validasi Ahli

Berdasarkan hasil uji validasi ini, maka dapat disimpulkan bahwa:

- ☒ Instrumen layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Instrumen layak digunakan dengan revisi sesuai masukan
- ☐ Instrumen tidak layak digunakan

*jika pilih salah satu

Songaya, 04 Mei 2020

Pendata



Dr. Cecilia Berlimingron, S.E., S.Pd., M.Pd

NIP. 197312230210302362

B. Judges II

INSTRUMEN PENILAIAN LITERASI MEMBACA (*PRE-TEST*)

PENGEMBANGAN E-BOOK INTERAKTIF BERBASIS GAME SUSUN CERITA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BACA SISWA KELAS IV SD

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *checklist* pada kolom penilaian/*judges* untuk setiap butir *rating scale*.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran ataupun perbaikan instrumen.

B. Penilaian

No Soal	Penilaian		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		

No Soal	Penilaian		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
19	✓		
20	✓		

C. Masukan dan Saran

Perhatikan kata kunci, detail pada soal

D. Kesimpulan Validasi Ahli

Berdasarkan hasil uji validitas isi, maka dapat disimpulkan bahwa:

- ☐ Instrumen layak digunakan tanpa revisi
- ☒ Instrumen layak digunakan dengan revisi sesuai masukan
- ☐ Instrumen tidak layak digunakan

*) pilih salah satu

Singaraja, 04 Mei 2026

Penilai



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

Lampiran 15. Hasil Uji Validitas Isi ke Pakar Terhadap Soal *Posttest*

A. Judges I

INSTRUMEN PENILAIAN LITERASI MEMBACA (*POST-TEST*)

PENGEMBANGAN E-BOOK INTERAKTIF BERBASIS GAME SUSUN CERITA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BACA SISWA KELAS IV SD

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *checklist* pada kolom penilaian/*judges* untuk setiap butir *rating scale*.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran ataupun perbaskan instrumen.

B. Penilaian

No Soal	Penilaian		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		

No Soal	Penilaian		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
19	✓		
20	✓		

C. Masukan dan Saran

Sudah relevan -

D. Kesimpulan Validasi Ahli

Berdasarkan hasil uji validitas isi, maka dapat disimpulkan bahwa:

- ☒ Instrumen layak digunakan tanpa revisi
☐ Instrumen layak digunakan dengan revisi sesuai masukan
☐ Instrumen tidak layak digunakan

*) pilih salah satu

Singaraja, 04 Mei 2026

Penilai



Dr. Caecilia Berlingrum, S.E., S.Pd., M.Pd

NIP. 197312230210502362

B. Judges II

INSTRUMEN PENILAIAN LITERASI MEMBACA (*POST-TEST*)

PENGEMBANGAN E-BOOK INTERAKTIF BERBASIS GAME SUSUN CERITA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BACA SISWA KELAS IV SD

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *checklist* pada kolom penilaian/*judges* untuk setiap butir *rating scale*.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran ataupun perbaikan instrumen.

B. Penilaian

No Soal	Penilaian		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		

No Soal	Penilaian		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
19	✓		
20	✓		

C. Masukan dan Saran

Perhatikan tata bahasa pada soal.
Detail masukan pada soal.

D. Kesimpulan Validasi Ahli

Berdasarkan hasil uji validitas isi, maka dapat disimpulkan bahwa:

- ☐ Instrumen layak digunakan tanpa revisi
- ☒ Instrumen layak digunakan dengan revisi sesuai masukan
- ☐ Instrumen tidak layak digunakan

**) pilih salah satu*

Singaraja, 04 Mei 2026

Penilai



Dr. Gusti Ayu Putu Sukrifa Trisna, S.Pd., M.Pd
NIP. 198912232015042002

Lampiran 16. Hasil Analisis Validitas Instrumen

A. Rekapitulasi Uji Judges Ahli Materi

Tabulasi Silang 2 × 2		Ahli 1	
		Tidak Relevan	Relevan
Ahli 2	Tidak Relevan	0	0
	Relevan	0	15

$$CV = \frac{15}{0 + 0 + 0 + 15} = 1$$

Sehingga mendapatkan kategori “Validitas Sangat Tinggi”

B. Rekapitulasi Uji Judges Ahli Media

Tabulasi Silang 2 × 2		Ahli 1	
		Tidak Relevan	Relevan
Ahli 2	Tidak Relevan	0	0
	Relevan	0	15

$$CV = \frac{15}{0 + 0 + 0 + 15} = 1$$

Sehingga mendapatkan kategori “Validitas Sangat Tinggi”

C. Rekapitulasi Uji Judges Respon Literasi Siswa

Tabulasi Silang 2 × 2		Ahli 1	
		Tidak Relevan	Relevan
Ahli 2	Tidak Relevan	0	0
	Relevan	0	15

$$CV = \frac{15}{0 + 0 + 0 + 15} = 1$$

Sehingga mendapatkan kategori “Validitas Sangat Tinggi”

D. Rekapitulasi Uji Judges *Pretest*

Tabulasi Silang 2 × 2		Ahli 1	
		Tidak Relevan	Relevan
Ahli 2	Tidak Relevan	0	0
	Relevan	0	20

$$CV = \frac{20}{0 + 0 + 0 + 20} = 1$$

Sehingga mendapatkan kategori “Validitas Sangat Tinggi”

E. Rekapitulasi Uji Judges *Posttest*

Tabulasi Silang 2 × 2		Ahli 1	
		Tidak Relevan	Relevan
Ahli 2	Tidak Relevan	0	0
	Relevan	0	20

$$CV = \frac{20}{0 + 0 + 0 + 20} = 1$$

Sehingga mendapatkan kategori “Validitas Sangat Tinggi”



Lampiran 17. Surat Validasi Media Pembelajaran



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 : 6798/UN48.10.6/PK.01.03/2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran
Singaraja, 04 Mei 2026

Yth.
Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan uji validasi ahli media pembelajaran produk penelitian mahasiswa berikut:

Nama : Ketut Oka Triyasa
NEM : 2211031678
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laha 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 secara otomatis dilengkapi dengan sertifikat elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE
- Surat ini dapat dibuktikan keabsahannya dengan menggunakan qr-code yang telah tersedia



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali Kode Pos 81116

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

Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 6800/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 04 Mei 2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.
Dr. Gusti Ayu Puru Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan uji validasi ahli media pembelajaran produk penelitian mahasiswa berikut:

Nama : Ketut Oka Triyasa
NEM : 2211031678
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar / PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Sistem
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 tersandi dan ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BafE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menginputkan qr code yang telah tersedia



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali Kode Pos 81116

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

Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 7202/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 08 Mei 2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

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

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

Nama : Ketut Oka Triyasa
NIM : 2211031678
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Catatan:

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali Kode Pos 81116

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

Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 7203/UN48.10.6/PK.01.03/2026

Singaraja, 08 Mei 2026

Lampiran :

Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.

Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
di tempat

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

Nama : Ketut Oka Triyasa

NIM : 2211031678

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Catatan :

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

Lampiran 18. Hasil Uji Ahli Materi

A. Ahli Materi I

C. Pertanyaan/Pernyataan

No	Aspek	Butir Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Kurikulum	Materi dalam e-book interaktif telah mencerminkan Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia kelas IV SD.					✓
2		Isi bacaan dan aktivitas susun cerita mendukung pencapaian kompetensi yang ditetapkan.					✓
3		Materi yang disajikan relevan dengan indikator pembelajaran yang dirumuskan.					✓
4		Aktivitas dalam game susun cerita selaras dengan indikator literasi baca.					✓
5		Materi dan aktivitas yang disajikan mampu mengarahkan siswa pada pencapaian tujuan pembelajaran.					✓
6	Isi Materi	Penyajian materi dalam e-book disusun secara runtut sehingga mudah dipahami siswa.					✓
7		Contoh dan ilustrasi dalam materi membantu memperjelas isi bacaan.					✓
8		Materi sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa siswa kelas IV SD.					✓
9		Penyajian cerita dan aktivitas menarik minat baca siswa sekolah dasar.					✓
10		Materi cukup untuk melatih kemampuan memahami isi teks secara menyeluruh.					✓
11		Aktivitas menyusun cerita membantu siswa memahami struktur teks secara logis.				✓	
12		Bahasa yang digunakan komunikatif dan sesuai tingkat pemahaman siswa.					✓

13		Kalimat dalam materi efektif dan tidak menimbulkan penafsiran ganda					✓
14	Evaluasi	Aktivitas evaluasi sesuai dengan indikator literasi baca yang telah ditetapkan.					✓
15		Soal atau aktivitas mampu mengukur kemampuan memahami dan menyusun isi bacaan.					✓

D. Masukan dan Saran

Materi yang disampaikan sudah sesuai dengan indikator

E. Kesimpulan Validasi Ahli

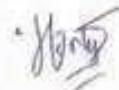
Berdasarkan hasil uji validitas isi oleh ahli materi, maka dapat disimpulkan bahwa:

- ☐ Media e-book layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Media e-book digital layak digunakan dengan revisi sesuai masukan
- ☐ Media e-book digital tidak layak digunakan

*) Pilih salah satu

Singaraja, 08 Mei 2026

Validator



Dr. Caecilia Bertiningrum, S.E., S.Pd., M.Pd.
NIP. 197312230210502362

B. Ahli Materi II

C. Pertanyaan/Pernyataan

No	Aspek	Butir Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Kurikulum	Materi dalam <i>e-book</i> interaktif telah mencerminkan Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia kelas IV SD.	✓				
2		Isi bacaan dan aktivitas susun cerita mendukung pencapaian kompetensi yang ditetapkan.		✓			
3		Materi yang disajikan relevan dengan indikator pembelajaran yang dirumuskan.	✓				
4		Aktivitas dalam game susun cerita selaras dengan indikator literasi baca.		✓			
5		Materi dan aktivitas yang disajikan mampu mengarahkan siswa pada pencapaian tujuan pembelajaran.	✓				
6	Isi Materi	Penyajian materi dalam <i>e-book</i> disusun secara runtut sehingga mudah dipahami siswa.	✓				
7		Contoh dan ilustrasi dalam materi membantu memperjelas isi bacaan.	✓				
8		Materi sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa siswa kelas IV SD.		✓			
9		Penyajian cerita dan aktivitas menarik minat baca siswa sekolah dasar.		✓			
10		Materi cukup untuk melatih kemampuan memahami isi teks secara menyeluruh.		✓			
11		Aktivitas menyusun cerita membantu siswa memahami struktur teks secara logis.		✓			
12		Bahasa yang digunakan komunikatif dan sesuai tingkat pemahaman siswa.	✓				

13		Kalimat dalam materi efektif dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.		✓				
14	Evaluasi	Aktivitas evaluasi sesuai dengan indikator literasi baca yang telah ditetapkan.	✓					
15		Soal atau aktivitas mampu mengukur kemampuan memahami dan menyusun isi bacaan.	✓	.				

D. Masukan dan Saran

Tambahkan lembar isi dan halaman pada masing-masing lembar buku.
Cek detail tata tulis dan tata bahasa sesuai catatan detail yang saya berikan.

E. Kesimpulan Validasi Ahli

Berdasarkan hasil uji validitas isi oleh ahli materi, maka dapat disimpulkan bahwa:

- ☐ Media e-book layak digunakan tanpa revisi
- ☒ Media e-book digital layak digunakan dengan revisi sesuai masukan
- ☐ Media e-book digital tidak layak digunakan

*) Pilih salah satu

Singaraja, 08 Mei 2026

Validator



Dr. Gusti Ayu Prita Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd

NIP. 198912232015042002

Lampiran 19. Hasil Uji Ahli Media

A. Ahli Media I

C. Pertanyaan/Pernyataan

No	Aspek	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Tampilan Media	Media <i>e-book</i> menarik minat berdasarkan pemilihan warna, gambar, dan elemen visual.					✓
2		Layout penataan <i>e-book</i> secara keseluruhan bagus dan rapi.					✓
3		Gambar sesuai dengan konteks materi yang disajikan.					✓
4		Kombinasi warna yang digunakan harmonis dan tidak mengganggu keterbacaan.				✓	
5	Penyajian Materi	Informasi dalam <i>e-book</i> disajikan secara runtut dan sistematis.				✓	
6		Materi dalam <i>e-book</i> disajikan dengan jelas dan rapi.					✓
7		Teks mudah dibaca dengan ukuran dan jenis huruf yang sesuai.				✓	
8		Tata letak teks dan gambar tersusun rapi serta tidak membingungkan.					✓
9	Interaktivitas	Media mampu mempertahankan perhatian pembaca selama pembelajaran.					✓
10		Fitur interaktif (game susun cerita) membuat pembaca lebih tertarik belajar.					✓

11		Fitur game susun cerita membantu pembaca memahami konsep dan alur cerita.					✓
12		Media memberikan umpan balik yang membantu pemahaman pembaca.					✓
13		E-book mudah digunakan oleh pembaca, termasuk saat pertama kali digunakan.					✓
14	Teknis Penggunaan	Petunjuk penggunaan dalam e-book jelas dan mudah diikuti.				✓	
15		E-book dapat diakses dan digunakan pada berbagai perangkat yang umum digunakan.					✓

D. Masukan dan Saran

1. Teks & label pd beberapa ply lebih dikontaskan.
2. Tambahkan halaman
3. Tambahkan petunjuk penggunaan e-book

E. Kesimpulan Validasi Ahli

Berdasarkan hasil uji validitas isi oleh ahli media, maka dapat disimpulkan bahwa

- ☐ Media e-book layak digunakan tanpa revisi
- ☒ Media e-book digital layak digunakan dengan revisi sesuai masukan
- ☐ Media e-book digital tidak layak digunakan

**) Pilih salah satu*

Singaraja, 11 Mei 2026

Validator



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

B. Ahli Media II

C. Pertanyaan/Pernyataan

No	Aspek	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Tampilan Media	Media e-book menarik minat berdasarkan pemilihan warna, gambar, dan elemen visual.					✓
2		Layout perataan e-book secara keseluruhan bagus dan rapi.					✓
3		Gambar sesuai dengan konteks materi yang disajikan.					✓
4		Kombinasi warna yang digunakan harmonis dan tidak mengganggu ketidibacaan.					✓
5	Penyajian Materi	Informasi dalam e-book disajikan secara runtut dan sistematis.					✓
6		Materi dalam e-book disajikan dengan jelas dan rapi.					✓
7		Teks mudah dibaca dengan ukuran dan jenis huruf yang sesuai.					✓
8		Tata letak teks dan gambar terdusun rapi serta tidak membingungkan.					✓
9	Interaktivitas	Media mampu mengarahkan perhatian pembaca selama pembelajaran.				✓	
10		Elemen interaktif (game, animasi, cerita) membuat pembaca lebih tertarik belajar.					✓

11		Finis game sesuai cerita membantu pembaca memahami konsep dan alur cerita.					✓
12		Media memberikan umpan balik yang membantu pemahaman pembaca.					✓
13		E-book mudah digunakan oleh pembaca, termasuk saat pertama kali digunakan.					✓
14	Teknis Penggunaan	Petunjuk penggunaan dalam e-book jelas dan mudah diikuti.					✓
15		E-book dapat diakses dan digunakan pada berbagai perangkat yang umum digunakan.					✓

D. Masukan dan Saran

1. Lengkap! Seengkap (teori, sumber) cukup, lengkap)
2. Prokerta buku kata pengantar
3. Catatan sistem angket
4. Isi Lambaian
5. Catatan agar sesuai dengan
6. Baru opst pengisian Refleksi (catat/elektronik)

E. Kesimpulan Validasi Ahli

Berdasarkan hasil uji validasi isi oleh ahli media, maka dapat disimpulkan bahwa:

- ☐ Media e-book banyak digunakan tanpa revisi.
- ☒ Media e-book digital banyak digunakan dengan revisi sesuai kebutuhan.
- ☐ Media e-book digital tidak banyak digunakan.

*j) Pilih salah satu

Singaraja, 11 Mei 2026

Peneliti



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

Lampiran 20. Rekapitulasi Hasil Validitas Materi

No	Pernyataan	Jawaban	
		Ahli 1	Ahli 2
1	Materi yang disajikan dalam media <i>e-book</i> interaktif bermuatan game susun cerita sesuai dengan Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia kelas IV SD.	5	5
2	Isi bacaan dan aktivitas susun cerita mendukung pencapaian kompetensi yang ditetapkan.	5	4
3	Materi yang disajikan relevan dengan indikator pembelajaran yang dirumuskan.	5	5
4	Aktivitas dalam game susun cerita selaras dengan indikator literasi baca.	5	4
5	Materi dan aktivitas yang disajikan mampu mengarahkan siswa pada pencapaian tujuan pembelajaran	5	5
6	Penyajian materi dalam <i>e-book</i> disusun secara runtut sehingga mudah dipahami siswa.	5	5
7	Contoh dan ilustrasi dalam materi membantu memperjelas isi bacaan.	5	5
8	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa siswa kelas IV SD.	5	4
9	Penyajian cerita dan aktivitas menarik minat baca siswa sekolah dasar.	5	4
10	Materi cukup untuk melatih kemampuan memahami isi teks secara menyeluruh.	5	4
11	Aktivitas menyusun cerita membantu siswa memahami struktur teks secara logis.	4	4
12	Bahasa yang digunakan komunikatif dan sesuai tingkat pemahaman siswa.	5	5
13	Kalimat dalam materi efektif dan tidak menimbulkan penafsiran ganda	5	4
14	Aktivitas evaluasi sesuai dengan indikator literasi baca yang telah ditetapkan.	5	5
15	Soal atau aktivitas mampu mengukur kemampuan memahami dan menyusun isi bacaan	5	5
Skor Total		74	68
Skor Rata-Rata		4,93	4,53
Rata-Rata		4,733	
Persentase		94,67%	
Kategori		Sangat Valid	

Lampiran 21. Rekapitulasi Hasil Validitas Media

No	Pernyataan	Jawaban	
		Ahli 1	Ahli 2
1	Media menarik minat siswa melalui penggunaan warna, gambar, dan elemen visual yang tepat.	5	5
2	Layout media secara keseluruhan bagus dan rapi.	5	5
3	Gambar sesuai dengan konteks materi yang disajikan.	5	5
4	Kombinasi warna yang digunakan harmonis dan tidak mengganggu keterbacaan	5	4
5	Informasi disajikan secara runtut, sistematis, dan mudah dipahami.	5	4
6	Materi dalam media disajikan dengan jelas dan rapi.	5	5
7	Teks mudah dibaca dengan ukuran dan jenis huruf yang sesuai,	5	4
8	Tata letak teks dan gambar tersusun rapi serta tidak membingungkan.	5	5
9	Media mampu mempertahankan perhatian siswa selama pembelajaran.	4	5
10	Fitur interaktif membuat pembaca tertarik belajar.	5	5
11	Fitur game susun cerita membantu pembaca memahami konsep dan alur cerita	5	5
12	Media memberikan umpan balik yang membantu pemahaman pembaca	5	5
13	Media mudah digunakan oleh siswa maupun guru, termasuk saat pertama kali digunakan.	5	5
14	Petunjuk penggunaan jelas, mudah diikuti, dan sesuai alur pembelajaran.	5	4
15	Media dapat digunakan pada berbagai perangkat.	5	5
Skor Total		74	71
Skor Rata-Rata		4,93	4,73
Rata-Rata		4,833	
Persentase		96,67%	
Kategori		Sangat Valid	

Lampiran 22. Rekapitulasi Hasil Angket Respon Guru

Butir Soal	Responden		
	1	2	3
1	5	5	4
2	5	5	5
3	4	5	5
4	4	4	5
5	4	5	5
6	4	5	5
7	4	5	4
8	5	5	5
9	5	5	5
10	5	5	4
11	5	5	4
12	5	5	5
13	5	5	5
14	4	5	5
15	4	5	4
Mean	4,533	4,933	4,667
Mean Total	4,711		
Persen	94,22 %		
Kategori	Sangat Praktis		

5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4
4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5
5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5
5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5
5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4
5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4
4,8	4,8	5	4,8	4,6	4,6	4,8	4,8	4,4	4,6	4,6
4,71										
94,2%										
Sangat Praktis										

5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4
4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5
5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5
5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5
5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4
5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4
4,8	4,8	5	4,8	4,6	4,6	4,8	4,8	4,4	4,6	4,6
4,71										
94,2%										
Sangat Praktis										

Lampiran 24. Rekapitulasi Hasil *Pretest* Siswa

Butir Soal	Responden																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0
3	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0
4	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
5	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1
6	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1
7	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
8	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1
9	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0
10	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0
11	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0
12	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0
13	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1
14	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0
15	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1
16	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0
17	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1
18	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0
19	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
20	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1
Nilai	75	80	75	85	90	70	65	50	60	75	70	80	90	70	65	65	75	80	60	50
Rata-rata	71,75																			
Ket.	Tidak Tuntas																			

Lampiran 26. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.117	20	.200 [*]	.973	20	.823
Posttest	.144	20	.200 [*]	.910	20	.063

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

a. Lilliefors Significance Correction



Lampiran 27. Rekapitulasi Hasil Uji Hipotesis

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper			
Pair 1	Posttest - Pretest	18.75000	5.34962	1.19621	16.24630 21.25370	15.674	19	<,.001



Lampiran 28. Rekapitulasi Penilaian Keefektifan

Responden	Skor		N-gain	Tingkat Keefektifan	Ketuntasan
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>			
1	75	90	0,60	Sedang	Tuntas
2	80	100	1,00	Tinggi	Tuntas
3	75	90	0,60	Sedang	Tuntas
4	85	100	1,00	Tinggi	Tuntas
5	90	100	1,00	Tinggi	Tuntas
6	70	85	0,50	Sedang	Tuntas
7	65	90	0,71	Tinggi	Tuntas
8	50	80	0,60	Sedang	Tuntas
9	60	80	0,50	Sedang	Tuntas
10	75	95	0,80	Tinggi	Tuntas
11	70	90	0,67	Sedang	Tuntas
12	80	95	0,75	Tinggi	Tuntas
13	90	100	1,00	Tinggi	Tuntas
14	70	85	0,50	Sedang	Tuntas
15	65	90	0,71	Tinggi	Tuntas
16	65	85	0,57	Sedang	Tuntas
17	75	95	0,80	Tinggi	Tuntas
18	80	95	0,75	Tinggi	Tuntas
19	60	85	0,63	Sedang	Tuntas
20	55	80	0,56	Sedang	Tuntas
Rata-rata	71,75	90,5	0,71236		
Keterangan	Tidak Tuntas	Tuntas	Tinggi		

Lampiran 29. Data Uji Validitas Butir Soal *Pretest*

No.	Nama Siswa	Butir Soal																				Skor	Skor ²
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
8	I Ketut Sastra Widana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	18	324
3	Gede Duta Prastawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	17	289
16	Kadek Marsia Dwi Yanti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	17	289
1	Gd Satya Nanda Darma Saputra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	17	289
17	Kadek Ratih Diastiti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	17	289
18	Komang Adi Prayoga	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	16	256
21	Luh Putu Frinia Sukayoni	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	16	256
11	I Nyoman Arta Saputra	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	16	256
9	I Komang Ari Gusena	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	15	225
27	Ni Ni Tika Putri Pertini	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	14	196
32	Putu Maretha Sandyani	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	14	196
2	Gede Aditya Karang	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	13	169
4	Gede Neta Nugraha	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	13	169
7	I Kadek Mas Wirya Sutha	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	13	169
15	Kadek Marchya Arisma Denisa	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	13	169
20	Luh Desiana Atika Dewi	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	13	169
22	Luh Trisna Dewi	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	13	169
29	Nyoman Prama Juna	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	12	144
10	I Komang Gede Arta Widana	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	10	100
26	Ni Luh Atu Ernawati	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	9	81
25	Made Narendra Jumanra	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	9	81
33	Sasa Rania Putri	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	9	81
6	I Gede Febriyanta Putra Pratama	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	8	64
14	Kadek Kurniawan	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	8	64
19	Komang Resa Valentini	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	8	64
5	Gede Wahyudi Prayama	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	7	49
13	Kadek Dwi Nopiyanti	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	49
28	Ni Putu Calista Nareswari	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	6	36
23	Made Agustin	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	6	36
24	Made Marta Darma Putra	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	6	36
30	Putu Ari Pangandhika	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	6	36
12	Kadek Ari Ananta	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	5	25
31	Putu Bima Purnawan	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	5	25

[illegible]

Lampiran 30. Data Uji Reabilitas dan Daya Pembeda Butir Soal *Pretest*

No.	Nama Siswa	Butir Soal																				Total	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	I Ketut Sastra Widana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	18	Kelompok Atas
2	Gede Duta Prastawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	17	
3	Kadek Marsia Dwi Yanti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	17	
4	Gd Satya Nanda Darma Saputra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	17	
5	Kadek Ratih Diastiti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	17	
6	Komang Adi Prayoga	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	16	
7	Luh Putu Frinia Sukayoni	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	16	
8	I Nyoman Arta Saputra	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	16	
9	I Komang Ari Gusena	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	15	
10	Ni Ni Tika Putri Pertini	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	14	
11	Putu Maretha Sandyani	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	14	
12	Gede Aditya Karang	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	13	
13	Gede Neta Nugraha	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	13	
14	I Kadek Mas Wirya Sutha	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	13	
15	Kadek Marchya Arisma Denisa	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	13	
16	Luh Desiana Atika Dewi	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	13	
17	Luh Trisna Dewi	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	13	
18	Nyoman Prama Juna	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	12	
19	I Komang Gede Arta Widana	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	10	Kelompok Bawah
20	Ni Luh Atu Emawati	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	9	
21	Made Narendra Jumanra	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	9	
22	Sasa Rania Putri	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	9	
23	I Gede Febriyanta Putra Pratama	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	8	
24	Kadek Kurniawan	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	8	
25	Komang Resa Valentini	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	8	
26	Gede Wahyudi Prayama	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	7	
27	Kadek Dwi Nopiyanti	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	
28	Ni Putu Calista Nareswari	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	6	
29	Made Agustin	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	6	
30	Made Marta Darma Putra	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	6	
31	Putu Ari Pangandhika	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	6	
32	Kadek Ari Ananta	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	5	
33	Putu Bima Purnawan	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	5	

DAYA PEMBEDA																				
Rata-rata kelompok Atas	1	0.82353	1	0.82353	1	0.82353	0.94118	0.94118	0.94118	0.94118	0.47059	0.76471	0.41176	0.88235	0.47059	0.82353	0.58824	0.70588	0.35294	0.29412
Rata-rata kelompok Bawah	0.5625	0.25	0.75	0.5	0.625	0.4375	0.6875	0.625	0.6875	0.6875	0.125	0.3125	0	0.5	0.0625	0.375	0.0625	0.25	0	0.0625
Daya Pembeda	0.4375	0.57353	0.25	0.32353	0.375	0.38603	0.25368	0.31618	0.25368	0.25368	0.34559	0.45221	0.41176	0.38235	0.40809	0.44853	0.52574	0.45588	0.35294	0.23162
Keterangan	Sangat Baik	Sangat Baik	Cukup	Baik	Baik	Baik	Cukup	Baik	Cukup	Cukup	Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Baik	Cukup

TINGKAT KESUKARAN																					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Jumlah Benar (nB)	26	18	29	22	27	21	27	26	27	27	10	18	7	23	9	20	11	16	6	6	
Jumlah Siswa (n)	33																				
Indeks Kesukaran	0.78788	0.54545	0.87879	0.66667	0.81818	0.63636	0.81818	0.78788	0.81818	0.81818	0.30303	0.54545	0.21212	0.69697	0.27273	0.60606	0.33333	0.48485	0.18182	0.18182	
Kategori soal	Mudah	Sedang	Mudah	Sedang	Mudah	Sedang	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Sedang	Sedang	Sukar	Sedang	Sukar	Sedang	Sedang	Sedang	Sukar	Sukar	
Sukar											4										
Sedang											9										
Mudah											7										

No.	Nama Siswa	Butir Soal																				Skor	Skor^2
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	Gd Satya Nanda Darma Saputra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	17	289
2	Gede Aditya Karang	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	14	196
3	Gede Duta Prastawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	18	324
4	Gede Neta Nugraha	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	14	196
5	Gede Wahyudi Prayama	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	9	81
6	IGede Febriyanta Putra Pratama	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	8	64
7	IGadek Mas Wiryu Sutha	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	13	169
8	IKetut Sastra Widana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	18	324
9	IKomang Ari Gusena	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	15	225
10	IKomang Gede Arta Widana	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	12	144
11	INyoman Ari Saputra	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	15	225
12	Kadek Ari Ananta	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	5	25
13	Kadek Dwi Nopiyanti	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	49
14	Kadek Kurniawan	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	8	64
15	Kadek Marchya Arisma Denisa	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	13	169
16	Kadek Marsia Dwi Yanti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	18	324
17	Kadek Ratih Diastiti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	17	289
18	Komang Adi Prayoga	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	16	256
19	Komang Resa Valentini	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	8	64
20	Luh Desiana Atika Dewi	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	13	169
21	Luh Putu Frinia Sukayoni	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	17	289
22	Luh Trisna Dewi	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	13	169
23	Made Agustin	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	6	36
24	Made Marta Darma Putra	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	6	36
25	Made Narendra Jumanra	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	10	100
26	Ni Luh Atu Ernawati	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	13	169
27	Ni Ni Tika Putri Pertini	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	14	196
28	Ni Putu Calista Nareswari	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	7	49
29	Nyoman Prama Juna	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	12	144
30	Putu Ari Pangandhika	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	6	36
31	Putu Bima Pumawan	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	5	25
32	Putu Maretha Sandyani	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	14	196
33	Sasa Rania Putri	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	10	100

Uji Validitas																						
Jumlah	26	21	29	22	29	21	27	27	27	27	10	18	7	23	9	27	11	18	8	4	391	5191
p	0.788	0.636	0.879	0.667	0.879	0.636	0.818	0.818	0.818	0.818	0.303	0.545	0.212	0.697	0.273	0.818	0.333	0.545	0.242	0.121		
q	0.212	0.364	0.121	0.333	0.121	0.364	0.182	0.182	0.182	0.182	0.697	0.455	0.788	0.303	0.727	0.182	0.667	0.455	0.758	0.879		
Mp	13.077	13.524	12.517	13.318	12.517	13.143	12.630	12.556	12.741	12.630	14.400	13.611	16.429	13.565	15.444	12.926	13.909	14.056	16.500	16.250		
Mt	11.848																					
SDt	4.113																					
rpbi	0.576	0.539	0.438	0.505	0.438	0.416	0.403	0.365	0.460	0.403	0.409	0.469	0.578	0.633	0.535	0.556	0.354	0.588	0.640	0.397		
rtabel	0.344	0.344	0.344	0.344	0.344	0.344	0.344	0.344	0.344	0.344	0.344	0.344	0.344	0.344	0.344	0.344	0.344	0.344	0.344	0.344		
Keterangan	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid		



Lampiran 32. Data Uji Reabilitas dan Daya Pembeda Butir Soal *Posttest*

REABILITAS BUTIR SOAL																				
p	0.788	0.636	0.879	0.667	0.879	0.636	0.818	0.818	0.818	0.818	0.303	0.545	0.212	0.697	0.273	0.818	0.333	0.545	0.242	0.121
q	0.212	0.364	0.121	0.333	0.121	0.364	0.182	0.182	0.182	0.182	0.697	0.455	0.788	0.303	0.727	0.182	0.667	0.455	0.758	0.879
pq	0.167	0.231	0.107	0.222	0.107	0.231	0.149	0.149	0.149	0.149	0.211	0.248	0.167	0.211	0.198	0.149	0.222	0.248	0.184	0.107
$\sum pq$	3.605																			
S^2	17.445																			
k	20																			
k-1	19																			
r11	0.835																			
Kategori	Tinggi																			

DAYA PEMBEDA																				
Rata-rata kelompok Atas	1	0.82353	1	0.88235	1	0.82353	0.94118	0.94118	0.94118	0.94118	0.47059	0.70588	0.41176	0.88235	0.41176	1	0.58824	0.76471	0.47059	0.23529
Rata-rata kelompok Bawah	0.5625	0.4375	0.75	0.4375	0.75	0.4375	0.6875	0.6875	0.6875	0.6875	0.125	0.375	0	0.5	0.125	0.625	0.0625	0.3125	0	0
Daya Pembeda	0.4375	0.38603	0.25	0.44485	0.25	0.38603	0.25368	0.25368	0.25368	0.25368	0.34559	0.33088	0.41176	0.38235	0.28676	0.375	0.52574	0.45221	0.47059	0.23529
Keterangan	Sangat Baik	Baik	Cukup	Sangat Baik	Cukup	Baik	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup	Baik	Baik	Sangat Baik	Baik	Cukup	Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Cukup

TINGKAT KESUKARAN																					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Jumlah Benar (nB)	26	21	29	22	29	21	27	27	27	27	10	18	7	23	9	27	11	18	8	4	
Jumlah Siswa (n)	33																				
Indeks Kesukaran	0.78788	0.63636	0.87879	0.66667	0.87879	0.63636	0.81818	0.81818	0.81818	0.81818	0.30303	0.54545	0.21212	0.69697	0.27273	0.81818	0.33333	0.54545	0.24242	0.12121	
Kategori soal	Mudah	Sedang	Mudah	Sedang	Mudah	Sedang	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Sedang	Sedang	Sukar	Sedang	Sukar	Mudah	Sedang	Sedang	Sukar	Sukar	
Sukar											4										
Sedang											8										
Mudah											8										

Lampiran 33. Modul Ajar Penelitian

MODUL AJAR BAHASA INDONESIA

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

- a. Penyusun Modul :
- Nama : Ketut Oka Triyasa
- NIM : 2211031678
- Tahun Penyusunan : 2026
- b. Sekolah : SD Negeri 1 Sambirenteng
- c. Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
- d. Fase/Kelas : B/IV
- e. Materi/Elemen : Teks Naratif
- f. Alokasi Waktu : 4 × 35 menit

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami isi teks narasi sederhana melalui kegiatan membaca dan menyimak, menemukan informasi penting dalam bacaan, menyusun urutan peristiwa cerita secara runtut, serta menyampaikan kembali isi cerita menggunakan bahasa sendiri secara lisan maupun tulisan dengan bantuan media pembelajaran interaktif.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia
- Bergotong royong
- Berkebhinekaan global
- Mandiri
- Bernalar Kritis
- Kreatif

D. SARANA DAN PRASARANA

Sarana : Chromebook, proyektor, papan tulis, spidol

Prasarana : Media <https://heyzine.com/flip-book/8bda487462.html>

E. MODEL PEMBELAJARAN

Pembelajaran tatap muka dengan menerapkan model **Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT)** untuk meningkatkan penguasaan konsep

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan	Tujuan Pembelajaran
1	1. Siswa mampu memahami isi teks cerita yang dibaca melalui <i>e-book</i> interaktif. 2. Siswa mampu menemukan tokoh, latar, dan urutan peristiwa dalam cerita. 3. Siswa mampu menggunakan <i>e-book</i> interaktif bermuatan game susun cerita dengan baik.
2	1. Siswa mampu menyusun urutan cerita dengan tepat melalui game susun cerita. 2. Siswa mampu menceritakan kembali isi bacaan menggunakan bahasa sendiri. 3. Siswa mampu bekerja sama secara aktif dalam kegiatan pembelajaran kelompok.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Melalui *e-book* interaktif bermuatan game susun cerita, siswa dapat memahami isi bacaan, mengenali urutan cerita, serta meningkatkan kemampuan literasi membaca dengan cara yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan.

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1

Sintaks TGT	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
Penyajian Kelas	Guru membuka pembelajaran, menyampaikan tujuan pembelajaran, serta memperkenalkan <i>e-book</i> interaktif bermuatan game susun cerita. Guru menjelaskan isi cerita, tokoh, latar, dan alur cerita pada bacaan.	Siswa menyimak penjelasan guru dan membaca cerita pada <i>e-book</i> interaktif.	15 Menit
Pembentukan Tim	Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok heterogen dan menjelaskan aturan diskusi kelompok.	Siswa bergabung dengan kelompok masing-masing dan mempersiapkan diri untuk berdiskusi.	10 Menit
Belajar Tim	Guru membimbing siswa memahami isi cerita dan menemukan unsur-unsur cerita.	Siswa berdiskusi untuk menentukan tokoh, latar, dan urutan cerita pada bacaan.	20 Menit

Sintaks TGT	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
----------------	---------------	----------------	---------------

<i>Games / Tournament</i>	Guru membagikan link game susun cerita melalui WayGround dan menjelaskan aturan permainan.	Siswa memainkan game susun cerita secara kelompok sesuai urutan cerita yang benar.	20 Menit
Penghargaan Kelompok	Guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang aktif dan memperoleh skor terbaik.	Siswa menerima penghargaan dan menyimpulkan pembelajaran bersama guru.	5 Menit

Pertemuan 2

Sintaks TGT	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
Penyajian Kelas	Guru membuka pembelajaran dan mengulas kembali materi sebelumnya terkait isi dan urutan cerita.	Siswa menyimak penjelasan guru dan mengingat kembali isi cerita yang telah dipelajari.	10 Menit
Pembentukan Tim	Guru mengarahkan siswa kembali ke kelompok masing-masing dan menjelaskan aktivitas pembelajaran lanjutan.	Siswa berkumpul bersama kelompok dan mempersiapkan kegiatan pembelajaran.	5 Menit

Sintaks TGT	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
-------------	---------------	----------------	---------------

Belajar Tim	Guru membimbing siswa untuk menyusun kembali urutan cerita dan memahami isi bacaan secara menyeluruh.	Siswa berdiskusi dan bekerja sama menyusun urutan cerita dengan benar.	20 Menit
<i>Games / Tournament</i>	Guru memberikan permainan lanjutan melalui WayGround berupa susun cerita dan kuis pemahaman bacaan.	Siswa memainkan game secara kelompok dan menjawab kuis berdasarkan isi bacaan.	25 Menit
Penghargaan Kelompok	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik serta melakukan refleksi pembelajaran.	Siswa menerima penghargaan dan menyampaikan hasil pembelajaran dengan bahasa sendiri.	10 Menit

D. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Buku Guru dan Siswa Kelas IV SD Jakarta: Kemendikbud.

E. ASESMEN

1. Asesmen Diagnostik

Asesmen diagnostik dilakukan sebelum pembelajaran untuk mengetahui kesiapan awal peserta didik.

a. Non-Kognitif

Mengukur kondisi emosi, motivasi, lingkungan belajar, serta karakter siswa

- Bagaimana perasaan Anda hari ini?
- Apa yang membuat Anda bersemangat belajar?
- Apakah ada hal yang mengganggu konsentrasi Anda?
- Kapan Anda paling nyaman belajar di rumah?
- Apa yang Anda lakukan agar bisa fokus sebelum belajar?

b. Kognitif

Mengukur pemahaman awal terkait materi literasi cerita

2. Asesmen Formatif

Asesmen formatif dilakukan selama pembelajaran melalui:

- Observasi perilaku dan keaktifan
- Tanya jawab
- Penilaian pengerjaan WayGround

3. Asesmen Sumatif

Dilakukan di akhir pembelajaran berupa tes tulis (*posttest*)

F. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

1. Pengayaan : Kegiatan pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik dengan capaian tinggi agar mereka dapat mengembangkan potensinya secara optimal.
2. Remedial : Kegiatan pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang.

KOMPONEN LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA SISWA



B. SOAL PENILAIAN LITERASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

Jalan Udayana No. 11 Singaraja – Bali

Telepon/Faks.: (0362) 22570/25735

Nama :

No :

Kelas :

Petunjuk:

- Soal terdiri dari pilihan ganda sebanyak 20 soal
- Gunakan pena/bolpoin untuk menyilang pilihan A, B, C atau D pada lembar jawaban pilihan ganda yang dianggap benar.
Contoh: A B ~~C~~ D
- Apabila terdapat jawaban yang salah dan ingin mengganti jawaban lakukan hal ini:
Pilihan awal: A B C D
Pilihan Baru: A B ~~C~~ D

Pertanyaan

X X

Perhatikan teks berikut dengan seksama!

Buaya dan Burung Penyanyi

Buaya dan Burung Penyanyi adalah sahabat yang selalu bersama. Suatu hari mereka sedang bercakap-cakap di tepi sungai. “Tempat ini nyaman sekali untuk mengobrol,” kata Burung Penyanyi sambil bertengger di hidung Buaya. “Iya, aku senang kamu di sini,” jawab Buaya.

Namun tidak lama kemudian, Buaya merasa mengantuk. Ia berkata, “Aku ingin tidur sebentar...” lalu menguap dan membuka mulutnya lebar-lebar. Tanpa sengaja, Burung Penyanyi terpeleset dan jatuh ke dalam mulut Buaya.

Buaya tidak menyadari hal itu. Ia bingung dan berkata, “Ke mana Burung Penyanyi? Tadi dia masih di hidungku.” Ia mencari ke sana kemari, bahkan sampai ke semak-semak di tepi sungai, tetapi tidak menemukannya.

Saat Buaya diam, tiba-tiba terdengar suara senandung dari dalam tubuhnya. “Wah, aku bisa bernyanyi!” kata Buaya dengan senang. Ia mengira suara itu miliknya sendiri. “Ternyata aku punya suara yang indah!”

Sementara itu, Burung Penyanyi yang akhirnya berhasil keluar dari mulut Buaya marah. “Kau ini ceroboh sekali! Aku jatuh ke dalam mulutmu!” katanya kesal. Buaya terkejut, “Jadi suara itu bukan milikku?” “Bukan! Suaramu tidak seperti itu, suaramu sumbang!” jawab Burung Penyanyi.

Mendengar itu, Buaya menjadi sedih. “Jadi aku tidak bisa bernyanyi...” katanya pelan. Ia merasa kecewa dan hampir menangis.

Melihat sahabatnya sedih, Burung Penyanyi merasa iba. Ia lalu berkata, “Jangan sedih. Kita bisa tetap bersenang-senang bersama. Bagaimana kalau kita bernyanyi bersama?”

“Bagaimana caranya?” tanya Buaya. “Kamu membuat gelembung air di sungai, aku akan bernyanyi,” jawab Burung Penyanyi.

Buaya setuju. Ia memasukkan moncongnya ke air dan membuat gelembung-gelembung, sementara Burung Penyanyi bernyanyi dengan merdu. “Wah, ini indah sekali!” kata Buaya gembira.

Sejak saat itu, mereka selalu melakukan hal itu bersama. Buaya juga belajar untuk selalu memberi tahu sebelum membuka mulut. “Kali ini aku tidak akan ceroboh lagi,” kata Buaya. Dan mereka pun hidup rukun sebagai sahabat yang saling menghargai.

1. Kata “bersahabat” dalam teks berarti ...

- A. memiliki hubungan pertemanan yang dekat
- B. saling bermusuhan
- C. hidup di tempat yang sama
- D. saling membantu hanya sesekali

2. Kata “mengernyitkan” pada kalimat “Buaya mengernyitkan dahi” bermakna ...

- A. membuka mulut lebar-lebar
- B. menggerakkan dahi karena heran atau bingung
- C. menutup mata karena mengantuk
- D. tertawa dengan keras

3. Mengapa Buaya merasa sedih setelah mengetahui kebenaran suara nyanyian?

- A. Burung Penyanyi tidak mau berteman lagi
- B. Ia tidak bisa bernyanyi seperti yang ia kira

- C. Ia kehilangan tempat tinggal
D. Ia dimarahi oleh Burung Penyanyi
4. Apa yang dilakukan Burung Penyanyi setelah keluar dari mulut Buaya?
A. langsung pergi meninggalkan Buaya
B. marah dan tidak mau berteman lagi
C. menegur Buaya dan mengajaknya mencari solusi
D. bersembunyi di dalam sungai
5. Ide pokok paragraf berikut adalah ...
Namun tidak lama kemudian, Buaya merasa mengantuk. Ia berkata, “Aku ingin tidur sebentar...” lalu menguap dan membuka mulutnya lebar-lebar. Tanpa sengaja, Burung Penyanyi terpeleset dan jatuh ke dalam mulut Buaya.
A. Buaya sedang mencari tempat tidur di sungai
B. Burung Penyanyi membantu Buaya saat mengantuk
C. Burung Penyanyi terjatuh ke dalam mulut Buaya saat Buaya menguap
D. Buaya dan Burung Penyanyi sedang bernyanyi bersama
6. Kalimat utama paragraf terakhir pada teks di atas adalah ...
A. Buaya dan Burung Penyanyi selalu bernyanyi bersama
B. Buaya menjadi sangat marah kepada Burung Penyanyi
C. Sejak itu Buaya dan Burung Penyanyi hidup rukun dan bekerja sama
D. Burung Penyanyi tidak pernah kembali lagi

Perhatikan teks berikut dengan seksama!

Kelelawar yang Pengecut



Di sebuah padang rumput di Afrika, seekor Singa sedang makan ketika tiba-tiba seekor burung elang menyambar makanannya. “Kurang ajar!” teriak Singa dengan marah. “Aku tidak akan membiarkan ini terjadi lagi!” Singa pun mengumpulkan semua binatang dan berkata, “Mulai sekarang, semua burung adalah musuh kita!”

Semua binatang setuju dan perang pun dimulai antara kelompok singa dan kelompok burung. Pada malam hari, Singa memberi perintah, “Sekarang saatnya menyerang!” Burung-burung yang sedang beristirahat menjadi panik. “Cepat lari! Mereka datang!” teriak salah satu burung. Banyak burung pun kocar-kacir. Namun burung hantu masih bisa membantu melihat dalam gelap sehingga sebagian burung berhasil menyelamatkan diri.

Di tengah kekacauan itu, kelelawar merasa takut. Ia berkata dalam hati, “Aku tidak boleh ikut kalah.” Lalu ia mendekati Singa. “Saya sebenarnya termasuk tikus, izinkan saya bergabung dengan kalian,” kata kelelawar. Singa menjawab, “Baik, kau boleh ikut kami.”

Namun ketika kelompok burung mulai menyerang balik, kelelawar berubah pikiran. Ia segera mendatangi Elang. “Lihat sayapku, aku ini burung seperti kalian!” katanya. Elang pun menerima tanpa curiga. Saat pertempuran terus berlangsung, kelelawar kembali berpindah pihak. “Siapa yang menang sekarang? Aku ikut kalian saja,” katanya tanpa rasa malu.

Sikapnya ini akhirnya disadari oleh kedua kelompok. “Dia tidak punya pendirian!” kata Singa. “Dia hanya ikut yang menang!” tambah Elang. Akhirnya, kedua kelompok menyadari bahwa permusuhan mereka tidak perlu dilanjutkan. “Kita tidak perlu bermusuhan lagi,” kata Singa. “Benar, lebih baik kita berdamai,” jawab Elang.

Mereka pun berdamai dan sepakat mengusir kelelawar. Kelelawar berkata dengan sedih, “Aku salah... karena terlalu takut dan tidak punya pendirian.”

Sejak saat itu, kelelawar merasa malu dan bersembunyi di tempat gelap, hanya keluar pada malam hari.

7. Apa penyebab kelelawar berpindah-pindah pihak antara kelompok singa dan kelompok burung?
 - A. Karena ia ingin menjadi pemimpin perang
 - B. Karena ia takut kalah dan hanya ingin ikut yang menang
 - C. Karena ia diperintah oleh Singa dan Elang
 - D. Karena ia ingin membantu kedua kelompok berdamai

8. Bagaimana perubahan sikap kelelawar setelah diketahui oleh kedua kelompok?
 - A. Ia tetap bangga karena bisa berpindah pihak
 - B. Ia diminta menjadi pemimpin perang

- C. Ia diusir karena dianggap tidak setia dan tidak punya pendirian
- D. Ia menjadi pahlawan karena berhasil mendamaikan kedua kelompok

9. Urutan peristiwa yang tepat dalam cerita tersebut adalah...

- A. Kelelawar berpihak ke burung → perang dimulai → Singa marah
- B. Singa marah → perang terjadi → kelelawar berpindah-pindah pihak
- C. Perang selesai → Singa marah → kelelawar bergabung
- D. Kelelawar diusir → perang terjadi → Singa menyambar makan

Perhatikan teks dengan seksama!

Batu Menangis



Di sebuah desa di tepi bukit, hiduplah seorang ibu tua bersama anak perempuannya. Anak itu sangat cantik, tetapi ia memiliki sifat yang buruk: sombong dan tidak pernah menghormati ibunya. Setiap hari ia selalu meminta dilayani, tetapi jarang mau membantu ibunya.

Suatu hari, mereka pergi ke pasar. Di sepanjang jalan, orang-orang memuji kecantikan gadis itu. “Betapa cantiknya anak itu,” kata orang-orang. Mendengar pujian itu, ia malah merasa semakin sombong. Ketika ibunya berjalan di belakangnya, ia pura-pura tidak mengenal.

“Ibu, jangan berjalan di dekatku. Aku malu,” katanya dengan kasar. Sang ibu hanya bisa menahan sedih.

“Anakku, jangan berkata begitu... aku ibumu,” kata sang ibu dengan suara lembut. Namun gadis itu justru semakin tidak peduli.

Karena kesedihan yang mendalam, sang ibu berdoa dengan hati yang hancur. Tak lama kemudian, langit menjadi gelap dan petir menyambar. Tubuh gadis itu perlahan berubah menjadi batu.

"Ibu... ampun... aku menyesal..." katanya sambil menangis. Namun semuanya sudah terlambat. Ia pun berubah menjadi batu yang terus tampak seperti sedang menangis.

Sejak saat itu, orang-orang menyebutnya Batu Menangis, sebagai pelajaran agar anak selalu berbakti kepada orang tua.

10. Perhatikan pernyataan berikut!

- (1) Anak gadis bersikap sombong kepada ibunya
- (2) Ibu selalu menyayangi anaknya meskipun disakiti
- (3) Anak gadis berubah menjadi batu karena kutukan
- (4) Orang-orang memuji kecantikan anak gadis
- (5) Ibu mengabaikan anaknya di perjalanan

Manakah yang termasuk penyebab utama peristiwa dalam cerita *Batu Menangis*?

- A. (1), (2), dan (4)
- B. (1), (2), dan (5)
- C. (1), (3), dan (4)
- D. (3), (4), dan (5)

11. Bagaimana sikap anak gadis dalam cerita *Batu Menangis* yang dapat disimpulkan?

- A. Rendah hati dan peduli kepada ibunya
- B. Sombong dan tidak menghormati ibunya
- C. Penyayang dan selalu membantu ibunya
- D. Sabar dan pengertian terhadap ibunya

12. Mengapa sang ibu berdoa hingga akhirnya terjadi peristiwa ajaib?

- A. Karena ia ingin menghukum anaknya
- B. Karena ia sangat marah kepada anaknya
- C. Karena ia merasa sedih dan sakit hati atas perlakuan anaknya
- D. Karena ia ingin menjadi kaya

13. Apa kesimpulan yang paling tepat dari cerita *Batu Menangis*?

- A. Kecantikan membuat seseorang disukai banyak orang
- B. Kesombongan dapat membawa akibat buruk bagi diri sendiri
- C. Orang tua harus selalu menuruti keinginan anak
- D. Kutukan selalu terjadi tanpa sebab

14. Informasi manakah yang paling penting untuk memahami inti konflik cerita?

- A. Perjalanan ibu dan anak ke pasar
- B. Kecantikan anak gadis yang dipuji orang

- C. Sikap sombong anak kepada ibunya
- D. Tempat terjadinya perubahan menjadi batu

15. Menurut pendapatmu, apakah cerita *Batu Menangis* sudah memiliki struktur yang lengkap?
- A. Tidak lengkap karena tidak ada tokoh utama
 - B. Tidak lengkap karena hanya berisi kejadian tanpa akhir
 - C. Lengkap karena memiliki awal, konflik, penyelesaian, dan pesan moral
 - D. Lengkap karena hanya menceritakan kehidupan sehari-hari
16. Bagaimana pendapat yang paling tepat tentang sikap anak gadis dalam cerita *Batu Menangis*?
- A. Sikapnya baik karena ia cantik dan banyak dipuji
 - B. Sikapnya wajar karena ingin terlihat lebih baik dari orang lain
 - C. Sikapnya tidak baik karena sombong dan tidak menghormati ibunya
 - D. Sikapnya benar karena mengikuti kehendaknya sendiri

Perhatikan teks berikut dengan seksama!



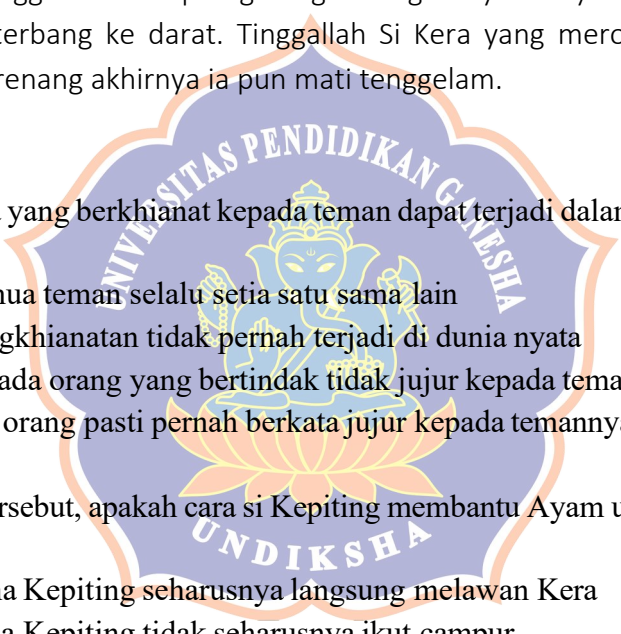
Pada jaman dahulu, tersebutlah seekor ayam yang bersahabat dengan seekor kera. Namun persahabatan itu tidak berlangsung lama, karena kelakuan si kera. Pada suatu petang Si Kera mengajak si ayam untuk berjalan-jalan. Ketika hari sudah petang si Kera mulai merasa lapar. Kemudian ia menangkap si Ayam dan mulai mencabuti bulunya. Si Ayam meronta-ronta dengan sekuat tenaga. Akhirnya, ia dapat meloloskan diri.

Ia lari sekuat tenaga. Untunglah tidak jauh dari tempat itu adalah tempat kediaman si Kepiting. Si Kepiting adalah teman sejati darinya. Dengan tergopoh-gopoh ia masuk ke dalam lubang kediaman si Kepiting. Disana ia disambut dengan gembira. Lalu Si Kepiting menceritakan semua kejadian yang dialaminya, termasuk penghianatan si Kera.

Mendengar hal itu akhirnya si Kepiting tidak bisa menerima perlakuan si Kera. Ia berkata, “marilah kita beri pelajaran kera yang tahu arti persahabatan itu.” Lalu ia menyusun siasat untuk memperdayai si Kera. Mereka akhirnya bersepakat akan mengundang si Kera untuk pergi berlayar ke pulau seberang yang penuh dengan buah-buahan. Tetapi perahu yang akan mereka pakai adalah perahu buatan sendiri dari tanah liat.

Kemudian si Ayam mengundang si Kera untuk berlayar ke pulau seberang. Dengan rakusnya si Kera segera menyetujui ajakan itu. Beberapa hari berselang, mulailah perjalanan mereka. Ketika perahu sampai ditengah laut, mereka lalu berpantun. Si Ayam berkokok “Aku lubangi ho!!!” Si Kepiting menjawab “Tunggu sampai dalam sekali!!”

Setiap kali berkata begitu maka si ayam mencotok-cotok perahu itu. Akhirnya perahu mereka itu pun bocor dan tenggelam. Si Kepiting dengan tangkasnya menyelam ke dasar laut. Si Ayam dengan mudahnya terbang ke darat. Tinggallah Si Kera yang meronta-ronta minta tolong. Karena tidak bisa berenang akhirnya ia pun mati tenggelam.

- 
17. Apakah sikap si Kera yang berkhianat kepada teman dapat terjadi dalam kehidupan sehari-hari?
 - A. Tidak, karena semua teman selalu setia satu sama lain
 - B. Tidak, karena pengkhianatan tidak pernah terjadi di dunia nyata
 - C. Ya, karena masih ada orang yang bertindak tidak jujur kepada temannya
 - D. Ya, karena semua orang pasti pernah berkata jujur kepada temannya
 18. Berdasarkan cerita tersebut, apakah cara si Kepiting membantu Ayam untuk membalas Kera sudah tepat?
 - A. Tidak tepat, karena Kepiting seharusnya langsung melawan Kera
 - B. Tidak tepat, karena Kepiting tidak seharusnya ikut campur
 - C. Tepat, karena Kepiting menggunakan siasat untuk memberi pelajaran kepada Kera
 - D. Tepat, karena Kepiting ingin mencelakai semua hewan di laut
 19. Apa yang akan kamu lakukan jika memiliki teman yang berkhianat seperti si Kera dalam cerita?
 - A. Ikut berkhianat juga kepada teman lain
 - B. Membalas dengan kekerasan setiap saat
 - C. Menghindari dan tidak mau berteman lagi tanpa berpikir
 - D. Menegur dan menjauhi teman yang berbuat tidak baik serta memilih teman yang baik
 20. Manakah akhir cerita yang tepat jika si Kera tidak mendapat pelajaran dari kejadian tersebut?

- A. Kera berubah menjadi hewan yang baik dan hidup rukun dengan Ayam
- B. Kera tetap berkhianat dan akhirnya tidak memiliki teman karena sifatnya
- C. Kera menjadi sahabat baik Kepiting dan Ayam selamanya
- D. Kera hidup bahagia di pulau seberang bersama semua hewan



C. LEMBAR REFLEKSI



Refleksi Belajar Hari ini



Nama:

Kelas:

Guru:

Tanggal:

Lingkari salah satu emoji yang paling menggambarkan perasaanmu.



Hal yang Saya
Pelajari Hari ini:



Hal yang masih
Membingungkan:



Komentar untuk Guru:





Setiap langkah kecil adalah bagian dari perjalanan besar.
Terima kasih sudah berusaha hari ini!

Lampiran 34. Surat Uji Instrumen



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

Nomor : 7776/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 20 Mei 2026
Lampiran : -
Hal : Uji Instrumen

Yth.
Kepala SD NEGERI 1 SAMBIRENTENG
di tempat

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

Nama : Ketut Oka Triyasa
NIM : 2211031678
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Ketua Jurusan,



I 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 terdapat ditandatanganinya secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia

Lampiran 35. Hasil Instrumen Guru Terhadap Media

A. Guru I

Setelah validasi ini, diharapkan diperoleh informasi mengenai tingkat keterbacaan, kemenarikan penyajian, dan efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman Bahasa Indonesia dan meningkatkan minat baca siswa kelas IV SD

B. Petunjuk Pengisian

1. Media kreasi dari add-on untuk memberikan hasil kreatif pada dalam pembuatan cetak setiap buku pelajaran.
2. Add-on ini mengasimilasi dengan yang telah disediakan, seperti memiliki bentuk, warna, ukuran, permukaan, dan lain-lain.
3. Skala penilaian:
 5 = Sangat Baik (SB)
 4 = Baik (B)
 3 = Cukup (C)
 2 = Kurang Baik (KB)
 1 = Sangat Kurang Baik (SKB)

C. Partisipasi Pernyataan

No	Aspek	Indikator Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Tampilan	1. Book mudah dibaca dan digunakan pada pengantar yang ada pada					✓
2		2. Book dan tema dalam 1 book mudah dipahami dan digunakan					✓
3		3. Media menyajikan gambar yang menarik sehingga menarik minat untuk menggunakannya				✓	
4		4. Book membantu saya memahami isi cerita dengan lebih mudah				✓	
5		5. Book membantu saya memahami alur dan konsep cerita				✓	
6		6. Book membantu saya memahami makna moral dan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita				✓	

7	Media cetak	Media pendukung juga sudah menyelesaikan kegiatan E-book				✓	
8		E-book membuat para peserta sangat tertarik dan antusias untuk belajar Indonesia					✓
9	Teks	Teks dalam e-book sudah ditulis dan diteliti					✓
10		Gambar dan diagram dalam e-book membantu para mahasiswa untuk belajar					✓
11		Teks dan gambar sudah dalam e-book seperti di buku cetak juga					✓
12	Tampilan dan Warna	Tampilan e-book menarik dan mudah dilihat					✓
13		Pemilihan e-book membuat materi lebih mudah dipahami dan menarik					✓
14		Terdapat teks dan gambar menarik yang dapat menarik untuk dilihat				✓	
15		Desain visual e-book membuat para mahasiswa tertarik dalam belajar				✓	

D. Masalah dan Solusi

Media sudah layak digunakan

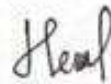
E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penggunaan media, maka dapat disimpulkan bahwa:

- ☒ Media e-book layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Media e-book digital layak digunakan dengan revisi sesuai masukan
- ☐ Media e-book digital tidak layak digunakan

**) Pilih salah satu*

Sambirenteng, 13 Mei 2026



Ni Kadek Heri Diani, S.Pd

NIP. 198907232010012002

B. Guru II

Melalui validasi ini, diharapkan diperoleh informasi mengenai tingkat keterlambatan, kemudahan penggunaan, dan efektivitas media dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia dan meningkatkan literasi baca siswa kelas IV SD.

B. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *checklist* pada kolom penilaian untuk setiap butir pernyataan.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran ataupun perbaikan instrumen.
3. Skala penilaian:
 5 = Sangat Baik (SB)
 4 = Baik (B)
 3 = Cukup (C)
 2 = Kurang Baik (KB)
 1 = Sangat Kurang Baik (SKB)

C. Pertanyaan/Pernyataan

No	Aspek	Butir Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Teknis	E-book mudah dibuka dan digunakan pada perangkat yang saya pakai					✓
2		Tombol dan menu dalam e-book mudah dipahami dan dioperasikan					✓
3		Media berjalan lancar tanpa kendala teknis saat saya menggunakannya					✓
4		E-book membantu saya memahami isi cerita dengan lebih mudah				✓	
5		Fitur game susun cerita memudahkan saya memahami alur dan konsep cerita					✓
6		E-book membuat saya tertarik untuk membaca dan bermain game susun cerita					✓

7	Motivasi	Media mendorong saya untuk aktif menyelesaikan kegiatan di e-book.					✓
8		E-book membuat saya merasa senang dan termotivasi belajar Bahasa Indonesia					✓
9	Teks	Teks dalam e-book mudah dibaca dan dimengerti					✓
10		Gambar dan ilustrasi dalam e-book membantu saya memahami materi cerita					✓
11		Jenis dan ukuran huruf dalam e-book nyaman dibaca oleh saya					✓
12	Tampilan dan Warna	Tampilan e-book menarik dan enak dilihat					✓
13		Pewarnaan e-book membuat materi lebih mudah dipahami dan menarik					✓
14		Tata letak teks dan gambar tersusun rapi dan nyaman untuk dibaca					✓
15		Desain visual e-book membuat saya lebih semangat dalam belajar					✓

D. Masukan dan Saran

media sudah bagus dan mudah digunakan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penggunaan media, maka dapat disimpulkan bahwa:

- ☒ Media e-book layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Media e-book digital layak digunakan dengan revisi sesuai masukan
- ☐ Media e-book digital tidak layak digunakan

**1 Pilih salah satu*

Sambirenteng, 13 Mei 2026



I Made Sudiana, S Pd

NIP. 198203202005011006

C. Guru III

Melalui validasi ini, diharapkan diperoleh informasi mengenai tingkat ketertarikan, kemudahan penggunaan, dan efektivitas media dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia dan meningkatkan literasi baca siswa kelas IV SD.

B. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan adik-adik untuk memberikan tanda *checklist* pada kolom penilaian untuk setiap butir pernyataan
2. Adik-adik bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran ataupun perbaikan instrumen
3. Skala penilaian:
 - 5 = Sangat Baik (SB)
 - 4 = Baik (B)
 - 3 = Cukup (C)
 - 2 = Kurang Baik (KB)
 - 1 = Sangat Kurang Baik (SKB)

C. Pertanyaan/Pernyataan

No	Aspek	Butir Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Teknis	E-book mudah dibaca dan digunakan pada perangkat yang saya pakai				✓	
2		Tombol dan menu dalam e-book mudah dipahami dan dioperasikan					✓
3		Media berjalan lancar tanpa kendala teknis saat saya menggunakannya				✓	
4		E-book membantu saya memahami isi cerita dengan lebih mudah				✓	
5		Fitur game susun cerita memudahkan saya memahami alur dan konsep cerita				✓	
6		E-book membuat saya tertarik untuk membaca dan bermain game susun cerita					✓

7	Motivasi	Media mendorong saya untuk aktif menyelesaikan kegiatan di e-book.				✓	
8		E-book membuat saya merasa senang dan termotivasi belajar Bahasa Indonesia					✓
9	Teks	Teks dalam e-book mudah dibaca dan dimengerti.				✓	✓
10		Gambar dan ilustrasi dalam e-book membantu saya memahami materi cerita.				✓	
11		Jenis dan ukuran huruf dalam e-book nyaman dibaca oleh saya.				✓	✓
12	Tampilan dan Warna	Tampilan e-book menarik dan enak dilihat.					✓
13		Pewarnaan e-book membuat materi lebih mudah dipahami dan menarik.					✓
14		Tata letak teks dan gambar tersusun rapi dan nyaman untuk dibaca.					✓
15		Desain visual e-book membuat saya lebih semangat dalam belajar.				✓	

D. Masukan dan Saran

mañana. karena aspek buku teks
motivasi teks dan tampilan sudah sangat
baik. Saran saya lebih meningkatkan lagi
tampilan di media platform ini membuat buku
saya di platform yang lain.

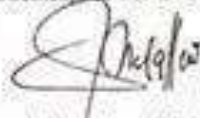
E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penggunaan media, maka dapat disimpulkan bahwa:

- ☒ Media e-book layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Media e-book digital layak digunakan dengan revisi sesuai masukan
- ☐ Media e-book digital tidak layak digunakan

*) Pilih salah satu

Sambutaneng, 13 Mei 2026



Petronela Yudi Asa, S.Pd.

NIP. 198705202010012025

Lampiran 36. Hasil Uji Instrumen Siswa Terhadap Media

A. Siswa 1

Media video ini, diharapkan menjadi sumber belajar yang dapat meningkatkan pemahaman, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa dalam memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan materi yang disajikan.

B. Jawaban:

1. $\frac{1}{2} \times 10 \times 10 = 50$ cm²

2. $\frac{1}{2} \times 10 \times 10 = 50$ cm²

3. $\frac{1}{2} \times 10 \times 10 = 50$ cm²

C. Penjelasan:

- Media ini adalah video yang berisi materi tentang cara menghitung luas persegi panjang.
- Media ini berisi materi tentang cara menghitung luas persegi panjang.
- Media ini berisi materi tentang cara menghitung luas persegi panjang.

1 = Cara 1
2 = Cara 2
3 = Cara 3
4 = Cara 4
5 = Cara 5
6 = Cara 6
7 = Cara 7
8 = Cara 8
9 = Cara 9
10 = Cara 10

D. Jawaban dan Penjelasan:

No	Angka	Media Pembelajaran	1	2	3	4	5
1		Media ini adalah video yang berisi materi tentang cara menghitung luas persegi panjang.					✓
2		Media ini adalah video yang berisi materi tentang cara menghitung luas persegi panjang.			✓		
3		Media ini adalah video yang berisi materi tentang cara menghitung luas persegi panjang.					✓
4		Media ini adalah video yang berisi materi tentang cara menghitung luas persegi panjang.					✓

1		Die ganz neue, nie benutzte neu erbaute, die die neue neue					✓
2		Es hat jemand nur noch eine neue, die neu ist, die neue neue					✓
3	Mit dem	Neuheit, neuheit, neuheit, neuheit neue, neuheit, neuheit, neuheit			✓		
4		Es hat jemand nur noch eine neue, die neu ist, die neue neue					✓
5		Die neue, die neue, die neue neue, die neue, die neue					✓
6	Es	Neuheit, neuheit, neuheit, neuheit neue, neuheit, neuheit, neuheit				✓	
7		Die neue, die neue, die neue neue, die neue, die neue					✓
8		Neuheit, neuheit, neuheit, neuheit neue, neuheit, neuheit, neuheit				✓	
9	Die neue	Neuheit, neuheit, neuheit, neuheit neue, neuheit, neuheit, neuheit					✓
10		Die neue, die neue, die neue neue, die neue, die neue					✓
11		Neuheit, neuheit, neuheit, neuheit neue, neuheit, neuheit, neuheit				✓	
12	Die neue	Neuheit, neuheit, neuheit, neuheit neue, neuheit, neuheit, neuheit					✓
13		Die neue, die neue, die neue neue, die neue, die neue					✓
14		Neuheit, neuheit, neuheit, neuheit neue, neuheit, neuheit, neuheit				✓	
15		Die neue, die neue, die neue neue, die neue, die neue					✓

1. Machen Sie das Neue

und die neue, die neue, die neue

P. Balamkumar

Senior Lecturer and Programme Leader, School of Management Studies

- (1) Bachelor of Business Administration (Hons)
- (2) Master of Business Administration (Hons) in International Management
- (3) Master of Business Administration (Hons) in Finance

71754100000

B. Siswa II

Melalui validasi ini, diharapkan diperoleh informasi mengenai tingkat ketertarikan, kemudahan penggunaan, dan efektivitas media dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia dan meningkatkan literasi baca siswa kelas IV-SD.

B. Identitas

Nama : Kadek Khera Selnaila
 No Absen : 14
 Kelas : 4/IV

C. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan adik - adik untuk memberikan tanda *checklist* pada kolom penilaian untuk setiap butir pernyataan.
2. Adik - adik bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran ataupun perbaikan instrumen.
3. Skala penilaian
 5 = Sangat Baik (SB)
 4 = Baik (B)
 3 = Cukup (C)
 2 = Kurang Baik (KB)
 1 = Sangat Kurang Baik (SKB)

D. Pertanyaan/Pernyataan

No	Aspek	Butir Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Teknis	E-book mudah dibuka dan digunakan pada perangkat yang saya pakai					✓
2		Tombol dan menu dalam e-book mudah dipahami dan dioperasikan.					✓
3		Media berjalan lancar tanpa kendala teknis saat saya menggunakannya.				✓	
4		E-book membantu saya memahami isi cerita dengan lebih mudah.					✓

5		Fitur game susun cerita memudahkan saya memahami alur dan konsep cerita.				✓
6	Motivasi	E-book membuat saya tertarik untuk membaca dan bermain game susun cerita.				✓
7		Media mendorong saya untuk aktif menyelesaikan kegiatan di e-book.				✓
8		E-book membuat saya merasa senang dan termotivasi belajar Bahasa Indonesia.		✓		
9	Teks	Teks dalam e-book mudah dibaca dan dimengerti.			✓	
10		Gambar dan ilustrasi dalam e-book membantu saya memahami materi cerita.				✓
11		Jenis dan ukuran huruf dalam e-book nyaman dibaca oleh saya.				✓
12	Tampilan dan Warna	Tampilan e-book menarik dan enak dilihat.				✓
13		Pewarnaan e-book membuat materi lebih mudah dipahami dan menarik.				✓
14		Tata letak teks dan gambar tersusun rapi dan nyaman untuk dibaca.			✓	
15		Desain visual e-book membuat saya lebih semangat dalam belajar.			✓	

E. Masukan dan Saran

Mediannya menyenangkan.

F. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penggunaan media, maka dapat disimpulkan bahwa

- ☒ Media e-book layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Media e-book digital layak digunakan dengan revisi sesuai masukan
- ☐ Media e-book digital tidak layak digunakan

**j) Pilih salah satu*

C. Siswa III

Melalui validasi ini, diharapkan diperoleh informasi mengenai tingkat keterbacaan, kemudahan penggunaan, dan efektivitas media dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia dan meningkatkan literasi baca siswa kelas IV SD.

B. Identitas

Nama: N. Made Isha Karna Nisha Putri Prasana
No Absen: 20
Kelas: IV/4

C. Lanjut Pengisian

1. Mohon kesediaan adik-adik untuk memberikan tanda checklist pada kolom penilaian untuk setiap butir pernyataan.
2. Adik-adik bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran ataupun perubahan instrumen.
3. Skala penilaian
5 = Sangat Baik (SB)
4 = Baik (B)
3 = Cukup (C)
2 = Kurang Baik (KB)
1 = Sangat Kurang Baik (SKB)

D. Pertanyaan Pernyataan

No	Aspek	Butir Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Teknis	E-book mudah dibuka dan digunakan pada perangkat yang saya pakai.				✓	
2		Tombol dan menu dalam e-book mudah dipahami dan dipelajari.					✓
3		Media bergerak lancar tanpa kendala teknis saat saya menggunakannya.			✓		
4		E-book interactive saya memahami isi cerita dengan lebih mudah.					✓

1		Foto game sesuai cerita memudahkan saya memahami alur dan konsep cerita.			✓		
6		E-book membuat saya tertarik untuk membaca dan bermain game sesuai cerita.					✓
7	Materi	Media mendukung saya untuk aktif memvisualisasikan kegiatan di e-book.					✓
8		E-book membuat saya merasa senang dan tertarik untuk belajar Bahasa Indonesia.					✓
9	Teks	Teks dalam e-book mudah dibaca dan dimengerti.					✓
10		Gambar dan ilustrasi dalam e-book membantu saya memahami materi cerita.					✓
11		Font dan ukuran huruf dalam e-book nyaman dibaca oleh saya.					✓
12	Tampilan dan Warna	Tampilan e-book menarik dan enak dilihat.					✓
13		Pewarnaan e-book membuat materi lebih mudah dipahami dan menarik.			✓		
14		Tata letak teks dan gambar serasi rapi dan nyaman untuk dibaca.					✓
15		Desain visual e-book membuat saya lebih semangat dalam belajar.					✓

E. Masukan dan Saran

Media sudah layak digunakan

F. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian media, maka dapat disimpulkan bahwa:

- ☒ Media e-book layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Media e-book digital layak digunakan dengan revisi sesuai masukan
- ☐ Media e-book digital tidak layak digunakan

*jika salah satu

Lampiran 37. Dokumentasi Penelitian

Observasi Awal	
<i>Pretest</i>	
Implementasi Media	

Posstest



Lampiran 38. Link Media Pembelajaran

<https://heyzine.com/flip-book/8bda487462.html>

Atau scan kode dibawah :



RIWAYAT HIDUP



Ketut Oka Triyasa lahir di Sambirenteng, Kecamatan Tejakula, Kabupaten Buleleng, Bali pada tanggal 20 Oktober 2003. Penulis merupakan anak kedua dari pasangan suami istri, Ayah Wayan Suarsa dan Ibu Nengah Netri. Penulis saat ini beralamat di Desa Sambirenteng, Kecamatan Tejakula, Kabupaten Buleleng, Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 2 Sambirenteng pada tahun 2016, kemudian penulis melanjutkan pendidikannya di SMP Negeri 2 Tejakula dan lulus pada tahun 2019. Selanjutnya, penulis melanjutkan ke SMA Negeri 1 Tejakula dan lulus pada tahun 2022. Saat ini penulis sedang menempuh pendidikan S1 di Universitas Pendidikan Ganesha dengan mengambil program studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Pada semester akhir awal 2026, penulis telah menyelesaikan Skripsi yang berjudul, "*Pengembangan E-Book Interaktif Bermuatan Game Susun Cerita Untuk Meningkatkan Literasi Baca Siswa Kelas IV SD*"

