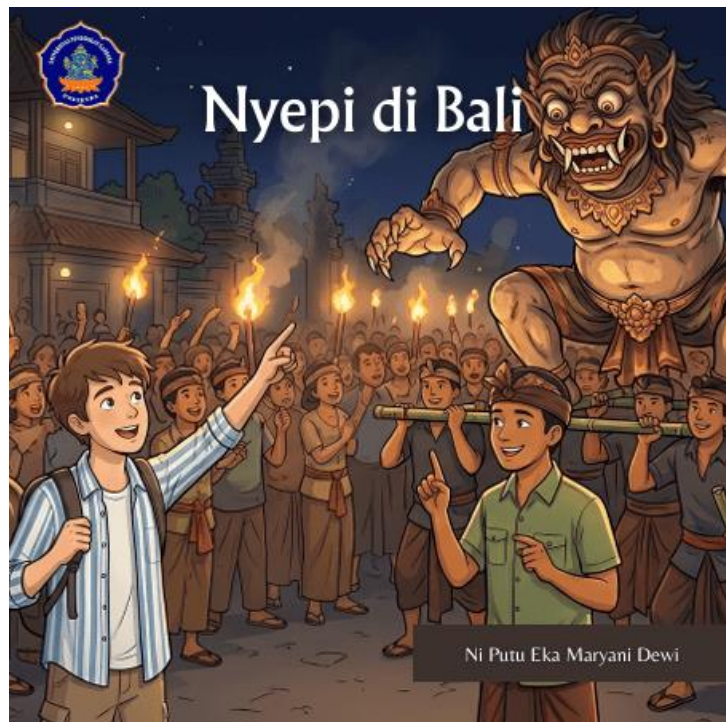




Lampiran 01. Produk Buku Cerita Bergambar Tribahasa Berbasis *Augmented Reality*





CERITA NYEPI DI BALI



Leo tiba di Bali. Udara terasa hangat.

Putu: "Selamat datang, Leo! Kamu datang tepat waktu di **Sasih Kasanga**."

Leo: "Terima kasih, Putu! Apa itu **Sasih Kasanga**?"

Putu: "Itu **bulan kesembilan**, saat kita bersiap untuk Nyepli."

English: Leo arrives in Bali. The air feels warm. / "Welcome, Leo! You arrived just in time for **Sasih Kasanga**."

Sasih Kasanga — Bulan Kasanga (bulan kesembilan dalam kalender Bali) — The 9th month on Balinese calendar

4

CERITA NYEPI DI BALI



Malam ini sangat ramai. Malam ini adalah malam **Pengerupukan**.

Leo: "Wah, patung ini keren sekali! Semua orang membuat keramaian."

Putu: "Iya, ini namanya **ogoh-ogoh**. Kita merayakan **Pengerupukan** sebelum besok menjadi sunyi."

English: Tonight is very crowded. This is **Pengerupukan** night. / "Wow, this statue is so cool! Everyone is making noise."

Ogoh-ogoh — Patung blls rakasa buatan tangan untuk ritual penyucian di Bali — Giant demonic statues handcrafted for Balinese purification ritual.

Pengerupukan — Malam sebelum Nyepli — The night before Nyepli

5

CERITA NYEPI DI BALI



Hari ini Hari Raya **Nyepi**. Bali sangat sunyi. Semua orang harus **meneng** (diam).

Leo: "Tidak ada motor di jalan. Rasanya sangat damai."
Putu: "Benar, Leo. Hari ini kita **meneng** untuk berdoa di dalam rumah."

English: Today is **Nyepi Day**. Bali is very quiet. Everyone must **remain silent**. / "There are no bikes on the street. It feels so peaceful."

Nyepi — Hari Keheningan dan tahun baru umat Hindu
Bali — Balinese Hindu Day of Silence and new year

Meneng — Diam / hening — Quiet / to be silent

6

CERITA NYEPI DI BALI



Malam ini sangat gelap karena tidak ada lampu. Malam ini adalah **Tilem**.

Leo: "Putu, lihat! Langit penuh dengan bintang!"
Putu: "Karena ini malam **Tilem**, bintang-bintang terlihat sangat jelas."

English: The night is very dark because there are no lights. Tonight is **Tilem**. / "Putu, look! The sky is full of stars!"

Tilem — Bulan mati (langit gelap) — New moon (dark sky)

7

 **CERITA NYEPI DI BALI**



Matahari terbit. Hari ini adalah **Ngembak Geni**.

Putu: "Selamat pagi! Sekarang kita merayakan **Ngembak Geni**."

Leo: "Ayo kita bertemu teman-teman dan saling bermaaf-maafan!"

English: The sun rises. Today is **Ngembak Geni**. / "Good morning! Now we celebrate **Ngembak Geni**."

8 Ngembak Geni — Hari setelah Nyepl — The day after Nyepl

 **CERITA NYEPI DI BALI**



Leo merasa sangat senang. Pengalaman Nyepl di Bali adalah kenangan yang indah. Dia belajar tentang ketenangan.

Leo: "Suksma, Putu. Aku tidak akan melupakan malam Nyepl yang penuh bintang."

Putu: "Suksma Mewali, Leo. Sampai jumpa di Nyepl tahun depan!"

English: Leo feels very happy. The Nyepl experience in Bali is a beautiful memory. He learned about peace.

9 Suksma — Terima kasih — Thank you Suksma Mewali — sama-sama — you are welcome

GLOSARIUM

Bahasa Bali (Istilah)	Bahasa Indonesia	Bahasa Inggris
Meneng	Diam / hening	Quiet / to be silent
Ngembak Geni	Hari setelah Nyepi yang bermakna "menyalakan api kembali", ditandai dengan tradisi bersilaturahmi, saling bermaafan, dan memulai lembaran baru.	The day after Nyepi meaning "rekindling the fire", celebrated through visits to family and friends asking for forgiveness, and fresh beginnings.
Nyepi	Hari Suci perayaan Tahun Baru Caka Bali yang dirayakan dengan keheningan total (Catur Brata Panyepian) untuk penyucian jiwa dan alam semesta.	The Balinese Day of Silence marking the Saka New Year, observed through total stillness and self-reflection to purify the soul and nature.

10

GLOSARIUM

Bahasa Bali (Istilah)	Bahasa Indonesia	Bahasa Inggris
Ogoh-ogoh	Patung raksasa simbol sifat buruk/negatif manusia yang diarak dan dibakar pada malam Pengerupukan untuk menyucikan lingkungan.	Giant statues representing negative human traits, paraded and burned on Pengerupukan night to purify the environment.
Pengerupukan	Ritual malam sebelum Nyepi untuk mengusir energi negatif dari lingkungan rumah dan desa melalui pawai obor dan ogoh-ogoh.	The ritual evening before Nyepi to drive away negative energy through torchlit parades and ogoh-ogoh.
Sasih Kesange	Bulan kesembilan dalam kalender Bali, penanda waktu peralihan musim serta momen refleksi spiritual dan penyucian diri sebelum Nyepi.	The 9th month of the Balinese calendar, marking a period of spiritual reflection and purification leading to Nyepi.

11



GLOSARIUM

Bahasa Bali (Istilah)	Bahasa Indonesia	Bahasa Inggris
Suksma	Terima kasih	Thank you
Suksma Mewali	Sama-sama	You are welcome
Tilem	Bulan mati (langit gelap)	New moon (dark sky)

12



Lampiran 02. Instrumen Validasi Ahli Materi

LEMBAR UJI VALIDITAS AHLI MATERI TERHADAP BUKU CERITA BERGAMBAR TRIBAHASA BERBASIS *AUGMENTED REALITY*

Definisi Konseptual

Secara konseptual, uji validitas ahli materi merupakan prosedur sistematis untuk memverifikasi bahwa konten dalam buku cerita bergambar tribahasa berbasis *Augmented Reality* (AR) ini telah memenuhi standar kelayakan teoretis maupun praktis. Merujuk pada Suyitno dkk. (2021), materi bagi pemelajar BIPA harus divalidasi berdasarkan akurasi linguistik yang berjenjang serta kesesuaiannya dengan standar kompetensi komunikasi fungsional. Dalam konteks ini, validasi materi juga berperan sebagai penjamin kualitas terhadap aspek fungsionalitas tribahasa guna memastikan bahwa transisi antarbahasa bersifat komplementer dan tidak menimbulkan beban kognitif berlebih bagi pemelajar remaja (Mayer, 2021). Lebih lanjut, karena media ini mengintegrasikan teknologi AR, proses validasi mencakup pengujian integritas konten multimodal untuk memastikan sinkronisasi antara teks fisik dan elemen digital yang ditampilkan astrak menjadi konkret bagi pemelajar tingkat pemula melalui pengalaman belajar yang interaktif (Weng dkk., 2023). Dengan demikian, uji validitas ahli materi menjadi landasan krusial untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan benar-benar mampu menjembatani kesenjangan linguistik pembaca sasaran secara efektif.

Definisi Operasional

Validitas instrumen materi diukur melalui pengujian kelayakan dan relevansi isi buku cerita berdasarkan analisis pakar (*expert judgement*). Validitas materi dalam pengembangan ini diuraikan ke dalam tiga aspek utama: (1) kesesuaian materi dengan karakteristik pemelajar, yang menitikberatkan pada aspek psikologis remaja (*teen-centric*) dan kebutuhan literasi fungsional agar materi memiliki daya tarik afektif yang tinggi (Tomlinson, 2022); (2) kualitas konten cerita, yang mencakup kedalaman muatan budaya yang relevan secara lintas budaya (*cross-culturally relatable*) serta efektivitas integrasi multimodal antara teks fisik dan fitur *Augmented Reality* dalam membangun pemahaman makna (Mayer, 2021); serta (3) aspek bahasa dan penulisan dalam format tribahasa, yang memastikan teks disusun secara berjenjang (*linguistically graded*) sesuai dengan standar kompetensi BIPA tingkat pemula (Suyitno dkk., 2021). Proses validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa konten tidak hanya akurat secara linguistik, tetapi juga mampu meminimalkan beban kognitif pemelajar melalui struktur navigasi materi yang intuitif dan sinkron.

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Validitas Ahli Materi

No.	Aspek	Komponen
1.	Kesesuaian Materi	Kesesuaian isi materi dengan karakteristik siswa
		Tingkat kemudahan dan kejelasan jalan cerita
		Kesesuaian materi dengan capaian dan tujuan pembelajaran
2.	Konten	Kemenarikan konten
		Kesesuaian konten
		Kesesuaian penulisan, pilihan kata dan struktur kalimat tribahasa
3.	Bahasa dan Penulisan	Kesesuaian pilihan kata dan struktur kalimat tribahasa
		Kesesuaian penggunaan bahasa dengan karakteristik siswa
		Kemudahan bahasa yang digunakan
		Ketepatan penggunaan istilah

(Susanti, dkk, 2023 dengan modifikasi)



**LEMBAR UJI VALIDITAS AHLI MATERI TERHADAP BUKU CERITA
BERGAMBAR TRIBAHASA BERBASIS *AUGMENTED REALITY***

Hari/Tanggal :

Validator :

A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrumen penilaian ini adalah untuk mengukur validitas buku cerita bergambar tribahasa berbasis *augmented reality* untuk pemelajar remaja BIPA tingkat pemula dari segi ahli materi.

B. PETUNJUK

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli materi pembelajaran
2. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia
3. Pemberian tanda centang pada nomor yang tersedia dengan ketentuan sebagai berikut.

• 1 = sangat kurang

• 2 = kurang

• 3 = cukup

• 4 = baik

• 5 = sangat baik

4. Komentar atau saran dapat diberikan pada kolom saran yang sudah disediakan.

C. BUTIR PENILAIAN

No.	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
	Kesesuaian Materi					
1	Tema cerita relevan dengan minat, dunia, dan perkembangan psikologis remaja saat ini.					
2	Materi mampu membangkitkan motivasi dan minat baca pemelajar BIPA pemula.					
3	Tingkat kesulitan materi sesuai dengan kapasitas berpikir dan daya tangkap pemelajar tingkat pemula.					
4	Materi mengandung unsur budaya Indonesia yang mudah dipahami dan dihubungkan dengan latar belakang budaya asal pemelajar.yang tinggi, jelas (tidak pecah/kabur), dan tajam.					
	Konten					
5	Cerita memiliki alur (plot) yang logis, jelas, dan mudah diikuti oleh pemelajar tingkat pemula.					
6	Pesan atau informasi dalam cerita tersampaikan dengan jelas melalui teks maupun visual.					
7	Konten digital dalam AR (audio/video/3D) memperkuat pemahaman materi dan bukan sekadar hiasan.					
8	Gambar penjelas membantu pemelajar memahami kata-kata sulit tanpa harus selalu membuka kamus.					
	Bahasa dan Penulisan					
9	Pemilihan kosa kata dan struktur kalimat sesuai dengan standar BIPA tingkat pemula.					
10	Ketepatan penerjemahan dan penggunaan istilah dalam tiga bahasa (Indonesia, Bali, dan Inggris).					
11	Petunjuk penggunaan buku dan fitur AR menggunakan bahasa yang komunikatif dan mudah dimengerti.					
12	Ketepatan penggunaan ejaan, tanda baca, dan tata bahasa (gramatikal) pada setiap bahasa yang digunakan.					

D. KESIMPULAN

Buku cerita bergambar tribahasa berbasis augmented reality ini dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

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

E. KOMENTAR DAN MASUKKAN PERBAIKAN



Singaraja, ... 2026

Validator

.....

NIP

Lembar Hasil Uji *Judges* Instrumen Validasi Ahli Materi

Lembar Penilaian Instrumen Ahli Materi

Petunjuk:

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan respon butir-butir instrumen validasi ahli materi dengan cara memberikan tanda centang pada kolom yang tersedia
2. Komentar atau saran dapat diberikan pada kolom saran yang telah disediakan

Identitas Ahli Materi

Nama : Dr. I Nyoman Yasa, S.Pd., M.A.

NIP : 198301052006041001

Pekerjaan : Dosen Pascasarjana

Unit Kerja : Universitas Pendidikan Ganesha

No. Butir	Relevan	Tidak Relevan	Saran
1.	v		
2.	v		
3.	v		
4.	v		
5.	v		
6.	v		
7.	v		
8.	v		
9.	v		
10.	v		saran sama dg di atas
11.	v		
12.	v		

Singaraja, ... 2026

Ahli Materi



Dr. I Nyoman Yasa, S.Pd., M.A.

NIP. 198301052006041001

Lembar Penilaian Instrumen Ahli Materi

Petunjuk:

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan respon butir-butir instrumen validasi ahli materi dengan cara memberikan tanda centang pada kolom yang tersedia.
2. Komentar atau saran dapat diberikan pada kolom saran yang telah disediakan.

Identitas Ahli Materi

Nama : Febrilia Kustiansari
 NIP : – (Non PNS)
 Pekerjaan : Guru BIPA, Sekolah Dyatmika, Bali.
 Latar Belakang Ahli Materi : Ahli materi pada penelitian ini adalah Febrilia Kustiansari, S.Pd., M.Pd., yang memiliki kualifikasi akademik Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dari Universitas Sanata Dharma dengan peminatan Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) serta Magister Administrasi Pendidikan dari Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA (UHAMKA). Keahlian yang dimiliki berfokus pada pembelajaran Bahasa Indonesia, pengembangan bahan ajar, dan pengajaran BIPA, yang didukung oleh pengalaman profesional sebagai guru Bahasa Indonesia di berbagai sekolah nasional dan internasional, pengajar BIPA bagi penutur asing, penulis modul ajar Kemendikbud RI, serta penulis buku dan perangkat ajar Bahasa Indonesia. Selain itu, yang bersangkutan telah mengikuti berbagai pelatihan dan pengembangan kompetensi di bidang BIPA serta pembelajaran Bahasa Indonesia, termasuk pelatihan BIPA dan workshop pengembangan perangkat ajar. Dalam bidang BIPA, pada tahun 2025, peserta terseleksi pada Pelatihan Pengajar BIPA se-Asia Tenggara sebagai delegasi dari Provinsi Bali.
 Unit Kerja : *Early Years dan Primary* (Janjang TK dan SD)

No. Butir	Relevan	Tidak Relevan	Saran
1.	√		Materi telah sesuai dengan SKL BIPA Level I, yaitu memperkenalkan budaya Indonesia melalui komunikasi sederhana dalam konteks kehidupan sehari-hari.
2.	√		Materi mampu meningkatkan motivasi belajar karena mengangkat budaya Bali yang autentik dan dekat dengan kehidupan masyarakat Indonesia.
3.	√		Tingkat kesulitan materi sesuai dengan kemampuan pemelajar BIPA Level I (A1), menggunakan dialog sederhana dan kosakata dasar.

4.	√		Materi memperkenalkan budaya Indonesia (Hari Raya Nyepi) secara sederhana sehingga mudah dipahami pemelajar asing.
5.	√		Cerita mengikuti urutan kegiatan Nyepi mulai dari Sasih Kesange, Pengerupukan, Nyepi, Tilem, hingga Ngembak Geni, sehingga membangun pemahaman budaya secara bertahap.
6.	√		Informasi budaya disampaikan secara jelas melalui dialog dan ilustrasi.
7.	√		Konten Augmented Reality mendukung pemahaman materi dan meningkatkan pengalaman belajar.
8.	√		Kelebihan Gambar penjelas dalam buku telah mendukung pemahaman kosakata dan isi cerita dengan baik. Ilustrasi yang disajikan relevan dengan teks, sehingga membantu pemelajar BIPA Level A1 memahami makna kata-kata baru, terutama istilah budaya seperti ogoh-ogoh, Melasti, dan Ngembak Geni, melalui konteks visual. Kehadiran gambar mengurangi ketergantungan pemelajar pada kamus, meningkatkan pemahaman isi bacaan, serta membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan mudah diikuti. Kekurangan Meskipun ilustrasi telah membantu menjelaskan sebagian besar kosakata, beberapa istilah budaya dan benda khas Bali masih memerlukan penjelasan visual yang lebih spesifik atau lebih rinci. Pada beberapa bagian, gambar belum sepenuhnya memperlihatkan detail yang cukup untuk membantu pemelajar menafsirkan makna kosakata secara mandiri, sehingga mereka masih memerlukan bantuan glosarium atau penjelasan dari guru. Rekomendasi Disarankan untuk menambahkan ilustrasi yang lebih detail pada kosakata budaya yang bersifat abstrak atau kurang familiar bagi pemelajar asing, serta memberikan penanda visual yang menghubungkan gambar dengan kosakata baru. Selain itu, penggunaan label sederhana atau keterangan singkat pada beberapa ilustrasi dapat semakin memperkuat hubungan antara teks dan gambar, sehingga pemelajar BIPA Level A1 dapat memahami makna kata secara lebih mandiri tanpa harus sering membuka kamus.

9.	√	Kalimat menggunakan pola sederhana yang sesuai dengan kemampuan pemelajar A1, misalnya: "Leo tiba di Bali." "Hari ini hari Nyepi." "Malam ini sangat ramai." Kalimat-kalimat tersebut mendukung capaian penggunaan kalimat sederhana, kata ganti orang, kata kerja dasar, serta kosakata umum, sebagaimana ditetapkan dalam SKL BIPA Level I.
10.	√	Buku memenuhi karakteristik buku pembaca Jenjang A1, terutama pada penggunaan kosakata sederhana, struktur kalimat yang mudah dipahami, ilustrasi yang mendukung pemahaman, dan penyajian cerita yang sesuai untuk pembelajar pemula. Namun, jika mengacu secara ketat pada pedoman perjenjangan buku umum, masih dapat ditingkatkan dengan memperbesar proporsi ilustrasi dibandingkan dengan teks dan memastikan setiap halaman memuat informasi yang tidak terlalu padat. Glosarium tiga bahasa membantu pemelajar memahami istilah budaya tanpa harus membuka kamus lain.
11.	√	Kelebihan 1. Tujuan penggunaan buku sudah dapat dipahami. Pembaca mengetahui bahwa buku digunakan sebagai media belajar budaya Indonesia melalui cerita. 2. Penggunaan AR sudah diperkenalkan. Pembaca mengetahui bahwa terdapat fitur AR sehingga buku tidak hanya dibaca tetapi juga dapat diakses secara digital. 3. Bahasa cukup sederhana. Bahasa yang digunakan relatif mudah dipahami oleh guru maupun pemelajar. Sesuai dengan karakteristik BIPA pemula. Kekurangan: Petunjuk penggunaan buku sudah memberikan gambaran umum mengenai pemanfaatan media ajar, namun masih belum menjelaskan secara rinci sasaran pengguna, langkah penggunaan buku dan fitur Augmented Reality (AR) secara sistematis, kebutuhan teknis penggunaan AR, serta peran guru dan pemelajar dalam proses pembelajaran. Selain itu, petunjuk belum mengaitkan secara eksplisit setiap komponen buku dengan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran BIPA Level A1, sehingga panduan

			penggunaan sebagai media ajar masih perlu diperjelas. Rekomendasi: Petunjuk penggunaan buku disarankan disusun lebih sistematis dengan memuat sasaran pengguna, tujuan pembelajaran, penjelasan fungsi setiap komponen buku, langkah-langkah penggunaan buku dan fitur AR secara bertahap, serta aktivitas yang dapat dilakukan guru dan pemelajar selama pembelajaran. Penambahan ilustrasi penggunaan AR dan penyalarsan petunjuk dengan capaian pembelajaran BIPA Level A1 akan membuat buku lebih mudah digunakan, meningkatkan efektivitas pembelajaran, serta memperkuat fungsinya sebagai media ajar berbasis Augmented Reality.
12	√		Naskah ini sudah baik dan layak digunakan sebagai media ajar. Perbaikan yang diperlukan bersifat penyuntingan ringan (minor editing), terutama pada konsistensi huruf kapital, penggunaan tanda titik dua, pilihan diksi baku, dan penyempurnaan terjemahan bahasa Inggris. Setelah revisi tersebut, kualitas kebahasaan naskah akan menjadi lebih profesional dan sesuai dengan kaidah EYD. Catatan: Telaah naskah terlampir.

Denpasar, 7 Juli 2026

Ahli Materi



Febrilia Kustiansari, S. pd., M. Pd.
 NIP. -

Lampiran 03. Instrumen Validasi Ahli Media

LEMBAR UJI VALIDITAS AHLI MEDIA TERHADAP BUKU CERITA BERGAMBAR TRIBAHASA BERBASIS AUGMENTED REALITY

Definisi Konseptual

Buku cerita bergambar merupakan media komunikasi visual yang memadukan narasi tekstual dengan ilustrasi untuk menyampaikan pesan atau cerita, yang sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi dan imajinasi anak (Nurgiyantoro, 2013). Dalam konteks pembelajaran bahasa, buku cerita berfungsi sebagai media autentik yang membantu siswa memahami kosakata dalam konteks situasi tertentu. Dalam era digital, buku cerita berevolusi menjadi media tribahasa (*trilingual*) yang berfungsi sebagai jembatan pemerolehan bahasa fungsional—Bahasa Indonesia, Bahasa daerah (Bali), dan Bahasa internasional (Inggris)—yang memperkuat identitas budaya sekaligus kompetensi global pemelajar (Savitri & Wardani, 2024).

Augmented Reality (AR) kini dipandang sebagai pilar "Pembelajaran Imersif" yang melampaui sekadar proyeksi objek 3D. AR didefinisikan sebagai teknologi yang menciptakan lingkungan belajar *hybrid*, di mana konten digital dinamis (audio, animasi, interaksi) menyatu dengan materi fisik untuk mengurangi beban kognitif dan meningkatkan retensi memori (Bower & DeWitt, 2025). Integrasi AR dalam buku cerita bertujuan untuk: (1) kontekstualisasi budaya dengan memvisualisasikan tradisi abstrak (seperti makna filosofis *Nyepi*) menjadi pengalaman sensorik yang nyata bagi siswa BIPA (Hidayat et al., 2024), (2) literasi multimodal dengan menyediakan input audio tribahasa yang membantu sinkronisasi antara apa yang dibaca, dilihat, dan didengar secara *real-time*, dan (3) mendorong keterlibatan aktif di mana siswa mengontrol kecepatan belajar mereka melalui eksplorasi fitur AR (Pratama, 2024).

Definisi Operasional

Prinsip dalam pengembangan buku cerita bergambar tribahasa untuk pemelajar remaja BIPA tingkat pemula harus dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan komunikatif harian dan transisi kognitif remaja (Suyitno dkk., 2021). Buku yang efektif dalam mempercepat akuisisi bahasa target harus memerhatikan lima karakteristik utama, yakni: berjenjang secara linguistik, berpijak pada visual, relevan secara lintas budaya, berpusat pada remaja, dan bernavigasi intuitif. Kelima aspek tersebut diinternalisasikan ke dalam rancangan produk guna menjamin efektivitas media bagi pemelajar remaja BIPA tingkat pemula, baik dari sisi pemerolehan bahasa maupun keterlibatan afektif. Berangkat dari beberapa hal tersebut, diperoleh kisi-kisi instrumen validasi buku cerita bergambar tribahasa berbasis augmented reality sebagai berikut.

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Instrumen Validitas Ahli Media

No.	Aspek	Komponen
1.	Desain Buku Cerita	Kesesuaian ukuran buku cerita
		Kemenarikan desain buku cerita
		Kemenarikan ilustrasi tokoh
		Kualitas gambar yang ditampilkan
		Keselaran pemilihan warna
2.	Format dan Penyajian	Kesesuaian pemilihan font
		Proporsi dan pengaturan tata letak komponen buku cerita bergambar tribahasa berbasis AR
		Kesesuaian penulisan
3.	Tampilan	Kemudahan penggunaan buku cerita
		Kesesuaian audio dan video
		Kemudahan dalam mengakses AR

(Susanti, dkk, 2023 dengan modifikasi)



LEMBAR UJI VALIDITAS AHLI MEDIA TERHADAP BUKU CERITA BERGAMBAR TRIBAHASA BERBASIS AUGMENTED REALITY

Hari/Tanggal :

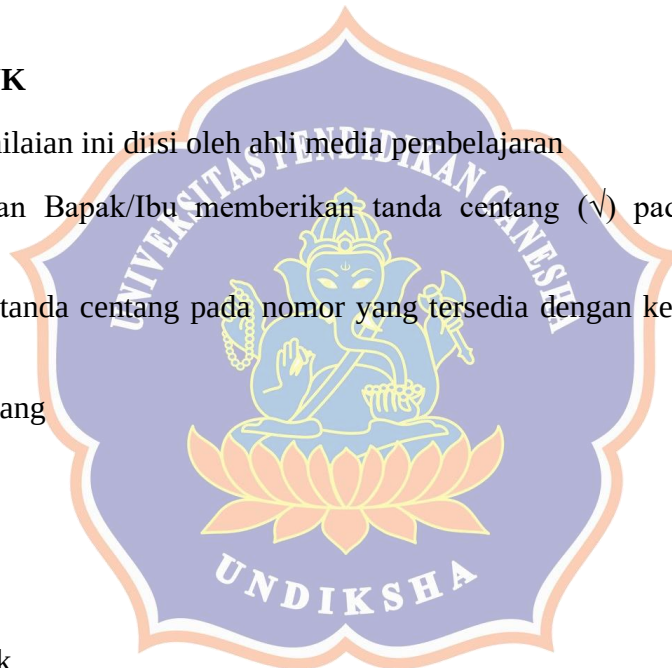
Validator :

A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrumen penilaian ini adalah untuk mengukur validitas buku cerita bergambar tribahasa berbasis *augmented reality* untuk pemelajar remaja BIPA tingkat pemula dari segi ahli media.

B. PETUNJUK

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli media pembelajaran
2. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia
3. Pemberian tanda centang pada nomor yang tersedia dengan ketentuan sebagai berikut.
 - 1 = sangat kurang
 - 2 = kurang
 - 3 = cukup
 - 4 = baik
 - 5 = sangat baik
4. Komentar atau saran dapat diberikan pada kolom saran yang sudah disediakan.



C. BUTIR PENILAIAN

No.	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
	Desain Buku Cerita					
1	Ukuran fisik atau dimensi buku cerita sudah sesuai dan ergonomis untuk digunakan oleh pembaca usia remaja.					
2	Desain sampul (<i>cover</i>) dan tata visual buku cerita memiliki daya tarik yang tinggi serta sesuai dengan karakteristik estetika remaja.					
3	Karakter atau tokoh yang digambarkan dalam buku cerita divisualisasikan secara menarik dan mampu mendukung penyampaian cerita.					
4	Gambar dan ilustrasi di dalam buku memiliki resolusi yang tinggi, jelas (tidak pecah/kabur), dan tajam.					
5	Perpaduan warna (<i>color palette</i>) yang digunakan harmonis, menarik, dan tidak mengganggu kenyamanan mata saat membaca teks.					
	Format dan Penyajian					
6	Jenis (<i>font style</i>), ukuran (<i>size</i>), dan keterbacaan (<i>readability</i>) huruf yang digunakan sudah tepat untuk pemelajar BIPA tingkat pemula.					
7	Penempatan ilustrasi, pemisahan teks tiga bahasa (Tribahasa), dan penanda pemicu (<i>marker</i>) AR tersusun secara proporsional, seimbang, dan tidak membingungkan.					
8	Tata cara penulisan teks (termasuk penggunaan tanda baca dan kapitalisasi) pada ketiga bahasa disajikan secara konsisten dan rapi.					
	Tampilan					
9	Buku cerita ini mudah dipahami alur membacanya dan praktis untuk digunakan secara mandiri oleh pemelajar					

10	Kualitas vokal/suara narasi jelas, musik latar tidak mengganggu, serta video/animasi berjalan sinkron dengan konten cerita.					
11	Fitur <i>Augmented Reality</i> (AR) dapat dipindai, dimunculkan, dan dioperasikan dengan cepat serta responsif tanpa kendala teknis yang berarti.					

D. KESIMPULAN

Buku cerita bergambar tribahasa berbasis augmented reality ini dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

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

E. KOMENTAR DAN MASUKKAN PERBAIKAN

.....

.....

.....

Singaraja, ... 2026

Validator

.....

NIP

Lembar Hasil Uji *Judges* Instrumen Validasi Ahli Media

Lembar Penilaian Instrumen Ahli Media

Petunjuk:

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan **respons** butir-butir instrumen validasi ahli materi dengan cara memberikan tanda centang pada kolom yang tersedia
2. Komentar atau saran dapat diberikan pada kolom saran yang telah disediakan

Identitas Ahli Materi

Nama : Dr. Ni Made Rai Wisudariani, S.Pd., M.Pd.

NIP : 198502202008122005

Pekerjaan : Dosen Pascasarjana

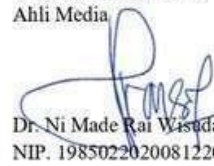
Unit Kerja : Undiksha

No. Butir	Relevan	Tidak Relevan	Saran
1.	Relevan		Kata <i>ergonomis</i> cukup subjektif. Sebaiknya dijelaskan menjadi "mudah atau nyaman digunakan oleh pembaca usia remaja".
2.	Relevan		Terdapat dua indikator dalam satu pernyataan (daya tarik dan kesesuaian estetika). Sebaiknya dipisahkan menjadi dua butir agar lebih spesifik.
3.	Relevan		Sudah baik, tetapi kata <i>menarik</i> bersifat subjektif. Dapat diganti menjadi "divisualisasikan secara jelas, konsisten, dan mendukung alur cerita."
4.	Relevan		Sudah tepat, namun istilah "berkualitas baik dan tidak pecah/kabur" lebih mudah dipahami dibanding "resolusi tinggi".
5.	Relevan		Memuat tiga indikator sekaligus (harmonis, menarik, nyaman). Sebaiknya dipisahkan atau difokuskan pada kenyamanan visual.
6.	Relevan		Memuat tiga indikator berbeda. Sebaiknya dipisahkan menjadi jenis huruf, ukuran huruf, dan keterbacaan sehingga hasil pengukuran lebih akurat.
7.	Relevan		Butir terlalu kompleks karena mengukur tiga aspek sekaligus. Disarankan dipisahkan menjadi 3 pernyataan: (1) penempatan ilustrasi, (2) tata letak teks tribahasa, dan (3) penempatan marker AR.
8.	Relevan		Sudah relevan. Akan lebih operasional jika ditambahkan

			"sesuai kaidah bahasa masing-masing".
9.	Relevan		Mengandung dua indikator (alur membaca dan kemudahan penggunaan mandiri). Sebaiknya dipisahkan menjadi dua butir pernyataan.
10.	Relevan		Terdapat tiga indikator dalam satu butir. Sebaiknya dipisahkan menjadi masing masing pernyataan : kualitas audio, kualitas musik latar, dan sinkronisasi video/animasi.
11.	Relevan		Masih memuat beberapa indikator (scan, tampil, operasional, responsif). Sebaiknya dipisahkan menjadi aspek fungsionalitas dan aspek responsivitas sistem.

Singaraja, 13 Juli 2026

Ahli Media



Dr. Ni Made Rai Wistadani, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198502202008122005

Lembar Penilaian Instrumen Ahli Media

Petunjuk:

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan respon butir-butir instrumen validasi ahli materi dengan cara memberikan tanda centang pada kolom yang tersedia
2. Komentar atau saran dapat diberikan pada kolom saran yang telah disediakan

Identitas Ahli Materi

Nama : GDE IWAN SETIAWAN, SE, M.KOM
 NIDN : 0819126901
 Pekerjaan : DOSEN
 Unit Kerja : FAK SAINS DAN TEKNOLOGI UPMI BALI

No. Butir	Relevan	Tidak Relevan	Saran
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		
10.	✓		
11.	✓		

Denpasar, ... 2026

Ahli Media



Nama GDE IWAN SETIAWAN
 NIDN. 0819126901

Lampiran 04. Lembar Hasil Uji *Judges* Instrumen Kepraktisan Guru

Lembar Penilaian Instrumen Kepraktisan

Petunjuk:

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan respon butir-butir instrumen uji kepraktisan guru dengan cara memberikan tanda centang pada kolom yang tersedia
2. Komentar atau saran dapat diberikan pada kolom saran yang telah disediakan

Identitas *Judge*:

Nama : A. A. Gede Agung Kusuma Yudha, M.Pd.
 NIP : -
 Pekerjaan : Guru Mata Pelajaran
 Unit Kerja : SMA SPK Dyatmika

No. Butir	Relevan	Tidak Relevan	Saran
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		
10.	✓		
11.	✓		
12.	✓		

Denpasar, ... 2026



A. A. Gede Agung Kusuma Yudha, M.Pd.
 NIP. -

Lembar Penilaian Instrumen Kepraktisan

Petunjuk:

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan respon butir-butir instrumen uji kepraktisan guru dengan cara memberikan tanda centang pada kolom yang tersedia
2. Komentar atau saran dapat diberikan pada kolom saran yang telah disediakan

Identitas Judge

Nama : Dr. Ni Putu Ayu Hervina Sanjayanti, M.Pd.

NIP : 198910112025212055

Pekerjaan : Dosen

Unit Kerja : FMIPA Undiksha

No. Butir	Relevan	Tidak Relevan	Saran
1.		√	Pernyataan ini berfokus pada "menarik perhatian estetika siswa remaja", yang mana merupakan ranah uji kemenarikan/respon siswa, bukan kepraktisan guru. <i>Saran:</i> Ganti fokusnya ke kemudahan guru, misalnya: "Tampilan tata letak buku cerita memudahkan guru dalam mengkondisikan fokus belajar siswa."
2.		√	Mengukur motivasi siswa adalah bagian dari uji keefektifan produk pada siswa, bukan kepraktisan bagi guru. <i>Saran:</i> Diubah menjadi: "Ilustrasi tokoh yang jelas membantu guru dalam menyampaikan alur cerita secara kontekstual."
3.	√		pertahankan
4.	√		pertahankan
5.		√	Kalimat ini menilai kesesuaian tingkat kesulitan bahasa untuk siswa (keterbacaan/kevalidan materi). <i>Saran:</i> Agar relevan dengan guru, ubah menjadi: "Kesesuaian bahasa pada buku cerita ini meminimalkan intensitas guru dalam menjelaskan ulang arti kalimat dasar."
6.	√		pertahankan
7.		√	Kalimat "mendukung keterbacaan siswa" mengukur performa siswa saat membaca, bukan kemudahan guru. <i>Saran:</i> Diubah menjadi: "Struktur penulisan teks cerita yang rapi membantu guru dalam memandu aktivitas"

			<i>reading aloud</i> secara terstruktur."
8.	√		pertahankan
9.	√		pertahankan
10.	√		pertahankan
11.	√		pertahankan
12.	√		pertahankan

Catatan Tambahan:

1. Saran saya istilah "siswa" diganti dengan istilah "murid" pada kurikulum merdeka dengan pendekatan pembelajaran mendalam. Bisa cek kembali Permendikdasmen No.3 Tahun 2026 (PSPB) & No. 6 Tahun 2026.
2. Pemisahan Objek Ukur: Beberapa butir (Poin 1, 2, 5, dan 7) dinyatakan Tidak Relevan karena indikator pencapaiannya berada pada diri siswa (estetika, motivasi, pemahaman, dan keterbacaan siswa). Instrumen ini adalah *Uji Kepraktisan Guru*, sehingga seluruh butir mutlak harus mengukur *efisiensi waktu, kemudahan penggunaan, fleksibilitas, dan kemudahan pengelolaan kelas* dari sisi guru.
3. Rekonstruksi Butir: Disarankan kepada peneliti untuk merombak butir-butir yang tidak relevan tersebut dengan menggunakan subjek "Guru" dan kata kerja "memudahkan/membantu/mengefisienkan" agar instrumen ini memiliki validitas isi yang kuat sebagai alat ukur kepraktisan bagi praktisi (guru).

Singaraja, 9 Juli 2026

Jugde



Dr. Ni Putu Ayu Hervina Sanjayanti, M.Pd.
NIP. 198910112025212055

Lampiran 05. Instrumen Uji Kepraktisan

LEMBAR UJI KEPRAKTIKAN BUKU CERITA BERGAMBAR TRIBAHASA BERBASIS *AUGMENTED REALITY*

Definisi Konseptual

Buku cerita bergambar merupakan media komunikasi visual yang memadukan narasi tekstual dengan ilustrasi untuk menyampaikan pesan atau cerita, yang sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi dan imajinasi anak (Nurgiyantoro, 2013). Dalam konteks pembelajaran bahasa, buku cerita berfungsi sebagai media autentik yang membantu siswa memahami kosakata dalam konteks situasi tertentu. Dalam era digital, buku cerita berevolusi menjadi media tribahasa (*trilingual*) yang berfungsi sebagai jembatan pemerolehan bahasa fungsional—Bahasa Indonesia, Bahasa daerah (Bali), dan Bahasa internasional (Inggris)—yang memperkuat identitas budaya sekaligus kompetensi global pelajar (Savitri & Wardani, 2024).

Definisi Operasional

Definisi operasional secara praktis, buku cerita bergambar tribahasa berbasis *augmented reality* merupakan buku cerita bergambar yang mengintegrasikan teknologi sehingga penggunaannya melibatkan perangkat elektronik berupa *smartphone*. Kelebihan buku cerita ini dibandingkan dengan yang lain yakni buku cerita bergambar ini dapat menghidupkan cerita di dalamnya dengan gambar tiga dimensi dan audio melalui *smartphone* sehingga memungkinkan pengguna berinteraksi dengan objek yang ditampilkan. Sebuah buku cerita bergambar dikatakan praktis apabila memperhatikan beberapa aspek yang meliputi kualitas tampilan, relevan dengan pengguna, penyajian yang memudahkan pengguna untuk mencapai tujuan pembelajaran, serta kebermanfaatan bagi pengguna (Jusuf dan Ahmad, 2021). Mengacu pada hal tersebut dirancang sebuah kisi-kisi instrumen uji kepraktisan buku cerita bergambar sebagai berikut.

Tabel 3.4
Kisi-kisi Instrumen Uji Kepraktisan Guru dan Siswa

No.	Aspek	Komponen
1.	Desain dan Tampilan	Nilai estetika dan kemenarikan buku cerita
		Kemenarikan ilustrasi tokoh dan gambar
2.	Materi, bahasa, dan penulisan	Materi dalam media mudah dipahami
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami
		Kesesuaian penggunaan bahasa (terjemahan tribahasa)
3.	<i>User friendly</i>	Kemudahan penggunaan media
		Kemenarikan dan kemudahan pemakaian AR
		Kemudahan bahasa yang digunakan
		Ketepatan penggunaan istilah

(Susanti, dkk, 2023 dengan modifikasi)



LEMBAR UJI KEPRAKTISAN BUKU CERITA BERGAMBAR TRIBAHASA BERBASIS *AUGMENTED REALITY*

Hari/Tanggal :

Validator :

A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrumen penilaian ini adalah untuk mengukur kepraktisan buku cerita bergambar tribahasa berbasis *augmented reality* untuk pemelajar remaja BIPA tingkat pemula berdasarkan respon guru dan siswa.

B. PETUNJUK

1. Untuk dapat menilai tingkat kepraktisan pada pengembangan buku cerita bergambar tribahasa berbasis *augmented reality* untuk pemelajar remaja BIPA tingkat pemula, mohon untuk memberikan tanda centang (✓) pada nomor yang tersedia dengan ketentuan sebagai berikut.

1 = Tidak Praktis (TP)

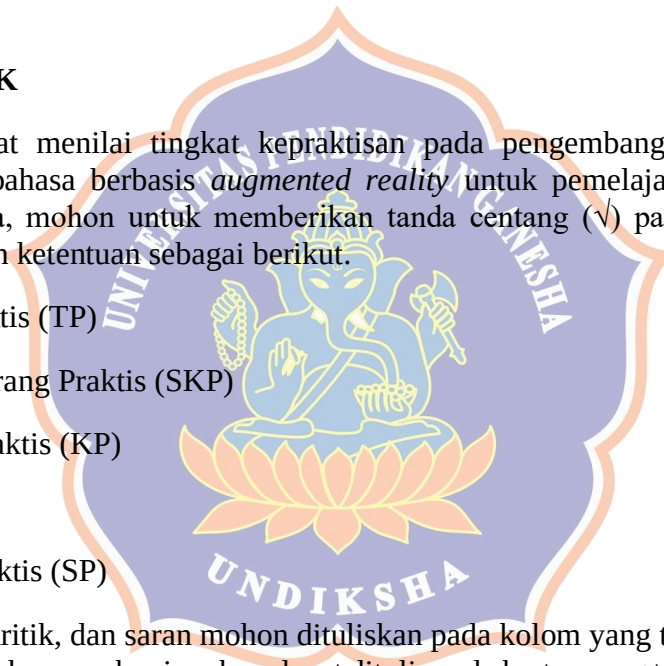
2 = Sangat Kurang Praktis (SKP)

3 = Kurang Praktis (KP)

4 = Praktis (P)

5 = Sangat Praktis (SP)

2. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon dapat ditulis pada kertas yang telah disediakan.



C. BUTIR PENILAIAN

No.	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
	Desain dan Tampilan					
1	Tampilan tata letak (<i>layout</i>) dan kombinasi warna buku cerita terlihat sangat menarik dan profesional.					
2	Ilustrasi tokoh dan latar gambar dalam buku cerita membantu saya lebih bersemangat dalam mengikuti cerita.					
3	Gambar dan ilustrasi yang disajikan terlihat jelas, tajam, dan mendukung suasana cerita.					
	Materi, Bahasa, dan Penulisan					
4	Isi cerita dalam buku ini mudah dipahami alurnya oleh pemelajar BIPA tingkat pemula.					
5	Kalimat yang digunakan dalam bahasa Indonesia tidak rumit dan mudah dimengerti.					
6	Keberadaan teks terjemahan (Bahasa Daerah dan Inggris) sangat membantu saya memahami arti kata yang sulit dalam Bahasa Indonesia.					
7	Teks cerita tertulis dengan rapi dan jelas, sehingga mudah untuk dibaca.					
	User Friendly (Kemudahan Pengguna)					
8	Buku cerita ini sangat praktis digunakan baik di dalam kelas maupun untuk belajar mandiri.					
9	Penggunaan teknologi <i>Augmented Reality</i> (AR) membuat pengalaman membaca menjadi lebih interaktif dan tidak membosankan.					
10	Fitur AR (pemindaian gambar) dapat diakses dengan cepat dan mudah melalui perangkat <i>smartphone</i> .					
11	Penggunaan istilah teknis dalam panduan penggunaan media mudah dipahami dan tidak membingungkan.					

12	Siswa dapat menggunakan buku dan fitur AR-nya tanpa perlu bantuan teknis yang rumit dari guru.					
----	--	--	--	--	--	--

D. KOMENTAR DAN MASUKKAN PERBAIKAN

.....

Denpasar, ... 2026

Responden



NIP

Lembar Hasil Uji *Judges* Instrumen Kepraktisan Pemelajar

Lembar Penilaian Instrumen Kepraktisan

Petunjuk:

1. Dimohonkan Bapak/Tbu memberikan respon butir-butir instrumen uji kepraktisan siswa dengan cara memberikan tanda centang pada kolom yang tersedia
2. Komentar atau saran dapat diberikan pada kolom saran yang telah disediakan

Identitas *Judge*

Nama : A. A. Gede Agung Kusuma Yudha, M.Pd.
 NIP : -
 Pekerjaan : Guru Mata Pelajaran
 Unit Kerja : SMA SPK Dyatmika

No. Butir	Relevan	Tidak Relevan	Saran
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		
10.	✓		
11.	✓		
12.	✓		Kata siswa sebaiknya diganti saya, karena siswa mengisi kuisioner tersebut berdasarkan pengalaman mereka sendiri saat menggunakan media (buku) yang dimaksud.

Denpasar, ... 2026



A. A. Gede Agung Kusuma Yudha, M.Pd.
 NIP. -

Lembar Penilaian Instrumen Kepraktisan

Petunjuk:

1. Dimohonkan Bapak/Tbu memberikan respon butir-butir instrumen uji kepraktisan siswa dengan cara memberikan tanda centang pada kolom yang tersedia
2. Komentar atau saran dapat diberikan pada kolom saran yang telah disediakan

Identitas Judge

Nama : Dr. Ni Putu Ayu Hervina Sanjayanti, M.Pd.

NIP : 198910112025212055

Pekerjaan : Dosen

Unit Kerja : FMIPA Undiksha

No. Butir	Relevan	Tidak Relevan	Saran
1.		√	Kata " <i>profesional</i> " terlalu abstrak dan teoritis bagi pemelajar remaja BIPA tingkat pemula. Fokus kepraktisan di sini adalah keterbacaan layout. Saran: Ubah menjadi " <i>Tata letak (layout) dan teks pada buku cerita terlihat jelas dan tidak membingungkan saat dibaca.</i> "
2.		√	Pernyataan " <i>membuat saya lebih bersemangat</i> " mengukur aspek kemenarikan/afektif (daya tarik media), bukan kepraktisan penggunaan. Saran: Ubah menjadi " <i>Ilustrasi tokoh dan latar membantu saya memahami situasi cerita dengan cepat.</i> "
3.	√		Kejelasan gambar mendukung kepraktisan karena mempermudah pemahaman. Saran: Pertahankan, atau buat lebih operasional: " <i>Gambar dan ilustrasi terlihat jelas dan membantu saya memahami isi cerita.</i> "
4.	√		Alur yang mudah dipahami menunjukkan kepraktisan konten bagi pemula. Saran: Sedikit disederhanakan bahasanya agar siswa tidak bingung menilai dirinya sendiri: " <i>Jalan cerita dalam</i>

			<i>buku ini mudah saya ikuti dari awal sampai akhir."</i>
5.	√		pertahankan
6.	√		pertahankan
7.	√		pertahankan
8.	√		pertahankan
9.		√	Istilah " <i>interaktif dan tidak membosankan</i> " lebih mengarah pada evaluasi daya tarik/motivasi. Saran: Arahkan ke kepraktisan interaksi AR, misalnya: " <i>Penggunaan teknologi AR membantu saya memvisualisasikan cerita dengan lebih mudah.</i> "
10.	√		pertahankan
11.	√		pertahankan
12.	√		pertahankan

Catatan Tambahan:

1. Saran saya istilah "siswa" diganti dengan istilah "murid" pada kurikulum merdeka dengan pendekatan pembelajaran mendalam. Bisa cek kembali Permendikdasmen No.3 Tahun 2026 (PSPB) & No. 6 Tahun 2026.
2. Penyederhanaan Bahasa Angket: Ingat bahwa respondennya adalah *pemelajar BIPA tingkat pemula* (meskipun remaja). Gunakan struktur kalimat angket yang sangat sederhana agar mereka tidak bias atau bingung saat mengisi kuesioner ini.
3. Konsistensi Indikator: Pastikan indikator kepraktisan berfokus pada 3 hal: Kemudahan penggunaan (*Usability*), Efisiensi waktu belajar, dan Kemandirian siswa saat menggunakan buku cerita maupun aplikasi AR-nya. Hindari tumpang tindih dengan uji validitas materi/media.

Singaraja, 9 Juli 2026

Jugde

Dr. Ni Putu Ayu Hervina Sanjayanti, M.Pd.
NIP. 198910112025212055

Lampiran 06. Lembar Hasil Uji *Judges* Instrumen Tes Pemahaman Membaca

Lembar Penilaian Instrumen Tes Pemahaman Membaca Pemelajar Remaja BIPA Tingkat Pemula

Petunjuk:

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan respon butir-butir instrumen tes pemahaman membaca pemelajar remaja BIPA tingkat pemula dengan cara memberikan tanda centang pada kolom yang tersedia
2. Komentar atau saran dapat diberikan pada kolom saran yang telah disediakan

Identitas *Judge*

Nama : Febrili Kustiansari, S. Pd., M. Pd.
 NIP : -
 Pekerjaan : Guru BIPA
 Unit Kerja : Sekolah Dyatmika

No. Butir	Relevan	Tidak Relevan	Saran
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		
10.	✓		
11.	✓		
12.	✓		
13.	✓		
14.	✓		

15.	✓		
16.	✓		
17.	✓		
18.	✓		
19.	✓		
20.	✓		
21.	✓		
22.	✓		
23.	✓		
24.	✓		
25.	✓		

Denpasar, 16 Juli 2026



Febrili Kustiansari, S. Pd., M. Pd.
NIP. -

Lembar Penilaian Instrumen Tes Pemahaman Membaca Pemelajar Remaja BIPA Tingkat Pemula

Petunjuk:

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan respon butir-butir instrumen tes pemahaman membaca pemelajar remaja BIPA tingkat pemula dengan cara memberikan tanda centang pada kolom yang tersedia
2. Komentar atau saran dapat diberikan pada kolom saran yang telah disediakan

Identitas *Judge*

Nama : A. A. Gede Agung Kusuma Yudha
 NIP : -
 Pekerjaan : Guru Mapel
 Unit Kerja : Sekolah Dyatmika

No. Butir	Relevan	Tidak Relevan	Saran
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		Opsi D frasa "saat Tilem" sebaiknya dihilangkan karena tilem jatuh pada hari pengerupukan
10.	✓		
11.	✓		
12.	✓		
13.	✓		
14.	✓		

15.	✓		
16.	✓		
17.	✓		
18.	✓		
19.	✓		
20.	✓		
21.	✓		
22.	✓		
23.	✓		
24.	✓		
25.	✓		

Denpasar, ... 2026



A. A. Gede Agung Kusuma Yudha
NIP.

Lampiran 07. Hasil Uji Validitas Isi Materi Pembelajaran

LEMBAR UJI VALIDITAS AHLI MATERI TERHADAP BUKU CERITA BERGAMBAR TRIBAHASA BERBASIS *AUGMENTED REALITY*

Hari/Tanggal :
Validator : Dr. I Nyoman Yasa, S.Pd., M.A.

A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrumen penilaian ini adalah untuk mengukur validitas buku cerita bergambar tribahasa berbasis *augmented reality* untuk pemelajar remaja BIPA tingkat pemula dari segi ahli materi.

B. PETUNJUK

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli materi pembelajaran
2. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia
3. Pemberian tanda centang pada nomor yang tersedia dengan ketentuan sebagai berikut.
 - 1 = sangat kurang
 - 2 = kurang
 - 3 = cukup
 - 4 = baik
 - 5 = sangat baik
4. Komentar atau saran dapat diberikan pada kolom saran yang sudah disediakan.

C. BUTIR PENILAIAN

No.	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
	Kesesuaian Materi					
1	Tema cerita relevan dengan minat, dunia, dan perkembangan psikologis remaja saat ini.					✓
2	Materi mampu membangkitkan motivasi dan minat baca pemelajar BIPA pemula.				✓	
3	Tingkat kesulitan materi sesuai dengan kapasitas berpikir dan daya tangkap pemelajar tingkat pemula.				✓	

4	Materi mengandung unsur budaya Indonesia yang mudah dipahami dan dihubungkan dengan latar belakang budaya asal pelajar yang tinggi, jelas (tidak pecah/kabur), dan tajam.					v
	Konten					
5	Cerita memiliki alur (plot) yang logis, jelas, dan mudah diikuti oleh pelajar tingkat pemula.				v	
6	Pesan atau informasi dalam cerita tersampaikan dengan jelas melalui teks maupun visual.				v	
7	Konten digital dalam AR (audio/video/3D) memperkuat pemahaman materi dan bukan sekadar hiasan.					v
8	Gambar penjelas membantu pelajar memahami kata-kata sulit tanpa harus selalu membuka kamus.				v	
	Bahasa dan Penulisan					
9	Pemilihan kosa kata dan struktur kalimat sesuai dengan standar BIPA tingkat pemula.					v
10	Ketepatan penerjemahan dan penggunaan istilah dalam tiga bahasa (Indonesia, Bali, dan Inggris).				v	
11	Petunjuk penggunaan buku dan fitur AR menggunakan bahasa yang komunikatif dan mudah dimengerti.					v
12	Ketepatan penggunaan ejaan, tanda baca, dan tata bahasa (gramatikal) pada setiap bahasa yang digunakan.					v

D. KESIMPULAN

Buku cerita bergambar tribahasa berbasis augmented reality ini dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

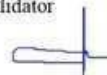
*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

E. KOMENTAR DAN MASUKKAN PERBAIKAN

No 10 sebaiknya ditulis: Ketepatan penerjemahan kalimat berbahasa Indonesia ke dalam bahasa Inggris dan penggunaan istilah dalam tiga bahasa (Indonesia, Bali, dan Inggris). Argumentasinya: dalam buku ajar tersebut, penerjemahan hanya dilakukan pada teks bahasa Indonesia ke dalam B Inggris. Sementara itu, Bahasa Bali tidak dilakukan, melainkan hanya menyertakan istilah-istilah utama, seperti Kesange, Ogoh-ogoh, dll.

Singaraja, 19 Juni 2026

Validator



Dr. I Nyoman Yasa, S.Pd., M.A.

NIP. 198301052006041001

**LEMBAR UJI VALIDITAS AHLI MATERI TERHADAP BUKU CERITA
BERGAMBAR TRIBAHASA BERBASIS *AUGMENTED REALITY***

Hari/Tanggal : Selasa, 7 Juli 2026

Validator : Febrili Kustiansari, S. Pd., M. Pd.

A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrumen penilaian ini adalah untuk mengukur validitas buku cerita bergambar tribahasa berbasis *augmented reality* untuk pemelajar remaja BIPA tingkat pemula dari segi ahli materi.

B. PETUNJUK

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli materi pembelajaran
2. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia
3. Pemberian tanda centang pada nomor yang tersedia dengan ketentuan sebagai berikut.
 - 1 = sangat kurang
 - 2 = kurang
 - 3 = cukup
 - 4 = baik
 - 5 = sangat baik
4. Komentar atau saran dapat diberikan pada kolom saran yang sudah disediakan.

C. BUTIR PENILAIAN

No.	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
	Kesesuaian Materi					
1	Tema cerita relevan dengan minat, dunia, dan perkembangan psikologis remaja saat ini.					√
2	Materi mampu membangkitkan motivasi dan minat baca pemelajar BIPA pemula.					√
3	Tingkat kesulitan materi sesuai dengan kapasitas berpikir dan daya tangkap pemelajar tingkat pemula.					√

4	Materi mengandung unsur budaya Indonesia yang mudah dipahami dan dihubungkan dengan latar belakang budaya asal pemelajar yang tinggi, jelas (tidak pecah/kabur), dan tajam.					√
	Konten					
5	Cerita memiliki alur (plot) yang logis, jelas, dan mudah diikuti oleh pemelajar tingkat pemula.					√
6	Pesan atau informasi dalam cerita tersampaikan dengan jelas melalui teks maupun visual.					√
7	Konten digital dalam AR (audio/video/3D) memperkuat pemahaman materi dan bukan sekadar hiasan.					√
8	Gambar penjelas membantu pemelajar memahami kata-kata sulit tanpa harus selalu membuka kamus.				√	
	Bahasa dan Penulisan					
9	Pemilihan kosakata dan struktur kalimat sesuai dengan standar BIPA tingkat pemula.					√
10	Ketepatan penerjemahan dan penggunaan istilah dalam tiga bahasa (Indonesia, Bali, dan Inggris).				√	
11	Petunjuk penggunaan buku dan fitur AR menggunakan bahasa yang komunikatif dan mudah dimengerti.				√	
12	Ketepatan penggunaan ejaan, tanda baca, dan tata bahasa (gramatikal) pada setiap bahasa yang digunakan.					√

D. KESIMPULAN

Buku cerita bergambar tribahasa berbasis augmented reality ini dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran *
3. Tidak layak digunakan

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

E. KOMENTAR DAN MASUKKAN PERBAIKAN

Berdasarkan hasil uji validitas ahli materi terhadap Buku Cerita Bergambar Berbasis Augmented Reality "Nyepi di Bali", buku ini dinyatakan layak digunakan dengan revisi kecil sesuai saran. Secara umum, materi telah sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) BIPA Level I dan

Parameter Deskripsi Capaian Pembelajaran BIPA, karena menyajikan tema budaya Indonesia yang kontekstual, menggunakan kosakata dan struktur kalimat sederhana yang sesuai untuk pelajar BIPA Level A1, serta mendukung pengembangan kompetensi komunikatif dan pemahaman lintas budaya. Dari aspek perjenjangan buku A1, buku telah memenuhi karakteristik pembaca pemula melalui penggunaan ilustrasi yang relevan, penyajian cerita yang sederhana, dan dukungan glosarium serta fitur Augmented Reality yang meningkatkan interaktivitas pembelajaran. Selain itu, penggunaan bahasa pada umumnya telah mengikuti kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EYD/PUEBI) dengan baik, meskipun masih ditemukan beberapa ketidakkonsistenan penulisan yang memerlukan penyempurnaan. Oleh karena itu, revisi yang disarankan berfokus pada penyempurnaan petunjuk penggunaan media, penambahan aktivitas pembelajaran yang lebih terstruktur, penyempurnaan ilustrasi untuk mendukung pemahaman kosakata budaya, serta perbaikan minor terhadap aspek kebahasaan agar kualitas buku sebagai media ajar BIPA berbasis Augmented Reality semakin optimal.

Denpasar, 7 Juli 2026

Validator



Febrilia Kustiansari, S. Pd., M. Pd.
NIP.



Lampiran 08. Hasil Uji Validitas Isi Media Pembelajaran

LEMBAR UJI VALIDITAS AHLI MEDIA TERHADAP BUKU CERITA BERGAMBAR TRIBAHASA BERBASIS AUGMENTED REALITY

Hari/Tanggal : Senin, 13 Juli 2026
Validator : Dr. Ni Made Rai Wisudariani, S.Pd., M.Pd.

A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrumen penilaian ini adalah untuk mengukur validitas buku cerita bergambar tribahasa berbasis *augmented reality* untuk pemelajar remaja BIPA tingkat pemula dari segi ahli media.

B. PETUNJUK

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli media pembelajaran
2. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia
3. Pemberian tanda centang pada nomor yang tersedia dengan ketentuan sebagai berikut.
 - 1 = sangat kurang
 - 2 = kurang
 - 3 = cukup
 - 4 = baik
 - 5 = sangat baik
4. Komentar atau saran dapat diberikan pada kolom saran yang sudah disediakan.

C. BUTIR PENILAIAN

No.	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
	Desain Buku Cerita					
1	Ukuran fisik atau dimensi buku cerita sudah sesuai dan ergonomis untuk digunakan oleh pembaca usia remaja.					√
2	Desain sampul (cover) dan tata visual buku cerita memiliki daya tarik yang tinggi serta sesuai dengan karakteristik estetika remaja.				√	
3	Karakter atau tokoh yang digambarkan dalam buku				√	

	cerita divisualisasikan secara menarik dan mampu mendukung penyampaian cerita.					
4	Gambar dan ilustrasi di dalam buku memiliki resolusi yang tinggi, jelas (tidak pecah/kabur), dan tajam.			√		
5	Perpaduan warna (<i>color palette</i>) yang digunakan harmonis, menarik, dan tidak mengganggu kenyamanan mata saat membaca teks.		√			
	Format dan Penyajian					
6	Jenis (<i>font style</i>), ukuran (<i>size</i>), dan keterbacaan (<i>readability</i>) huruf yang digunakan sudah tepat untuk pemelajar BIPA tingkat pemula.		√			
7	Penempatan ilustrasi, pemisahan teks tiga bahasa (Tribahasa), dan penanda pemicu (<i>marker</i>) AR tersusun secara proporsional, seimbang, dan tidak membingungkan.		√			
8	Tata cara penulisan teks (termasuk penggunaan tanda baca dan kapitalisasi) pada ketiga bahasa disajikan secara konsisten dan rapi.	√				
	Tampilan					
9	Buku cerita ini mudah dipahami alur membacanya dan praktis untuk digunakan secara mandiri oleh pemelajar		√			
10	Kualitas vokal/suara narasi jelas, musik latar tidak mengganggu, serta video/animasi berjalan sinkron dengan konten cerita.		√			
11	Fitur <i>Augmented Reality</i> (AR) dapat dipindai, dimunculkan, dan dioperasikan dengan cepat serta responsif tanpa kendala teknis yang berarti.			√		

D. KESIMPULAN

Buku cerita bergambar tribahasa berbasis augmented reality ini dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

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

E. KOMENTAR DAN MASUKKAN PERBAIKAN

Secara umum, buku cerita bergambar tribahasa berbasis *Augmented Reality* ini telah disusun dengan baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran BIPA tingkat pemula dengan beberapa revisi.

1. Desain sampul, ilustrasi, dan pemilihan warna sudah menarik serta mampu mendukung penyampaian cerita dan memperkenalkan budaya Bali kepada pembelajar. Integrasi teknologi *Augmented Reality* juga memberikan nilai tambah karena mampu meningkatkan interaktivitas dan motivasi belajar. Namun, keterbacaan teks perlu ditingkatkan melalui penyesuaian ukuran huruf agar lebih nyaman dibaca oleh pembelajar BIPA tingkat pemula.
2. Konsistensi penulisan, terutama penggunaan huruf kapital, tanda baca (ujaran langsung dengan penempatan tanda petik dua), dan format penyajian pada ketiga bahasa, perlu ditinjau kembali melalui proses penyuntingan bahasa secara menyeluruh.
3. Penyajian teks tribahasa juga sebaiknya dibuat lebih jelas dengan pembeda visual yang konsisten sehingga memudahkan pembaca dalam mengidentifikasi masing-masing bahasa.
4. Petunjuk penggunaan fitur *Augmented Reality* perlu dibuat lebih rinci, termasuk langkah-langkah penggunaan aplikasi, informasi kompatibilitas perangkat, serta solusi apabila terjadi kendala saat pemindaian.
5. Glosarium budaya yang telah disediakan akan lebih optimal apabila dilengkapi dengan penjelasan kontekstual yang lebih mendalam sehingga tidak hanya memperkenalkan kosakata, tetapi juga memberikan pemahaman mengenai nilai-nilai budaya yang terkandung dalam cerita.

Singaraja, 13 Juli 2026

Validator



Dr. Ni Made Rai Wistudariani, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198502202008122005

**LEMBAR UJI VALIDITAS AHLI MEDIA TERHADAP BUKU CERITA
BERGAMBAR TRIBAHASA BERBASIS AUGMENTED REALITY**

Hari/Tanggal :

Validator :

A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrumen penilaian ini adalah untuk mengukur validitas buku cerita bergambar tribahasa berbasis *augmented reality* untuk pemelajar remaja BIPA tingkat pemula dari segi ahli media.

B. PETUNJUK

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli media pembelajaran
2. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia
3. Pemberian tanda centang pada nomor yang tersedia dengan ketentuan sebagai berikut.
 - 1 = sangat kurang
 - 2 = kurang
 - 3 = cukup
 - 4 = baik
 - 5 = sangat baik
4. Komentar atau saran dapat diberikan pada kolom saran yang sudah disediakan.

C. BUTIR PENILAIAN

No.	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
	Desain Buku Cerita					
1	Ukuran fisik atau dimensi buku cerita sudah sesuai dan ergonomis untuk digunakan oleh pembaca usia remaja.				✓	
2	Desain sampul (<i>cover</i>) dan tata visual buku cerita memiliki daya tarik yang tinggi serta sesuai dengan karakteristik estetika remaja.					✓
3	Karakter atau tokoh yang digambarkan dalam buku cerita divisualisasikan secara menarik dan mampu mendukung penyampaian cerita.					✓

4	Gambar dan ilustrasi di dalam buku memiliki resolusi yang tinggi, jelas (tidak pecah/kabur), dan tajam.					✓
5	Perpaduan warna (<i>color palette</i>) yang digunakan harmonis, menarik, dan tidak mengganggu kenyamanan mata saat membaca teks.					✓
Format dan Penyajian						
6	Jenis (<i>font style</i>), ukuran (<i>size</i>), dan keterbacaan (<i>readability</i>) huruf yang digunakan sudah tepat untuk pemelajar BIPA tingkat pemula.				✓	
7	Penempatan ilustrasi, pemisahan teks tiga bahasa (Tribahasa), dan penanda pemicu (<i>marker</i>) AR tersusun secara proporsional, seimbang, dan tidak membingungkan.				✓	
8	Tata cara penulisan teks (termasuk penggunaan tanda baca dan kapitalisasi) pada ketiga bahasa disajikan secara konsisten dan rapi.				✓	
Tampilan						
9	Buku cerita ini mudah dipahami alur membacanya dan praktis untuk digunakan secara mandiri oleh pemelajar					✓
10	Kualitas vokal/suara narasi jelas, musik latar tidak mengganggu, serta video/animasi berjalan sinkron dengan konten cerita.					✓
11	Fitur <i>Augmented Reality</i> (AR) dapat dipindai, dimunculkan, dan dioperasikan dengan cepat serta responsif tanpa kendala teknis yang berarti.					✓

D. KESIMPULAN

Buku cerita bergambar tribahasa berbasis augmented reality ini dinyatakan*:

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

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

E. KOMENTAR DAN MASUKKAN PERBAIKAN

.....

.....

.....

Denpasar, ... 2026

Validator



Nama GDE WAP SETIPAW, SE. Y. KOTAM

NIP. 08149126901

Lampiran 09. Hasil Uji Kepraktisan Guru

Responden	Pernyataan												Jumlah
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	
G1	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	56
G2	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	53
G3	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	55
G4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	52
G5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	53

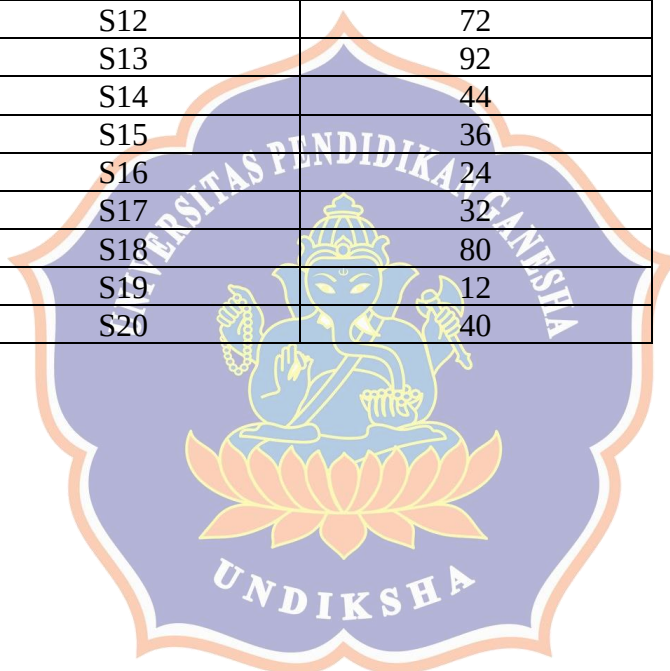


Lampiran 10. Hasil Uji Kepraktisan Pemelajar

Responden	Pernyataan												Jumlah
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	
S1	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	53
S2	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	55
S3	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	56
S4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	53
S5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	52
S6	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	53
S7	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	55
S8	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	52
S9	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	56
S10	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	52
S11	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	56
S12	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	52
S13	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	56
S14	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	53
S15	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	55
S16	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	52
S17	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	56
S18	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	56
S19	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	56
S20	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	56

Lampiran 11. Hasil *Pretest* Pemelajar

No	ID Pemelajar	Nilai <i>Pretest</i>
1	S1	100
2	S2	72
3	S3	48
4	S4	60
5	S5	28
6	S6	88
7	S7	96
8	S8	92
9	S9	56
10	S10	44
11	S11	56
12	S12	72
13	S13	92
14	S14	44
15	S15	36
16	S16	24
17	S17	32
18	S18	80
19	S19	12
20	S20	40



Lampiran 12. Hasil Analisis Uji Validitas Butir

No	Butir Soal																									Skor	Skor ²
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	625
2	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	18	324
3	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	12	144
4	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	15	225
5	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	7	49
6	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	22	484
7	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	576
8	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	23	529
9	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	14	196
10	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	11	121
11	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	14	196
12	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	18	324
13	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	529
14	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	11	121
15	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	9	81
16	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	6	36
17	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	8	64
18	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	20	400
19	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	3	9
20	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	10	100
Jumlah	12	9	12	13	10	13	12	13	13	12	13	10	13	11	11	13	13	11	11	10	11	13	13	10	11	293	5133
P	0.60	0.45	0.60	0.65	0.50	0.65	0.60	0.65	0.65	0.60	0.65	0.50	0.65	0.55	0.55	0.65	0.65	0.55	0.55	0.50	0.55	0.65	0.65	0.50	0.55		
Q	0.40	0.55	0.40	0.35	0.50	0.35	0.40	0.35	0.35	0.40	0.35	0.50	0.35	0.45	0.45	0.35	0.35	0.45	0.45	0.50	0.45	0.35	0.35	0.50	0.45		

No	Butir Soal																									Skor	Skor ²
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
Mp	17.67	18.11	17.33	17.00	17.60	17.31	17.17	17.08	16.77	17.67	17.15	18.60	17.31	17.73	17.55	17.15	17.38	19.00	17.27	18.20	17.55	17.15	17.38	18.60	17.27		
Mt	14.650																										
St	6.483																										
rpbis	0.570	0.483	0.507	0.494	0.455	0.559	0.475	0.510	0.445	0.570	0.526	0.609	0.559	0.525	0.494	0.526	0.575	0.742	0.447	0.548	0.494	0.526	0.575	0.609	0.447		
Rtabel	0.443																										
Ket	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V		



Lampiran 13. Hasil Analisis Reliabilitas

No	Butir Soal																									Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
2	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	18
3	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	12
4	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	15
5	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	7
6	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	22
7	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
8	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	23
9	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	14
10	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	11
11	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	14
12	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	18
13	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
14	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	11
15	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	9
16	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	6
17	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	8
18	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	20
19	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	3
20	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	10
Jumlah	12	9	12	13	10	13	12	13	13	12	13	10	13	11	11	13	13	11	11	10	11	13	13	10	11	293
P	0.60	0.45	0.60	0.65	0.50	0.65	0.60	0.65	0.65	0.60	0.65	0.50	0.65	0.55	0.55	0.65	0.65	0.55	0.55	0.50	0.55	0.65	0.65	0.50	0.55	
Q	0.40	0.55	0.40	0.35	0.50	0.35	0.40	0.35	0.35	0.40	0.35	0.50	0.35	0.45	0.45	0.35	0.35	0.45	0.45	0.50	0.45	0.35	0.35	0.50	0.45	

No	Butir Soal																									Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
p.q	0.24	0.25	0.24	0.23	0.25	0.23	0.24	0.23	0.23	0.24	0.23	0.25	0.23	0.25	0.25	0.23	0.23	0.25	0.25	0.25	0.25	0.23	0.23	0.25	0.25	
$\Sigma p.q$	5.968																									
Varians	44.239																									
KR-20	0.901																									
Ket	Sangat Tinggi																									



Lampiran 14. Hasil Analisis Uji Daya Beda

No	Butir Soal																									Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
7	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
8	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	23
13	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
6	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	22
18	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	20
2	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	18
12	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	18
4	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	15
9	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	14
11	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	14
3	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	12
10	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	11
14	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	11
20	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	10
15	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	9
17	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	8
5	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	7
16	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	6
19	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	3
Jumlah	12	9	12	13	10	13	12	13	13	12	13	10	13	11	11	13	13	11	11	10	11	13	13	10	11	293
BA	9	6	8	9	7	9	8	8	8	9	8	7	9	8	7	9	10	8	7	8	7	9	10	7	7	
BB	3	3	4	4	3	4	4	5	5	3	5	3	4	3	4	4	3	3	4	2	4	4	3	3	4	

No	Butir Soal																									Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
JA	10	10	10	10	10	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	10	10	10	10	10	
D	0.600	0.300	0.400	0.500	0.400	0.500	0.400	0.300	0.300	0.600	0.300	0.400	0.500	0.500	0.300	0.500	0.700	0.500	0.300	0.600	0.300	0.500	0.700	0.400	0.300	
Kriteria	Baik	Cukup Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Cukup Baik	Cukup Baik	Baik	Cukup Baik	Baik	Baik	Baik	Cukup Baik	Baik	Baik	Baik	Cukup Baik	Baik	Cukup Baik	Baik	Baik	Baik	Cukup Baik	



1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	0	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1
0	1	1	1	1	0	1	1	1
1	1	0	1	1	1	1	1	1
0	1	1	1	0	1	1	0	1
1	0	0	0	1	1	0	1	1
1	1	1	0	1	0	0	1	1
1	1	1	1	0	1	1	0	0
0	0	1	1	0	0	0	1	0
1	0	1	0	1	0	0	1	0
1	0	1	0	1	0	1	0	1
1	0	0	1	1	0	0	0	0
0	0	0	0	1	0	1	1	0
1	1	0	0	0	0	1	0	0
0	0	0	0	0	1	0	1	1
0	0	1	0	0	1	0	0	1

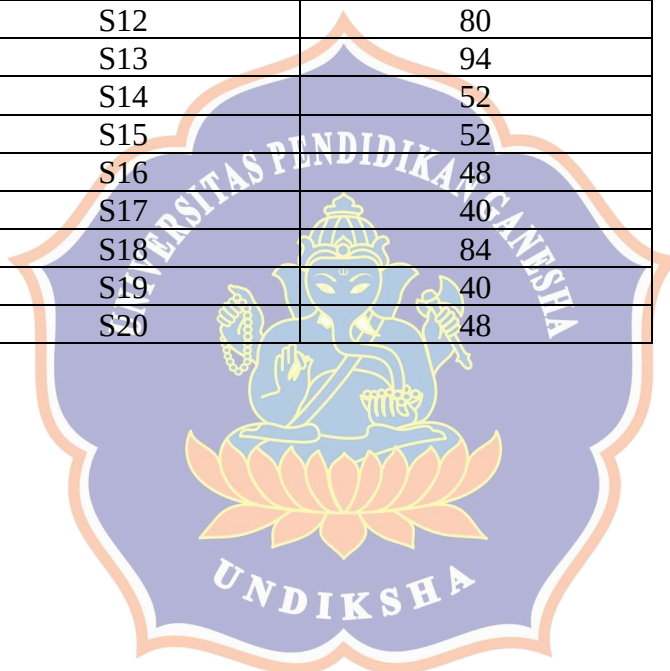
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	0	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1
0	1	1	1	1	0	1	1	1
1	1	0	1	1	1	1	1	1
0	1	1	1	0	1	1	0	1
1	0	0	0	1	1	0	1	1
1	1	1	0	1	0	0	1	1
1	1	1	1	0	1	1	0	0
0	0	1	1	0	0	0	1	0
1	0	1	0	1	0	0	1	0
1	0	1	0	1	0	1	0	1
1	0	0	1	1	0	0	0	0
0	0	0	0	1	0	1	1	0
1	1	0	0	0	0	1	0	0
0	0	0	0	0	1	0	1	1
0	0	1	0	0	1	0	0	1

No	Butir Soal																									Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
P	0.480	0.360	0.480	0.520	0.400	0.520	0.480	0.520	0.520	0.480	0.520	0.400	0.520	0.440	0.440	0.520	0.520	0.440	0.440	0.400	0.440	0.520	0.520	0.400	0.440	
Kriteria	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	



Lampiran 16. Hasil *Posttest* Pemelajar

No	ID Pemelajar	Nilai <i>Posttest</i>
1	S1	100
2	S2	84
3	S3	60
4	S4	68
5	S5	51
6	S6	88
7	S7	100
8	S8	94
9	S9	68
10	S10	64
11	S11	64
12	S12	80
13	S13	94
14	S14	52
15	S15	52
16	S16	48
17	S17	40
18	S18	84
19	S19	40
20	S20	48



Lampiran 17. Hasil Uji Normalitas Selisih *Pretest-Posttest*

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
SELISIH	.214	20	.017	.912	20	.069

a. Lilliefors Significance Correction



Lampiran 18. Hasil Uji t Kemampuan Membaca

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Posttest	68.9500	20	20.13500	4.50232
	Pretest	58.6000	20	26.60510	5.94908

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Posttest & Pretest	20	.977	.000

Paired Samples Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Posttest - Pretest	10.35000	8.13876	1.81988	6.54094	14.15906	5.687	19	.000

