

LAMPIRAN – LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Balasan Permohonan Data



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN
PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR (SD) NEGERI 5 SUKASADA
Desa sukasada. Kec. Sukasada. Kab. Buleleng
Kode Post : 81161

SURAT KETERANGAN

Nomor :

Yang bertand tangan di bawah ini Kepala SD Negeri 5 Sukasada :

Nama : Luh Kutariani, S,Pd. M,Pd
NIP : 19700806 199008 2 001
Jabatan : Kepala SD Negeri 5 Sukasada
Menerangkan bahwa yang tersebut di bawah ini :
Nama : Ida Ayu Km. Wulandari
NIM : 1515051088
Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika
Fakultas : TEKNIK DAN KEJURUAN UNDIKSHA

Menerangkan bahwa Mahasiswa tersebut diatas telah diberikan ijin untuk melakukan observasi awal di SD Negeri 5 Sukasada, sebagai syarat pengajuan judul penelitian (skripsi)

Demikian Surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Sukasada , 2019

Kepala SD Negeri 5 Sukasada


Luh Kutariani, S,Pd. M,Pd
NIP. 19700806 199008 2 001

Lampiran 2 Surat Pendukung



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN
PEMUDA DAN OLIMPIADA
SEKOLAH DASAR (SD) NEGERI 5 SUKASADA
Desa sukasada. Kec. Sukasada. Kab. Buleleng
Kode Post : 81161

SURAT KETERANGAN

Nomor :

Yang bertanda tangan di bawah ini saya, Guru Mata Pelajaran Bahasa Bali

Nama : Kadek Purnama Sari

NIP : -

Menyatakan mendukung rencana penelitian eksperimen dengan judul
PENGARUH GAME "ADVENTURE ESCAPE FROM ANCIENT BALI"
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS 3 PADA MATA PELAJARAN
BAHASA BALI DI SD NEGERI 5 SUKASADA MENGGUNAKAN METODE
PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING, yang dibuat oleh :

Nama : Ida Ayu Km. Wulandari

NIM : 1515051088

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Universitas : Universitas Pendidikan Ganesha

Adapun dukungan yang diberikan berupa :

1. Bersedia menjadi guru model
2. Memberikan 2 kelas yaitu kelas Eksperimen dan kelas Kontrol, penelitian akan dilaksanakan dalam kurun waktu 6 bulan pada semester ganjil
3. Memberikan data-data yang diperlukan untuk menunjang penelitian

Demikian pernyataan dukungan ini dibuat dengan sungguh-sungguh untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Mengetahui ,

Kepala SD Negeri 5 Sukasada

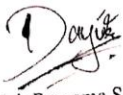


Luh Kutapiani, S.Pd. M.Pd

NIP. 19700806 199008 2 001

Sukasada, 2019

Guru Pamong


Kadek Purnama Sari, S.Pd
NIP. -

Lampiran 3 Hasil Wawancara

DAFTAR WAWANCARA

Sekolah : SD Negeri 5 Sukasada
Mata Pelajaran : Bahasa Bali
Guru : Kadek Purnama Sari, S.Pd

1. Menurut anda, apakah mata pelajaran Bahasa bali termasuk mata pelajaran yang sangat penting bagi siswa SD Negeri 5 Sukasada ?
Penting.
2. Apakah Terdapat permasalahan terhadap pelaksanaan pembelajaran tersebut ?
Terdapat beberapa masalah. apalagi soal Nystra Bali karena dari siswa sendiri sulit untuk memenuhi kemandirian ~~peet~~ hasil belajarnya. Mungkin saya berharap kedepannya bisa meningkat.
3. Apakah penyebab dari permasalahan tersebut ?
Karakteristik mungkin disetiap siswanya, kemampuan siswa juga berbeda. Media yang terdapat disekolah juga kurang untuk pelajaran bahasa bali.
4. Metode apa yang digunakan dalam proses pembelajaran ?
Masih metode konvensional seperti pada umumnya. tapi terkadang juga saya memakai PPT untuk pembelajaran.
5. Apakah sudah tersedia sumber belajar untuk siswa ?
Belum, hanya ada buku penunjang dari pihak sekolah.
6. Fasilitas apa saja yang sudah tersedia di SD Negeri 5 Sukasada ?
Masih berupa buku - buku penunjang pembelajaran.

7. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan pelaksanaan pembelajaran tersebut ?

Masih di rata-rata standar, bahkan ada beberapa siswa yang masih belum mengerti.

8. Berapakah nilai KKM pada mata pelajaran Bahasa Bali ?

50 untuk di kelas III.

9. Apakah anda, mengetahui tentang Metode pembelajaran Game based Learning ?

belum tahu.

10. Apakah metode pembelajaran Game Based Learning bisa diterapkan dalam mata pelajaran Bahasa bali ?

Kalau bisa mendukung pembelajaran pasti saja bisa dengan keadaan siswa di sekolah.

11. Apakah guru dalam proses pembelajaran menggunakan media ?

Ya saya menggunakan media namun hanya berupa PPT.

12. Bagaimana respon anda bila dalam mata pelajaran bahasa bali menggunakan media pembelajaran ?

Bisa saja, selagi itu meningkatkan hasil belajar siswa dan sejalan dengan pembelajaran di sekolah.

13. Bagaimana menurut anda, jika proses pembelajaran nanti menggunakan metode pembelajaran Game Based Learning dengan bantuan game edukasi untuk pembelajaran Bahasa Bali ?

Saya kira itu pasti menarik, karena dalam proses pembelajaran digabungkan dengan media sangat menarik bagi siswa.

Sukasada, 14 Februari 2019

Guru Mata Pelajaran



(Kadek Purnama Sari, S.Pd)

NIP. -

Lampiran 4 Hasil Uji Kesetaraan Sampel

Populasi Penelitian

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 5 Sukasada pada semester ganjil tahun ajaran 2019/2020 yang berjumlah 26 orang

Berikut jumlah siswa kelas III SD Negeri 5 Sukasada

Kelas	Jumlah Siswa
III A	13
III B	13

(Sumber : III SD Negeri 5 Sukasada)

Berdasarkan tabel diatas ditunjukkan bahwa siswa tersebar secara acak dalam 2 kelas. Untuk memperlihatkan kelas-kelas pada anggota populasi setara, dilakukan uji kesetaraan pada kelas-kelas anggota populasi dengan menguji kesetaraan nilai ulangan akhir semester genap pada mata pelajaran Bahasa Bali siswa kelas II SD Negeri 5 Sukasada pada tahun 2018/2019. Uji yang digunakan adalah ANOVA satu jalur yang sering disebut dengan uji F. Perhitungan ANOVA satu jalur dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan program *SPSS for Windows*

Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
VAR00001	.189	13	.200 [*]	.874	13	.060
VAR00002	.190	13	.200 [*]	.887	13	.089

a. Lilliefors Significance Correction

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
VAR00001	.189	13	.200 [*]	.874	13	.060
VAR00002	.190	13	.200 [*]	.887	13	.089

a. Lilliefors Significance Correction

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

Dari tabel 3.2 di atas perhatikan kolom Sig. Pada Uji Kolmogronov-Sminrov terlihat bahwa nilai probabilitasnya (nilai Sig. Atau p) semuanya lebih dari $\alpha = 0,05$ sehingga dapat disimpulkan sebaran data kedua kelas berdistribusi Normal pada Hipotesis H_0 yaitu tidak terdapat perbedaan antara kelas satu dengan kelas lainnya

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
VAR00001	Based on Mean	1.167	1	24	.291
	Based on Median	.667	1	24	.422
	Based on Median and with adjusted df	.667	1	23.559	.422
	Based on trimmed mean	1.165	1	24	.291

Pada tabel 3.3 di atas hasil uji homogenitas varians menunjukkan nilai Sig. (probabilitas) sebesar 0,291. Nilai ini lebih dari 0,05 shingga dapat disimpulkan bahwa variasi semua kelas sama (homogen) pada hipotesis H_0 yaitu tidak terdapat perbedaan antara kelas satu dengan kelas lainnya.

Uji F (ANOVA satu jalur)

ANOVA

VAR00001

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	6.500	1	6.500	.224	.640
Within Groups	695.385	24	28.974		
Total	701.885	25			

Pada tabel 3.5 diatas Nilai Sig. = 0,640, dimana nilai ini lebih dari $\alpha = 0,05$ sehingga kelas-kelas pada populasi memiliki rata-rata yang setara



Lampiran 5 Absen Siswa Kelas III SD Negeri 5 Sukasada

Absen siswa

Satuan Pendidikan : SD Negeri 5 Sukasada

Kelas : 3 A

Tahun Pelajaran : 2019/2020

NO	NIS	NAMA
1		Komang Ariyani
2		I Gst. Ayu Made Arini
3		Gst. Ayu Made Dinda Martaliana
4		I Gst. Agung Diah Narayani
5		I Kadek Dwi Cahayani Putra
6		I Komang Keno Putra Hartawan
7		Putu Manik Putrawan
8		I Kadek Mega Nanda Arya Kasani
9		Ni Luh Ayu Putriasih
10		Putu Suyastini
11		I Gst. Agung Ayu Raratirta Pradnyadari
12		Gst. Ayu Putu Wida Pradnya Swari
13		I Gst. Agung Ngurah Weda Diatmika

Absen siswa

Satuan Pendidikan : SD Negeri 5 Sukasada

Kelas : 3 B

Tahun Pelajaran : 2019/2020

NO	NIS	NAMA
1		A.A Dewi Prameswari
2		Ni Kadek Ayu Diah Febrianti
3		Kadek Dea Adriani
4		I Gst Agung Ayu Sintia M
5		Gede Andre Muliawan
6		Komang Manik
7		Agus Pasek
8		Luh Ratna Arya Dewi
9		I Gst Ayu Mentari T.N
10		Putu Radea Peranata
11		Gusti Ayu Putu Putri
12		Kadek Deni Budiasa
13		Agung Vikarma



Lampiran 6 Kisi-Kisi Test Prestasi Belajar (Post Test)

kisi-kisi Test Prestasi Belajar (Post Test)

Kompetensi Dasar	Indikator	Tingkatan				Jumlah
		c1	c2	c3	c4	
4.2 Menulis permulaan aksara bali	4.2.1. Menuliskan bentuk aksara bali dengan benar	✓				
	4.2.2. Menuliskan kata, kalimat sederhana dengan aksara bali	✓				



Lampiran 7 Instrumen Uji Coba Tes Prestasi Belajar (Post-Test)

Instrumen Uji Coba Tes Prestasi Belajar (*Post-Test*)

Satuan Pendidikan : SD Negeri

5 Sukasada Kelas/Semester : III/Genap

Mata Pelajaran : Bahasa Bali

Waktu : 60 Menit

Petunjuk:

1. Tulislah terlebih dahulu identitas Anda pada lembar jawaban yang telah disediakan
2. Periksa dan bacalah soal-soal terlebih dahulu sebelum Anda menjawab
3. Jumlah soal ada 10 butir soal dan semuanya harus dijawab.
4. Kerjakan soal yang Anda anggap lebih mudah terlebih dahulu.
5. Selamat mengerjakan!

Soal :

I.

1. Akuda akeh aksara wianjana ?
2. Karyanin wentuk/bentuk aksara wianjana punika!
3. Karyanin gantungan miwah gempelan ring aksara wianjana punika!
4. Akuda akeh pengange-pengange aksara bali?
5. Karyanin pengange-pengange aksara bali punika!

II.

Indayang salin krana miwah lengkara ring sor antuk aksara bali!

1. Peken
2. Sekolah
3. Bapa Mekaca Mata
4. Kanti peteng ia melali
5. Kebo metanduk renggah

Lampiran 9 Rubrik Penilaian Test Prestasi Belajar (Post Test)

Rubrik Penilaian Test Prestasi Belajar (Post Test)

No. Item Soal	Deskripsi	Skor
1	Mampu menyebutkan akeh aksara wianjana dengan benar dan lengkap	4
	Mampu menyebutkan akeh aksara wianjana dengan benar	3
	Mampu menyebutkan akeh aksara wianjana dengan kurang benar	2
	Tidak mampu menyebutkan akeh aksara wianjana	1
	Tidak menjawab	0
2	Mampu menuliskan wentuk/bentuk aksara wianjana dengan benar dan lengkap	4
	Mampu menuliskan wentuk/bentuk aksara wianjana dengan benar	3
	Mampu menuliskan wentuk/bentuk aksara wianjana dengan kurang benar	2
	Tidak mampu menuliskan wentuk/bentuk aksara wianjana	1
	Tidak menjawab	0
3	Mampu menuliskan gantungan miwah gempelan ring aksara wianjana dengan benar dan lengkap	4
	Mampu menuliskan gantungan miwah gempelan ring aksara wianjana dengan benar	3
	Mampu menuliskan gantungan miwah gempelan ring aksara wianjana dengan kurang benar	2
	Tidak mampu menuliskan gantungan miwah gempelan ring aksara wianjana	1
	Tidak menjawab	0
4	Mampu menyebutkan akeh pengangge aksara bali dengan benar dan lengkap	4
	Mampu menyebutkan akeh pengangge aksara bali dengan kurang benar	2

	Tidak mampu menyebutkan akeh pengangge aksara bali	1
	Tidak menjawab	0



No. Item Soal	Deskripsi	Skor
	benar	
	Mampu menyebutkan akeh pengangge aksara bali dengan kurang benar	2
	Tidak mampu menyebutkan akeh pengangge aksara bali	1
	Tidak menjawab	0
5	Mampu menuliskan pengangge aksara bali dengan benar dan lengkap	4
	Mampu menuliskan pengangge aksara bali dengan benar	3
	Mampu menuliskan pengangge aksara bali dengan kurang benar	2
	Tidak mampu menuliskan pengangge aksara bali	1
	Tidak menjawab	0
6	Mampu menuliskan aksara bali “peken” dengan benar dan lengkap	4
	Mampu menuliskan aksara bali “peken” dengan benar	3
	Mampu menuliskan aksara bali “peken” dengan kurang benar	2
	Tidak mampu menuliskan aksara bali “peken”	1
	Tidak menjawab	0
7	Mampu menuliskan aksara bali “sekolah” dengan benar dan lengkap	4
	Mampu menuliskan aksara bali “sekolah” dengan benar	3
	Mampu menuliskan aksara bali “sekolah” dengan kurang benar	2
	Tidak mampu menuliskan aksara bali “sekolah”	1
	Tidak menjawab	0
8	Mampu menuliskan aksara bali “bapa mekaca mata” dengan	4

No. Item Soal	Deskripsi	Skor
	tepat dan benar	
	Mampu menuliskan aksara bali “bapa mekaca mata” dengan benar namun kurang tepat	3
	Mampu menuliskan aksara bali “bapa mekaca mata” dengan kurang benar	2
	Tidak mampu menuliskan aksara bali “bapa mekaca mata”	1
	Tidak menjawab	0
9	Mampu menuliskan aksara bali “kanti peteng ia melali” dengan benar dan lengkap	4
	Mampu menuliskan aksara bali “kanti peteng ia melali” dengan benar	3
	Mampu menuliskan aksara bali “kanti peteng ia melali” dengan kurang benar	2
	Tidak mampu menuliskan aksara bali “kanti peteng ia melali”	1
	Tidak menjawab	0
10	Mampu menuliskan aksara bali “kebo metanduk renggah” dengan benar dan lengkap	4
	Mampu menuliskan aksara bali “kebo metanduk renggah” dengan benar	3
	Mampu menuliskan aksara bali “kebo metanduk renggah” dengan kurang benar	2
	Tidak mampu menuliskan aksara bali “kebo metanduk renggah”	1
	Tidak menjawab	0

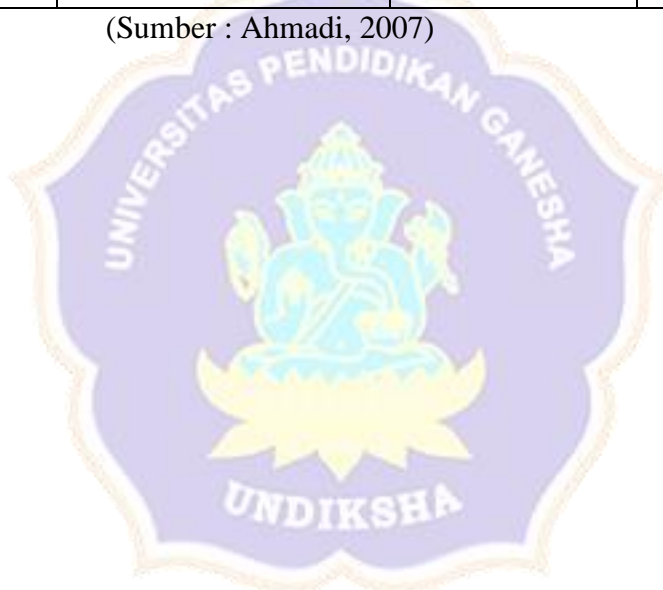
$$\text{Nilai Aspek Pengetahuan} = \frac{\text{Jumlah skor Perolehan}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Lampiran 10 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

Kisi-kisi Angket Respon Siswa

Variable	Indikator	No. Item	Jumlah Butir
Respon Siswa	Respon positif		
	1. Menerima	1, 2, 3, 4	4
	2. Mengagumi	5, 6, 8, 10	4
	3. Menarik perhatian	7, 9, 11	3
	Respon Negatif		
	1. Penolakan	12, 13, 14, 15	4
2. Pengindaran	16, 17 19	4	
3. Tidak dihargai	18, 20	3	

(Sumber : Ahmadi, 2007)



Lampiran 11 Angket Respon Siswa

Angket Respon Siswa Terhadap Penerapan Media Game Adventure Escape From Ancient Bali dengan Metode Pembelajaran *Game based learning*

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Petunjuk

1. Pada tabel berikut adalah angket respon siswa. Berikanlah pilihan dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan pilihan Anda.
2. Angket ini tidak ada hubungannya dengan nilai pelajaran atau hal-hal yang merugikan Anda.
3. Pilihan jawaban:
SS = Sangat Setuju
S = Setuju
KS = Kurang Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju

No.	Pernyataan	Respon				
		STS	TS	KS	S	SS
1	Saya lebih mudah memahami materi pelajaran bahasa bali dengan penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i>					
2	Saya lebih banyak mempunyai waktu untuk belajar dengan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> menggunakan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i>					
3	Saya merasa pembelajaran Bahasa Bali dengan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i> sangat membantu					

No.	Pernyataan	Respon				
		STS	TS	KS	S	SS
	dalam proses pembelajaran					
4	Penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i> dalam proses pembelajaran memberikan saya pengalaman baru dalam belajar.					
5	Penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i> pada materi pelajaran Bahasa Bali sangat berkesan bagi saya					
6	Saya merasa senang belajar Bahasa Bali dengan Penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i>					
7	Saya lebih memperhatikan pelajaran Bahasa Bali dengan Penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i>					
8	Penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i> mempermudah saya dalam melakukan proses pembelajaran					
9	Penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i> dapat menghilangkan rasa bosan saya saat belajar					
10	Saya sangat setuju dalam proses pembelajaran menggunakan Penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based</i>					

No.	Pernyataan	Respon				
		STS	TS	KS	S	SS
	<i>learning</i>					
11	Saya tidak mengerti pada materi pelajaran Bahasa Bali dengan Penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i>					
12	Saya merasa pembelajaran Bahasa Bali dengan Penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i> sangat tidak membantu dalam proses pembelajaran					
13	Saya tidak ingin Penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i> dilakukan pada materi pelajaran selanjutnya					
14	Saya tidak tertarik belajar dengan Penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i>					
15	Saya lebih memilih belajar dengan mendengarkan ceramah guru daripada Penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i>					
16	Saya acuh tak acuh terhadap pelajaran Bahasa Bali ketika diterapkan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i>					
17	Saya merasa kesulitan menggunakan Penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dalam proses pembelajaran Bahasa Bali					

No.	Pernyataan	Respon				
		STS	TS	KS	S	SS
18	Saya merasa bosan jika belajar menggunakan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i>					
19	Penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i> dalam pembelajaran hanya membuang - buang waktu saja					
20	Saya sangat tidak setuju dalam proses pembelajaran menggunakan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i>					



Lampiran 12 Silabus Bahasa Bali

PEMETAAN SILABUS BAHASA BALI KELAS III

SEMSTER I TAHUN 2018/2019

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	NILAI-NILAI KARAKTER BANGSA	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER
1	2	3	4	5	6	7	8	9
1. Mendengarkan, memahami, menjelaskan tentang petunjuk cerita (satua) gending-gending bali yang dilisankan	1.1 Melakukan sesuatu berdasarkan penjelasan yang disampaikan secara lisan 1.2 mengomentari tokoh-tokoh cerita anak yang disampaikan secara lisan	<ul style="list-style-type: none"> • Teks berisi petunjuk untuk melakukan sesuatu • Teks, drama/dialog 	1.1.1 Melakukan sesuatu sesuai petunjuk 1.1.2 Menanggapi penjelasan secara lisan 1.2.1 Mendengarkan tenang dan tertib 1.2.2 Menjelaskan, menceritakan kembali isi cerita, drama sesuai plot 1.2.3	<ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan lagu yang dinyanyikan dan mengikutinya • Siswa menanggapi penjelasan – penjelasan secara lisan dari lagu-lagu yang dinyanyikan • Siswa mendengarkan dengan tenang dan tertib dari cerita guru • Setelah siswa 	Kreatif Mandiri Kreatif Jujur	Tes lisan a. Pilihan Ganda b. Melengkapi titik-titik c. Menjawab (essay)	4 Jampel	Kusumasari Gending gending bali

	1.3 menirukan gending-gending bali yang diperdengarkan		Menanggapi tokoh-tokoh cerita 1.3.1 menirukan gending 1.3.2 Membaca titi suara	mengamati isi cerita gambar, supaya diceritakan kembali kepada teman-temannya <ul style="list-style-type: none"> • Siswa memberikan tanggapan dari tokoh-tokoh cerita yang telah diceritakan tadi • Nyanyikan gending bali 	Kreatif Bersahabat /komunikatif			
2. Berbicara mengungkapkan pikiran, pendapat, gagasan serta pengalaman dan perasaan secara lisan, menceritakan kembali isi cerita, wacana serta mampu bercakap-cakap sesuai tata	2.1 Menceritakan pengalaman yang mengesankan dengan menggunakan kalimat yang runtut dan mudah dipahami 2.2 menjelaskan	<ul style="list-style-type: none"> • Cerita tentang pengalaman menarik, kegiatan sehari-hari • Teks yang berisi membuat sesuatu • Gambar seri 	2.1.1 Menceritakan pengalaman tertentu yang berkesan 2.1.2 menanggapi cerita dari teman, mengemukakan pendapat 2.2.1 menjelaskan cara membuat, melakukan	<ul style="list-style-type: none"> • Menceritakan pengalaman tertentu yang berkesan • Menanggapi cerita dari teman, mengemukakan pendapat • Membuat gambar seri dengan cara berurutan • Perhatikan 	Jujur Gemar membaca Komunikatif	Tes lisan a. Pilihan Ganda b. Melengkapi titik-titik c. Menjawab (essay)	4 Jampel	

<p>karma</p>	<p>urutan membuat atau melakukan sesuatu dengan runtut dan mudah dipahami</p> <p>2.3 menceritakan peristiwa dalam gambar yang diberikan</p> <p>2.4 melakukan percakapan sederhana menggunakan tata karma berkomunikasi</p>		<p>sesuatu dengan urutan yang benar</p> <p>2.3.1 bercerita sesuai dengan gambar seri</p> <p>2.3.2 memberi judul gambar seri</p> <p>2.4.1 bermain peran melakukan percakapan sederhana</p>	<p>gambar seri</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan judul pada gambar seri • Bermain peran dalam percakapan 	<p>Jujur Kreatif Mandiri</p> <p>Bersahabat /komunikatif</p>			
<p>3. membaca, memahami teks dan wacana dengan membaca lancar (hirif latin), membaca bersuara</p>	<p>3.1 membaca nyaring teks huruf latin (20-25 kalimat) dengan laval dan intonasi yang tepat</p> <p>3.2</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Teks bahasa bali bahan bacaan beraksara latin (kusuma sari 3 seri 	<p>3.1.1 membaca aksara bali dengan lafal yang benar</p> <p>3.1.2 membaca permulaan dan lanjut teks sederhana</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Memulai belajar membaca huruf/aksara nail yang benar • Melanjutkan memulai belajar membaca teks 	<p>Gemar membaca</p> <p>Jujur Mandiri</p>	<p>Tes lisan</p> <p>a. Pilihan Ganda</p> <p>b. Melengkapi titik-titik</p> <p>c. Menjawab (essay)</p>	<p>4 Jampel</p>	

<p>(permulaan aksara bali) ha , na , ca, ra, ka Membaca titi suara gending bali</p>	<p>menjelaskan isi teks huruf latin (100-150 kata) melalui membaca intensif 3.3 menceritakan isi teks dan wacana yang dibaca 3.4 membaca permulaan aksara bali 3.5 membaca titi suara gending bali</p>	<p>satua I lutung) • Satua-satua bali • Seri satua lutung</p>	<p>3.2.1 membaca teks dengan lancar 3.2.2 menjawab pertanyaan 3.3.1 menyatakan pendapat 3.4.1 membaca lancar bersuara 3.4.2 membaca diam 3.5.1 membaca titi suara gending bali 3.5.2 menyanyikan gending bali</p>	<p> sederhana • Belajar membaca teks cerita dalam hati • Menjawab pertanyaan dari cerita yang telah dibaca • Menyampaikan pendapat dari isi cerita • Siswa membaca kedepan kelas atau satu per satu bersuara • Menjawab pertanyaan isi cerita • Menceritakan kembali isi cerita • Berlatih membaca titi suara gending bali • Menyanyikan gending bali</p>	<p>Kreatif Gemar membaca Bersahabat /komunikatif</p>		
---	--	---	---	---	--	--	--

<p>4. Menulis, mengungkapkan pikiran serta perasaan menyusun kalimat, mengarang sederhana (dengan huruf latin) dan menulis permulaan aksara bali</p>	<p>4.1 menyusun kerangka sederhana berdasarkan gambar seri yang diberikan menggunakan huruf latin</p> <p>4.2 Menulis Permulaan aksara bali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peta aksara bali kusumasari 3 pedoman pasang aksara bali 	<p>4.1.1 menulis teks dari gambar seri</p> <p>4.1.2 mengarang sederhana, pernyataan pikiran, perasaan dan pengalaman</p> <p>4.1.3 menulis menyempurnakan kalimat sesuai dengan isi</p> <p>4.2.1 menulis bentuk aksara bali dengan benar</p> <p>4.2.2 menulis kata, kalimat sederhana dengan aksara bali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tuliskanlah bentuk aksara Bali yang benar. • Tuliska kata, kalimat sederhana dengan aksara bali • Perhatikan gambar ini dan ceritakan isi dari gambar tersebut • Karanglah sebuah pernyataan yang sederhana • Tulis dan sempurnakanlah kalimat ini sesuai dengan isi 	<p>Kreatif</p>	<p>Tes lisan</p> <p>a. Pilihan Ganda</p> <p>b. Melengkapi titik-titik</p> <p>c. Menjawab (essay)</p>	<p>4 Jampel</p>	<p>123</p>
---	--	--	---	--	----------------	--	-----------------	------------

Mengetahui



Kepala SD Negeri 5 Sukasada

I Luh Kutariant, S.Pd. M.Pd

NIP. 19700806 199008 2 001

Guru Mata Pelajaran

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Kadek Dewi Purnama Sari".

(Kadek Dewi Purnama Sari, S.Pd)

NIP. -



Lampiran 13 RPP Kelompok Eksperimen

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP 01)

Nama Sekolah : SD Negeri 5 Sukasada
Mata Pelajaran : Bahasa Bali
Kelas/Semester : III / 1
Jumlah pertemuan : 1 x pertemuan

A. Standar Kompetensi :

4. Menulis, mengungkapkan pikiran serta perasaan menyusun kalimat, mengarang sederhana (dengan huruf latin) dan menulis permulaan aksara bali

B. Kompetensi Dasar :

4.2 Menulis Permulaan aksara bali

C. Indikator :

4.2.1 menulis bentuk aksara bali dengan benar

D. Tujuan Pembelajaran :

1. Peserta didik diharapkan mampu menulis bentuk aksara bali dengan benar

E. Materi Ajar :

Menulis permulaan aksara bali

F. Alokasi Waktu :

1 x 30 menit

G. Metode Pembelajaran :

Metode pembelajaran : Game Based Learning

H. Kegiatan Pembelajaran :

Kegiatan	Deskripsi kegiatan			Alokasi waktu
	Fase game based learning	Guru	Siswa	
Pendahuluan		1. Guru mengucapkan salam	1. siswa mengucapkan salam	
		2. Guru menanyakan kepada siswa kesiapan melakukan proses belajar	2. siswa menjawab kesiapannya melakukan proses	

Kegiatan	Deskripsi kegiatan			Alokasi waktu
	Fase game based learning	Guru	Siswa	
		mengajar	belajar mengajar	
		3. Guru melakukan absensi kehadiran siswa dan pengisian jurnal	3. siswa memberikan informasi kepada guru terkait siswa yang tidak hadir	
		4. Sebelum memulai pelajaran, guru menyiapkan siswa secara fisik untuk mengikuti pembelajaran dengan mengajak siswa-siswi untuk bernyanyi bersama-sama	4. siswa mengikuti arahan guru untuk bernyanyi bersama-sama	
		5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran melalui game yang akan ditunjukkan, memotivasi siswa terlibat pada aktifitas pembelajaran melalui game adventure yang akan digunakan	5. siswa mendengarkan penyamaan guru terkait dengan tujuan pembelajaran	
Inti	<p>Fase 1. Orientasi siswa kepada Game Adventure</p> <p>Fase 2. Mengorganisir siswa belajar</p>	<p>1 Guru memberikan materi kepada siswa terkait materi nyastra bali aksara Wianjana sambil menerangkan di papan tulis. Guru memberikan penjelasan tentang menulis aksara bali kepada siswa , dan juga membantu siswa untuk menyiapkan pembelajaran sesuai dengan game adventure yang akan digunakan dalam pembelajaran</p> <p>2. Guru menugaskan siswa secara individu untuk menyalin/ menulis aksara bali sesuai bentuk (indah)</p> <p>3. Guru memberikan Pengarahan cara kerja siswa, untuk menulis</p>	<p>1. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang menulis aksara bali , dan game adventure yang akan digunakan dalam pembelajaran</p> <p>2. Siswa secara individu menyalin/menulis aksara bali sesuai bentuk (indah)</p> <p>3. Murid mendengarkan pengarahan cara kerja siswa, untuk menulis aksara bali yang baik dan benar</p> <p>4. siswa membuat kelompok sesuai dengan arahan guru,</p>	

Kegiatan	Deskripsi kegiatan			Alokasi waktu
	Fase game based learning	Guru	Siswa	
	<p>Fase 3. Membimbing penyelidikan individual, kelompok</p> <p>Fase 4. Mengembangkan dan pemberian reward</p>	<p>aksara bali yang baik dan benar</p> <p>4. Guru membentuk siswa menjadi 3 kelompok untuk memulai belajar aksara bali menggunakan game adventure</p> <p>5. Guru memulai pembelajaran menggunakan game adventure mendorong siswa untuk mengumpulkan jawaban yang sesuai dengan game yang nantinya skor yang diraih oleh masing-masing kelompok disetiap stage akan dicatat.</p> <p>6. Guru akan meberikan reward kepada kelompok yang berhasil memperoleh skor tertinggi mengumpulkan aksara bali dengan benar, bagi kelompok yang masih dibawah guru memberikan motivasi anggota kelompok untuk belajar lagi</p>	<p>mengikuti pelajaran menggunakan game adventure</p> <p>5. Siswa mengikuti pelajaran menggunakan game adventure untuk mengumpulkan jawaban aksara</p> <p>6. Siswa mendengarkan hasil perhitungan skor yang diraih setiap kelompoknya</p>	
Penutup	Fase 5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pembelajaran	1. Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap pembelajaran yang sudah berjalan menggunakan game adventure	1. Siswa mereflesi atau mengevaluasi terhadap pembelajaran menggunakan game adventure	
		2. Guru nyampaikan materi yang akan disampaikan pada pertemuan selanjutnya , bernyanyi bersama-sama	2. Murid mendengararkan guru, dan bernyanyi bersama-sama	
		3. Guru menutup pelajaran	3. Murid berdoa	

Kegiatan	Deskripsi kegiatan			Alokasi waktu
	Fase game based learning	Guru	Siswa	
		dengan berdoa dan menguapkan salam kepada siswa	bersama-sama dan membalas salam guru	

I. Penilaian hasil belajar

a. Penilaian Ranah Pengetahuan

KISI-KISI SOAL ASPEK PENGETAHUAN


No	Kompetensi dasar	Materi	Indikator soal
	Menulis, mengungkapkan pikiran serta perasaan menyusun kalimat, mengarang sederhana (dengan huruf latin) dan menulis permulaan aksara bali	Menulis aksara bali sederhana	menulis bentuk aksara bali dengan benar

Mengetahui,

Kepala SD Negeri 5 Sukasada

 Suh Kutariant, S.Pd. M,Pd
 NIP. 19700806 199008 2 001

Singaraja, September 2019
 Guru Mata Pelajaran


 (Kadek Dewi Purnama Sari, S.Pd)
 NIP. -

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP 02 & 03)

Nama Sekolah : SD Negeri 5 Sukasada
Mata Pelajaran : Bahasa Bali
Kelas/Semester : III / 1
Jumlah pertemuan : 2 x pertemuan

A. Standar Kompetensi :

4. Menulis, mengungkapkan pikiran serta perasaan menyusun kalimat, mengarang sederhana (dengan huruf latin) dan menulis permulaan aksara bali

B. Kompetensi Dasar :

4.2 Menulis Permulaan aksara bali

C. Indikator :

4.2.2 menulis kata, kalimat sederhana dengan aksara bali

D. Tujuan Pembelajaran :

1. Peserta didik diharapkan mampu menulis kata, kalimat sederhana dengan aksara bali

E. Materi Ajar :

Menulis kata, kalimat sederhana dengan aksara bali

F. Alokasi Waktu :

2 x 30 menit

G. Metode Pembelajaran :

Metode pembelajaran : Game Based Learning

H. Kegiatan Pembelajaran :

Kegiatan	Deskripsi kegiatan			Alokasi waktu
	Fase game based learning	Guru	Siswa	
Pendahuluan		1. Guru mengucapkan salam	1. siswa mengucapkan salam	
		2. Guru menanyakan kepada siswa kesiapan melakukan proses	2. siswa menjawab kesiapanya melakukan proses belajar	

Kegiatan	Deskripsi kegiatan			Alokasi waktu
	Fase game based learning	Guru	Siswa	
		belajar mengajar	mengajar	
		3. Guru melakukan absensi kehadiran siswa dan pengisian jurnal	3. siswa memberikan informasi kepada guru terkait siswa yang tidak hadir	
		4. Sebelum memulai pelajaran, guru menanyakan kembali pelajaran yang sudah dibahas pada pertemuan sebelumnya guru menyiapkan siswa secara fisik untuk mengikuti pembelajaran dengan mengajak siswa-siswi untuk bernyanyi bersama-sama	4 Siswa menjawab pertanyaan guru, siswa mengikuti arahan guru untuk bernyanyi bersama-sama	
		5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran melalui game yang akan ditunjukkan, memotivasi siswa terlibat pada aktifitas pembelajaran melalui game adventure yang akan digunakan	5. siswa mendengarkan penyampaian guru terkait dengan tujuan pembelajaran	
Inti	<p>Fase 1. Orientasi siswa kepada Game Adventure</p> <p>Fase2. Mengorganisir siswa belajar</p>	<p>1. Guru memberikan materi kepada siswa terkait materi nyastra bali Gantungan , Gempelan lan Pengangge Aksara Bali sambil menerangkan di papan tulis.</p> <p>Guru memberikan penjelasan tentang menulis kata, kalimat sederhana dengan aksara bali kepada siswa , dan juga</p>	<p>1. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang menulis kata, kalimat sederhana dengan aksara bali, dengan menggunakan game adventure yang akan digunakan dalam pembelajaran</p> <p>2. Siswa secara individu menyalin/menulis aksara bali sesuai</p>	

Kegiatan	Deskripsi kegiatan		Alokasi waktu	
	Fase game based learning	Guru		Siswa
	<p>Fase 3. Membimbing penyelidikan individual, kelompok</p> <p>Fase 4. Mengembangkan dan pemberian reward</p>	<p>membantu siswa untuk menyiapkan pembelajaran sesuai dengan game adventure yang akan digunakan dalam pembelajaran</p> <p>2. Guru menugaskan siswa secara individu untuk menyalin/ menulis kata, kalimat sesuai dengan tugas guru</p> <p>3. Guru memberikan Pengarahan cara kerja siswa, untuk menulis aksara bali yang baik dan benar</p> <p>4. Guru mengarahkan siswa mencari masing-masing kelompoknya sesuai dengan pembagian kelompok sebelumnya</p> <p>5. Guru memulai pembelajaran menggunakan game adventure mendorong siswa untuk mengumpulkan jawaban yang sesuai dengan game yang nantinya skor yang diraih oleh masing-masing kelompok disetiap stage akan dicatat.</p> <p>6. Guru akan meberikan reward kepada kelompok</p>	<p>bentuk (indah)</p> <p>3. Murid mendengarkan pengarahan cara kerja siswa, untuk menulis aksara bali yang baik dan benar</p> <p>4. siswa membuat kelompok sesuai dengan arahan guru, mengikuti pelajaran menggunakan game adventure</p> <p>5. Siswa mengikuti pelajaran menggunakan game adventure untuk mengumpulkan jawaban aksara</p> <p>6. Siswa mendengarkan hasil perhitungan skor yang diraih setiap kelompoknya</p> <p>7. Siswa mendengarkan dan mencatat tugas yang dituliskan oleh gru didepan.</p>	

Kegiatan	Deskripsi kegiatan		Alokasi waktu
	Fase game based learning	Guru	
		<p>yang berhasil memperoleh skor tertinggi mengumpulkan aksara bali dengan benar, bagi kelompok yang masih dibawah guru memberikan motivasi anggota kelompok untuk belajar lagi</p> <p>7. Guru memberikan tugas tentang menulis kata, kalimat dengan aksara bali sebagai tolak ukur siswa mengikuti pembelajaran</p>	
Penutup	Fase 5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pembelajaran	1. Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap pembelajaran yang sudah berjalan menggunakan game adventure	1. Siswa mereflesi atau mengevaluasi terhadap pembelajaran menggunakan game adventure
		2. Guru nyampaikan materi yang akan disampaikan pada pertemuan selanjutnya , bernyanyi bersama-sama	2. Murid mendengararkan guru, dan bernyanyi bersama-sama
		3. Guru menutuo pelajaran dengan berdoa dan menguapkan salam kepada siswa	3. Murid berdoa bersama-sama dan membalas salam guru

II. Penilaian hasil belajar

b. Penilaian Ranah Pengetahuan

KISI-KISI SOAL ASPEK PENGETAHUAN


No	Kompetensi dasar	Materi	Indikator soal
	Menulis, mengungkapkan pikiran serta perasaan menyusun kalimat, mengarang sederhana (dengan huruf latin) dan menulis permulaan aksara bali	Menulis aksara bali sederhana	menulis kata, kalimat aksara bali dengan benar

Mengetahui,

Singaraja, September 2019

Kepala SD Negeri 5 Sukasada

Juh Kutariant, S.Pd. M.Pd
NIP. 19700806 199008 2 001

Guru Mata Pelajaran

(Kadek Dewi Purnama Sari, S.Pd)
NIP. -



Lampiran 14 RPP Kelompok Kontrol

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP 01)

Nama Sekolah : SD Negeri 5 Sukasada

Mata Pelajaran : Bahasa Bali

Kelas/Semester : III / 1

Jumlah pertemuan : 1 x pertemuan

C. Standar Kompetensi :

4. Menulis, mengungkapkan pikiran serta perasaan menyusun kalimat, mengarang sederhana (dengan huruf latin) dan menulis permulaan aksara bali

D. Kompetensi Dasar :

4.2 Menulis Permulaan aksara bali

C. Indikator :

4.2.2 menulis kata, kalimat sederhana dengan aksara bali

D. Tujuan Pembelajaran :

1. Peserta didik diharapkan mampu menulis kata, kalimat sederhana dengan aksara bali

E. Materi Ajar :

Menulis kata, kalimat sederhana dengan aksara bali

F. Alokasi Waktu :

1 x 30 menit

G. Metode Pembelajaran :

Metode pembelajaran : Ceramah, diskusi, tanya jawab

H. Kegiatan Pembelajaran :

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
Pendahuluan	1. Guru mengucapkan salam	1. Siswa menjawab salam guru	
	2. Guru menanyakan kepada siswa kesiapan melakukan proses belajar mengajar	2. Siswa menjawab pertanyaan guru	
	3. Guru melakukan absensi kehadiran siswa	3. Siswa menjawab tentang sisapa saja	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
	dan pengisian jurnal	siswa yang tidak sekolah	
	4. Guru melakukan apersepsi terkait dengan pembelajaran yang akan berlangsung mengenai menulis permulaan aksara bali , yang diawali dengan bernyanyi bersama-sama	4. siswa mengikuti arahan guru , bernyanyi bersama-sama	
	5. guru menyampaikan tujuan pembelajaran	5. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru	
Inti	<p>Eksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penjelasan menulis aksara Bali kepada siswa. 2. Guru menugaskan siswa secara individu untuk menyalin /menulis aksara Bali sesuai bentuk (indah). 3. Guru memberi pengarahan cara kerja siswa , untuk menulis aksara bali yang baik dan benar 4. Guru memfasilitasi siswa menulis dengan berpedoman pada peta aksara Bali/buku pedoman aksara bali. <p>Elaborasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengarahkan siswa untuk mengerjakan tugas dengan membaca 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menulis aksara sesuai perintah guru 2. Siswa secara individu menyalin/menulis aksara bahasa bali sesuai bentuk (indah) 3. Siswa menulis aksara bali yang baik dan benar 4. Siswa menulis dengan berpedoman pada peta aksarabali/buku pedoman akasara bali 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
	<p>peta aksara Bali/buku pedoman aksara bali dengan cermat.</p> <p>2. Memfasilitasi siswa untuk membuat tulisan yang bentuknya benar.</p> <p>3. Memberikan motivasi kepada siswa untuk menuntaskan hasil kerja masing-masing siswa terbaik</p> <p>4. Guru memberikan penguatan, penghargaan terhadap masing-masing hasil kerja masing-masing siswa</p> <p>Konfirmasi</p> <p>1. Guru melaksanakan penilaian proses (non tes) dalam tugas mandiri.</p> <p>2. Guru memberikan umpan balik dan penguatan terhadap keberhasilan hasil kerja siswa.</p> <p>3. Guru memfasilitasi siswa dalam melaksanakan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilaksanakan</p>	<p>1. Siswa mengerjakan tugas sesuai dengan arahan guru</p> <p>2. Siswa membuat tulisan yang bentuknya benar</p> <p>3. Siswa segera menuntaskan hasil kerja</p> <p>4. Siswa mendengarkan arahan guru</p> <p>1. Siswa melaksanakan arahan guru</p> <p>2. Siswa mendengarkan arahan keberhasilan yang disampaikan oleh guru</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
	4. Guru menjawab pertanyaan siswa tentang hal-hal yang belum difahami dengan baik. 5. Memberikan motifasi belajar terhadap siswa yang belum berperan aktif.	4. Siswa bertanya tentang hal yang dirasa kurang dipahami 5. siswa mendengarkan arahan guru	
Penutup	1. Guru bersama siswa membuat kesimpulan belajar	1. Siswa membuat kesimpulan dan mendengarkan guru	
	2. guru mengumpulkan hasil belajar untuk dinilai	2. siswa mengumpulkan hasil belajar	
	3. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya	3. Siswa mendengarkan arahan guru	
	4. Bernyanyi bersama-sama	4. Siswa ikut bernyanyi bersama-sama	
	5. Guru menutup pelajaran dengan doa	5. Siswa menutup pelajaran dengan doa	

III. Penilaian hasil belajar

c. Penilaian Ranah Pengetahuan

KISI-KISI SOAL ASPEK PENGETAHUAN

No	Kompetensi dasar	Materi	Indikator soal
	Menulis, mengungkapkan pikiran serta perasaan menyusun kalimat,	Menulis aksara bali sederhana	menulis kata, kalimat aksara bali dengan benar

	mengarang sederhana (dengan huruf latin) dan menulis permulaan aksara bali		
--	--	--	--

Mengetahui,



Kepala SD Negeri 5 Sukasada

Luh Kutariant, S.Pd. M,Pd

NIP. 19700806 199008 2 001

Singaraja, September 2019

Guru Mata Pelajaran

(Kadek Dewi Purnama Sari, S.Pd)

NIP. -



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP 02 & 03)

Nama Sekolah : SD Negeri 5 Sukasada

Mata Pelajaran : Bahasa Bali

Kelas/Semester : III / 1

Jumlah pertemuan : 2 x pertemuan

A. Standar Kompetensi :

4. Menulis, mengungkapkan pikiran serta perasaan menyusun kalimat, mengarang sederhana (dengan huruf latin) dan menulis permulaan aksara bali

B. Kompetensi Dasar:

4.2 Menulis Permulaan aksara bali

C. Indikator :

4.2.1 menulis bentuk aksara bali dengan benar

D. Tujuan Pembelajaran :

1. Peserta didik diharapkan mampu menulis bentuk aksara bali dengan benar

E. Materi Ajar :

Menulis permulaan aksara bali

F. Alokasi Waktu :

2 x 30 menit

G. Metode Pembelajaran :

Metode pembelajaran : Ceramah, diskusi, tanya jawab

H. Kegiatan Pembelajaran :

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
Pendahuluan	1. Guru mengucapkan salam	1. Siswa menjawab salam guru	
	2. Guru menanyakan kepada siswa kesiapan melakukan proses belajar mengajar	2. Siswa menjawab pertanyaan guru	
	3. Guru melakukan absensi kehadiran siswa dan pengisian jurnal	3. Siswa menjawab tentang siapa saja siswa yang tidak	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
		sekolah	
	4. Guru melakukan apersepsi terkait dengan pembelajaran yang akan berlangsung mengenai menulis permulaan aksara bali , yang diawali dengan bernyanyi bersama-sama	4. siswa mengikuti arahan guru , bernyanyi bersama-sama	
	5. guru menyampaikan tujuan pembelajaran	5. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru	
Inti	<p>Eksplorasi</p> <p>1. Guru memberikan penjelasan tentang menulis kata, kalimat sederhana dengan aksara bali kepada siswa.</p> <p>2. Guru menugaskan siswa secara individu untuk menyalin /menulis aksara Bali sesuai dengan tugas guru</p> <p>3. Guru memberi pengarahan cara kerja siswa , untuk menulis kata, kalimat menggunakan aksara bali yang baik dan benar</p> <p>4. Guru memfasilitasi siswa menulis dengan berpedoman pada peta aksara Bali/buku pedoman aksara bali.</p> <p>Elaborasi</p>	<p>1. Siswa menulis aksara sesuai perintah guru</p> <p>2. Siswa secara individu menyalin/menulis aksara bahasa bali sesuai dengan tugas guru</p> <p>3. Siswa menulis kata, kalimat menggunakan aksara bali yang baik dan benar</p> <p>4. Siswa menulis dengan berpedoman pada peta aksarabali/buku pedoman akasara bali</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengarahkan siswa untuk mengerjakan tugas dengan membaca peta aksara Bali/buku pedoman aksara bali dengan cermat. 2. Memfasilitasi siswa untuk membuat tulisan yang bentuknya benar. 3. Memberikan motivasi kepada siswa untuk menuntaskan hasil kerja masing-masing siswa terbaik 4. Guru memberikan penguatan, penghargaan terhadap masing-masing hasil kerja masing-masing siswa <p>Konfirmasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melaksanakan penilaian proses (non tes) dalam tugas mandiri. 2. Guru memberikan umpan balik dan penguatan terhadap keberhasilan hasil kerja siswa. 3. Guru memfasilitasi siswa dalam melaksanakan refleksi untuk memperoleh pengalaman 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengerjakan tugas sesuai dengan arahan guru 2. Siswa membuat tulisan yang bentuknya benar 3. Siswa segera menuntaskan hasil kerja 4. Siswa mendengarkan arahan guru 1. Siswa melaksanakan arahan guru 2. Siswa mendengarkan arahan keberhasilan yang disampaikan oleh guru 4. Siswa bertanya tentang hal yang dirasa kurang 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
	<p>belajar yang telah dilaksanakan .</p> <p>4. Guru menjawab pertanyaan siswa tentang hal-hal yang belum difahami dengan baik.</p> <p>5. Memberikan motifasi belajar terhadap siswa yang belum berperan aktif.</p>	<p>dipahami</p> <p>5. siswa mendengarkan arahan guru</p>	
Penutup	1. Guru bersama siswa membuat kesimpulan belajar	1. Siswa membuat kesimpulan dan mendengarkan guru	
	2. guru mengumpulkan hasil belajar untuk dinilai	2. siswa mengumpulkan hasil belajar	
	3. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya	3. Siswa mendengarkan arahan guru	
	4. Bernyanyi bersama-sama	4. Siswa ikut bernyanyi bersama-sama	
	5. Guru menutup pelajaran dengan doa	5. Siswa menutup pelajaran dengan doa	

IV. Penilaian hasil belajar

d. Penilaian Ranah Pengetahuan


KISI-KISI SOAL ASPEK PENGETAHUAN

No	Kompetensi dasar	Materi	Indikator soal
	Menulis, mengungkapkan pikiran serta perasaan menyusun kalimat, mengarang sederhana (dengan huruf latin) dan menulis permulaan aksara bali	Menulis aksara bali sederhana	menulis bentuk aksara bali dengan benar

Mengetahui,


 Kepala SD Negeri 5 Sukasada
 Luh Kutarianti, S.Pd. M.Pd
 NIP. 19700806 199008 2 001

Singaraja, September 2019
 Guru Mata Pelajaran


 (Kadek Dewi Purnama Sari, S.Pd)
 NIP. -



Lampiran 15 Tampilan Media



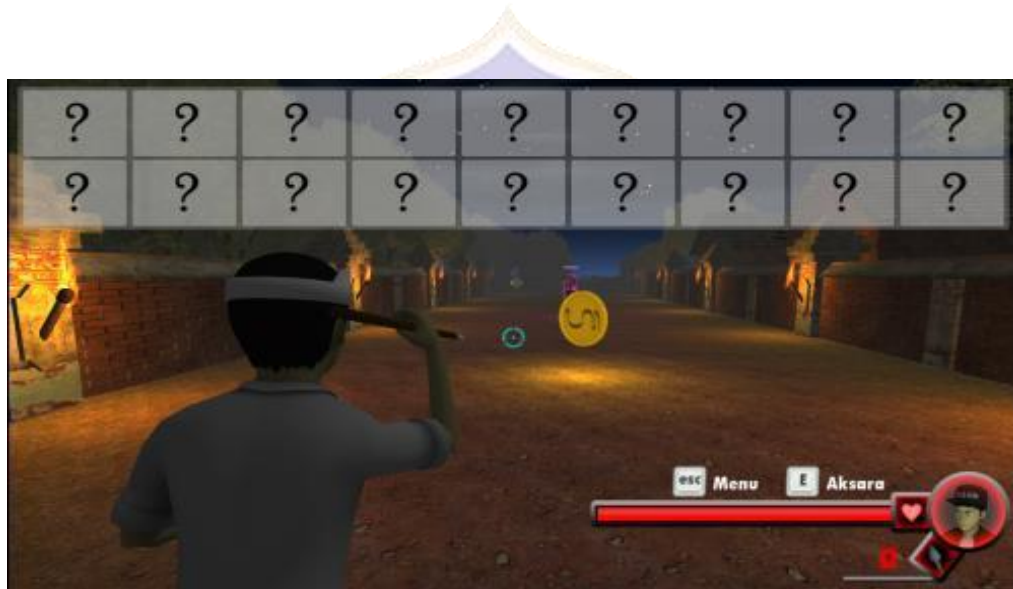
1. Tampilan Awal dari Game “*Adventure Escape From Ancient Bali*”



2. Menu utama dari Game “*Adventure Escape From Ancient Bali*”



3. Stage Permainan Game “*Adventure Escape From Ancient Bali*”



4. Layar Permainan Game “*Adventure Escape From Ancient Bali*”

Lampiran 16 Jadwal Penelitian

No	Nama Kegiatan	Waktu Kegiatan (2019)																																			
		Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus				September				Oktober				November			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Orientasi dan observasi awal	■																																			
2	Pengajuan topik dan judul		■																																		
3	Penyusunan Proposal dan bimbingan			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■																					
4	Seminar Proposal															■	■																				
5	Revisi Proposal																																				
6	Penyusunan instrument penelitian																																				
7	Uji coba dan analisis instrumen penelitian																																				
8	Pengimplementasian media Game “Adventure Escape from Ancient bali” dengan menggunakan Metode Pembelajaran Game Based Learning																																				

Lampiran 17 Nilai UAS Bahasa Bali kelas III

Daftar Nilai UAS Bahasa Bali

Satuan Pendidikan: SD Negeri 5 Sukasada

Kelas : 3 A

NO	NIS	NAMA	NILAI
1		Komang Ariyani	60
2		I Gst. Ayu Made Arini	72
3		Gst. Ayu Made Dinda Martaliana	75
4		I Gst. Agung Diah Narayani	60
5		I Kadek Dwi Cahayani Putra	70
6		I Komang Keno Putra Hartawan	65
7		Putu Manik Putrawan	65
8		I Kadek Mega Nanda Arya Kasani	72
9		Ni Luh Ayu Putriasih	70
10		Putu Suyastini	65
11		I Gst. Agung Ayu Raratirta Pradnyanadari	75
12		Gst. Ayu Putu Wida Pradnya Swari	65
13		I Gst. Agung Ngurah Weda Diatmika	60



Daftar Nilai UAS Bahasa Bali

Satuan Pendidikan: SD Negeri 5 Sukasada

Kelas : 3 B

NO	NIS	NAMA	NILAI
1		A.A Dewi Prameswari	66
2		Ni Kadek Ayu Diah Febrianti	60
3		Kadek Dea Adriani	70
4		I Gst Agung Ayu Sintia M	70
5		Gede Andre Muliawan	60
6		Komang Manik	65
7		Agus Pasek	75
8		Luh Ratna Arya Dewi	65
9		I Gst Ayu Mentari T.N	60
10		Putu Radea Peranata	70
11		Gusti Ayu Putu Putri	60
12		Kadek Deni Budiasa	70
13		Agung Vikarma	65



Lampiran 18 Hasil Uji Coba

HASIL UJI AHLI FORMULA GREGORY

a. Uji Validitas Isi Tes Hasil Belajar

Nomor butir Soal	Ahli 1	Ahli 2	Keterangan
1	Relevan	Relevan	D
2	Relevan	Relevan	D
3	Relevan	Relevan	D
4	Relevan	Relevan	D
5	Relevan	Relevan	D
6	Relevan	Relevan	D
7	Relevan	Relevan	D
8	Relevan	Relevan	D
9	Relevan	Relevan	D
10	Relevan	Relevan	D
		JUMLAH A	0
		JUMLAH B	0
		JUMLAH C	0
		JUMLAH D	10

Keterangan :

A = sel yang menunjukkan ketidaksetujuan antara kedua penilai

B dan C = sel yang menunjukkan perbedaan pandangan antara kedua penilai

D = sel yang menunjukkan persetujuan yang valid

$$\text{Validitas Isi} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{10}{10}$$

= 1.00 , yang berartivaliditas isi tergolong Sangat Tinggi

PENGUJIAN GREGORI ANGKET HASIL BELAJAR SISWA
TABEL KESESUAIAN PERNYATAAN DENGAN KISI-KISI PERNYATAAN

Penilai 1

Dosen Penguji : Ida Ayu Sukma Wirani, S.S., M.Pd

No	Pernyataan	Relevan	Kurang Relevan	Keterangan		
				C1	C2	C3
1	Akuda akeh aksara wianjana?	✓		✓		
2	Karyanin wentuk/bentuk aksara wianjana punika!	✓			✓	
3	Karyanin gantungan miwah gempelan ring aksara wianjana punika!	✓			✓	
4	Akuda akeh pengange aksara bali?	✓		✓		
5	Indayang Surat pengange aksara bali punika!	✓			✓	
6	Indayang salin krana miwah lengkara ring sor antuk aksara bali! " <i>peken</i> "	✓				✓
7	Indayang salin krana miwah lengkara ring sor antuk aksara bali! " <i>sekolah</i> "	✓				✓
8	Indayang salin krana miwah lengkara ring sor antuk aksara bali! " <i>bapa mekaca mata</i> "	✓				✓
9	Indayang salin krana miwah lengkara ring sor antuk aksara bali! " <i>kanti peteng ia melali</i> "	✓				✓

PENGUJIAN GREGORI ANGKET HASIL BELAJAR SISWA
TABEL KESESUAIAN PERNYATAAN DENGAN KISI-KISI PERNYATAAN

Penilai 2

Dosen Penguji : Kadek Dewi Purnama Sari, S.Pd

No	Pernyataan	Relevan	Kurang Relevan	Keterangan		
				C1	C2	C3
1	Akuda akeh aksara wianjana?	✓		✓		
2	Karyanin wentuk/bentuk aksara wianjana punika!	✓			✓	
3	Karyanin gantungan miwah gempelan ring aksara wianjana punika!	✓			✓	
4	Akuda akeh pengange aksara bali?	✓		✓		
5	Indayang Surat pengange aksara bali punika!	✓			✓	
6	Indayang salin kruna miwah lengkara ring sor antuk aksara bali! " <i>peken</i> "	✓				✓
7	Indayang salin kruna miwah lengkara ring sor antuk aksara bali! " <i>sekolah</i> "	✓				✓
8	Indayang salin kruna miwah lengkara ring sor antuk aksara bali! " <i>bapa mekaca mata</i> "	✓				✓
9	Indayang salin kruna miwah lengkara ring sor antuk aksara bali! " <i>kanti peteng ia melali</i> "	✓				✓

NAMA: NI Kadek Ayu Diah Febriyanti.
KELAS: V (Lima).

1. Pelekutus (18)

2. $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$

3. $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$

4. Telu (3)

5. Penganggen Suara

- Tedong = 2 Masuara = a
- ulu = 0 Masuara = i
- Suku = 1 Masuara = u
- Taleng = 7 Masuara = e'
- Taleng tedong = 7...2 Masuara = o
- Pepet = 4 Masuara = e

Penganggen Tengen

- Bisah = 3
- Surang = 4
- Cecelk = 1
- adeng-adeng = 7

Penganggen arda suara.

- ya : $\text{ya}^1 \quad \text{ya}^1$
- ra : $\text{ra}^1 \quad \text{ra}^1$
- la : $\text{la}^1 \quad \text{la}^1$
- wa : $\text{wa}^1 \quad \text{wa}^1$

ldayang salin karuna miwah lenkara reng sor antuk aksara bali!

3 $\text{ya}^1 \text{ra}^1 \text{la}^1 \text{wa}^1$

4 $\text{ya}^1 \text{ra}^1 \text{la}^1 \text{wa}^1$

3 $\text{ya}^1 \text{ra}^1 \text{la}^1 \text{wa}^1$

3 $\text{ya}^1 \text{ra}^1 \text{la}^1 \text{wa}^1$

3 $\text{ya}^1 \text{ra}^1 \text{la}^1 \text{wa}^1$

b. Uji Validitas Isi Angket Respon Siswa

Nomor Butir Soal	Ahli 1	Ahli 2	Keterangan
1	Relevan	Relevan	D
2	Relevan	Relevan	D
3	Relevan	Relevan	D
4	Relevan	Relevan	D
5	Relevan	Relevan	D
6	Relevan	Relevan	D
7	Relevan	Relevan	D
8	Relevan	Relevan	D
9	Relevan	Relevan	D
10	Relevan	Relevan	D
11	Relevan	Relevan	D
12	Relevan	Relevan	D
13	Relevan	Relevan	D
14	Relevan	Relevan	D
15	Relevan	Relevan	D
16	Relevan	Relevan	D
17	Relevan	Relevan	D
18	Relevan	Relevan	D
19	Relevan	Relevan	D
20	Relevan	Relevan	D
JUMLAH A			0
JUMLAH B			0
JUMLAH C			0
JUMLAH D			20

Keterangan :

A = sel yang menunjukkan ketidaksetujuan antara kedua penilai

B dan C = sel yang menunjukkan perbedaan pandangan antara kedua penilai

D = sel yang menunjukkan persetujuan yang valid

$$\text{Validitas Isi} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{20}{20}$$

= 1.00, yang berarti validitas isi tergolong Sangat Tinggi



...
...
lin kruni
...sor ant
...
...kruna
...ant
...a m
...a t
...tul
...
...

PENGUJIAN GREGORI ANGKET RESPON SISWA
TABEL KESESUAIAN PERNYATAAN DENGAN KISI-KISI PERNYATAAN

Penilai 1

Dosen Penguji : Ida Ayu Sukma Wirani, S.S., M.Pd

No.	Pernyataan	Relevan	Kurang Relevan	Keterangan
1	Saya lebih mudah memahami Aksara Bali dengan penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i>	✓		
2	Saya lebih banyak mempunyai waktu untuk belajar dengan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> menggunakan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i>	✓		
3	Saya merasa pembelajaran Bahasa Bali dengan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i> sangat membantu dalam proses pembelajaran Aksara Bali	✓		
4	Penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i> dalam proses pembelajaran memberikan saya pengalaman baru dalam belajar.	✓		
5	Penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i> pada materi pelajaran Bahasa Bali sangat berkesan bagi saya	✓		
6	Saya merasa senang belajar bahasa Bali dengan Penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i>	✓		

No.	Pernyataan	Relevan	Kurang Relevan	Keterangan
7	Saya lebih memperhatikan pelajaran Aksara Bali dengan penerapan media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i>	✓		
8	Penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i> mempermudah saya dalam melakukan proses pembelajaran	✓		
9	Penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i> dapat menghilangkan rasa bosan saya saat belajar	✓		
10	Saya sangat setuju dalam proses pembelajaran menggunakan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i>	✓		
12	Saya tidak mengerti pada materi pelajaran Bahasa Bali dengan Penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i>	✓		
13	Saya merasa pembelajaran Bahasa Bali dengan Penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i> sangat tidak membantu dalam proses pembelajaran	✓		
14	Saya tidak ingin Penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i> dilakukan pada materi pelajaran selanjutnya	✓		
15	Saya tidak tertarik belajar dengan Penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i>	✓		

No.	Pernyataan	Relevan	Kurang Relevan	Keterangan
16	Saya lebih memilih belajar dengan mendengarkan ceramah guru daripada Penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i>	✓		
17	Saya acuh tak acuh terhadap pelajaran Bahasa Bali ketika diterapkan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i>	✓		
18	Saya merasa kesulitan menggunakan Penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dalam proses pembelajaran Bahasa Bali	✓		
19	Saya merasa bosan jika belajar menggunakan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i>	✓		
20	Penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i> dalam pembelajaran hanya membuang - buang waktu saja	✓		

Singaraja, 31 Juli 2019



(Ida Ayu Sukma Wirani, S.S., M.Pd)

NIP. 198312152008122002

PENGUJIAN GREGORI ANGKET RESPON SISWA
TABEL KESESUAIAN PERNYATAAN DENGAN KISI-KISI PERNYATAAN

Penilai 2

Dosen Penguji : Kadek Dewi Purnama Sari, S.Pd

No.	Pernyataan	Relevan	Kurang Relevan	Keterangan
1	Saya lebih mudah memahami Aksara Bali dengan penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i>	✓		
2	Saya lebih banyak mempunyai waktu untuk belajar dengan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> menggunakan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i>	✓		
3	Saya merasa pembelajaran Bahasa Bali dengan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i> sangat membantu dalam proses pembelajaran Aksara Bali	✓		
4	Penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i> dalam proses pembelajaran memberikan saya pengalaman baru dalam belajar.	✓		
5	Penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i> pada materi pelajaran Bahasa Bali sangat berkesan bagi saya	✓		
6	Saya merasa senang belajar bahasa Bali dengan Penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i>	✓		

No.	Pernyataan	Relevan	Kurang Relevan	Keterangan
7	Saya lebih memperhatikan pelajaran Aksara Bali dengan penerapan media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i>	✓		
8	Penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i> mempermudah saya dalam melakukan proses pembelajaran	✓		
9	Penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i> dapat menghilangkan rasa bosan saya saat belajar	✓		
10	Saya sangat setuju dalam proses pembelajaran menggunakan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i>	✓		
12	Saya tidak mengerti pada materi pelajaran Bahasa Bali dengan Penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i>	✓		
13	Saya merasa pembelajaran Bahasa Bali dengan Penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i> sangat tidak membantu dalam proses pembelajaran	✓		
14	Saya tidak ingin Penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i> dilakukan pada materi pelajaran selanjutnya	✓		
15	Saya tidak tertarik belajar dengan Penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i>	✓		

No.	Pernyataan	Relevan	Kurang Relevan	Keterangan
16	Saya lebih memilih belajar dengan mendengarkan ceramah guru daripada Penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i>	✓		
17	Saya acuh tak acuh terhadap pelajaran Bahasa Bali ketika diterapkan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i>	✓		
18	Saya merasa kesulitan menggunakan Penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dalam proses pembelajaran Bahasa Bali	✓		
19	Saya merasa bosan jika belajar menggunakan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i>	✓		
20	Penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i> dalam pembelajaran hanya membuang - buang waktu saja	✓		

Singaraja, 31 Juli 2019



(Kadek Dewi Purnama Sari, S.Pd)

NIP. -

Lampiran 19 Data Uji Coba Instrumen Hasil Belajar

NO ABSEN	BUTIR SOAL										JUMLAH
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	34
2	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	34
3	4	4	3	4	3	4	4	3	2	4	35
4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	37
5	4	4	3	3	2	4	4	4	3	3	34
6	4	4	2	4	2	3	4	3	2	3	31
7	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	36
8	4	3	3	4	4	4	4	3	2	4	35
9	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	37
10	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	37
11	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	36
12	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	38
13	4	4	2	4	1	0	0	0	0	0	15
14	4	4	2	4	2	4	4	3	3	3	33
15	4	3	2	4	2	1	1	1	2	2	22
16	3	3	4	4	3	4	4	2	3	3	33
17	4	3	0	4	0	1	2	2	3	2	21
18	4	3	3	4	2	3	1	4	2	2	28
19	4	4	2	0	2	3	3	4	2	0	24
20	4	4	2	4	2	4	2	4	4	2	32
21	4	4	0	4	2	3	2	1	2	2	24
22	4	4	2	4	2	3	4	2	2	2	29
23	4	4	3	4	4	4	3	3	4	2	35
24	4	4	2	4	4	4	3	4	4	2	35
25	4	4	0	4	0	3	3	2	2	4	26
26	4	4	2	4	2	2	3	2	2	2	27

NO ABSEN	BUTIR SOAL										JUMLAH
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
27	4	3	2	4	1	3	2	3	2	2	26
28	4	3	0	4	0	0	0	0	0	0	11
29	4	4	2	4	1	1	2	3	3	3	27
30	4	2	2	4	2	4	4	4	4	3	33



Lampiran 20 Data Uji Coba Instrumen Hasil Belajar

a. HASIL UJI VALIDITAS KONSTRUK

NO ABSEN	BUTIR SOAL										JUMLAH
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	34
2	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	34
3	4	4	3	4	3	4	4	3	2	4	35
4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	37
5	4	4	3	3	2	4	4	4	3	3	34
6	4	4	2	4	2	3	4	3	2	3	31
7	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	36
8	4	3	3	4	4	4	4	3	2	4	35
9	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	37
10	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	37
11	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	36
12	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	38
13	4	4	2	4	1	0	0	0	0	0	15
14	4	4	2	4	2	4	4	3	3	3	33
15	4	3	2	4	2	1	1	1	2	2	22
16	3	3	4	4	3	4	4	2	3	3	33
17	4	3	0	4	0	1	2	2	3	2	21
18	4	3	3	4	2	3	1	4	2	2	28
19	4	4	2	0	2	3	3	4	2	0	24
20	4	4	2	4	2	4	2	4	4	2	32
21	4	4	0	4	2	3	2	1	2	2	24
22	4	4	2	4	2	3	4	2	2	2	29
23	4	4	3	4	4	4	3	3	4	2	35
24	4	4	2	4	4	4	3	4	4	2	35
25	4	4	0	4	0	3	3	2	2	4	26
26	4	4	2	4	2	2	3	2	2	2	27
27	4	3	2	4	1	3	2	3	2	2	26
28	4	3	0	4	0	0	0	0	0	0	11
29	4	4	2	4	1	1	2	3	3	3	27
30	4	2	2	4	2	4	4	4	4	3	33
r hitung	-0.079	0.173	0.749	0.101	0.804	0.904	0.844	0.728	0.778	0.778	
r tabel	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	
KET	TV	TV	V	TV	V	V	V	V	V	V	
ITEM	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

Jika $r_{xy} > r_{tabel}$ maka terdapat korelasi yang signifikan antara skor butir dengan skor total yang artinya butir bersangkutan dinyatakan valid, sebaliknya jika $r_{xy} \leq r_{tabel}$ maka butir tersebut dinyatakan tidak valid. Untuk nilai r_{tabel} pada Tabel Koefisien Korelasi *Product Mommment* yaitu sebesar 0,361

Berdasarkan hasil analisis validitas tes hasil belajar bahasa bali dengan materi Nyastra Bali siswa yang diujicobakan kepada 30 siswa kelas IV, V, VI SD Negeri 5 Sukasada, didapatkan bahwa dari 10 butir tes yang diujicobakan hanya 7 butir tes yang dinyatakan valid dan 3 butir tes tidak valid (gugur).

b. HASIL UJI RELIABILITAS

NO ABSEN	BUTIR SOAL							JUMLAH
	3	5	6	7	8	9	10	
1	3	3	3	4	3	3	3	22
2	3	3	4	4	3	3	3	23
3	3	3	4	4	3	2	4	23
4	3	3	4	4	3	4	4	25
5	3	2	4	4	4	3	3	23
6	2	2	3	4	3	2	3	19
7	4	3	4	4	3	3	4	25
8	3	4	4	4	3	2	4	24
9	4	3	4	4	3	3	4	25
10	4	3	4	4	4	4	3	26
11	3	4	4	3	3	4	3	24
12	4	4	4	4	3	3	4	26
13	2	1	0	0	0	0	0	3
14	2	2	4	4	3	3	3	21
15	2	2	1	1	1	2	2	11
16	4	3	4	4	2	3	3	23
17	0	0	1	2	2	3	2	10
18	3	2	3	1	4	2	2	17
19	2	2	3	3	4	2	0	16
20	2	2	4	2	4	4	2	20
21	0	2	3	2	1	2	2	12
22	2	2	3	4	2	2	2	17
23	3	4	4	3	3	4	2	23
24	2	4	4	3	4	4	2	23
25	0	0	3	3	2	2	4	14
26	2	2	2	3	2	2	2	15
27	2	1	3	2	3	2	2	15
28	0	0	0	0	0	0	0	0
29	2	1	1	2	3	3	3	15
30	2	2	4	4	4	4	3	23
Varians Butir	1.4126	1.3897	1.6103	1.5862	1.2368	1.1264	1.3517	
Jumlah Butir (K)	7							
Zigma Var Butir	9.7138							
Zigma Var Jumlah	44.185							
r 11	0.910							
KET	Reliabilitas Sangat Tinggi							

Berdasarkan hasil analisis reliabilitas tes hasil belajar bahasa bali dengan materi Nyastra Bali siswa dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach, didapatkan angka reliabilitas sebesar $r_{11} = 0.819$ dengan butir item soal sebanyak 7 butir dan berkualifikasi sangat tinggi. Jadi, instrumen tersebut layak dan dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data

c. HASIL INDEKS KESUKARAN BUTIR

NO ABSEN	BUTIR SOAL							JUMLAH	
	3	5	6	7	8	9	10		
10	4	3	4	4	4	4	3	26	Kelompok Atas
12	4	4	4	4	3	3	4	26	
7	4	3	4	4	3	3	4	25	
9	4	3	4	4	3	3	4	25	
8	3	4	4	4	3	2	4	24	
11	3	4	4	3	3	4	3	24	
2	3	3	4	4	3	3	3	23	
3	3	3	4	4	3	2	4	23	
5	3	2	4	4	4	3	3	23	
16	4	3	4	4	2	3	3	23	
23	3	4	4	3	3	4	2	23	
24	2	4	4	3	4	4	2	23	
30	2	2	4	4	4	4	3	23	
1	3	3	3	4	3	3	3	22	
4	3	3	4	4	3	4	4	25	
JUMLAH	48	48	59	57	48	49	49		
14	2	2	4	4	3	3	3	21	Kelompok Bawah
20	2	2	4	2	4	4	2	20	
6	2	2	3	4	3	2	3	19	
19	2	2	3	3	4	2	0	16	
22	2	2	3	4	2	2	2	17	
25	0	0	3	3	2	2	4	14	
26	2	2	2	3	2	2	2	15	
27	2	1	3	2	3	2	2	15	
15	2	2	1	1	1	2	2	11	
17	0	0	1	2	2	3	2	10	
18	3	2	3	1	4	2	2	17	
29	2	1	1	2	3	3	3	15	
21	0	2	3	2	1	2	2	12	
13	2	1	0	0	0	0	0	3	
28	0	0	0	0	0	0	0	0	
JUMLAH	23	21	34	33	34	31	29		
Indeks Kesukaran	0.295833	0.2875	0.3875	0.375	0.341667	0.333333	0.325		
Keterangan	SEDANG	SEDANG	SEDANG	SEDANG	SEDANG	SEDANG	SEDANG		

Butir soal yang baik adalah butir yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Berdasarkan hasil uji tingkat kesukaran tes diketahui 0 soal tergolong sukar, 7 soal tergolong kategori sedang

d. HASIL UJI DAYA BEDA

NO ABSEN	BUTIR SOAL							JUMLAH	
	3	5	6	7	8	9	10		
10	4	3	4	4	4	4	3	26	Kelompok Atas
12	4	4	4	4	3	3	4	26	
7	4	3	4	4	3	3	4	25	
9	4	3	4	4	3	3	4	25	
8	3	4	4	4	3	2	4	24	
11	3	4	4	3	3	4	3	24	
2	3	3	4	4	3	3	3	23	
3	3	3	4	4	3	2	4	23	
5	3	2	4	4	4	3	3	23	
16	4	3	4	4	2	3	3	23	
23	3	4	4	3	3	4	2	23	
24	2	4	4	3	4	4	2	23	
30	2	2	4	4	4	4	3	23	
1	3	3	3	4	3	3	3	22	
4	3	3	4	4	3	4	4	25	
RATA-RATA	3.2	3.2	3.933333	3.8	3.2	3.266667	3.266667		
14	2	2	4	4	3	3	3	21	Kelompok Bawah
20	2	2	4	2	4	4	2	20	
6	2	2	3	4	3	2	3	19	
19	2	2	3	3	4	2	0	16	
22	2	2	3	4	2	2	2	17	
25	0	0	3	3	2	2	4	14	
26	2	2	2	3	2	2	2	15	
27	2	1	3	2	3	2	2	15	
15	2	2	1	1	1	2	2	11	
17	0	0	1	2	2	3	2	10	
18	3	2	3	1	4	2	2	17	
29	2	1	1	2	3	3	3	15	
21	0	2	3	2	1	2	2	12	
13	2	1	0	0	0	0	0	3	
28	0	0	0	0	0	0	0	0	
RATA-RATA	1.533333	1.4	2.266667	2.2	2.266667	2.066667	1.933333		
Indeks Daya Beda	0.416667	0.45	0.416667	0.4	0.233333	0.3	0.333333		
Keterangan	BAIK	BAIK	BAIK	BAIK	CUKUP	CUKUP	CUKUP		

Sebelum pada tahap perhitungan daya pembeda butir soal, terlebih dahulu diurutkan nilai – nilai dari nilai terbesar sampai yang terkecil, kemudian diambil 50% skor tertinggi, dan 50% skor terendah, sehingga 50% skor tertinggi disebut kelompok atas dan 50% skor terendah disebut kelompok bawah. Berdasarkan hasil analisis diperoleh 0 soal berkategori sangat baik, 4 butir soal termasuk kategori baik, 3 butir soal berkategori cukup, 0 butir soal berkategori jelek, dan 0 butir soal berkategori sangat jelek

Lampiran 21 Soal Post Test

Satuan Pendidikan : SD Negeri 5 Sukasada
Kelas/Semester : III/Ganjil
Mata Pelajaran : Bahasa Bali
Waktu : 30 menit

Petunjuk :

Tulislah terlebih dahulu identitas Anda pada lembar jawaban yang telah disediakan

Gunakan pensil saat menjawab soal

Periksa dan bacalah soal-soal terlebih dahulu sebelum Anda menjawab

Jumlah soal ada 7 butir soal dan semuanya harus dijawab.

Kerjakan soal yang Anda anggap lebih mudah terlebih dahulu.

Selamat mengerjakan!

Soal :

1. Karyanin Gantungan miwah gempelan ring aksara wianjana punika!
2. Kayanin pengangge aksara bali punika!
3. Indayang salin krana miwah lengkara ring sor antuk aksara bali indik “PEKEN”
4. Indayang salin krana miwah lengkara ring sor antuk aksara bali indik “SEKOLAH”
5. Indayang salin krana miwah lengkara ring sor antuk aksara bali indik “BAPA MEKACA MATA ”
6. Indayang salin krana miwah lengkara ring sor antuk aksara bali indik “KANTI PETENG IA MELALI”
7. Indayang salin krana miwah lengkara ring sor antuk aksara bali indik “KEBO METANDUK RENGGAH”

Lampiran 22 Kunci Jawaban Post Test

1. Karyanin Gantungan miwah gempelan ring aksara wianjana punika!

Jawaban :

2. Kayanin pengangge aksara bali punika!

Jawaban :

3. Indayang salin kruna miwah lengkara ring sor antuk aksara bali indik “PEKEN”

Jawaban :

4. Indayanꦒꦸꦥꦒꦏꦏꦶꦲꦤ꧀ miwah lengkara ring sor antuk aksara bali indik “SEKOLAH”

Jawaban :

5. Indayanꦒꦱꦒꦏꦩꦏꦩꦠꦤ꧀ ah lengkara ring sor antuk aksara bali indik “BAPA MEKACA MATA”

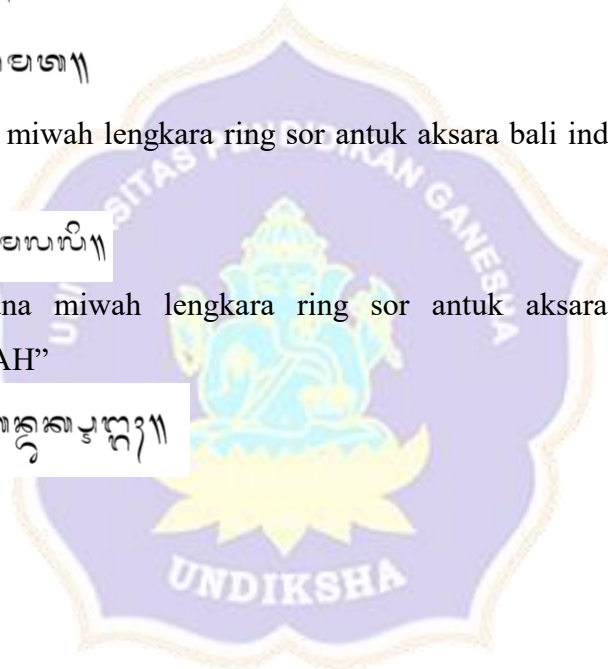
Jawaban : ꦨꦧꦥꦩꦺꦏꦏꦩꦠꦤ꧀

6. Indayang salin kruna miwah lengkara ring sor antuk aksara bali indik “KANTI PETENG IA MELALI”

Jawaban : ꦏꦩꦠꦶꦤ꧀ꦥꦺꦠꦺꦁꦲꦩꦺꦭꦭꦶꦲꦤ꧀

7. Indayang salin kruna miwah lengkara ring sor antuk aksara bali indik “KEBO METANDUK RENGGAH”

Jawaban : ꦏꦺꦨꦺꦩꦺꦠꦤꦢꦸꦏꦺꦂꦺꦁꦒꦲꦲꦤ꧀



Lampiran 23 Rubrik Penilaian Soal Post test

No. Item Soal	Deskripsi	Skor
1	Mampu menuliskan gantungan miwah gempelan ring aksara wianjana dengan benar dan lengkap	4
	Mampu menuliskan gantungan miwah gempelan ring aksara wianjana dengan benar	3
	Mampu menuliskan gantungan miwah gempelan ring aksara wianjana dengan kurang benar	2
	Tidak mampu menuliskan gantungan miwah gempelan ring aksara wianjana	1
	Tidak menjawab	0
2	Mampu menuliskan pengangge aksara bali dengan benar dan lengkap	4
	Mampu menuliskan pengangge aksara bali dengan benar	3
	Mampu menuliskan pengangge aksara bali dengan kurang benar	2
	Tidak mampu menuliskan pengangge aksara bali	1
	Tidak menjawab	0
3	Mampu menuliskan aksara bali “peken” dengan benar dan lengkap	4
	Mampu menuliskan aksara bali “peken” dengan benar	3
	Mampu menuliskan aksara bali “peken” dengan kurang benar	2
	Tidak mampu menuliskan aksara bali “peken”	1

No. Item Soal	Deskripsi	Skor
	Tidak menjawab	0
4	Mampu menuliskan aksara bali “sekolah” dengan benar dan lengkap	4
	Mampu menuliskan aksara bali “sekolah” dengan benar	3
	Mampu menuliskan aksara bali “sekolah” dengan kurang benar	2
	Tidak mampu menuliskan aksara bali “sekolah”	1
	Tidak menjawab	0
5	Mampu menuliskan aksara bali “bapa mekaca mata” dengan benar dan lengkap	4
	Mampu menuliskan aksara bali “bapa mekaca mata” dengan benar	3
	Mampu menuliskan aksara bali “bapa mekaca mata” dengan kurang benar	2
	Tidak mampu menuliskan aksara bali “bapa mekaca mata”	1
	Tidak menjawab	0
6	Mampu menuliskan aksara bali “kanti peteng ia melali” dengan benar dan lengkap	4
	Mampu menuliskan aksara bali “kanti peteng ia melali” dengan benar	3
	Mampu menuliskan aksara bali “kanti peteng ia melali” dengan kurang benar	2
	Tidak Mampu menuliskan aksara bali “kanti peteng ia melali”	1
	Tidak menjawab	0
7	Mampu menuliskan aksara bali “kebo	4

No. Item Soal	Deskripsi	Skor
	metanduk renggah” dengan benar dan lengkap	
	Mampu menuliskan aksara bali “kebo metanduk renggah” dengan benar	3
	Mampu menuliskan aksara bali “kebo metanduk renggah” dengan kurang benar	2
	Tidak Mampu menuliskan aksara bali “kebo metanduk renggah”	1
	Tidak menjawab	0



Lampiran 24 Lembar Jawaban Post-test Kelompok Eksperimen

24

Hello Kitty
 nama distri. clyca mada diha. No 3.

	1. Monday	2. Wednesday	3. Thursday	4. Friday	5. Saturday
4 1	ü ¹	ü ¹	ü ¹	ü ¹	ü ¹
	ü ¹	ü ¹	ü ¹	ü ¹	ü ¹
	ü ¹	ü ¹	ü ¹	ü ¹	ü ¹
	ü ¹	ü ¹	ü ¹	ü ¹	ü ¹
	ü ¹	ü ¹	ü ¹	ü ¹	ü ¹
4 2	ü ¹ → sedong. → 70.				ü ¹ → ulu → i
	ü ¹ → sedong.				ü ¹ → 7 → sedong.
	ü ¹ → pepet → 70.				sedong → 70
4 3	peken = ü ¹ ü ¹ ü ¹ ü ¹				
2 4	sedoleh = ü ¹ ü ¹ ü ¹ ü ¹ ü ¹				
3 5	kepermederaman = ü ¹ ü ¹ ü ¹ ü ¹ ü ¹ ü ¹ ü ¹				
3 6	hami perung rei mudi = ü ¹ ü ¹ ü ¹ ü ¹ ü ¹ ü ¹ ü ¹				



Mo. 7

Des.

Monday

Tuesday

Wednesday

Thursday

Friday

Saturday

4 7

lebo. melampid & meringga
2011 5 27 2 1

2011 5 27 2 1

Lampiran 25 Lembar Jawaban Post-test Kelompok Kontrol

N: 10

Nama: Komang Laki Aji, as ti'ni

No.

Date:

18

- 1.
 - Ha Na ca ka ta Da fa
 - SA WA LA ma ga ba nga
 - Pa ja go h ya
- 2.
 - tedong me suake = a = 1 ... 7
 - ala mesuake = i = 1 ... 7
 - Sukamesuake = u = 1 ... 7
 - taleng mesuake = e = 1 ... 7
 - taleng tedong mesuake = o = 1 ... 7
 - PePet mesuake = e = 1 ... 7
 - tengeral
 - ceepk = 1 ng = 1 ... 7
 - Bisah = 1 h = 1 ... 7
 - apras apes = 1 ... 7
 - Sukong = 1 ... 7
- 3.
 - 21 26 31 36
- 4.
 - 21 26 31 36

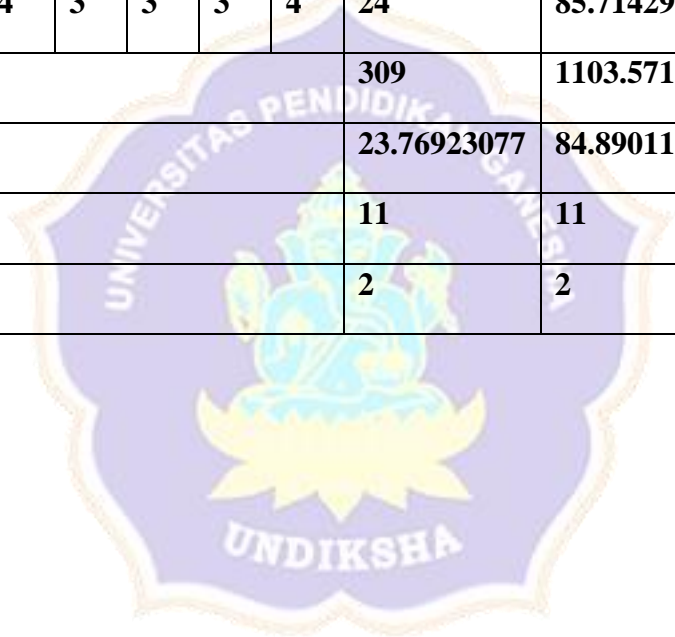


Lampiran 26 Data Uji Post Test

Hasil Post Test Siswa Kelompok Eksperimen

No Absen	Skor Item							Skor Total	NILAI	KATAGORI
	1	2	3	4	5	6	7			
1	4	3	3	2	4	3	3	22	78.57143	TINGGI
2	4	4	4	2	4	4	3	25	89.28571	SANGAT TINGGI
3	4	4	4	2	3	3	4	24	85.71429	SANGAT TINGGI
4	2	3	4	4	4	4	3	24	85.71429	SANGAT TINGGI
5	4	4	4	3	3	4	4	26	92.85714	SANGAT TINGGI
6	4	3	4	2	3	3	4	23	82.14286	SANGAT TINGGI
7	3	4	4	4	2	4	4	25	89.28571	SANGAT TINGGI
8	3	4	4	2	3	3	4	23	82.14286	SANGAT TINGGI
9	3	3	4	2	3	4	3	22	78.57143	TINGGI
10	3	3	4	3	4	4	3	24	85.71429	SANGAT TINGGI
11	4	3	4	3	3	3	3	23	82.14286	SANGAT TINGGI

No Absen	Skor Item							Skor Total	NILAI	KATAGORI
	1	2	3	4	5	6	7			
12	4	3	3	2	4	4	4	24	85.71429	SANGAT TINGGI
13	4	3	4	3	3	3	4	24	85.71429	SANGAT TINGGI
Jumlah Skor total								309	1103.571	
Rata-rata								23.76923077	84.89011	
Sangat Tinggi								11	11	
Tinggi								2	2	



Lampiran 27 Uji Normalitas Kelompok Eksperimen Microsoft Excel 2010

UJI NORMALITAS KELAS EKSPERIMEN

No	X	z	Fr	Fs	 Fr - Fs 	F Tabel	KETERANGAN
1	22	-1.5177	0.06455	0.076923077	0.06454814	0.37667	NORMAL
2	22	-1.5177	0.06455	0.153846154	0.08929801	0.37667	NORMAL
3	23	-0.6599	0.25467	0.230769231	0.10082607	0.37667	NORMAL
4	23	-0.6599	0.25467	0.307692308	0.05302009	0.37667	NORMAL
5	23	-0.6599	0.25467	0.384615385	0.12994316	0.37667	NORMAL
6	24	0.19796	0.57846	0.461538462	0.19384551	0.37667	NORMAL
7	24	0.19796	0.57846	0.538461538	0.11692244	0.37667	NORMAL
8	24	0.19796	0.57846	0.615384615	0.03999936	0.37667	NORMAL
9	24	0.19796	0.57846	0.692307692	0.11384679	0.37667	NORMAL
10	24	0.19796	0.57846	0.769230769	0.19076987	0.37667	NORMAL
11	25	1.05577	0.85446	0.846153846	0.08523351	0.37667	NORMAL
12	25	1.05577	0.85446	0.923076923	0.06861264	0.37667	NORMAL
13	26	1.91359	0.97216	1	0.04908683	0.37667	NORMAL

N	13
RATA-RATA	23.769
S. DEVIASI	1.1658

K Hitung	0.1938455
K Tabel	0.3766692
Kesimpulan	NORMAL

Lampiran 28 Uji Normalitas Kelompok Kontrol dengan Microsoft Excel 2010

UJI NORMALITAS KELAS KONTROL

No	X	z	Fr	Fs	Fr - Fs	F Tabel	KETERANGAN
1	18	-1.4412	0.07477	0.076923077	0.07477068	0.37667	NORMAL
2	18	-1.4412	0.07477	0.153846154	0.07907548	0.37667	NORMAL
3	19	-0.6605	0.25446	0.230769231	0.10061117	0.37667	NORMAL
4	19	-0.6605	0.25446	0.307692308	0.05323498	0.37667	NORMAL
5	19	-0.6605	0.25446	0.384615385	0.13015806	0.37667	NORMAL
6	20	0.1201	0.5478	0.461538462	0.16318111	0.37667	NORMAL
7	20	0.1201	0.5478	0.538461538	0.08625803	0.37667	NORMAL
8	20	0.1201	0.5478	0.615384615	0.06758812	0.37667	NORMAL
9	20	0.1201	0.5478	0.692307692	0.1445112	0.37667	NORMAL
10	20	0.1201	0.5478	0.769230769	0.22143427	0.37667	NORMAL
11	21	0.90072	0.81613	0.846153846	0.04690085	0.37667	NORMAL
12	22	1.68135	0.95365	0.923076923	0.10749825	0.37667	NORMAL
13	22	1.68135	0.95365	1	0.0463479	0.37667	NORMAL

N	13
RATA-RATA	19.846
S. DEVIASI	1.281

K Hitung	0.2214343
K Tabel	0.3766692
Kesimpulan	NORMAL

Lampiran 29 Output Uji Normalitas Kelompok Eksperimen SPSS 16.0

Tests of Normality

	KELOMPOK	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
POST TEST	EKSPERIMEN	.194	13	.195

a. Lilliefors Significance Correction

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

Uji normalitas sebaran data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik *kolmogorov-smirnov* dengan bantuan SPSS 16.0. kriteria pengujian pada taraf signifikansi 5% yaitu apabila skor sig. $> \alpha = 0,05$, maka data berdistribusi normal dan begitu pula sebaliknya apabila skor sig. $\leq \alpha = 0,05$ artinya data tidak berdistribusi normal. Skor sig. *kolmogorov-smirnov* pada taraf signifikan 5 % untuk $n = df = 13$ adalah 0,195 sehingga skor sig. $> \alpha = 0,05$ maka data skor kognitif kelas eksperimen berdistribusi normal.

Lampiran 30 Output Uji Normalitas Kelompok Kontrol SPSS 16.0

Tests of Normality

	KELOMPOK	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
POST TEST	KONTROL	.221	13	.081

a. Lilliefors Significance Correction

Uji normalitas sebaran data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik *kolmogorov-smirnov*, kriteria pengujian pada taraf signifikansi 5% yaitu apabila skor sig. $> \alpha = 0,05$, maka data berdistribusi normal dan begitu pula sebaliknya apabila skor sig. $\leq \alpha = 0,05$ artinya data tidak berdistribusi normal. Skor sig. *kolmogorov-smirnov* pada taraf signifikan 5 % untuk $n = df = 13$ adalah 0,081 sehingga skor sig. $> \alpha = 0,05$ maka data skor kognitif kelas Kontrol berdistribusi normal

Lampiran 31 Uji Homogenitas dengan Microsoft Excel 2010

Pengujian homogenitas varians dilakukan dengan menggunakan uji F dengan formula sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

Dari hasil analisis deskriptif sebelumnya dapat diketahui bahwa:

- a) Standar Deviasi (SD) kelompok Eksperimen adalah 1,166
- b) Standar Deviasi (SD) kelompok Kontrol adalah 1,281
- c) Varians (S^2) kelompok eksperimen adalah 1,359 (Varians terkecil).
- d) Varians (S^2) kelompok kontrol adalah 1,641 (Varians terbesar).

Hipotesis yang diuji:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan varians data hasil belajar Bahasa bali materi nyastra bali antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (homogen)

H_1 : Terdapat perbedaan varians data hasil Bahasa bali materi nyastra bali antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (tidak homogen)

Pengujian homogenitas dengan uji F:

$$F = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

$$F = \frac{1,641}{1,359}$$

$$F = 1,207$$

Jadi besarnya $F_{hitung} = 1,207$ kemudian dibandingkan dengan nilai dari F_{tabel} . Derajat kebebasan (dk) untuk pembilang adalah $13 - 1 = 12$ dan derajat kebebasan (dk) untuk penyebut adalah $13 - 1 = 12$ dengan taraf signifikansi (α) 5%, maka diperoleh $F_{tabel} = 4,26$. Dalam hal ini berlaku ketentuan, bila harga F_{hitung} lebih kecil atau sama dengan F_{tabel} ($F_{hitung} \leq F_{tabel}$), maka H_0 diterima dan H_1 ditolak sehingga varians dikatakan homogen. Karena nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1,207 < 4,26$) maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Hal ini berarti bahwa varians data hasil belajar komunikasi data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah homogen.



Lampiran 32 Uji Homogenitas dengan SPSS 16.0

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
SKOR KOGNITIF	Based on Mean	.040	1	24	.843
	Based on Median	.056	1	24	.816
	Based on Median and with adjusted df	.056	1	23.869	.816
	Based on trimmed mean	.038	1	24	.846

Pada gambar di atas hasil uji homogenitas varians menunjukkan nilai Sig. (probabilitas) sebesar 0,843 (lihat Based on Mean). Nilai ini lebih dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa variasi kelas kontrol dan eksperimen Setara (Homogen).



Lampiran 33 Uji Hipotesis dengan Microsoft Excel 2010

Berdasarkan hasil pengujian normalitas dan homogenitas diperoleh bahwa data yang di dapat dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal dan homogen. Berdasarkan hal tersebut, maka dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan rumus pooled varians, kreteria pengujian adalah tolak H_0 jika thitung > ttabel dengan derajat kebebasan (dk) $n_1 + n_2 - 2$ dan $\alpha = 5\%$.

Langkah – langkah uji hipotesis penelitian :

1. Mentukan hipotesis

H_0 Tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang lebih tinggi antara siswa yang menggunakan media *Game Adventure Escape From Ancient Bali* dan metode pembelajaran *Game Based Learning* dengan siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran LKS pada mata pelajaran Bahasa Bali kelas 3 di SD Negeri 5 Sukasada

H_1 Terdapat perbedaan hasil belajar yang lebih tinggi antara siswa yang menggunakan media *Game Adventure Escape From Ancient Bali* dan metode pembelajaran *Game Based Learning* dengan siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran LKS pada mata pelajaran Bahasa Bali kelas 3 di SD Negeri 5 Sukasada

2. Menentukan data analisis uji hipotesis

No.	Sampel	N	Dk	Mean	S ²	t _{hit}	t _{tabel}	Status
1	Kelas Eksperimen	13	24	23,77	1,359	8,167	2,390	H ₀ ditolak
2	Kelas Kontrol	13		19,85	1,641			

N = jumlah responden masing – masing kelompok

$$\mathbf{Dk} = (N_e + N_k) - 2$$

$$= (13 + 13) - 2$$

$$= 24$$

X = rata – rata (Mean) masing – masing kelompok

S² = varians masing – masing kelompok

3. Menghitung t_{hitung}

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$
$$t = \frac{23,77 - 19,85}{\sqrt{\frac{(13 - 1) \times 1,359 + (13 - 1) \times 1,641}{13 + 13 - 2} \left(\frac{1}{13} + \frac{1}{13} \right)}}$$

$$t = 8,167$$

4. Menentukan t_{tabel}

T_{tabel} ditentukan dengan menggunakan ketentuan dk = 24 dan derajat signifikan $\alpha = 5\%$ (0,05). Sehingga diperoleh t_{tabel} sebesar 2,390

5. Menentukan kriteria hipotesis

H₀ ditolak jika t_{hitung} > t_{tabel}, H₁ diterima

H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_1 ditolak

6. Membuat kesimpulan

Berdasarkan perhitungan uji t diatas dengan menggunakan rumus *polled varians* memperoleh t_{hitung} sebesar 8,167 dan $t_{tabel} = 2,390$ untuk $dk = 24$ dengan taraf signifikan 5%. Berdasarkan kriteria pengujian karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8,167 > 2,390$) maka H_0 ditolak , berarti H_1 diterima. Berdasarkan hal ini dapat diartikan bahwa terdapat hasil belajar yang lebih tinggi antara siswa yang menggunakan media *Game Adventure Escape From Ancient Bali* dan metode pembelajaran *Game Based Learning* dengan siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran LKS pada mata pelajaran Bahasa Bali kelas 3 di SD Negeri 5 Sukasada



Lampiran 34 Output Uji Hipotesis dengan SPSS 16.0

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
SKOR KOGNITIF	Equal variances assumed	.040	.843	8.167	24	.000	3.923	.480	2.932	4.915
	Equal variances not assumed			8.167	23.790	.000	3.923	.480	2.931	4.915



Lampiran 35 Hasil Angket Respon Siswa

Angket Respon Siswa Terhadap Penerapan Media Game Adventure Escape From Ancient Bali dengan Metode Pembelajaran *Game based learning*

Nama : g.v.sti.a.yi.D.N.P.A.M.A.R.I.A.D.A.M.....

Kelas : II.....

No. Absen : 3.....

86.

Petunjuk

1. Pada tabel berikut adalah angket respon siswa. Berikanlah pilihan dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan pilihan Anda.
2. Angket ini tidak ada hubungannya dengan nilai pelajaran atau hal-hal yang merugikan Anda.
3. Pilihan jawaban:
 SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 KS = Kurang Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju

No.	Pernyataan	Respon				
		STS	TS	KS	S	SS
1	Saya lebih mudah memahami materi pelajaran bahasa bali dengan penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i>				✓	
2	Saya lebih banyak mempunyai waktu untuk belajar dengan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> menggunakan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i>			✓		
3	Saya merasa pembelajaran Bahasa Bali dengan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i> sangat membantu dalam proses pembelajaran					✓

No.	Pernyataan	Respon				
		STS	TS	KS	S	SS
4	Penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i> dalam proses pembelajaran memberikan saya pengalaman baru dalam belajar.					✓
5	Penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i> pada materi pelajaran Bahasa Bali sangat berkesan bagi saya				✓	
6	Saya merasa senang belajar Bahasa Bali dengan Penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i>					✓
7	Saya lebih memperhatikan pelajaran Bahasa Bali dengan Penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i>				✓	
8	Penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i> mempermudah saya dalam melakukan proses pembelajaran					✓
9	Penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i> dapat menghilangkan rasa bosan saya saat belajar					✓
10	Saya sangat setuju dalam proses pembelajaran menggunakan Penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i>			✓		
11	Saya tidak mengerti pada materi pelajaran Bahasa Bali dengan Penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i>			✓		

No.	Pernyataan	Respon				
		STS	TS	KS	S	SS
12	Saya merasa pembelajaran Bahasa Bali dengan Penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i> sangat tidak membantu dalam proses pembelajaran				✓	
13	Saya tidak ingin Penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i> dilakukan pada materi pelajaran selanjutnya				✓	
14	Saya tidak tertarik belajar dengan Penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i>					✓
15	Saya lebih memilih belajar dengan mendengarkan ceramah guru daripada Penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i>					✓
16	Saya acuh tak acuh terhadap pelajaran Bahasa Bali ketika diterapkan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i>					✓
17	Saya merasa kesulitan menggunakan Penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dalam proses pembelajaran Bahasa Bali			✓		
18	Saya merasa bosan jika belajar menggunakan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i>				✓	
19	Penerapan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i> dalam pembelajaran hanya membuang - buang waktu saja					✓
20	Saya sangat tidak setuju dalam proses pembelajaran menggunakan Media <i>Game Adventure Escape From Ancient Bali</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Game based learning</i>					✓

Lampiran 36 Data Hasil Angket Respon Siswa

NO	ITEM PERNYATAAN																				JUMLAH SKOR	KATAGORI
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	3	4	4	4	5	5	5	89	SANGAT POSITIF
2	5	4	3	5	5	4	3	5	4	5	5	5	4	4	3	4	5	3	4	5	85	SANGAT POSITIF
3	4	3	5	5	4	5	4	5	5	3	3	4	4	5	5	5	3	4	5	5	86	SANGAT POSITIF
4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	3	5	4	5	5	3	4	4	5	89	SANGAT POSITIF
5	3	4	5	3	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	3	3	5	3	4	84	SANGAT POSITIF
6	4	5	5	5	3	4	5	5	3	5	3	5	3	3	5	5	4	4	3	4	83	SANGAT POSITIF
7	4	5	5	5	3	3	5	5	5	5	5	5	5	4	3	4	4	5	4	5	89	SANGAT POSITIF
8	5	3	5	4	5	5	4	5	5	3	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	89	SANGAT POSITIF
9	5	5	4	3	5	5	3	5	3	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	88	SANGAT POSITIF
10	3	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	3	5	4	5	3	5	5	4	90	SANGAT POSITIF
11	4	4	3	4	5	4	5	3	4	3	5	5	4	5	4	5	5	3	5	4	84	SANGAT POSITIF
12	4	4	5	3	5	5	5	3	4	4	5	5	3	5	5	5	4	3	5	5	87	SANGAT

NO	ITEM PERNYATAAN																				JUMLAH SKOR	KATAGORI
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
																						POSITIF
13	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	3	90	SANGAT POSITIF
JUMLAH TOTAL																					1133	
RATA-RATA																					87.15384615	
SANGAT POSITIF																						13
POSITIF																						0
CUKUP POSITIF																						0
KURANG POSITIF																						0
SANGAT KURANG POSITIF																						0



Lampiran 37 Dokumentasi Penelitian



Lampiran 38 Tabel R

Tabel Nilai-nilai r Product Moment

N	Tarf Signifikansi		N	Tarf Signifikansi	
	5 %	1 %		5 %	1 %
3	0,997	0,999	38	0,320	0,413
4	0,950	0,990	39	0,316	0,408
5	0,878	0,959	40	0,312	0,403
6	0,811	0,917	41	0,308	0,398
7	0,754	0,874	42	0,304	0,393
8	0,707	0,834	43	0,301	0,389
9	0,666	0,798	44	0,297	0,384
10	0,632	0,765	45	0,294	0,380
11	0,602	0,735	46	0,291	0,376
12	0,576	0,708	47	0,288	0,372
13	0,553	0,684	48	0,284	0,368
14	0,532	0,661	49	0,281	0,364
15	0,514	0,641	50	0,279	0,361
16	0,497	0,623	55	0,266	0,345
17	0,482	0,606	60	0,254	0,330
18	0,468	0,590	65	0,244	0,317
19	0,456	0,575	70	0,235	0,306
20	0,444	0,561	75	0,227	0,296
21	0,433	0,549	80	0,220	0,286
22	0,423	0,537	85	0,213	0,278
23	0,413	0,526	90	0,207	0,270
24	0,404	0,515	95	0,202	0,263
25	0,396	0,505	100	0,195	0,256
26	0,388	0,496	125	0,176	0,230
27	0,381	0,487	150	0,159	0,210
28	0,374	0,478	175	0,148	0,194
29	0,367	0,470	200	0,138	0,181
30	0,361	0,463	300	0,113	0,148
31	0,355	0,456	400	0,098	0,128
32	0,349	0,449	500	0,088	0,115
33	0,344	0,442	600	0,080	0,105
34	0,339	0,436	700	0,074	0,097
35	0,334	0,430	800	0,070	0,091
36	0,329	0,424	900	0,065	0,086
37	0,325	0,418	1000	0,062	0,081

Lampiran 40 Tabel T

Titik Persentase Distribusi t (df = 1 – 40)

Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688

Titik Persentase Distribusi t (df = 41 – 80)

df \ Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
41	0.68052	1.30254	1.68288	2.01954	2.42080	2.70118	3.30127
42	0.68038	1.30204	1.68195	2.01808	2.41847	2.69807	3.29595
43	0.68024	1.30155	1.68107	2.01669	2.41625	2.69510	3.29089
44	0.68011	1.30109	1.68023	2.01537	2.41413	2.69228	3.28607
45	0.67998	1.30065	1.67943	2.01410	2.41212	2.68959	3.28148
46	0.67986	1.30023	1.67866	2.01290	2.41019	2.68701	3.27710
47	0.67975	1.29982	1.67793	2.01174	2.40835	2.68456	3.27291
48	0.67964	1.29944	1.67722	2.01063	2.40658	2.68220	3.26891
49	0.67953	1.29907	1.67655	2.00958	2.40489	2.67995	3.26508
50	0.67943	1.29871	1.67591	2.00856	2.40327	2.67779	3.26141
51	0.67933	1.29837	1.67528	2.00758	2.40172	2.67572	3.25789
52	0.67924	1.29805	1.67469	2.00665	2.40022	2.67373	3.25451
53	0.67915	1.29773	1.67412	2.00575	2.39879	2.67182	3.25127
54	0.67906	1.29743	1.67356	2.00488	2.39741	2.66998	3.24815
55	0.67898	1.29713	1.67303	2.00404	2.39608	2.66822	3.24515
56	0.67890	1.29685	1.67252	2.00324	2.39480	2.66651	3.24226
57	0.67882	1.29658	1.67203	2.00247	2.39357	2.66487	3.23948
58	0.67874	1.29632	1.67155	2.00172	2.39238	2.66329	3.23680
59	0.67867	1.29607	1.67109	2.00100	2.39123	2.66176	3.23421
60	0.67860	1.29582	1.67065	2.00030	2.39012	2.66028	3.23171
61	0.67853	1.29558	1.67022	1.99962	2.38905	2.65886	3.22930
62	0.67847	1.29536	1.66980	1.99897	2.38801	2.65748	3.22696
63	0.67840	1.29513	1.66940	1.99834	2.38701	2.65615	3.22471
64	0.67834	1.29492	1.66901	1.99773	2.38604	2.65485	3.22253
65	0.67828	1.29471	1.66864	1.99714	2.38510	2.65360	3.22041
66	0.67823	1.29451	1.66827	1.99656	2.38419	2.65239	3.21837
67	0.67817	1.29432	1.66792	1.99601	2.38330	2.65122	3.21639
68	0.67811	1.29413	1.66757	1.99547	2.38245	2.65008	3.21446
69	0.67806	1.29394	1.66724	1.99495	2.38161	2.64898	3.21260
70	0.67801	1.29376	1.66691	1.99444	2.38081	2.64790	3.21079
71	0.67796	1.29359	1.66660	1.99394	2.38002	2.64686	3.20903
72	0.67791	1.29342	1.66629	1.99346	2.37926	2.64585	3.20733
73	0.67787	1.29326	1.66600	1.99300	2.37852	2.64487	3.20567
74	0.67782	1.29310	1.66571	1.99254	2.37780	2.64391	3.20406
75	0.67778	1.29294	1.66543	1.99210	2.37710	2.64298	3.20249
76	0.67773	1.29279	1.66515	1.99167	2.37642	2.64208	3.20096
77	0.67769	1.29264	1.66488	1.99125	2.37576	2.64120	3.19948
78	0.67765	1.29250	1.66462	1.99085	2.37511	2.64034	3.19804
79	0.67761	1.29236	1.66437	1.99045	2.37448	2.63950	3.19663
80	0.67757	1.29222	1.66412	1.99006	2.37387	2.63869	3.19526

Lampiran 41 Tabel L

Nilai Kritis L Untuk Uji Lilliefors

Ukuran Sampel (n)	Taraf Nyata (α)				
	0,01	0,05	0,10	0,15	0,20
4	0,417	0,381	0,352	0,319	0,300
5	0,405	0,337	0,315	0,299	0,285
6	0,364	0,319	0,294	0,277	0,265
7	0,348	0,300	0,276	0,258	0,247
8	0,331	0,285	0,261	0,244	0,233
9	0,311	0,271	0,249	0,233	0,223
10	0,294	0,258	0,239	0,224	0,215
11	0,284	0,249	0,230	0,217	0,206
12	0,275	0,242	0,223	0,212	0,199
13	0,268	0,234	0,214	0,202	0,190
14	0,261	0,227	0,207	0,194	0,183
15	0,257	0,220	0,201	0,187	0,177
16	0,250	0,213	0,195	0,182	0,173
17	0,245	0,206	0,189	0,177	0,169
18	0,239	0,200	0,184	0,173	0,166
19	0,235	0,195	0,179	0,169	0,163
20	0,231	0,190	0,174	0,166	0,160
25	0,200	0,173	0,158	0,147	0,142
30	0,187	0,161	0,144	0,136	0,131
> 30	$\frac{1,031}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,886}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,805}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,768}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,736}{\sqrt{n}}$

Sumber: Sudjana, *Metoda Statistika*, Bandung, Tarsito, 1989.