



Lampiran 1. Surat Pengantar Observasi



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

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman: <https://fip.undiksha.ac.id> – Surel: fip@undiksha.ac.id

Nomor : 3879/UN48.10.6/LT/2025
Lampiran : -
Hal : Observasi Awal

Singaraja, 16 Maret 2025

Yth.
Kepala Sekolah SD Negeri 1 Banyuning
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Proposal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ni Made Anggreni Putri
NIM : 2211031335
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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



Ketua Jurusan

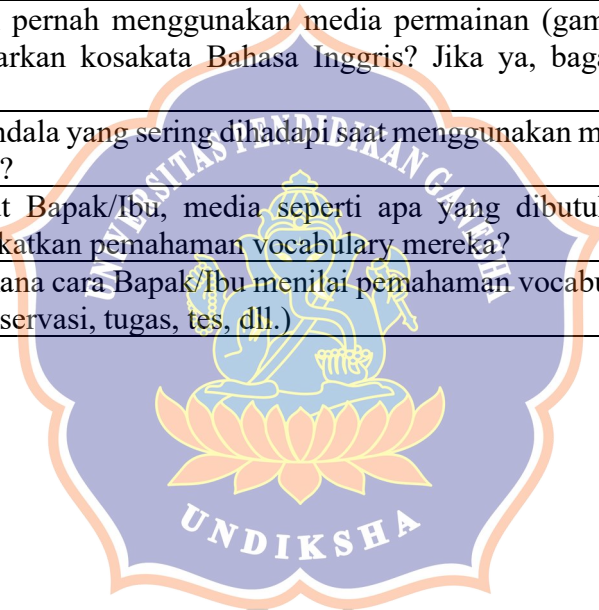
Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198408202012121004



 <http://fip.undiksha.ac.id>
 Fakultas Ilmu Pendidikan
  fipundiksha
  FIP Undiksha
  0877 8811 6905

Lampiran 2. Pedoman Wawancara

NO	PERTANYAAN
1	Bagaimana kemampuan siswa kelas V dalam memahami dan mengingat kosakata Bahasa Inggris?
2	Apakah siswa mengalami kesulitan dalam menyebutkan, menulis, atau menggunakan vocabulary dalam kalimat? Jika ya, bagian mana yang paling sulit?
3	Strategi apa yang biasanya Bapak/Ibu gunakan untuk membantu siswa memahami kosakata baru?
4	Apa saja media pembelajaran yang biasanya digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas V?
5	Seberapa sering Bapak/Ibu menggunakan media berbasis teknologi (seperti video, PPT, game interaktif) dalam pembelajaran?
6	Menurut Bapak/Ibu, apakah media yang digunakan saat ini sudah efektif membantu siswa memahami materi?
7	Apakah pernah menggunakan media permainan (game edukatif) untuk mengajarkan kosakata Bahasa Inggris? Jika ya, bagaimana tanggapan siswa?
8	Apa kendala yang sering dihadapi saat menggunakan media pembelajaran di kelas?
9	Menurut Bapak/Ibu, media seperti apa yang dibutuhkan siswa untuk meningkatkan pemahaman vocabulary mereka?
10	Bagaimana cara Bapak/Ibu menilai pemahaman vocabulary siswa selama ini? (observasi, tugas, tes, dll.)



Lampiran 3. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116

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

Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 1271/UN48.10.1/PK.01.03/2026
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Singaraja, 26 Januari 2026

Yth.
Kepala SD Negeri 1 Banyuning
di tempat

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

Nama : Ni Made Anggreni Putri
NIM : 2211031335
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 keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Lampiran 4. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



SURAT PERNYATAAN

Nomor : 400.7.22.1/47/SDN1BNY/V/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : I Gusti Agung Harry Chandra, M.Pd
 NIP : 198704142010017007
 Pangkat/Golongan : Penata Tk.1/IIId
 Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri 1 Banyuning

Menerangkan Bahwa :

Nama : Ni Made Anggreni Putri
 NIM : 2211031333
 Prodi : Pendidikan Dasar / PENDAS
 Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar nama tersebut diatas telah melakukan Penelitian dan pengambilan data dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di SD Negeri 1 Banyuning.

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

Singaraja, 04 Mei 2026

Hormat Kami,
 SD Negeri 1 Banyuning



I Gusti Agung Harry Chandra, M.Pd
 NIP. 19870414 201001 1 007

Lampiran 5. Surat Pengantar *Uji Judges*

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 : 16277/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 23 Desember 2025
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.
Luh Sri Surya Wisma Jayanti, S.Pd., M.Pd.
di tempat

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

Nama : Ni Made Anggreni Putri
NIM : 2211031335
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Plt. Ketua Jurusan,



I Gede Margunayasa
NIP. 198504022009121009



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

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



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 : 16276/UN48.10.6/PK.01.03/2025
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Singaraja, 23 Desember 2025

Yth.
Ketut Herya Darma Utami, S.Pd., M.Pd.
di tempat

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

Nama : Ni Made Anggreni Putri
NIM : 2211031335
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar / PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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



Plt. Ketua Jurusan,



I Gede Margunayasa
NIP. 198504022009121009



Catatan :

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

Lampiran 6. Surat Pengantar Validasi Ahli Materi

Ahli 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@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 16275/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 23 Desember 2025
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.
Luh Sri Surya Wisma Jayanti, S.Pd., M.Pd.
di tempat

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

Nama : Ni Made Anggreni Putri
NIM : 2211031335
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Plt. Ketua Jurusan,



I Gede Margunayasa
NIP. 198504022009121009



Catatan :

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

Ahli 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@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 16274/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 23 Desember 2025
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.
Ketut Herya Darma Utami, S.Pd., M.Pd.
di tempat

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

Nama : Ni Made Anggreni Putri
NIM : 2211031335
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Plt. Ketua Jurusan,



I Gede Margunayasa
NIP. 198504022009121009



Catatan :

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

Lampiran 7. Surat Pengantar Uji Validasi Ahli Media

Ahli 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 : 16272/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 23 Desember 2025
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

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

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

Nama : Ni Made Anggreni Putri
NIM : 2211031335
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar / PENDAS

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



Plt. Ketua Jurusan,



I Gede Margunayasa
NIP. 198504022009121009



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

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

Ahli 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@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 16273/UN48.10.6/PK.01.03/2025
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Singaraja, 23 Desember 2025

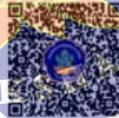
Yth.
Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
di tempat

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

Nama : Ni Made Anggreni Putri
NIM : 2214031335
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Plt. Ketua Jurusan,



I Gede Margunayasa
NIP. 198504022009121009



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

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

Lampiran 8. Hasil Validasi *Uji Judges***JUDGES I****UJI VALIDITAS INSTRUMEN AHLI MATERI**

Judul Penelitian : Pengembangan *Interactive Board Game* Berbasis *Problem-Based Learning* Untuk Meningkatkan Pemahaman *Vocabulary* Kelas V Sekolah Dasar

Peneliti : Ni Made Anggreni Putri

Pembimbing : 1. Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd.
2. Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.

A. Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Lembar Validitas Instrumen Ahli Materi

No	Komponen	Indikator	Relevan	Tidak Relevan
1	Relevansi (Kesesuaian)	1. Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan.	✓	
		2. Kesesuaian konsep materi pembelajaran dengan media yang digunakan.	✓	
		3. Materi yang disajikan memiliki kedalaman yang sesuai dengan kebutuhan siswa.	✓	
		4. Materi yang disajikan sudah lengkap sesuai topik pembelajaran.	✓	
		5. Setiap bagian media mendukung isi materi pembelajaran yang disajikan.	✓	
		6. Ilustrasi/gambar dalam media sesuai dengan konsep materi pembelajaran.	✓	
		7. Narasi/teks pada media konsisten dengan isi materi yang dipelajari.	✓	

		8. Setiap bagian media menampilkan materi yang konsisten dengan tujuan pembelajaran.	✓	
		9. Materi didukung dengan media yang tepat.	✓	
2	Kebahasaan	10. Bahasa yang digunakan jelas, lugas, dan sesuai kaidah.	✓	
		11. Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa.	✓	
3	Kecukupan	12. Materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.	✓	
		13. Materi tersusun secara runtut dan sistematis.	✓	
		14. Uraian materi mudah dipahami dan tidak menimbulkan kerancuan.	✓	
		15. Materi menarik dan relevan dengan kebutuhan belajar siswa.	✓	

Komentar guna perbaikan instrumen

Instrumen uji validitas ahli materi telah disusun secara lengkap dan mencakup capaian pembelajaran yang ditetapkan. Instrumen ini sudah layak digunakan.

Singaraja, 12 Januari 2026

Dosen/Pakar

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

NIP. 198607032023212041

UJI VALIDITAS INSTRUMEN AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan *Interactive Board Game* Berbasis *Problem-Based Learning* Untuk Meningkatkan Pemahaman *Vocabulary* Kelas V Sekolah Dasar

Peneliti : Ni Made Anggreni Putri

Pembimbing : 1. Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd.
2. Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.

A. Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Lembar Validitas Instrumen Ahli Media

No	Komponen	Indikator	Relevan	Tidak Relevan
1	Teks	1. Kesesuaian jenis teks pada media <i>Board Game</i> .	✓	
		2. Kesesuaian ukuran teks pada media <i>Board Game</i> .	✓	
		3. Kejelasan teks pada setiap materi.	✓	
		4. Kesesuaian warna teks dengan warna media <i>Board Game</i> .	✓	
2	Gambar	5. Kejelasan gambar pada media <i>Board Game</i> .	✓	
		6. Kesenarikan gambar pada media <i>Board Game</i> .	✓	
		7. Gambar yang ditampilkan mendukung penjelasan materi.	✓	
		8. Kesesuaian penempatan gambar <i>Board Game</i> .	✓	
3	Layout	9. Keceriasan tata letak tulisan pada media <i>Board Game</i> .	✓	
		10. Konsisten pada teks media <i>Board Game</i> .	✓	

4	Penggunaan	11. Kesesuaian tampilan gambar pada materi.	✓	
		12. Kesesuaian petunjuk penggunaan <i>Board Game</i> mudah di pahami.	✓	
		13. Kemudahan penggunaan media <i>Board Game</i> .	✓	
		14. Media <i>Board Game</i> dapat digunakan secara berulang-ulang.	✓	

Komentar guna perbaikan instrumen

Secara umum, instrumen uji Validitas ahli media telah disusun dengan baik dan sistematis. Secara keseluruhan, instrumen ini layak digunakan sebagai alat uji validitas ahli media.

Singaraja, 12 Januari 2026

Dosen/Pakar



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

NIP. 198607032023212041

UJI VALIDITAS INSTRUMEN RESPONS GURU

Judul Penelitian : Pengembangan *Interactive Board Game* Berbasis *Problem-Based Learning* Untuk Meningkatkan Pemahaman *Vocabulary* Kelas V Sekolah Dasar

Peneliti : Ni Made Anggreni Putri

Pembimbing : 1. Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd.
2. Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.

A. Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Lembar Validitas Instrumen Respons Guru

No	Komponen	Indikator	Relevan	Tidak Relevan
1	Isi Materi	1. Materi yang digunakan sesuai dengan media <i>Board Game</i> .		
		2. Kesesuaian materi dengan pembelajaran Bahasa Inggris.	✓	
2	Penyajian	3. Media <i>Board Game</i> jelas dan mudah dipahami.	✓	
		4. Materi dalam media disajikan secara runtut dan sistematis.	✓	
3	Kebahasaan	5. Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami.	✓	
4	Tampilan	6. Kemenarikan tampilan media <i>Board Game</i> .	✓	
		7. Objek/gambar pada <i>Board Game</i> memiliki kualitas yang baik dan sesuai.	✓	
5	Teknis	8. Kemudahan penggunaan media <i>Board Game</i>	✓	
6	Motivasi	9. Isi media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa.	✓	

7	Evaluasi	10. Secara keseluruhan media Board Game menarik digunakan dalam pembelajaran.	✓	
---	----------	---	---	--

Komentar guna perbaikan instrumen

Instrumen respon guru yang dikembangkan telah disusun secara sistematis dan setiap indikator disusun dengan bahasa yang jelas dan mudah dipahami dan layak untuk digunakan

Singaraja, 12 Januari 2026
Dosen/Pakar



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

UJI VALIDITAS INSTRUMEN RESPONS SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan *Interactive Board Game* Berbasis *Problem-Based Learning* Untuk Meningkatkan Pemahaman *Vocabulary* Kelas V Sekolah Dasar

Peneliti : Ni Made Anggreni Putri

Pembimbing : 1. Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd.
2. Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.

A. Petunjuk Pengisian

3. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Lembar Validitas Instrumen Respons Siswa

No	Komponen	Indikator	Relevan	Tidak Relevan
1	Media Pembelajaran	1. Media pembelajaran mudah digunakan oleh siswa maupun guru.	✓	
		2. Tampilan media pembelajaran menarik bagi siswa.	✓	
		3. Media yang digunakan tepat untuk menunjang penyampaian materi.	✓	
		4. Media sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.	✓	
2	Materi	5. Isi materi sesuai dengan kompetensi/capaian pembelajaran.	✓	
		6. Bahasa yang digunakan jelas, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.	✓	
		7. Teks pembahasan disajikan secara runtut dan mudah dipahami.	✓	
		8. Penjelasan materi didukung dengan contoh yang sesuai.	✓	

3	Manfaat	9. Media pembelajaran dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan ketertarikan siswa.	✓	
		10. Media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman <i>vocabulary</i> siswa.	✓	

Komentar guna perbaikan instrumen

Instrumen respon siswa dikembangkan sudah mencakup aspek media pembelajaran serta materi yang dinilai dari sudut pandang siswa. Instrumen respon siswa layak digunakan.

Singaraja, 12 Januari 2026

Dosen/Pakar



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

NIP. 198607032023212041

UJI VALIDITAS INSTRUMEN TES PEMAHAMAN *VOCABULARY*

Judul Penelitian : Pengembangan *Interactive Board Game* Berbasis *Problem-Based Learning* Untuk Meningkatkan Pemahaman *Vocabulary* Kelas V Sekolah Dasar

Peneliti : Ni Made Anggreni Putri

Pembimbing : 1. Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd.
2. Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.

A. Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Lembar Validitas Instrumen Tes Pemahaman *Vocabulary*

No	Indikator <i>Vocabulary</i>	Indikator soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No Soal	Relevan	Tidak Relevan
1.	Mengartikan Kosakata (<i>Understanding/ Defining Vocabulary</i>)	Siswa dapat membedakan rasa dari beberapa jenis makanan/minuman dalam bahasa Inggris	C4	PG	1, 5	✓	
		Siswa dapat mengelompokkan makanan dan minuman berdasarkan rasanya (<i>sweet, sour, spicy, etc.</i>)	C4	PG	2, 6	✓	
		Siswa dapat membedakan penggunaan <i>quantifying nouns</i> sesuai jenis makanan/minuman	C4	PG	3, 7	✓	
2.	Membaca Kosakata (<i>Reading Vocabulary</i>)	Siswa dapat membuat kesimpulan tentang harga makanan/minuman dari daftar menu dalam teks	C6	PG	4	✓	
		Siswa dapat membuat kesimpulan tentang rasa makanan dalam suatu situasi berdasarkan teks pendek	C6	PG	9, 11	✓	
3.	Menulis Kosakata	Siswa dapat mengevaluasi kesesuaian	C5	PG	10, 12	✓	

(Writing Vocabulary)	kalimat berdasarkan penggunaan <i>quantifying nouns</i>				✓	
	Siswa dapat menganalisis penggunaan <i>quantifying nouns</i> (a glass of, a slice of, a bowl of, etc.) dalam kalimat	C4	PG	13, 15	✓	
	Siswa dapat mengevaluasi kalimat berdasarkan kesesuaian rasa dengan makanan/minuman yang disebut	C5	PG	8, 14	✓	
	Siswa dapat menilai kalimat yang menyatakan harga makanan/minuman dalam bentuk yang tepat	C5	PG	17, 18	✓	
	Siswa dapat merancang isi poster sederhana yang memuat menu makanan, harga, dan gambar	C6	PG	19, 20	✓	
Banyak Butir Soal				20		

Catatan :

Instrumen test pemahaman vocabulary telah disusun dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran bahasa Inggris di kelas V SD. Tingkat kognitif yang digunakan pada setiap indikator telah mengacu pada taksonomi bloom mulai dari C4 hingga C6 sehingga mampu mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

Komentar guna perbaikan instrumen

instrumen test pemahaman Vocabulary telah disusun dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran bahasa Inggris di kelas VSD. Tingkat kognitif yang digunakan pada setiap indikator telah mengacu pada taksonomi bloom mulai dari C₁ hingga C₆ sehingga mampu mengukur kemampuan berpikir tinggi siswa.

Singaraja, 12 Januari 2026

Dosen/Pakar



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

NIP. 198607032023212041



JUDGES II

UJI VALIDITAS INSTRUMEN AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan *Interactive Board Game* Berbasis *Problem-Based Learning* Untuk Meningkatkan Pemahaman *Vocabulary* Kelas V Sekolah Dasar

Peneliti : Ni Made Anggreni Putri

Pembimbing : 1. Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd.
2. Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.

A. Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Lembar Validitas Instrumen Ahli Materi

No	Komponen	Indikator	Relevan	Tidak Relevan
1	Relevansi (Kesesuaian)	1. Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan.	✓	
		2. Kesesuaian konsep materi pembelajaran dengan media yang digunakan.	✓	
		3. Materi yang disajikan memiliki kedalaman yang sesuai dengan kebutuhan siswa.	✓	
		4. Materi yang disajikan sudah lengkap sesuai topik pembelajaran.	✓	
		5. Setiap bagian media mendukung isi materi pembelajaran yang disajikan.	✓	
		6. Ilustrasi/gambar dalam media sesuai dengan konsep materi pembelajaran.	✓	
		7. Narasi/teks pada media konsisten dengan isi materi yang dipelajari.	✓	

		8. Setiap bagian media menampilkan materi yang konsisten dengan tujuan pembelajaran.	✓	
		9. Materi didukung dengan media yang tepat.	✓	
2	Kebahasaan	10. Bahasa yang digunakan jelas, lugas, dan sesuai kaidah.	✓	
		11. Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa.	✓	
3	Kecukupan	12. Materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.	✓	
		13. Materi tersusun secara runtut dan sistematis.	✓	
		14. Uraian materi mudah dipahami dan tidak menimbulkan kerancuan.	✓	
		15. Materi menarik dan relevan dengan kebutuhan belajar siswa.	✓	

Komentar guna perbaikan instrumen

revisi bag. indikator, deskriptor dan pernyataan.

Singaraja, 9 Januari 2015

Dosen/Pakar

Ketut Werya Dharma Utami, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198706112023212058

UJI VALIDITAS INSTRUMEN AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan *Interactive Board Game* Berbasis *Problem-Based Learning* Untuk Meningkatkan Pemahaman *Vocabulary* Kelas V Sekolah Dasar

Peneliti : Ni Made Anggreni Putri

Pembimbing : 1. Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd.
2. Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.

A. Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Lembar Validitas Instrumen Ahli Media

No	Komponen	Indikator	Relevan	Tidak Relevan
1	Teks	1. Kesesuaian jenis teks pada media <i>Board Game</i> .	✓	
		2. Kesesuaian ukuran teks pada media <i>Board Game</i> .	✓	
		3. Kejelasan teks pada setiap materi.	✓	
		4. Kesesuaian warna teks dengan warna media <i>Board Game</i> .	✓	
2	Gambar	5. Kejelasan gambar pada media <i>Board Game</i> .	✓	
		6. Kemenarikan gambar pada media <i>Board Game</i> .	✓	
		7. Gambar yang di tampilkan mendukung penjelasan materi.	✓	
		8. Kesesuaian penempatan gambar <i>Board Game</i> .	✓	
3	Layout	9. Keserasian tata letak tulisan pada media <i>Board Game</i> .	✓	
		10. Konsisten pada teks media <i>Board Game</i> .	✓	

		11. Kesesuaian tampilan gambar pada materi.	✓	
4	Penggunaan	12. Kesesuaian petunjuk penggunaan Board Game mudah di pahami.	✓	
		13. Kemudahan penggunaan media Board Game.	✓	
		14. Media Board Game dapat digunakan secara berulang-ulang.	✓	

Komentor guna perbaikan instrumen

revisi bas indikator dzumti dan kultural /
penggunaan.

Singaraja, 9 Januari 2025

Dosen/Pakar

Ketut Herya Dharma Utami, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198706112023212058



UJI VALIDITAS INSTRUMEN RESPONS GURU

Judul Penelitian : Pengembangan *Interactive Board Game* Berbasis *Problem-Based Learning* Untuk Meningkatkan Pemahaman *Vocabulary* Kelas V Sekolah Dasar

Peneliti : Ni Made Anggreni Putri

Pembimbing : 1. Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd.
2. Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.

A. Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Lembar Validitas Instrumen Respons Guru

No	Komponen	Indikator	Relevan	Tidak Relevan
1	Isi Materi	1. Materi yang digunakan sesuai dengan media <i>Board Game</i> .	✓	
		2. Kesesuaian materi dengan pembelajaran Bahasa Inggris.	✓	
2	Penyajian	3. Media <i>Board Game</i> jelas dan mudah dipahami.	✓	
		4. Materi dalam media disajikan secara runtut dan sistematis.	✓	
3	Kebahasaan	5. Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami.	✓	
4	Tampilan	6. Kemenarikan tampilan media <i>Board Game</i> .	✓	
		7. Objek/gambar pada <i>Board Game</i> memiliki kualitas yang baik dan sesuai.	✓	
5	Teknis	8. Kemudahan penggunaan media <i>Board Game</i> .	✓	
6	Motivasi	9. Isi media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa.	✓	

7	Evaluasi	10. Secara keseluruhan media <i>Board Game</i> menarik digunakan dalam pembelajaran.	✓	
---	----------	--	---	--

Komentar guna perbaikan instrumen

ganti beberapa indikator jadi pernyataan

Singaraja, 9 Januari 2025

Dosen/Pakar

Ketut Herya Darna Utami, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198706112023212058



UJI VALIDITAS INSTRUMEN RESPONS SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan *Interactive Board Game* Berbasis *Problem-Based Learning* Untuk Meningkatkan Pemahaman *Vocabulary* Kelas V Sekolah Dasar

Peneliti : Ni Made Anggreni Putri

Pembimbing : 1. Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd.
2. Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.

A. Petunjuk Pengisian

- Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
- Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Lembar Validitas Instrumen Respons Siswa

No	Komponen	Indikator	Relevan	Tidak Relevan
1	Media Pembelajaran	1. Media pembelajaran mudah digunakan oleh siswa maupun guru.	✓	
		2. Tampilan media pembelajaran menarik bagi siswa.	✓	
		3. Media yang digunakan tepat untuk menunjang penyampaian materi.	✓	
		4. Media sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.	✓	
2	Materi	5. Isi materi sesuai dengan kompetensi capaian pembelajaran.	✓	
		6. Bahasa yang digunakan jelas, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.	✓	
		7. Teks pembahasan disajikan secara runtut dan mudah dipahami.	✓	
		8. Penjelasan materi didukung dengan contoh yang sesuai.	✓	

3	Manfaat	9. Media pembelajaran dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan ketertarikan siswa.	✓	
		10. Media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman <i>vocabulary</i> siswa.	✓	

Komentar guna perbaikan instrumen

revisi sesuai masukan

Singaraja, 9 Januari 2025

Dosen/Pakar



Ketut Herya Dharma Utami, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198706112023212058

UJI VALIDITAS INSTRUMEN TES PEMAHAMAN *VOCABULARY*

Judul Penelitian : Pengembangan *Interactive Board Game* Berbasis *Problem-Based Learning* Untuk Meningkatkan Pemahaman *Vocabulary* Kelas V Sekolah Dasar

Peneliti : Ni Made Anggreni Putri

Pembimbing : 1. Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd.
2. Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.

A. Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Lembar Validitas Instrumen Tes Pemahaman *Vocabulary*

No	Indikator <i>Vocabulary</i>	Indikator soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No Soal	Relevan	Tidak Relevan
1.	Mengartikan Kosakata (<i>Understanding/Defining Vocabulary</i>)	Siswa dapat membedakan rasa dari beberapa jenis makanan/minuman dalam bahasa Inggris	C4	PG	1, 5	✓	
		Siswa dapat mengelompokkan makanan dan minuman berdasarkan rasanya (<i>sweet, sour, spicy, etc.</i>)	C4	PG	2, 6	✓	
		Siswa dapat membedakan penggunaan <i>quantifying nouns</i> sesuai jenis makanan/minuman	C4	PG	3, 7	✓	
2.	Membaca Kosakata (<i>Reading Vocabulary</i>)	Siswa dapat membuat kesimpulan tentang harga makanan/minuman dari daftar menu dalam teks	C6	PG	4	✓	
		Siswa dapat membuat kesimpulan tentang rasa makanan dalam suatu situasi berdasarkan teks pendek	C6	PG	9, 11	✓	
3.	Menulis Kosakata	Siswa dapat mengevaluasi kesesuaian	C5	PG	10, 12	✓	

(Writing Vocabulary)	kalimat berdasarkan penggunaan <i>quantifying nouns</i>				✓	
	Siswa dapat menganalisis penggunaan <i>quantifying nouns</i> (a glass of, a slice of, a bowl of, etc.) dalam kalimat	C4	PG	13, 15	✓	
	Siswa dapat mengevaluasi kalimat berdasarkan kesesuaian rasa dengan makanan/minuman yang disebut	C5	PG	8, 14	✓	
	Siswa dapat menilai kalimat yang menyatakan harga makanan/minuman dalam bentuk yang tepat	C5	PG	17, 18	✓	
	Siswa dapat merancang isi poster sederhana yang memuat menu makanan, harga, dan gambar	C6	PG	19, 20	✓	
Banyak Butir Soal				20		



Komentar guna perbaikan instrumen

revisi sesuai masukan

Singaraja, 9 Januari 2025

Dosen/Pakar



Ketut Herya Darma Utami, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198706112023212058



Lampiran 9. Hasil Perhitungan Validitas Butir

[illegible]

Lampiran 10. Hasil Perhitungan Reliabilitas Tes

Nama Siswa	Nomor Soal																				Total Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Siswa 1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
Siswa 2	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
Siswa 3	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	12
Siswa 4	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	15
Siswa 5	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	18
Siswa 6	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	14
Siswa 7	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	14
Siswa 8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
Siswa 9	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	14
Siswa 10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	17
Siswa 11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
Siswa 12	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	5
Siswa 13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	17
Siswa 14	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	5
Siswa 15	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	6
Siswa 16	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	6
Siswa 17	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	7
Siswa 18	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	7
Siswa 19	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	6
Siswa 20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
Jumlah	14	14	16	13	11	15	14	14	10	12	11	12	12	11	13	9	14	16	15	15	
k																					20
k-1																					19
p	0,70	0,70	0,80	0,65	0,55	0,75	0,70	0,70	0,50	0,60	0,55	0,60	0,60	0,55	0,65	0,45	0,70	0,80	0,75	0,75	
q	0,30	0,30	0,20	0,35	0,45	0,25	0,30	0,30	0,50	0,40	0,45	0,40	0,40	0,45	0,35	0,55	0,30	0,20	0,25	0,25	
pq	0,21	0,21	0,16	0,23	0,25	0,19	0,21	0,21	0,25	0,24	0,25	0,24	0,24	0,25	0,23	0,25	0,21	0,16	0,19	0,19	
Σpq																					4,35
Varian Skor																					33,31
KR 20																					0,915
Keterangan																					Sangat Tinggi

Lampiran 11. Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran.

Nama Siswa	Nomor Soal																				Total Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Siswa 1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
Siswa 2	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
Siswa 3	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	12
Siswa 4	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	15
Siswa 5	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	18
Siswa 6	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	14
Siswa 7	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	14
Siswa 8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
Siswa 9	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	14
Siswa 10	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17
Siswa 11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
Siswa 12	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	5
Siswa 13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	17
Siswa 14	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	5
Siswa 15	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	6
Siswa 16	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	6
Siswa 17	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	7
Siswa 18	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	7
Siswa 19	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	6
Siswa 20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
Jumlah	14	14	16	13	11	15	14	14	10	12	11	12	12	11	13	9	14	16	15	15	
Jumlah Siswa	20																				
Indeks Kesukaran	0,70	0,70	0,80	0,65	0,55	0,75	0,70	0,70	0,50	0,60	0,55	0,60	0,60	0,55	0,65	0,45	0,70	0,80	0,75	0,75	
Kriteria	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah	Mudah	Mudah	

Lampiran 12. Hasil Perhitungan Daya Beda Tes

Nama Siswa	Nomor Soal																				Total Skor	Keterangan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
Siswa 1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	Kelompok Atas
Siswa 2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	
Siswa 3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	
Siswa 4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	
Siswa 5	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	
Siswa 6	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	18	
Siswa 7	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17	
Siswa 8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	17	
Siswa 9	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	15	
Siswa 10	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	14	
Siswa 11	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	14	Kelompok Bawah
Siswa 12	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	14	
Siswa 13	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	12	
Siswa 14	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	7	
Siswa 15	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	7	
Siswa 16	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	6	
Siswa 17	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	6	
Siswa 18	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	6	
Siswa 19	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	5	
Siswa 20	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	5	
Jumlah	14	14	16	13	11	15	14	14	10	12	11	12	12	11	13	9	14	16	15	15		
BA	10	8	10	9	8	10	10	9	8	9	8	9	9	7	10	7	9	10	10	9		
BB	4	6	6	4	3	5	4	5	2	3	3	3	3	4	3	2	5	6	5	6		
JA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10		
JB	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10		
D	0,60	0,30	0,40	0,50	0,50	0,50	0,60	0,40	0,60	0,60	0,50	0,60	0,60	0,30	0,70	0,50	0,40	0,40	0,50	0,30		
Kriteria	Baik	Cukup	Cukup	Baik	Baik	Baik	Baik	Cukup	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Cukup	Baik	Baik	Cukup	Cukup	Baik	Cukup		

Lampiran 13. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

AHLI I

LEMBAR UJI VALIDITAS AHLI MATERI
PENGEMBANGAN *INTERACTIVE BOARD GAME* BERBASIS *PROBLEM-BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN *VOCABULARY* KELAS V SEKOLAH DASAR

A. Tujuan
 Tujuan lembar penilaian ahli materi ini untuk memperoleh informasi dari ahli materi terkait kualitas media yang sedang dikembangkan.

B. Petunjuk
 Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor yang telah disediakan. Terdapat deskripsi dari skala penilaian sebagai berikut.
 4 = Sangat Baik (SB)
 3 = Baik (B)
 2 = Kurang (K)
 1 = Sangat Kurang (SK)

C. Tabel Penilaian

No	Aspek	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
1	Relevansi (Kesesuaian)	1. Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan.				✓
		2. Kesesuaian konsep materi pembelajaran dengan media yang digunakan.				✓
		3. Materi yang disajikan memiliki kedalaman yang sesuai dengan kebutuhan siswa.				✓
		4. Materi yang disajikan sudah lengkap sesuai topik pembelajaran.				✓

No	Aspek	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
		5. Setiap bagian media mendukung isi materi pembelajaran yang disajikan.				✓
		6. Ilustrasi/gambar dalam media sesuai dengan konsep materi pembelajaran.				✓
		7. Narasi/teks pada media konsisten dengan isi materi yang dipelajari.				✓
		8. Setiap bagian media menampilkan materi yang konsisten dengan tujuan pembelajaran.				✓
		9. Materi didukung dengan media yang tepat.				✓
2	Kebahasaan	10. Bahasa yang digunakan jelas, lugas, dan sesuai kaidah.				✓
		11. Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa.				✓
3	Kecukupan	12. Materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.				✓
		13. Materi tersusun secara runtut dan sistematis.				✓
		14. Uraian materi mudah dipahami dan tidak menimbulkan kerancuan.				✓
		15. Materi menarik dan relevan dengan kebutuhan belajar siswa.				✓

D. Komentar

Media konkret sudah bagus, tepat, jelas dan layak digunakan

E. Kesimpulan

Media *Board Game* Berbasis *Problem-Based Learning* ini, dinyatakan *):

☒ 1	Layak diproduksi tanpa revisi
☐ 2	Layak diproduksi dengan revisi sesuai aturan
☐ 3	Tidak layak untuk diproduksi

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 7 Mei 2026

Dosen/Pakar



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

NIP. 198607032023212041



AHLI II

LEMBAR UJI VALIDITAS AHLI MATERI

PENGEMBANGAN *INTERACTIVE BOARD GAME* BERBASIS *PROBLEM-BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN *VOCABULARY* KELAS V SEKOLAH DASAR

A. Tujuan

Tujuan lembar penilaian ahli materi ini untuk memperoleh informasi dari ahli materi terkait kualitas media yang sedang dikembangkan.

B. Petunjuk

Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor yang telah disediakan. Terdapat deskripsi dari skala penilaian sebagai berikut.

4 = Sangat Baik (SB)

3 = Baik (B)

2 = Kurang (K)

1 = Sangat Kurang (SK)

C. Tabel Penilaian

No	Aspek	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
1	Relevansi (Kesesuaian)	1. Materi yang disajikan sesuai dengan <u>capaian pembelajaran</u> yang ditetapkan.				✓
		2. Konsep materi pembelajaran sesuai dengan <u>media</u> yang digunakan.			✓	
		3. Materi yang disajikan memiliki kedalaman yang sesuai dengan kebutuhan siswa.			✓	
		4. Materi yang disajikan sudah lengkap sesuai topik pembelajaran.			✓	
		5. Setiap bagian media mendukung isi materi pembelajaran yang disajikan.			✓	

No	Aspek	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
		6. Ilustrasi/gambar dalam media sesuai dengan konsep materi pembelajaran.				✓
		7. Narasi/teks pada media konsisten dengan isi materi yang dipelajari.				✓
		8. Setiap bagian media menampilkan materi yang konsisten dengan tujuan pembelajaran.				✓
		9. Materi didukung dengan media yang tepat.				✓
2	Kebahasaan	10. Bahasa yang digunakan jelas, lugas, dan sesuai kaidah.				✓
		11. Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa.				✓
3	Kecukupan	12. Materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.				✓
		13. Materi tersusun secara runtut dan sistematis.			✓	
		14. Uraian materi mudah dipahami dan tidak menimbulkan kerancuan.			✓	
		15. Materi menarik dan relevan dengan kebutuhan belajar siswa.				✓

D. Komentar

Gambaran pada media ini cukuplah menarik dan relevan
bagi para siswa

E. Kesimpulan

Media *Board Game* Berbasis *Problem-Based Learning* ini, dinyatakan *):

1	Layak diproduksi tanpa revisi
2	Layak diproduksi dengan revisi sesuai aturan
3	Tidak layak untuk diproduksi

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 30 April 2024

Dosen/Pakar

Ketut Werya Dharma Utami, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198706112023212058



Rekapitulasi dan Perhitungan Hasil Uji Validasi Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor	
		Ahli I	Ahli II
1	Butir 1	4	4
2	Butir 2	4	3
3	Butir 3	4	3
4	Butir 4	4	3
5	Butir 5	4	3
6	Butir 6	4	4
7	Butir 7	4	4
8	Butir 8	4	4
9	Butir 9	4	4
10	Butir 10	4	4
11	Butir 11	4	4
12	Butir 12	4	4
13	Butir 13	4	3
14	Butir 14	4	3
15	Butir 15	4	4
Skor Yang Diperoleh		60	54
Item Soal		15	15
Total Nilai		114	
Total Butir		30	
Rata-rata Persentase		$M = \frac{\sum X}{n} = \frac{114}{30} = 3,80$	
Kualifikasi		Sangat Valid	

Lampiran 14. Hasil Uji Validasi Ahli Media

AHLI I**LEMBAR UJI VALIDITAS AHLI MEDIA****PENGEMBANGAN *INTERACTIVE BOARD GAME* BERBASIS *PROBLEM-BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN *VOCABULARY* KELAS V SEKOLAH DASAR****A. Tujuan**

Tujuan lembar penilaian ahli media ini untuk memperoleh informasi dari ahli media terkait kualitas media yang sedang dikembangkan

B. Petunjuk

Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor yang telah disediakan. Terdapat deskripsi dari skala penilaian sebagai berikut.

4 = Sangat Baik (SB)

3 = Baik (B)

2 = Kurang (K)

1 = Sangat Kurang (SK)

C. Tabel Penilaian

No	Aspek	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
1	Teks	1. Kesesuaian jenis teks pada media <i>Board Game</i> .				✓
		2. Kesesuaian ukuran teks pada media <i>Board Game</i> .				✓
		3. Kejelasan teks pada setiap materi.				✓
		4. Kesesuaian warna teks dengan warna media <i>Board Game</i> .				✓
2	Gambar	5. Kejelasan gambar pada media <i>Board Game</i> .				✓
		6. Kemenarikan gambar pada media <i>Board Game</i> .				✓

No	Aspek	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
		7. Gambar yang ditampilkan mendukung penjelasan materi.				✓
		8. Kesesuaian penempatan gambar pada media <i>Board Game</i> .				✓
		9. Keserasian tata letak tulisan pada media <i>Board Game</i> .				✓
3	Layout	10. Konsisten pada teks media <i>Board Game</i> .				✓
		11. Kesesuaian tampilan gambar pada materi.			✓	
		12. Kesesuaian petunjuk penggunaan <i>Board Game</i> mudah dipahami.			✓	
4	Penguasaan	13. Kemudahan penggunaan media <i>Board Game</i> .				✓
		14. Media <i>Board Game</i> dapat digunakan secara berulang-ulang.				✓

D. Komentar

1. Pada petunjuk bagian cover awal tambahkan sasaran & nama pengembang (pindahkan)
2. Aturan permainan gunakan penomoran
3. Buatlah kotak penempatan
4. Gambar es kdi diganti

E. Kesimpulan

Media *Board Game* Berbasis *Problem-Based Learning* ini, dinyatakan *):

1	Layak diproduksi tanpa revisi
2	Layak diproduksi dengan revisi sesuai aturan <i>Scrp</i>
3	Tidak layak untuk diproduksi

*): Lingkari salah satu

Singaraja, 30 April 2026

Dosen/Pakar



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

NIP. 197108152001121001



AHLI II

LEMBAR UJI VALIDITAS AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN *INTERACTIVE BOARD GAME* BERBASIS *PROBLEM-BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN *VOCABULARY* KELAS V SEKOLAH DASAR

A. Tujuan

Tujuan lembar penilaian ahli media ini untuk memperoleh informasi dari ahli media terkait kualitas media yang sedang dikembangkan

B. Petunjuk

Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor yang telah disediakan. Terdapat deskripsi dari skala penilaian sebagai berikut.

4 = Sangat Baik (SB)

3 = Baik (B)

2 = Kurang (K)

1 = Sangat Kurang (SK)

C. Tabel Penilaian

No	Aspek	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
1	Teks	1. Kesesuaian jenis teks pada media <i>Board Game</i> .				✓
		2. Kesesuaian ukuran teks pada media <i>Board Game</i> .				✓
		3. Kejelasan teks pada setiap materi.				✓
		4. Kesesuaian warna teks dengan warna media <i>Board Game</i> .				✓
2	Gambar	5. Kejelasan gambar pada media <i>Board Game</i> .				✓
		6. Kemenarikan gambar pada media <i>Board Game</i> .				✓

No	Aspek	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
3	Layout	7. Gambar yang ditampilkan mendukung penjelasan materi.				✓
		8. Kesesuaian penempatan gambar pada media <i>Board Game</i> .				✓
		9. Kecerahan tata letak tulisan pada media <i>Board Game</i> .				✓
		10. Konsisten pada teks media <i>Board Game</i> .				✓
		11. Kesesuaian tampilan gambar pada materi.			✓	
		12. Kesesuaian petunjuk penggunaan <i>Board Game</i> mudah dipahami.			✓	
4	Penguasaan	13. Kemudahan penggunaan media <i>Board Game</i> .			✓	✓
		14. Media <i>Board Game</i> dapat digunakan secara berulang-ulang.				✓

D. Komentar

1. Tambahkan gambar perakit
2. Kurangi pd perakit
3. Tambahkan identitas diri
4. Tekankan warna sehat dan tidak sehat

E. Kesimpulan

Media *Board Game* Berbasis *Problem-Based Learning* ini, dinyatakan *):

1	Layak diproduksi tanpa revisi
2	Layak diproduksi dengan revisi sesuai aturan
3	Tidak layak untuk diproduksi

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 30 April 2026

Dosen/Pakar



Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198908082024211004



Rekapitulasi dan Perhitungan Uji Validasi Ahli Media

No	Pernyataan	Skor	
		Ahli I	Ahli II
1	Butir 1	4	4
2	Butir 2	4	3
3	Butir 3	4	3
4	Butir 4	4	3
5	Butir 5	4	3
6	Butir 6	4	4
7	Butir 7	4	4
8	Butir 8	4	4
9	Butir 9	4	4
10	Butir 10	4	4
Skor Yang Diperoleh		54	54
Item Soal		56	56
Total Nilai		108	
Total Butir		28	
Rata-rata Persentase		$M = \frac{\sum X}{n} = \frac{108}{28} = 3,86$	
Kualifikasi		Sangat Valid	

No	Aspek	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
1	Media Pembelajaran	1. Media pembelajaran mudah digunakan oleh siswa maupun guru.			✓	
		2. Tampilan media pembelajaran menarik bagi siswa.				✓
		3. Media yang digunakan tepat untuk menunjang penyampaian materi.			✓	
		4. Media sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.			✓	

No	Aspek	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
2	Materi	5. Isi materi sesuai dengan kompetensi/capaian pembelajaran.			✓	
		6. Bahasa yang digunakan jelas, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.			✓	
		7. Teks pembahasan disajikan secara runtut dan mudah dipahami.				✓
3	Manfaat	8. Penjelasan materi didukung dengan contoh yang sesuai.			✓	
		9. Media pembelajaran dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan ketertarikan siswa.			✓	
		10. Media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman vocabulary siswa.			✓	

D. Komentar

.....

.....

.....

Singaraja.....

Siswa.....

[Signature]

MD Gatha Kumuda Harvey

LEMBAR UJI RESPON SISWA
PENGEMBANGAN *INTERACTIVE BOARD GAME* BERBASIS *PROBLEM-BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN *VOCABULARY* KELAS V
SEKOLAH DASAR

(Uji Perorangan)

Nama : ketut wulantari

Kelas : V/(lima)

A. Tujuan

Tujuan lembar penilaian ini untuk memperoleh informasi dari siswa terkait kualitas media yang sedang dikembangkan.

B. Petunjuk

Dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor yang telah disediakan. Terdapat deskripsi dari skala penilaian sebagai berikut.

4 = Sangat Baik (SB)

3 = Baik (B)

2 = Kurang (K)

1 = Sangat Kurang (SK)

C. Tabel Penilaian

No	Aspek	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
1	Media Pembelajaran	1. Media pembelajaran mudah digunakan oleh siswa maupun guru.			✓	
		2. Tampilan media pembelajaran menarik bagi siswa				✓
		3. Media yang digunakan tepat untuk menunjang penyampaian materi.			✓	
		4. Media sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.				✓

No	Aspek	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
2	Materi	5. Isi materi sesuai dengan kompetensi/capaian pembelajaran.				✓
		6. Bahasa yang digunakan jelas, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.			✓	
		7. Teks pembahasan disajikan secara runtut dan mudah dipahami.				✓
3	Manfaat	8. Penjelasan materi didukung dengan contoh yang sesuai.				✓
		9. Media pembelajaran dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan ketertarikan siswa.			✓	
		10. Media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman vocabulary siswa.				✓

D. Komentar

.....

.....

.....

Singaraja, 09-05-2026

Siswa



Ketut Wulan tar.

LEMBAR UJI RESPON SISWA

PENGEMBANGAN *INTERACTIVE BOARD GAME* BERBASIS *PROBLEM-BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN *VOCABULARY* KELAS V SEKOLAH DASAR

(Uji Perorangan)

Nama : Luh Malina Sahari DewiKelas : 5/CLima7**A. Tujuan**

Tujuan lembar penilaian ini untuk memperoleh informasi dari siswa terkait kualitas media yang sedang dikembangkan.

B. Petunjuk

Dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor yang telah disediakan. Terdapat deskripsi dari skala penilaian sebagai berikut.

4 = Sangat Baik (SB)

3 = Baik (B)

2 = Kurang (K)

1 = Sangat Kurang (SK)

C. Tabel Penilaian

No	Aspek	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
1	Media Pembelajaran	1. Media pembelajaran mudah digunakan oleh siswa maupun guru.			✓	
		2. Tampilan media pembelajaran menarik bagi siswa.				✓
		3. Media yang digunakan tepat untuk menunjang penyampaian materi.				✓
		4. Media sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.				✓

No	Aspek	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
2	Materi	5. Isi materi sesuai dengan kompetensi/capaian pembelajaran.				✓
		6. Bahasa yang digunakan jelas, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.			✓	
		7. Teks pembahasan disajikan secara runtut dan mudah dipahami.				✓
3	Manfaat	8. Penjelasan materi didukung dengan contoh yang sesuai.			✓	
		9. Media pembelajaran dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan ketertarikan siswa.				✓
		10. Media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman vocabulary siswa.				✓

D. Komentar

.....

.....

.....

Singaraja, 09-05-2026

Siswa



Luh Matma Sakari Dewi

HASIL UJI KELOMPOK KECIL

LEMBAR UJI RESPON SISWA

PENGEMBANGAN *INTERACTIVE BOARD GAME* BERBASIS *PROBLEM-BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN *VOCABULARY* KELAS V SEKOLAH DASAR

(Uji Kelompok Kecil)

Nama : Aska, ~~Kenza, Anisa, Anugrah~~ Kenza, Anugrah
 Kelas : V/5

A. Tujuan

Tujuan lembar penilaian ini untuk memperoleh informasi dari siswa terkait kualitas media yang sedang dikembangkan.

B. Petunjuk

Dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor yang telah disediakan. Terdapat deskripsi dari skala penilaian sebagai berikut.

- 4 = Sangat Baik (SB)
 3 = Baik (B)
 2 = Kurang (K)
 1 = Sangat Kurang (SK)

C. Tabel Penilaian

No	Aspek	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
1	Media Pembelajaran	1. Media pembelajaran mudah digunakan oleh siswa maupun guru.			✓	
		2. Tampilan media pembelajaran menarik bagi siswa.				✓
		3. Media yang digunakan tepat untuk menunjang penyampaian materi.		✓		
		4. Media sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.			✓	

No	Aspek	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
2	Materi	5. Isi materi sesuai dengan kompetensi/capaian pembelajaran.			✓	
		6. Bahasa yang digunakan jelas, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.		✓		
		7. Teks pembahasan disajikan secara runtut dan mudah dipahami.		✓		
3	Manfaat	8. Penjelasan materi didukung dengan contoh yang sesuai.			✓	
		9. Media pembelajaran dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan ketertarikan siswa.				✓
		10. Media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman vocabulary siswa.			✓	

D. Komentar

pembelajarannya seru tetapi karena media pembelajaran menggunakan "monopoly" membuat kelas menjadi sedikit lebih ribut.

Singaraja, 4 Mei 2026

Siswa

Aska
yD Aska adhiastha Sanjaga

LEMBAR UJI RESPON SISWA

PENGEMBANGAN *INTERACTIVE BOARD GAME* BERBASIS *PROBLEM-BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN *VOCABULARY* KELAS V SEKOLAH DASAR

(Uji Kelompok Kecil)

Nama : Amel, Iriana, Naxa.....

Kelas : 5.....

A. Tujuan

Tujuan lembar penilaian ini untuk memperoleh informasi dari siswa terkait kualitas media yang sedang dikembangkan.

B. Petunjuk

Dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor yang telah disediakan. Terdapat deskripsi dari skala penilaian sebagai berikut.

4 = Sangat Baik (SB)

3 = Baik (B)

2 = Kurang (K)

1 = Sangat Kurang (SK)

C. Tabel Penilaian

No	Aspek	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
1	Media Pembelajaran	1. Media pembelajaran mudah digunakan oleh siswa maupun guru.			✓	
		2. Tampilan media pembelajaran menarik bagi siswa.				✓
		3. Media yang digunakan tepat untuk menunjang penyampaian materi.			✓	
		4. Media sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.			✓	

No	Aspek	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
2	Materi	5. Isi materi sesuai dengan kompetensi/capaian pembelajaran.			✓	
		6. Bahasa yang digunakan jelas, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.			✓	
		7. Teks pembahasan disajikan secara runtut dan mudah dipahami.			✓	
3	Manfaat	8. Penjelasan materi didukung dengan contoh yang sesuai.			✓	
		9. Media pembelajaran dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan ketertarikan siswa.			✓	
		10. Media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman vocabulary siswa.			✓	

D. Komentar

Jujur gaktau

Singaraja, 4 Mei 2026

Siswa

(Ni Putu Amelia Cahyani Dewi)

LEMBAR UJI RESPON SISWA

PENGEMBANGAN *INTERACTIVE BOARD GAME* BERBASIS *PROBLEM-BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN *VOCABULARY* KELAS V SEKOLAH DASAR

(Uji Kelompok Kecil)

Nama : Dan Sintia, Della Dwi, Fani

Kelas : X

A. Tujuan

Tujuan lembar penilaian ini untuk memperoleh informasi dari siswa terkait kualitas media yang sedang dikembangkan.

B. Petunjuk

Dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor yang telah disediakan. Terdapat deskripsi dari skala penilaian sebagai berikut.

4 = Sangat Baik (SB)

3 = Baik (B)

2 = Kurang (K)

1 = Sangat Kurang (SK)

C. Tabel Penilaian

No	Aspek	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
1	Media Pembelajaran	1. Media pembelajaran mudah digunakan oleh siswa maupun guru.				✓
		2. Tampilan media pembelajaran menarik bagi siswa.			✓	
		3. Media yang digunakan tepat untuk menunjang penyampaian materi.				✓
		4. Media sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.			✓	

No	Aspek	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
2	Materi	5. Isi materi sesuai dengan kompetensi/capaian pembelajaran.			✓	
		6. Bahasa yang digunakan jelas, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.				✓
		7. Teks pembahasan disajikan secara runtut dan mudah dipahami.				✓
3	Manfaat	8. Penjelasan materi didukung dengan contoh yang sesuai.				✓
		9. Media pembelajaran dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan ketertarikan siswa.			✓	
		10. Media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman vocabulary siswa.				✓

D. Komentar :

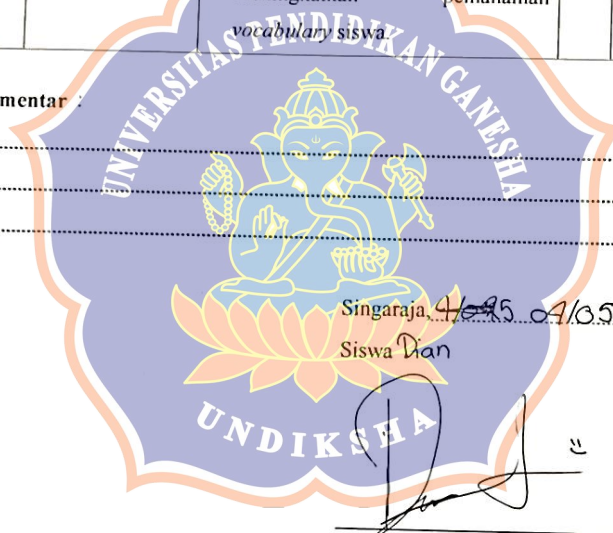
.....

.....

.....

Singaraja, 4/05/2026

Siswa Dian



Rekapitulasi dan Hasil Perhitungan Uji Kepraktisan Respon Siswa

Uji Perorangan

No	Pernyataan	Skor		
		Responden 1	Responden 2	Responden 3
1	Butir 1	3	3	3
2	Butir 2	4	4	4
3	Butir 3	3	3	4
4	Butir 4	4	3	4
5	Butir 5	4	3	4
6	Butir 6	3	3	3
7	Butir 7	4	4	4
8	Butir 8	4	3	3
9	Butir 9	3	3	4
10	Butir 10	4	3	4
Skor Yang Diperoleh		36	32	37
Skor Maksimal		40	40	40
Persentase		$\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} = 100\%$		
		90.00%	80.00%	92.50%
Total Persentase		262.50%		
Rata-rata Persentase		$262.50 : 3 = 87.50\%$		
Kualifikasi		Sangat Praktis		

Uji Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Skor		
		Kelompok 1	Kelompok 2	Kelompok 3
1	Butir 1	3	4	3
2	Butir 2	4	3	4
3	Butir 3	2	4	3
4	Butir 4	3	3	3
5	Butir 5	3	3	3
6	Butir 6	2	4	3
7	Butir 7	2	4	3
8	Butir 8	3	4	3
9	Butir 9	4	3	3
10	Butir 10	3	4	3
Skor Yang Diperoleh		36	29	36
Skor Maksimal		40	40	40

Persentase	$\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} = 100\%$		
	90.00%	90.00%	90.00%
Total Persentase	242.75%		
Rata-rata Persentase	$242.75 : 3 = 80.92\%$		
Kualifikasi	Sangat Praktis		



Lampiran 16. Hasil Uji Kepraktisan Untuk Respon Guru

RESPONDEN I

LEMBAR UJI RESPON GURU

PENGEMBANGAN *INTERACTIVE BOARD GAME* BERBASIS *PROBLEM-BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN *VOCABULARY* KELAS V SEKOLAH DASAR

Nama : Ketut Prema Adi Barata, S.Pd.
 NIP : 19940824 202221 1 002
 Sekolah : SD Negeri 1 Banguning

A. Tujuan

Tujuan lembar penilaian ini untuk memperoleh informasi dari guru terkait kualitas media yang sedang dikembangkan.

B. Petunjuk

Dimohon untuk Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap pernyataan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor yang telah disediakan. Terdapat deskripsi dari skala penilaian sebagai berikut.

- 4 = Sangat Baik (SB)
 3 = Baik (B)
 2 = Kurang (K)
 1 = Sangat Kurang (SK)

C. Tabel Penilaian

No	Aspek	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
1	Isi Materi	1. Materi yang digunakan sesuai dengan media <i>Board Game</i> .				✓
		2. Kesesuaian materi dengan pembelajaran Bahasa Inggris.				✓
2	Penyajian	3. Media <i>Board Game</i> jelas dan mudah dipahami.			✓	
		4. Materi dalam media disajikan secara runtut dan sistematis.			✓	

No	Aspek	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
3	Kebahasaan	5. Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami.				✓
4	Tampilan	6. Kemenarikan tampilan media Board Game.				✓
		7. Objek/gambar pada Board Game memiliki kualitas yang baik dan sesuai.				✓
5	Teknis	8. Kemudahan penggunaan media Board Game				✓
6	Motivasi	9. Isi media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa.				✓
7	Evaluasi	10. Secara keseluruhan media Board Game menarik digunakan dalam pembelajaran.				✓

D. Komentar

Secara keseluruhan media Board Game terasa baru dan menyenangkan untuk anak belajar serta menggali pengetahuannya dengan cara yang menyenangkan. Namun perlu penyempurnaan kembali pada detail peraturan permainan agar tidak ada instruksi yang tertinggal/kurang.

Singaraja, 4 Mei 2025

Responden

(Ketut Prema Adi Basata, S.Pd)

LEMBAR UJI RESPON GURU

PENGEMBANGAN *INTERACTIVE BOARD GAME* BERBASIS *PROBLEM-BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN *VOCABULARY* KELAS V SEKOLAH DASAR

Nama : Konang Dron Wulandari, S.Pd
 NIP : 19870124 202221 2 001
 Sekolah : SD N L. BANYUWANG

A. Tujuan

Tujuan lembar penilaian ini untuk memperoleh informasi dari guru terkait kualitas media yang sedang dikembangkan.

B. Petunjuk

Dimohon untuk Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap pernyataan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor yang telah disediakan. Terdapat deskripsi dari skala penilaian sebagai berikut.

- 4 = Sangat Baik (SB)
 3 = Baik (B)
 2 = Kurang (K)
 1 = Sangat Kurang (SK)

C. Tabel Penilaian

No	Aspek	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
1	Isi Materi	1. Materi yang digunakan sesuai dengan media <i>Board Game</i> .				✓
		2. Kesesuaian materi dengan pembelajaran Bahasa Inggris.				✓
2	Penyajian	3. Media <i>Board Game</i> jelas dan mudah dipahami.				✓
		4. Materi dalam media disajikan secara runtut dan sistematis.				✓

No	Aspek	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
3	Kebahasaan	5. Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami.				✓
4	Tampilan	6. Kemenarikan tampilan media <i>Board Game</i> .				✓
		7. Objek/gambar pada <i>Board Game</i> memiliki kualitas yang baik dan sesuai.				✓
5	Teknis	8. Kemudahan penggunaan media <i>Board Game</i>				✓
6	Motivasi	9. Isi media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa.				✓
7	Evaluasi	10. Secara keseluruhan media <i>Board Game</i> menarik digunakan dalam pembelajaran.				✓

D. Komentar

Media Board Game sangat menarik perhatian siswa pada saat pembelajaran sehingga materi yang diberikan mudah dipahami.

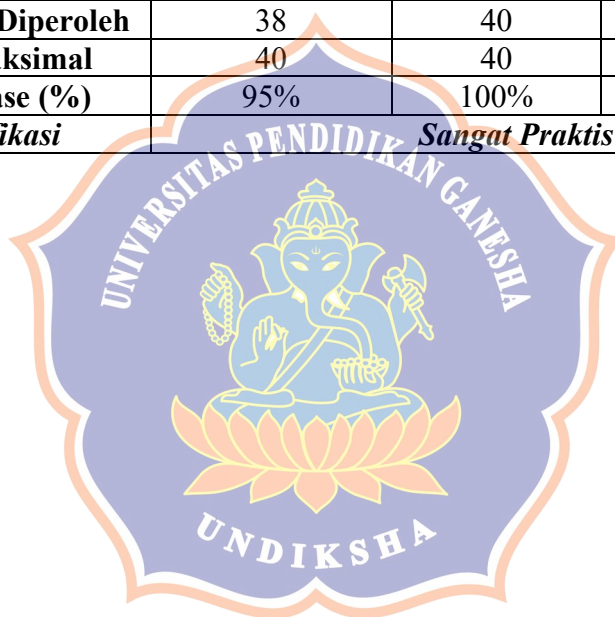
Singaraja, 4 Mei 2026

Responden


Komang Dian Wulandari, S.Pd

Rekapitulasi dan Perhitungan Uji Kepraktisan Respon Guru

No	Pernyataan	Skor		
		Responden 1	Responden 2	Jumlah
1	Butir 1	4	4	8
2	Butir 2	4	4	8
3	Butir 3	3	4	7
4	Butir 4	3	4	7
5	Butir 5	4	4	8
6	Butir 6	4	4	8
7	Butir 7	4	4	8
8	Butir 8	4	4	8
9	Butir 9	4	4	8
10	Butir 10	4	4	8
Skor Yang Diperoleh		38	40	78
Skor Maksimal		40	40	80
Persentase (%)		95%	100%	97,50%
Kualifikasi		Sangat Praktis		



Lampiran 17. Hasil *Pre-test* dan *Post-test Vocabulary*

Pre-test

No	Responden	Butir Soal																				Skor	NILAI
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	Siswa 1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	17	85
2	Siswa2	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	13	65
3	Siswa 3	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	16	80
4	Siswa 4	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	14	70
5	Siswa 5	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	11	55
6	Siswa 6	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	15	75
7	Siswa 7	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	13	65
8	Siswa 8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	13	65
9	Siswa 9	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	70
10	Siswa 10	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	13	65
11	Siswa 11	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	12	60
12	Siswa 12	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	12	60
13	Siswa 13	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	13	65
14	Siswa 14	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	11	55
15	Siswa 15	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	14	70
16	Siswa 16	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	15	75
17	Siswa 17	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	13	65
18	Siswa 18	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	11	55
19	Siswa 19	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	11	55
20	Siswa 20	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16	80
21	Siswa 21	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	14	70
22	Siswa 22	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	75
23	Siswa 23	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	16	80
24	Siswa 24	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	75
25	Siswa 25	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	13	65
26	Siswa 26	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	12	60
27	Siswa 27	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	11	55
28	Siswa 28	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	10	50
29	Siswa 29	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	10	50
30	Siswa 30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	16	80
31	Siswa 31	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	75
32	Siswa 32	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	80
33	Siswa 33	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	17	85
34	Siswa 34	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	11	55
35	Siswa 35	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	13	65
36	Siswa 36	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	9	45
37	Siswa 37	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	13	65
38	Siswa 38	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	12	60
39	Siswa 39	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	12	60
40	Siswa 40	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	14	70
41	Siswa 41	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	15	75
42	Siswa 42	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	12	60
43	Siswa 43	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	16	80
44	Siswa 44	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	14	70

No	Responden	Butir Soal																				Skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	Siswa 1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95
2	Siswa2	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	14	70
3	Siswa 3	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	90
4	Siswa 4	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	17	85
5	Siswa 5	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	16	80
6	Siswa 6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	17	85
7	Siswa 7	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16	80
8	Siswa 8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	15	75
9	Siswa 9	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	80
10	Siswa 10	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	15	75
11	Siswa 11	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	16	80
12	Siswa 12	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	14	70
13	Siswa 13	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	16	80
14	Siswa 14	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	14	70
15	Siswa 15	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	16	80
16	Siswa 16	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	85
17	Siswa 17	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	15	75
18	Siswa 18	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	12	60
19	Siswa 19	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	13	65
20	Siswa 20	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	18	90
21	Siswa 21	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	16	80
22	Siswa 22	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	85
23	Siswa 23	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95
24	Siswa 24	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	17	85
25	Siswa 25	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	15	75
26	Siswa 26	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	15	75
27	Siswa 27	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	14	70
28	Siswa 28	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	13	65
29	Siswa 29	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	75
30	Siswa 30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	18	90
31	Siswa 31	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	85
32	Siswa 32	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	90
33	Siswa 33	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95
34	Siswa 34	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	14	70
35	Siswa 35	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	15	75
36	Siswa 36	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	13	65
37	Siswa 37	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	16	80
38	Siswa 38	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	15	75
39	Siswa 39	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	14	70
40	Siswa 40	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	16	80
41	Siswa 41	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	17	85
42	Siswa 42	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	14	70
43	Siswa 43	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	18	90
44	Siswa 44	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	16	80

Post-test

Lampiran 18. Hasil Rekapitulasi Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

No.	Nama Peserta Didik	Nilai	
		Pre-test	Post-test
1	Siswa 1	85	95
2	Siswa 2	65	70
3	Siswa 3	80	90
4	Siswa 4	70	85
5	Siswa 5	55	80
6	Siswa 6	75	85
7	Siswa 7	65	80
8	Siswa 8	65	75
9	Siswa 9	70	80
10	Siswa 10	65	75
11	Siswa 11	60	80
12	Siswa 12	60	70
13	Siswa 13	65	80
14	Siswa 14	55	70
15	Siswa 15	70	80
16	Siswa 16	75	85
17	Siswa 17	65	75
18	Siswa 18	55	60
19	Siswa 19	55	65
20	Siswa 20	80	90
21	Siswa 21	70	80
22	Siswa 22	75	85
23	Siswa 23	80	90
24	Siswa 24	75	85
25	Siswa 25	65	75
26	Siswa 26	60	75
27	Siswa 27	55	70
28	Siswa 28	50	65
29	Siswa 29	50	75
30	Siswa 30	80	90
31	Siswa 31	75	85
32	Siswa 32	80	90
33	Siswa 33	85	95
34	Siswa 34	55	70
35	Siswa 35	65	75
36	Siswa 36	45	65
37	Siswa 37	65	80
38	Siswa 38	60	75
39	Siswa 39	60	70
40	Siswa 40	70	80
41	Siswa 41	75	85

No.	Nama Peserta Didik	Nilai	
		Pre-test	Post-test
42	Siswa 42	60	70
43	Siswa 43	80	90
44	Siswa 44	70	80



Lampiran 19. Hasil Uji Efektivitas

Uji Normalitas Data

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-test	.117	44	.150	.963	44	.175
Post-test	.121	44	.107	.963	44	.165

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Homogenitas Data

Test of Homogeneity of Variance				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Pemahaman Vocabulary	Based on Mean	1.692	1	.197
	Based on Median	1.304	1	.257
	Based on Median and with adjusted df	1.304	1	.257
	Based on trimmed mean	1.715	1	.194

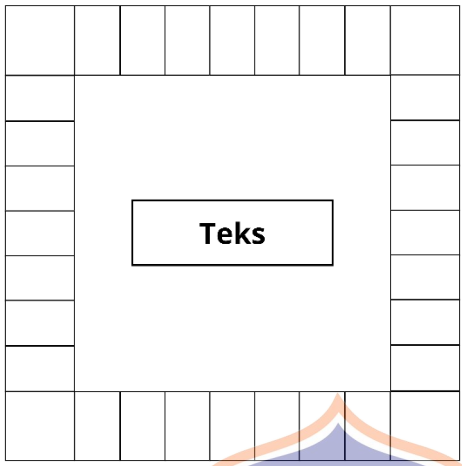
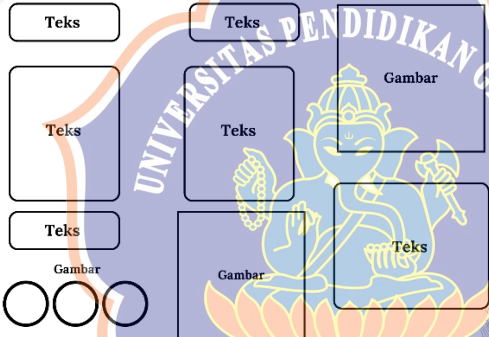
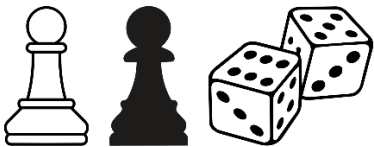
Uji-t Paired Samples Test

		Paired Samples Test							
				Paired Differences	95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pre-test - Post-test	-12.045	4.220	.636	-13.329	-10.762	-18.932	43	.000

Lampiran 20. *Flowchart Media Interactive Board Game Berbasis Problem-Based Learning*



Lampiran 21. *Storyboard Media Interactive Board Game Berbasis Problem-Based Learning.*

No	Tampilan	Keterangan
1		Tampilan papan permainan utama yang akan digunakan siswa.
2		Tampilan aturan permainan yang berisikan petunjuk penggunaan dan tata cara bermain.
3		Tampilan kartu permainan <i>taste</i>, <i>quantity</i>, <i>price</i> dan <i>challenge</i> yang digunakan dalam permainan.
4		Dadu dan bidak yang digunakan sebagai alat untuk menjalankan permainan.

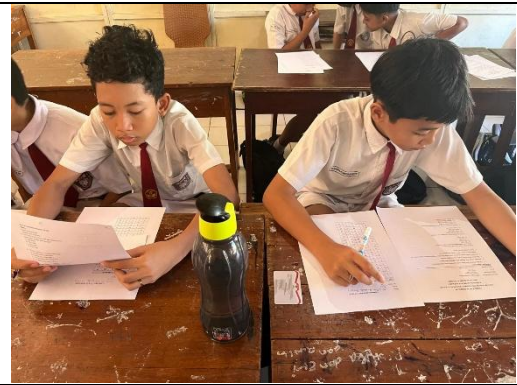
Sebelum Revisi	Setelah Direvisi	Keterangan
		Dilakukan penyesuaian pada elemen pada kotak yakni mengganti gambar “es teh” dengan yang lebih sesuai.
		Menambahkan penomoran pada aturan permainan, menambahkan tim penyusun, dan keterangan media digunakan untuk kelas V.
		Menyiapkan kotak penyimpanan untuk media board game.

Lampiran 23. Dokumentasi





Melaksanakan *pos-test*



Melaksanakan *pos-test*



RIWAYAT HIDUP



Ni Made Anggreni Putri lahir di Bedha pada tanggal 04 November 2003. Penulis lahir dari pasangan suami istri bernama Bapak I Gede Ketut Wisna Yasa dan Ibu I Gusti Made Rasmini Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Penulis beralamat di Banjar Bedha, Desa Bongan, Kecamatan Tabanan, Kabupaten Tabanan, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan di SD Negeri 1 Bongan pada tahun 2016. Kemudian melanjutkan di SMP Negeri 2 Kediri dan lulus pada tahun 2019. Pada tahun 2022, penulis lulus dari SMA Negeri 2 Tabanan Jurusan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Kemudian melanjutkan studi ke jenjang perguruan tinggi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, penulis menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan *Interactive Board Game* Berbasis *Problem-Based Learning* Untuk Meningkatkan Pemahaman *Vocabulary* Kelas V Sekolah Dasar”.