



Lampiran 1 Surat Permohonan pengambilan Data



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,
SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja Bali
Laman: <http://tik.undiksha.ac.id>

Nomor : 1818/UN48.11.1/KM/2025
Perihal : Surat Permohonan Pengambilan Data

Singaraja, 8 Juli 2025

Yth. Kepala SLB Negeri 1 Buleleng
di tempat

Dengan hormat, sehubungan dengan proses penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, maka melalui surat ini kami mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan data yang terkait dengan data yang dibutuhkan. Adapun mahasiswa yang akan melakukan pengambilan data seperti tersebut di bawah ini:

Nama : I Ketut Budi Antan
NIM : 2215051099
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Informatika
Data yang dibutuhkan : Data hasil belajar siswa kelas IV, analisis model dan media pembelajaran yang digunakan untuk anak tunanetra
Judul Penelitian : Pengembangan Kelas Pembelajaran Secara Asil Mula Buleleng Untuk Anak Tunanetra Bernasi Audio Interaktif
Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya, diucapkan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik

Made Winda Antara Kesiman
NIP. 198211112008121001

UNDIKSHA

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**



Jalan Udayana Singaraja-Bali Kode Pos 81116
Tlp. (0362) 22570 Fax. (0362) 25735
Laman: www.undiksha.ac.id

IPDP

Nomor : 387/UN48.11.5/KM/2025
Perihal : Surat Permohonan Pengambilan Data
Lampiran : -

Singaraja, 8 Juli 2025

Yth. Dekan FTK
Universitas Pendidikan Ganesha
Di tempat

Dengan hormat,
Sehubungan dengan proses penyelesaian Tugas Akhir / Skripsi yang dilaksanakan oleh saudara mahasiswa:

Nama	: I Ketut Budi Antara
Nim	: 2215051099
Prodi/Jurusan	: Pendidikan Teknik Informatika / Teknik Informatika
Instansi yg ditujui	: SLBN 1 Buleleng
Jabatan Yang Dituju	: Kepala Sekolah SLBN 1 Buleleng
Data Yang Dibutuhkan	: Data hasil belajar siswa tunanetra. Analisis Model dan media pembelajaran yang digunakan untuk anak tunanetra
Judul	: Pengembangan Game Pembelajaran Sejarah Asal Mula Buleleng Untuk Anak Tunanetra Berbasis Audio Interaktif

Bersama ini kami mohonkan kepada Bapak untuk berkenan memfasilitasi kebutuhan data untuk Tugas Akhir / Skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian kami sampaikan. Atas perhatian dan kerjasamanya Bapak, kami ucapkan terima kasih.

Kepala Jurusan Teknik Informatika,

Putu Hendra Suputra
NIP. 198212222006041001



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 tersandi ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan Borel
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia

Lampiran 2 Instrumen Uji ahli isi

ANGKET UJI AHLI ISI

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI

SEJARAH ASAL MULA BULELENG UNTUK ANAK TUNANETRA

BERBASIS AUDIO INTERAKTIF

Nama :

Profesi :

Tanggal Pengujian :

Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian Anda.

No	Indikator Penilaian	Valid	Tidak Valid
A. Relevansi Materi Sejarah			
1	Materi tentang asal-usul Buleleng disusun berdasarkan sumber sejarah lokal yang benar.		
2	Narasi dalam game membantu memahami konteks sejarah asal-usul Buleleng secara runtut dan mendalam.		
3	Cerita disesuaikan dengan kemampuan kognitif siswa tunanetra, sehingga mereka dapat memahami dengan mudah.		

B. Struktur Cerita dan Alur			
4	Alur cerita memiliki bagian pengantar, konflik, dan penyelesaian yang sesuai dengan narasi sejarah Buleleng.		
5	Transisi antar segmen cerita mudah diikuti oleh siswa tunanetra, dengan navigasi audio yang jelas.		
C. Nilai Edukatif dan Budaya Lokal			
6	Game menyampaikan nilai budaya lokal Buleleng, seperti kearifan lokal dalam sejarah dan tradisi masyarakat Buleleng.		
7	Cerita menyisipkan nilai moral, etika, atau pelajaran yang membentuk karakter siswa, seperti keberanian dan kebijaksanaan yang diajarkan melalui tokoh sejarah Ki Barak Panji Sakti.		

Saran:

.....

.....

.....

Kesimpulan

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu opsi di bawah ini.

- () Layak untuk digunakan tanpa revisi
- () Layak untuk digunakan setelah dilakukan revisi
- () Tidak layak digunakan

.....

Ahli Isi,

.....



ANGKET UJI AHLI ISI

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI

SEJARAH ASAL MULA BULELENG UNTUK ANAK TUNANETRA

BERBASIS AUDIO INTERAKTIF

Nama : I GULRI NAWATI ELA PRASEDIA

Profesi : PNS

Tanggal Pengujian : 9 Juli 2024

Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian Anda.

No	Indikator Penilaian	Valid	Tidak Valid
A. Relevansi Materi Sejarah			
1	Materi tentang asal-usul Buleleng disusun berdasarkan sumber sejarah lokal yang benar.	✓	
2	Narasi dalam game membantu memahami konteks sejarah asal-usul Buleleng secara runtut dan mendalam.	✓	
3	Cerita disesuaikan dengan kemampuan kognitif siswa tunanetra, sehingga mereka dapat memahami dengan mudah.	✓	
B. Struktur Cerita dan Alur			
4	Alur cerita memiliki bagian pengantar, konflik, dan penyelesaian yang sesuai dengan narasi sejarah Buleleng.	✓	
5	Transisi antar segmen cerita mudah diikuti oleh siswa tunanetra, dengan navigasi audio yang jelas.	✓	
C. Nilai Edukatif dan Budaya Lokal			
6	Game menyampaikan nilai budaya lokal Buleleng, seperti kearifan lokal dalam sejarah dan tradisi masyarakat Buleleng.	✓	
7	Cerita menyisipkan nilai moral, etika, atau pelajaran yang membentuk karakter siswa, seperti keberanian dan kebijaksanaan yang diajarkan melalui tokoh sejarah Ki Barak Panji Sakti.	✓	

Saran:

Revisi dan Evaluasi: dan sangat bermanfaat

Di saat obyek kreatifitas ini ~~saat~~ dipergunakan

oleh Guru/i Tera Nura sebagai kakoragannya / Kelebhannya.
Japs di mana

Kesimpulan

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu opsi di bawah ini:

() Layak untuk digunakan tanpa revisi

(☒) Layak untuk digunakan setelah dilakukan revisi

() Tidak layak digunakan

Sikarya, 2022

Ahli Isi,

Guru Nura dan Pustaka
NDIKSHA

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA



ANGKET UJI AHLI ISI

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI

SEJARAH ASAL MULA BULELENG UNTUK ANAK TUNANETRA

BERBASIS AUDIO INTERAKTIF

Nama

Purno Teguh Kertijasa

Profesi

Staf kesatuan Dinas Kesehatan

Tanggal Pengujian

8 Juli 2020

Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian Anda.

No	Indikator Penilaian	Valid	Tidak Valid
A. Relevansi Materi Sejarah			
1	Materi tentang asal-usul Buleleng disusun berdasarkan sumber sejarah lokal yang benar.	✓	
2	Narasi dalam game membantu memahami konteks sejarah asal-usul Buleleng secara runtut dan mendalam.	✓	
3	Cerita disesuaikan dengan kemampuan kognitif siswa tunanetra, sehingga mereka dapat memahami dengan mudah.	✓	
B. Struktur Cerita dan Alur			
4	Alur cerita memiliki bagian pengantar, konflik, dan penyelesaian yang sesuai dengan narasi sejarah Buleleng.	✓	
5	Transisi antar segmen cerita mudah diikuti oleh siswa tunanetra, dengan navigasi audio yang jelas.	✓	
C. Nilai Edukatif dan Budaya Lokal			
6	Game menyampaikan nilai budaya lokal Buleleng, seperti kearifan lokal dalam sejarah dan tradisi masyarakat Buleleng.	✓	
7	Cerita menyisipkan nilai moral, etika, atau pelajaran yang membentuk karakter siswa, seperti keberanian dan kebijaksanaan yang diajarkan melalui tokoh sejarah Ki Barak Panji Sakti.	✓	

Saran:

.....

.....

.....

Kesimpulan

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu opsi di bawah ini.

- () Layak untuk digunakan tanpa revisi
- () Layak untuk digunakan setelah dilakukan revisi
- () Tidak layak digunakan

Ahli Isi,


Rini Teguh Karyadi



Lampiran 3 Instrumen Uji ahli media

ANGKET UJI AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI

SEJARAH ASAL MULA BULELENG UNTUK ANAK TUNANETRA

BERBASIS AUDIO INTERAKTIF

Nama :

Profesi :

Tanggal Pengujian :

Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian Anda.

No	Indikator Penilaian	Valid	Tidak Valid
A. Desain Tampilan & Navigasi			
1	Tata letak (layout) antar menu tertata rapi dan tidak membingungkan		
2	Navigasi tombol dan menu mudah diakses oleh siswa tunanetra		
3	Pemilihan elemen visual (warna, ukuran tombol, ikon) memperhatikan prinsip aksesibilitas		

B. Kualitas Audio			
4	Suara narator terdengar jelas, tidak bising, dan sesuai standar media edukasi		
5	Volume suara stabil, dan tidak berubah secara tiba-tiba		
6	Sinkronisasi antara perintah audio dan alur game tepat waktu		
C. Interaktivitas & Aksesibilitas			
7	Game memberikan respons interaktif terhadap masukan pengguna (misal: sentuhan, suara)		
8	Game dapat digunakan secara mandiri tanpa bantuan visual berlebihan		
D. Haptic Feedback			
9	Game memberikan respon getaran (haptic feedback) sebagai tanda interaksi pengguna dengan sistem		
10	Getaran yang dihasilkan memiliki intensitas yang jelas dan dapat dirasakan oleh pengguna.		
11	Haptic feedback membantu pengguna tunanetra memahami respon dari sistem game.		
12	Haptic feedback muncul pada momen yang tepat (misalnya saat memilih menu, menjawab soal, atau terjadi kesalahan).		
13	Integrasi antara audio dan haptic feedback mendukung pengalaman bermain yang lebih mudah dipahami oleh pengguna tunanetra.		
E. Kinerja & Kestabilan Sistem			

14	Game berjalan lancar tanpa gangguan teknis (bug, error)		
15	Game kompatibel dengan perangkat yang digunakan siswa (misalnya HP, tablet, audio player)		

Saran:

.....

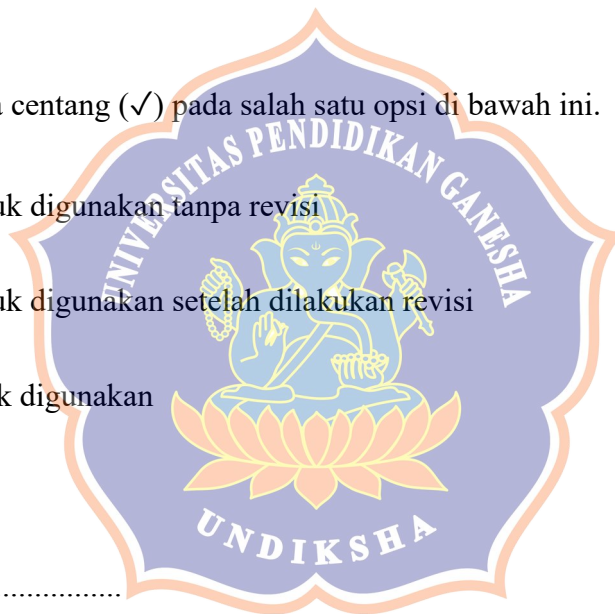
.....

.....

Kesimpulan

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu opsi di bawah ini.

- () Layak untuk digunakan tanpa revisi
- () Layak untuk digunakan setelah dilakukan revisi
- () Tidak layak digunakan



Ahli Media,

.....

ANGKET UJI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN GAME EDUKASI
SEJARAH ASAL MULA BULELENG UNTUK ANAK TUNANETRA
BERBASIS AUDIO INTERAKTIF

Nama : Dr. I Nyoman Indhi Wiradika, M.pd

Profesi : Dosen

Tanggal Pengujian : 9 Juni 2026

Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian Anda.

No	Indikator Penilaian	Valid	Tidak Valid
A. Desain Tampilan & Navigasi			
1	Tata letak (layout) antar menu tertata rapi dan tidak membingungkan	✓	
2	Navigasi tombol dan menu mudah diakses oleh siswa tunanetra	✓	
3	Pemilihan elemen visual (sahaja, ukuran tombol, ikon) memperhatikan prinsip aksesibilitas	✓	
B. Kualitas Audio			
4	Suara narator/pendengar jelas, tidak bising, dan sesuai standar media edukasi	✓	
5	Volume suara stabil, dan tidak berubah secara tiba-tiba	✓	
6	Sinkronisasi antara perintah audio dan alur game tepat waktu	✓	
C. Interaktivitas & Aksesibilitas			
7	Game memberikan respons interaktif terhadap masukan pengguna (misal: sentuhan, suara)	✓	
8	Game dapat digunakan secara mandiri tanpa bantuan visual berlebihan	✓	
D. Haptic Feedback			
9	Game memberikan respon getaran (haptic feedback) sebagai tanda interaksi pengguna dengan sistem	✓	
10	Getaran yang dihasilkan memiliki intensitas yang jelas dan dapat dirasakan oleh pengguna	✓	
11	Haptic feedback membantu pengguna tunanetra memahami respon dari sistem game.	✓	
12	Haptic feedback muncul pada momen yang tepat (misalnya saat memilih menu, menjawab soal, atau terjadi kesalahan).	✓	
13	Integrasi antara audio dan haptic feedback mendukung pengalaman bermain yang lebih mudah dipahami oleh pengguna tunanetra.	✓	
E. Kinerja & Kestabilan Sistem			

14	Game berjalan lancar tanpa gangguan teknis (bug, error)	☒	
----	---	-------------------------------------	--

Saran:

Sol. lebih di perbaiki, dan ada apa saja yang perlu diperbaiki

Kesimpulan

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu opsi di bawah ini.

- () Layak untuk digunakan tanpa revisi
- (✓) Layak untuk digunakan setelah dilakukan revisi
- () Tidak layak digunakan

Dr. I. Khairul Indri
Ahli Media



ANGKET UJI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN GAME EDUKASI
SEJARAH ASAL MULA BULELENG UNTUK ANAK TUNANETRA
BERBASIS AUDIO INTERAKTIF

Nama : I Ketut Andika Pradnyana, S.Pd., M.Pd.
 Profesi : Dosen
 Tanggal Pengujian : 25 Juni 2024

Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian Anda.

No	Indikator Penilaian	Valid	Tidak Valid
A. Desain Tampilan & Navigasi			
1	Tata letak (layout) antar menu tertata rapi dan tidak membingungkan.	✓	
2	Navigasi tombol dan menu mudah diakses oleh siswa tunanetra.	✓	
3	Pemilihan elemen visual (warna, ukuran tombol, ikon) memperhatikan prinsip aksesibilitas.	✓	
B. Kualitas Audio			
4	Suara narator terdengar jelas, tidak bising, dan sesuai standar media edukasi.	✓	
5	Volume suara stabil, dan tidak berubah secara tiba-tiba.	✓	
6	Sinkronisasi antara perintah audio dan alur game tepat waktu.	✓	
C. Interaktivitas & Aksesibilitas			
7	Game memberikan respons interaktif terhadap masukan pengguna (misal: sentuhan, suara).	✓	
8	Game dapat digunakan secara mandiri tanpa bantuan visual berlebihan.	✓	
D. Haptic Feedback			
9	Game memberikan respon getaran (haptic feedback) sebagai tanda interaksi pengguna dengan sistem.	✓	
10	Getaran yang dihasilkan memiliki intensitas yang jelas dan dapat dirasakan oleh pengguna.	✓	
11	Haptic feedback membantu pengguna tunanetra memahami respon dari sistem game.	✓	
12	Haptic feedback muncul pada momen yang tepat (misalnya saat memilih menu, menjawab soal, atau terjadi kesalahan).	✓	
13	Integrasi antara audio dan haptic feedback mendukung pengalaman bermain yang lebih mudah dipahami oleh pengguna tunanetra.	✓	
E. Kinerja & Kestabilan Sistem			

14	Game berjalan lancar tanpa gangguan teknis (bug, error)	☒	☐
----	---	-------------------------------------	--------------------------

Saran:

.....

.....

.....

Kesimpulan

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu opsi di bawah ini.

- () Layak untuk digunakan tanpa revisi
- () Layak untuk digunakan setelah dilakukan revisi
- () Tidak layak digunakan

Singaperaja, 25 April 2020

Ahli Media,



I. Kebut Andileka Pradigana



Lampiran 4 Angket uji responden

**ANGKET KETERTARIKAN SISWA TUNANETRA
TERHADAP GAME EDUKASI SEJARAH ASAL MULA BULELENG
BERBASIS AUDIO INTERAKTIF**

Adaptasi Subskala Interest/Enjoyment pada Intrinsic Motivation Inventory (IMI)

A. Identitas Responden

Nama	
Usia	
Kelas	
Tanggal Pengujian	

B. Petunjuk Pengisian

Angket ini diberikan secara lisan. Peneliti membacakan setiap pernyataan satu per satu, kemudian mencatat jawaban siswa. Tidak ada jawaban benar atau salah. Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan pengalaman dan perasaan Anda setelah memainkan game.

SS	S	TS	STS
Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju

C. Pernyataan Angket

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya merasa senang ketika memainkan game ini.				
2	Saya menikmati cerita asal mula Buleleng yang disampaikan dalam game.				
3	Saya tertarik mengikuti cerita dalam game sampai selesai.				
4	Saya merasa bosan ketika mendengarkan cerita dalam game ini.				
5	Saya merasa penasaran dengan kelanjutan cerita dalam game.				
6	Saya ingin mengetahui tantangan atau bagian berikutnya dalam game.				
7	Saya ingin memainkan game ini kembali pada kesempatan lain.				
8	Saya tidak tertarik memainkan game seperti ini lagi.				

D. Saran atau Komentar Siswa

.....

.....

.....

.....

ANGKET KETERTARIKAN SISWA TUNANETRA TERHADAP GAME EDUKASI SEJARAH ASAL MULA BULELENG BERBASIS AUDIO INTERAKTIF

Adaptasi Subskala Interest/Enjoyment pada Intrinsic Motivation Inventory (IMI)

A. Identitas Responden

Nama	Hani Audika Nurul Savitri
Usia	16
Kelas	10 SMP
Tanggal Pengujian	

B. Petunjuk Pengisian

Angket ini diberikan secara lisan. Peneliti membacakan setiap pernyataan satu per satu, kemudian mencatat jawaban siswa. Tidak ada jawaban benar atau salah. Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan pengalaman dan perasaan Anda setelah memainkan game.

SS	S	TS	STS
Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju

C. Pernyataan Angket

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya merasa senang ketika memainkan game ini.	✓			
2	Saya menikmati cerita asal mula Buleleng yang disampaikan dalam game.				
3	Saya tertarik mengikuti cerita dalam game sampai selesai.	✓			
4	Saya merasa bosan ketika mendengarkan cerita dalam game ini.			✓	
5	Saya merasa penasaran dengan kelanjutan cerita dalam game.	✓			
6	Saya ingin mengetahui tantangan atau bagian berikutnya dalam game.	✓			
7	Saya ingin memainkan game ini kembali pada kesempatan lain.	✓			
8	Saya tidak tertarik memainkan game seperti ini lagi.			✓	

Catatan: Butir nomor 4 dan 8 merupakan pernyataan negatif dan diberi skor terbalik.

D. Saran atau Komentar Siswa

.....

.....

.....

.....

**ANGKET KETERTARIKAN SISWA TUNANETRA
TERHADAP GAME EDUKASI SEJARAH ASAL MULA BULELENG
BERBASIS AUDIO INTERAKTIF**

Adaptasi Subskala Interest/Enjoyment pada Intrinsic Motivation Inventory (IMI)

A. Identitas Responden

Nama	Ketut Yudi Dama
Usia	9
Kelas	3 SD
Tanggal Pengujian	20 Juli 2026

B. Petunjuk Pengisian

Angket ini diberikan secara lisan. Peneliti membacakan setiap pernyataan satu per satu, kemudian mencatat jawaban siswa. Tidak ada jawaban benar atau salah. Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan pengalaman dan perasaan Anda setelah memainkan game.

SS	S	TS	STS
Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju

C. Pernyataan Angket

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya merasa senang ketika memainkan game ini.		✓		
2	Saya menikmati cerita asal mula Buleleng yang disampaikan dalam game.		✓		
3	Saya tertarik mengikuti cerita dalam game sangat seru.		✓		
4	Saya merasa bosan ketika mendengarkan cerita dalam game ini.			✓	
5	Saya merasa penasaran dengan kelanjutan cerita dalam game.		✓		
6	Saya ingin mengetahui tantangan asal mula Buleleng dalam game.		✓		
7	Saya ingin memainkan game ini kembali pada kesempatan lain.		✓		
8	Saya tidak tertarik memainkan game seperti ini lagi.			✓	

Catatan: Butir nomor 4 dan 8 merupakan pernyataan negatif dan diberi skor terbalik.

D. Saran atau Komentar Siswa

.....

.....

.....

.....

**ANGKET KETERTARIKAN SISWA TUNANETRA
TERHADAP GAME EDUKASI SEJARAH ASAL MULA BULELENG
BERBASIS AUDIO INTERAKTIF**

Adaptasi Subskala Interest/Enjoyment pada Intrinsic Motivation Inventory (IMI)

A. Identitas Responden

Nama	Komang Yuni Istari
Usia	8
Kelas	3 SD
Tanggal Pengujian	20 Juli 2020

B. Petunjuk Pengisian

Angket ini diberikan secara lisan. Peneliti membacakan setiap pernyataan satu per satu, kemudian mencatat jawaban siswa. Tidak ada jawaban benar atau salah. Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan pengalaman dan perasaan Anda setelah memainkan game.

SS	S	TS	STS
Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju

C. Pernyataan Angket

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya merasa senang ketika memainkan game ini.		✓		
2	Saya mengamati cerita asal mula Buleleng yang disampaikan dalam game.		✓		
3	Saya tertarik mengikuti cerita dalam game sampai selesai.		✓		
4	Saya merasa bosan ketika mendengarkan cerita dalam game ini.			✓	
5	Saya merasa penasaran dengan kelanjutan cerita dalam game.		✓		
6	Saya ingin mengetahui tantangan atau bagian berikutnya dalam game.		✓		
7	Saya ingin memainkan game ini kembali pada kesempatan lain.		✓		
8	Saya tidak tertarik memainkan game seperti ini lagi.			✓	

Catatan: Butir nomor 4 dan 8 merupakan pernyataan negatif dan diberi skor terbalik.

D. Saran atau Komentar Siswa

.....

.....

.....

.....

**ANGKET KETERTARIKAN SISWA TUNANETRA
TERHADAP GAME EDUKASI SEJARAH ASAL MULA BULELENG
BERBASIS AUDIO INTERAKTIF**

Adaptasi Subsкала Interest/Enjoyment pada Intrinsic Motivation Inventory (IMI)

A. Identitas Responden

Nama	Puty Suartika Daneasa
Usia	10
Kelas	4 SD
Tanggal Pengujian	20 Juli 2026

B. Petunjuk Pengisian

Angket ini diberikan secara lisan. Peneliti membacakan setiap pernyataan satu per satu, kemudian mencatat jawaban siswa. Tidak ada jawaban benar atau salah. Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan pengalaman dan perasaan Anda setelah memainkan game.

SS	S	TS	STS
Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju

C. Pernyataan Angket

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya merasa senang ketika memainkan game ini.	✓			
2	Saya menikmati cerita asal mula Buleleng yang disampaikan dalam game.	✓			
3	Saya tertarik mengetahui cerita dalam game sampai selesai.	✓			
4	Saya merasa bosan ketika mendengarkan cerita dalam game ini.				✓
5	Saya merasa penasaran dengan kelanjutan cerita dalam game.	✓			
6	Saya ingin mengetahui tantangan atau variasi berikutnya dalam game.	✓			
7	Saya ingin memainkan game ini kembali pada kesempatan lain.		✓		
8	Saya tidak tertarik memainkan game seperti ini lagi.			✓	

Catatan: Butir nomor 4 dan 8 merupakan pernyataan negatif dan di beri skor terbalik.

D. Saran atau Komentar Siswa

.....

.....

.....

.....

**ANGKET KETERTARIKAN SISWA TUNANETRA
TERHADAP GAME EDUKASI SEJARAH ASAL MULA BULELENG
BERBASIS AUDIO INTERAKTIF**

Adaptasi Subskala Interest/Enjoyment pada Intrinsic Motivation Inventory (IMI)

A. Identitas Responden

Nama	Kabel Neicha Noviani
Usia	9
Kelas	3 SD
Tanggal Pengujian	20 Juli 2020

B. Petunjuk Pengisian

Angket ini diberikan secara lisan. Peneliti membacakan setiap pernyataan satu per satu, kemudian mencatat jawaban siswa. Tidak ada jawaban benar atau salah. Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan pengalaman dan perasaan Anda setelah memainkan game.

SS	S	TS	STS
Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju

C. Pernyataan Angket

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa senang ketika memainkan game ini.		✓		
2.	Saya menikmati cerita asal mula Buleleng yang disampaikan dalam game.	✓			
3.	Saya tertarik mengikuti cerita dalam game sampai selesai.	✓			
4.	Saya merasa bosan ketika mendengarkan cerita dalam game ini.			✓	
5.	Saya merasa penasaran dengan kelanjutan cerita dalam game.		✓		
6.	Saya ingin mengetahui tantangan atau bagian berikutnya dalam game.		✓		
7.	Saya ingin memainkan game ini kembali pada kesempatan lain.		✓		
8.	Saya tidak tertarik memainkan game seperti ini lagi.			✓	

Catatan: Butir nomor 4 dan 8 merupakan pernyataan negatif dan diberi skor terbalik.

D. Saran atau Komentar Siswa

.....

.....

.....

**ANGKET KETERTARIKAN SISWA TUNANETRA
TERHADAP GAME EDUKASI SEJARAH ASAL MULA BULELENG
BERBASIS AUDIO INTERAKTIF**

Adaptasi Subskala Interest/Enjoyment pada Intrinsic Motivation Inventory (IMI)

A. Identitas Responden

Nama	Ritu Angel Socha Purnama Lopa
Usia	13
Kelas	9 SMP
Tanggal Pengujian	20 Juli 2026

B. Petunjuk Pengisian

Angket ini diberikan secara lisan. Peneliti membacakan setiap pernyataan satu per satu, kemudian mencatat jawaban siswa. Tidak ada jawaban benar atau salah. Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan pengalaman dan perasaan Anda setelah memainkan game.

SS	S	TS	STS
Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju

C. Pernyataan Angket

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya merasa senang ketika memainkan game ini.		✓		
2	Saya menikmati cerita asal mula Buleleng yang disampaikan dalam game.		✓		
3	Saya tertarik mengikuti cerita dalam game sampai selesai.		✓		
4	Saya merasa bosan ketika mendengarkan cerita dalam game ini.		✓		
5	Saya merasa kecewa dengan kelanjutan cerita dalam game.		✓		
6	Saya ingin mengetahui tantangan atau bagian berikutnya dalam game.	✓			
7	Saya ingin memainkan game ini kembali pada kesempatan lain.		✓		
8	Saya tidak tertarik memainkan game seperti ini lagi.			✓	

Catatan: Butir nomor 4 dan 8 merupakan pernyataan negatif dan di skor terbalik.

D. Saran atau Komentar Siswa

.....

.....

.....

.....

**ANGKET KETERTARIKAN SISWA TUNANETRA
TERHADAP GAME EDUKASI SEJARAH ASAL MULA BULELENG
BERBASIS AUDIO INTERAKTIF**

Adaptasi Subskala Interest/Enjoyment pada Intrinsic Motivation Inventory (IMI)

A. Identitas Responden

Nama	Komang Mita Septiantini
Usia	20
Kelas	11 SMA
Tanggal Pengujian	20 Juli 2026

B. Petunjuk Pengisian

Angket ini diberikan secara lisan. Peneliti membacakan setiap pernyataan satu per satu, kemudian mencatat jawaban siswa. Tidak ada jawaban benar atau salah. Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan pengalaman dan perasaan Anda setelah memainkan game.

SS	S	TS	STS
Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju

C. Pernyataan Angket

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya merasa senang ketika memainkan game ini.		✓		
2	Saya tertarik cerita asal mula Buleleng yang disampaikan dalam game.		✓		
3	Saya tertarik mengikuti cerita dalam game sampai selesai.		✓		
4	Saya merasa bosan ketika mendengarkan cerita dalam game ini.			✓	
5	Saya merasa penasaran dengan kelanjutan cerita dalam game.		✓		
6	Saya ingin mengetahui tantangan atau bagian berikutnya dalam game.		✓		
7	Saya ingin memainkan game ini kembali pada kesempatan lain.		✓		
8	Saya tidak tertarik memainkan game seperti ini lagi.		✓		

Catatan: Baris nomor 4 dan 8 merupakan pernyataan negatif dan diberikan tanda terbalik.

D. Saran atau Komentar Siswa

.....

.....

.....

.....

**ANGKET KETERTARIKAN SISWA TUNANETRA
TERHADAP GAME EDUKASI SEJARAH ASAL MULA BULELENG
BERBASIS AUDIO INTERAKTIF**

Adaptasi Subskala Interest/Enjoyment pada Intrinsic Motivation Inventory (IMI)

A. Identitas Responden

Nama	Kadek Gendi Suadesi Barca Sati
Usia	10
Kelas	4 SD
Tanggal Pengujian	20 Juli 2026

B. Petunjuk Pengisian

Angket ini diberikan secara lisan. Peneliti membacakan setiap pernyataan satu per satu, kemudian mencatat jawaban siswa. Tidak ada jawaban benar atau salah. Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan pengalaman dan perasaan Anda setelah memainkan game.

SS	S	TS	STS
Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju

C. Pernyataan Angket

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya merasa senang ketika memainkan game ini.	✓			
2	Saya menikmati cerita asal mula Buleleng yang disampaikan dalam game.	✓			
3	Saya tertarik mengikuti cerita dalam game tentang sejarah.	✓			
4	Saya merasa bosan ketika mendengarkan cerita dalam game ini.			✓	
5	Saya merasa penasaran dengan kelanjutan cerita dalam game.	✓			
6	Saya ingin mengetahui tantangan atau tugas berikutnya dalam game.		✓		
7	Saya ingin memainkan game ini kembali pada kesempatan lain.		✓		
8	Saya tidak tertarik memainkan game seperti ini lagi.			✓	

Catatan: Butir nomor 4 dan 8 merupakan pernyataan negatif yang diukur terbalik.

D. Saran atau Komentar Siswa

.....

.....

.....

.....

**ANGKET KETERTARIKAN SISWA TUNANETRA
TERHADAP GAME EDUKASI SEJARAH ASAL MULA BULELENG
BERBASIS AUDIO INTERAKTIF**

Adaptasi Subskala Interest/Enjoyment pada Intrinsic Motivation Inventory (IMI)

A. Identitas Responden

Nama	Ahanda Pulra Ramadani
Usia	19
Kelas	12 SMA
Tanggal Pengujian	20 Juli 2026

B. Petunjuk Pengisian

Angket ini diberikan secara lisan. Peneliti membacakan setiap pernyataan satu per satu, kemudian mencatat jawaban siswa. Tidak ada jawaban benar atau salah. Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan pengalaman dan perasaan Anda setelah memainkan game.

SS	S	TS	STS
Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju

C. Pernyataan Angket

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya merasa senang ketika memainkan game ini.		✓		
2	Saya menikmati cerita asal mula Buleleng yang disampaikan dalam game.		✓		
3	Saya tertarik dengan cerita dalam game sampai akhir.		✓		
4	Saya merasa bosan ketika mendengarkan cerita dalam game ini.			✓	
5	Saya merasa penasaran dengan kelanjutan cerita dalam game.		✓		
6	Saya ingin mengetahui tantangan atau bagian berikutnya dalam game.		✓		
7	Saya ingin memainkan game ini kembali pada kesempatan lain.		✓		
8	Saya tidak tertarik memainkan game seperti ini lagi.			✓	

Catatan: Butir nomor 4 dan 8 merupakan pernyataan negatif yang diberi skor terbalik.

D. Saran atau Komentar Siswa

.....

.....

.....

.....

**ANGKET KETERTARIKAN SISWA TUNANETRA
TERHADAP GAME EDUKASI SEJARAH ASAL MULA BULELENG
BERBASIS AUDIO INTERAKTIF**

Adaptasi Subskala Interest/Enjoyment pada Intrinsic Motivation Inventory (IMI)

A. Identitas Responden

Nama	I Putu Resa Sapriana Putra
Usia	16
Kelas	10 SMA
Tanggal Pengujian	20 Juli 2026

B. Petunjuk Pengisian

Angket ini diberikan secara lisan. Peneliti membacakan setiap pernyataan satu per satu, kemudian mencatat jawaban siswa. Tidak ada jawaban benar atau salah. Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan pengalaman dan perasaan Anda setelah memainkan game.

SS	S	TS	STS
Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju

C. Pernyataan Angket

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya merasa senang ketika memainkan game ini.		✓		
2	Saya menikmati cerita asal mula Buleleng yang disampaikan dalam game.	✓			
3	Saya tertarik untuk mengikuti cerita dalam game sampai selesai.		✓		
4	Saya merasa bosan ketika mendengarkan cerita dalam game ini.		✓		
5	Saya merasa penasaran dengan kelanjutan cerita dalam game.			✓	
6	Saya ingin mengetahui tantangan atau bagian berikutnya dalam game.		✓		
7	Saya ingin memainkan game ini kembali pada kesempatan lain.		✓		
8	Saya tidak tertarik memainkan game seperti ini lagi.			✓	

Catatan: Butir nomor 4 dan 8 merupakan pernyataan negatif dan diberi skor terbalik.

D. Saran atau Komentar Siswa

.....

.....

.....

.....

**ANGKET KETERTARIKAN SISWA TUNANETRA
TERHADAP GAME EDUKASI SEJARAH ASAL MULA BULELENG
BERBASIS AUDIO INTERAKTIF**

Adaptasi Subskala Interest/Enjoyment pada Intrinsic Motivation Inventory (IMI)

A. Identitas Responden

Nama	1 Ketut Pemi Samjaya
Usia	12
Kelas	6 SD
Tanggal Pengujian	20 Juli 2026

B. Petunjuk Pengisian

Angket ini diberikan secara lisan. Peneliti membacakan setiap pernyataan satu per satu, kemudian mencatat jawaban siswa. Tidak ada jawaban benar atau salah. Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan pengalaman dan perasaan Anda setelah memainkan game.

SS	S	TS	STS
Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju

C. Pernyataan Angket

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya merasa senang bisa memainkan game ini.		✓		
2	Saya menikmati cerita asal mula Buleleng yang disampaikan dalam game.		✓		
3	Saya tertarik mengikuti cerita dalam game sampai selesai.		✓		
4	Saya merasa bosan ketika mendengarkan cerita dalam game ini.			✓	
5	Saya merasa penasaran dengan kelanjutan cerita dalam game.	✓			
6	Saya ingin mengetahui tantangan atau bagian berikutnya dalam game.		✓		
7	Saya ingin memainkan game ini kembali pada kesempatan lain.		✓		
8	Saya tidak tertarik memainkan game seperti ini lagi.			✓	

Catatan: Butir nomor 4 dan 8 merupakan pernyataan negatif dan diberi skor terbalik.

D. Saran atau Komentar Siswa

.....

.....

.....

.....

**ANGKET KETERTARIKAN SISWA TUNANETRA
TERHADAP GAME EDUKASI SEJARAH ASAL MULA BULELENG
BERBASIS AUDIO INTERAKTIF**

Adaptasi Subskala Interest/Enjoyment pada Intrinsic Motivation Inventory (IMI)

A. Identitas Responden

Nama	Made Davin Santiasa Prawira Negara
Usia	17
Kelas	12 IPA
Tanggal Pengujian	20 Juli 2026

B. Petunjuk Pengisian

Angket ini diberikan secara lisan. Peneliti membacakan setiap pernyataan satu per satu, kemudian mencatat jawaban siswa. Tidak ada jawaban benar atau salah. Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan pengalaman dan perasaan Anda setelah memainkan game.

SS	S	TS	STS
Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju

C. Pernyataan Angket

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya merasa senang ketika memainkan game ini.	✓			
2	Saya menikmati cerita asal mula Buleleng yang disampaikan dalam game.	✓			
3	Saya tertarik mengikuti cerita dalam game sampai selesai.	✓			
4	Saya merasa bosan ketika mendengarkan cerita dalam game ini.				✓
5	Saya merasa penasaran dengan kelanjutan cerita dalam game.	✓			
6	Saya ingin mengetahui tantangan atau bagian berikutnya dalam game.	✓			
7	Saya ingin memainkan game ini kembali pada kesempatan lain.	✓			
8	Saya tidak tertarik memainkan game seperti ini lagi.				✓

Catatan: Baris nomor 4 dan 8 merupakan pernyataan negatif dan dihera skor terbalik.

D. Saran atau Komentar Siswa

.....

.....

.....

.....

LIST PERTANYAAN

1. Bagaimana tingkat minat siswa tunanetra dalam mempelajari mata pelajaran sejarah di kelas Bapak/Ibu?
2. Menurut Bapak/Ibu, bagian mana dari materi sejarah yang paling sulit dipahami oleh siswa tunanetra?
3. Apakah siswa tunanetra lebih responsif terhadap pembelajaran naratif (bercerita) dibandingkan penjelasan biasa?
4. Seberapa sering siswa tunanetra menunjukkan antusiasme saat diajak berdiskusi tentang cerita rakyat atau sejarah lokal?
5. Media apa saja yang biasa Bapak/Ibu gunakan untuk menyampaikan materi sejarah kepada siswa tunanetra?
6. Apakah sekolah Bapak/Ibu sudah menyediakan media audio interaktif atau sejenisnya untuk pembelajaran siswa tunanetra?
7. Menurut Bapak/Ibu, sejauh mana siswa tunanetra memiliki akses terhadap teknologi pembelajaran seperti komputer/laptop dengan audio?
8. Apakah penggunaan teks Braille dirasa sudah cukup atau masih perlu dilengkapi dengan media lain?
9. Apa tantangan terbesar yang Bapak/Ibu hadapi saat menyampaikan materi sejarah kepada siswa tunanetra?
10. Apakah Bapak/Ibu pernah mengalami kendala dalam membuat siswa tunanetra memahami urutan peristiwa sejarah?
11. Menurut Bapak/Ibu, apakah kurangnya media visual menjadi kendala besar dalam pembelajaran sejarah untuk siswa tunanetra?
12. Bagaimana pendapat Bapak/Ibu tentang penggunaan game edukasi berbasis audio sebagai media belajar siswa tunanetra?
13. Menurut Bapak/Ibu, fitur apa yang paling penting dimiliki oleh game edukasi berbasis audio agar efektif digunakan siswa tunanetra?
14. Apakah menurut Bapak/Ibu, permainan edukasi audio mampu meningkatkan pemahaman sejarah sekaligus keterlibatan kognitif siswa tunanetra?
15. Jika game berbasis audio tentang sejarah asal mula Buleleng dikembangkan, apakah Bapak/Ibu bersedia menggunakannya di kelas? Mengapa?

Lampiran 6 Dokumentasi

Lampiran 7 Silabus Pembelajaran IPS anak tunanetra

KD	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Instrumen	Waktu	Sumber Belajar
3.1 Lingkungan sekitar	Lingkungan rumah & sekolah	• Eksplorasi lingkungan nyata melalui perabaa n • Diskusi lisan dan audio • Pendampingan orientasi lingkungan	• Menjelaskan lingkungan sekitar secara verbal • Mengidentifikasi ruang melalui sentuhan & ingatan	Tugas individu	Tes lisan & observasi	4 x 35'	Lingkungan nyata, audio pembelajaran, buku braille/relief
3.2 Keberagaman budaya	Budaya Indonesia	• Menden gar cerita/audio budaya • Mengamati benda budaya bertekstur/miniat ur • Diskusi kelompok verbal	• Menyebutkan contoh budaya Indonesia secara lisan	Tugas kelompok	Portofolio lisan	4 x 35'	Audio budaya, benda budaya, kartu taktil

3.3 Kegiatan ekonomi	Jenis pekerjaan	• Simulasi pekerjaan sederhana • Identifikasi	• Menjelaskan jenis pekerjaan di lingkungan sekitar	Praktik	Rubrik perform a	4 x 35'	Alat peraga nyata, audio profesi, benda nyata
----------------------------	--------------------	--	---	---------	------------------	---------	---

		benda/alat kerja melalui sentuhan • Diskusi lisan					
--	--	--	--	--	--	--	--

