

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Malik, M. A., Mustapha, M. F., Mohamad Sobri, N., Abd Razak, N. F., Mohd Zaidi, M. N., Shukri, A. A., & Zalimie Sham, M. A. L. (2021). Optimal reliability and validity of measurement model in confirmatory factor analysis: Different Likert point scale experiment. *Journal of Contemporary Issues and Thought*, 11(1), 105-112. <https://doi.org/10.37134/jcit.vol11.9.2021>
- Alfarabi, A., & Fitrayati, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran U-Eco untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas X IPS 1 SMA N 4 Bangkalan tahun ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 8(1), 7-14. <https://doi.org/10.26740/jupe.v8n1.p7-14>
- Ariandini, N., & Ramly, R. A. (2023). Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Kependidikan Media*, 12(2), 107-116. <https://doi.org/10.26618/jkm.v12i2.11943>
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Asmara, A. (2022). Students' mathematical literacy ability at application of Besurek learning model. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 9(8), 220-229. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v9i8.4028>
- Balitbangristek. (2023). *Laporan implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Penggerak tahun 2023-2024*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Remaja Rosdakarya.
- Bunga, Y. R. (2024). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Bahasa Toraja pada mata pelajaran muatan lokal kelas X di SMA Kristen Makale* [Skripsi sarjana, Universitas Negeri Makassar]. Repository Universitas Negeri Makassar. <https://eprints.unm.ac.id/36141/>
- Cahyaningsih, H., & Supartinah. (2023). Media gladhen aksara Jawa untuk siswa kelas V SD. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 383-402. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v11n1.p383--402>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282-294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Dewi, P., Mansur, H., & Dalu, Z. C. A. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif Smart App Creator materi sistem hukum dan peradilan nasional untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik

kelas XI IPS SMA Muhammadiyah 2 Banjarmasin. *J-INSTECH*, 5(1), 194. <https://doi.org/10.20527/j-instech.v5i1.9854>

Diandaru, B. H. (2023). Motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran matematika di MTs Negeri 2 Kota Semarang. *Jurnal Pendidikan Widyatama*, 20(2), 185-196. <https://jurnal.bbpmptateng.id/index.php/jpw/article/view/17>

Erfaylana, Y., Kusumawati, O., & Juniarta, T. (2022). Pengembangan media interaktif berbasis Articulate Storyline pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan kelas IV SD/MI. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 9(1), 107-118. <https://doi.org/10.24042/terampil.v9i1.12167>

Fitriah, L., & Suryanti. (2025). Validitas media interaktif "PERDASIA" pada pembelajaran IPA untuk peserta didik kelas V sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(1), 238-251. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/67552>

Google Developers. (2026a). *Ringkasan Google Apps Script*. Google for Developers. <https://developers.google.com/apps-script/overview?hl=id>

Gumbira, N. R., Subroto, D. E., Ulya, A. N., Sunensih, E., & Nuraeni, M. (2025). Berbagai inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. *GURUKU: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 3(1), 115-124. <https://doi.org/10.59061/guruku.v3i1.896>

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group

Hidayah, S. R., Primasatya, N., & Kurnia, I. (2024). Pengembangan media interaktif berbantuan aplikasi Construct 2 pada materi bagian tubuh tumbuhan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 7(3), 277-283. <https://doi.org/10.31764/pendekar.v7i3.25840>

Hidayat, A. A., Sutedi, A., & Gunadhi, E. (2022). Media pembelajaran aksara Sunda menggunakan augmented reality berbasis Android. *Jurnal Algoritma*, 19(2), 505-514. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.19-2.1135>

Hudaidah, H., & Rizki, T. (2022). Upaya pelestarian Ka Ga Nga aksara lokal suku Rejang di Kabupaten Rejang Lebong. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11(2), 155–165. https://www.researchgate.net/publication/367071367_Upaya_Pelestarian_Ka_Ga_Nga_Aksara_Lokal_Suku_Rejang_Di_Kabupaten_Rejang_Lebong

- Ishida, A., & Sekiyama, T. (2024). Variables influencing students' learning motivation: Critical literature review. *Frontiers in Education*, 9, Article 1445011. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1445011>
- Istiyani, N., Nyoto, R. D., & Muhandi, H. (2020). Aplikasi learning management system pada jenjang Madrasah Aliyah. *JUSTIN: Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*, 8(1), 105-115. <https://doi.org/10.26418/justin.v8i1.38266>
- Jabar, S., Fitriasia, A., & Fatimah, S. (2024). Peran filsafat ilmu dalam mengembangkan metode penelitian ilmiah. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 4(4), 577-582. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v4i4.3821>
- Jauza, N. A., & Albina, M. (2025). Penggunaan media pembelajaran kreatif dan inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 15-23. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.886>
- Kaabomeir, N., Mazhari, K., Arshadi, N., & Karami, M. (2023). How supervisors can support employees' needs and motivation? An experimental study based on SDT. *Current Psychology*, 42(20), 17206-17218. <https://doi.org/10.1007/s12144-022-02922-5>
- Khasanah, K. N., Adyaputri, E., Khairi, & Azis, A. (2024). Pengembangan media Maze Game terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas X di MA Darul Ulum Palangka Raya. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(05), 42-48. <https://doi.org/10.56127/jukim.v3i05.1679>
- Kusumawati, L. D., Sugito, & Mustadi, A. (2021). Kelayakan media pembelajaran interaktif dalam memotivasi siswa belajar matematika. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 31-51. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v9n1.p31--51>
- Mahmudi, M. (2020). Scientia Sacra on philosophy of science perspective and its relevance to discourse of scientific integration. *Cendekia: Jurnal Kependidikan dan Kemasyarakatan*, 18(2), 333-349. <https://doi.org/10.21154/cendekia.v18i2.2091>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Melani, N. P., Gusrayani, D., & Nugraha, R. G. (2024). Pengembangan video pembelajaran motion graphic pada materi peta dan komponennya. *EDU RESEARCH*, 5(3), 62-70. <https://doi.org/10.47827/jer.v5i3.227>
- Miao, F., & Holmes, W. (2023). *Guidance for generative AI in education and research*. UNESCO. <https://www.unesco.org/en/articles/guidance-generative-ai-education-and-research?hub=67076>

- Munir. (2021). *Media: Konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Alfabeta.
- Nisyaa, F., Suratno, & Widodo, S. T. (2025). Development of Canva-based interactive learning media for elementary school IPAS learning. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(1), 656-663. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i1.8503>
- Noetel, M., Griffith, S., Delaney, O., Harris, N. R., Sanders, T., Parker, P. D., del Pozo Cruz, B., & Lonsdale, C. (2022). Media design for learning: An overview of reviews with meta-meta-analysis. *Review of Educational Research*, 92(3), 413-454. <https://doi.org/10.3102/00346543211052329>
- Novia, K., Febriyanti, F., & Rampa, W. F. (2021). Hubungan pembelajaran daring dengan motivasi belajar mahasiswa STIK Stella Maris Makassar. *Jurnal Keperawatan Florence Nightingale*, 4(2), 73-77. <https://doi.org/10.52774/jkfn.v4i2.68>
- Nuryandis, N., Kurnia, D., & Destiana, D. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis Smart Apps Creator pada tema 9 subtema 3 manusia dan benda di lingkungannya pembelajaran 5. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(1), 1880-1896. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/2732>
- Oktaria, S., Susanti, R., & Suratmi, S. (2025). Analisis kebutuhan pengembangan media interaktif berbantuan Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi struktur lapisan bumi kelas VIII. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(1), 210-218. <https://doi.org/10.51878/social.v5i1.4888>
- Pemerintah Kabupaten Kepahiang. (2022). *Peraturan Bupati Kepahiang Nomor 24 Tahun 2022 tentang Kurikulum Muatan Lokal Kebudayaan Daerah Kepahiang*. Berita Daerah Kabupaten Kepahiang Tahun 2022 Nomor 97.
- Prettyman, G. E., Kable, J. W., Didier, P., Shankar, S., Satterthwaite, T. D., Davatzikos, C., Bilker, W. B., Elliott, M. A., Ruparel, K., & Wolf, D. H. (2021). Relationship of ventral striatum activation during effort discounting to clinical amotivation severity in schizophrenia. *npj Schizophrenia*, 7, Article 48. <https://doi.org/10.1038/s41537-021-00178-9>
- Purnamawanti, U., Herawati, H., & Widayarsi. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas 5 Di Mi Al Khoeriyah Kabupaten Bogor*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(2), 73-93. Retrieved from <https://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/TEK/article/view/10691>
- Rahayu, N., Rahayu, W., Sari, I. M., Murti, Z., & Asmara, Y. (2026). Jejak sejarah Aksara Ulu di Lubuk Linggau warisan literasi masyarakat Uluan. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora*, 9(3),

271–276.

<https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/KAGANGA/article/view/18752>

Rahmawati, L. (2025). *Pengembangan media pembelajaran Kaganga kearifan lokal Rejang Lebong berbasis aplikasi Canva kelas IV SDN 32 Rejang Lebong* [Skripsi sarjana, Institut Agama Islam Negeri Curup]. E-Theses IAIN Curup. <http://e-theses.iaincurup.ac.id/9132/>

Rahmawati, W., Karyati, A., & Kurniawan, K. (2024). Peran guru dalam upaya meningkatkan motivasi belajar Bahasa Inggris. *MindSet: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(1), 23-32. <https://doi.org/10.58561/mindset.v3i1.143>

Refi, S., & Ritonga, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran komik tematik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, 3(1), 11-20. <https://doi.org/10.31000/ijoe.v3i1.4941>

Resti, Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1145-1157. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>

Riduwan, & Akdon. (2020). *Rumus dan data dalam analisis statistika*. Alfabeta.

Sailer, M., (2021). Gamification of in-class activities in flipped classroom lectures. *British Journal of Educational Technology*, 52(1), 75–90. <https://doi.org/10.1111/bjet.12948>

Sari, H. D., Riandi, R., & Surtikanti, H. K. (2024). Bahan ajar digital bermuatan potensi lokal untuk meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar pada materi bioteknologi konvensional. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 263-276. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6503>

Sari, K. I. (2009). *Baso Jang Te Bahasa dan Aksara Rejang 4*. PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri

Sarwono, S. (2020). Penelusuran Naskah-naskah Ulu-Islam Pusaka keluarga/Desa di Provinsi Bengkulu. *Mozaik Humaniora*, 19(2), 229–242. <https://doi.org/10.20473/mozai.k.v19i2.13231>

Setiawan, D. (2022). Efektivitas media interaktif terhadap literasi sains siswa SD. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 10(2), 65-78.

Sinta, S., Ridhollah, M. A., Mulyadi, M. (2023). Pelestarian Aksara Ulu Sumatera Selatan Sebagai Kearifan Lokal Masyarakat Desa Sugih Waras Melalui Pelatihan Baca Tulis Aksara Ulu: Pelestarian Aksara Ulu Sumatera Selatan Sebagai Kearifan Lokal Masyarakat Desa Sugih Waras Melalui

- Pelatihan Baca Tulis Aksara Ulu. *Soloeh Melajoe: Jurnal Magister Sejarah Peradaban Islam*, 2(2), 12-29.
<https://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/Suluh/article/view/20616>
- Slameto. (2021). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta
- Supriadi, I., Mauluddin, A., & Imam, A. N. (2020). Penerapan penerapan teknologi augmented reality pada pembelajaran huruf Kaganga Sunda dengan metode marker tracking. *INFORMASI (Jurnal Informatika dan Sistem Informasi)*, 12(2), 158-170.
<https://doi.org/10.37424/informasi.v12i2.58>
- Syaputra, E., Mentari, G., & Nugraha, B. A. (2022). Training of Trainers (ToT) pengajaran dan baca tulis aksara Kaganga bagi guru dan penggiat budaya di Provinsi Bengkulu. *Jurnal Praksis dan Dedikasi Sosial (JPDS)*, 5(1), 21-29. <https://doi.org/10.17977/um032v5i1p21-29>
- Thiagarajan, S., Semmel, D. C., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota; Center for Innovation in Teaching the Handicapped, Indiana University; Council for Exceptional Children.
- Todi S. (2023). *Analisis pemanfaatan media animasi pada pembelajaran muatan lokal aksara Kaganga dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN 40 Rejang Lebong*. E-Theses IAIN Curup. <https://e-theses.iaincurup.ac.id/5158/>
- UNESCO. (2023). *Interactive Atlas of the World's Languages in Danger*. UNESCO. <https://www.unesco.org/en/articles/new-updates-available-interactive-atlas-worlds-languages-danger>
- Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Bumi Aksara.
- Utoro, B. (2022). Pengembangan media interaktif untuk pembelajaran momentum dan impuls di sekolah menengah atas. *Journal of Mathematics Science and Computer Education*, 2(2), 79-88.
<https://doi.org/10.20527/jmscedu.v2i2.6731>
- Wibawa, E. A., Oktavianto, R., & Susilowibowo, J. (2022). Faktor determinan hasil pembelajaran daring mahasiswa: Peran motivasi intrinsik, motivasi ekstrinsik, dan regulasi diri. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 32(1), 106-117. <https://doi.org/10.23917/jpis.v32i1.18738>

- Widia Nanda, D., Aprimadedi, & Isnaryati. (2023). Pengaruh model pembelajaran Picture and Picture terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 01 Padang Laweh. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3005-3008. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1176>
- Winarti, A., Karenina, T., & Syahmani. (2024). Pengembangan media interaktif berbasis Articulate Storyline pada materi kimia koloid untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *JCAE (Journal of Chemistry and Education)*, 7(3), 124-136. <https://doi.org/10.20527/jcae.v7i3.2619>
- Yu, Z., Gao, M., & Wang, L. (2021). The effect of educational games on learning outcomes, student motivation, engagement and satisfaction. *Journal of Educational Computing Research*, 59(3), 522-546. <https://doi.org/10.1177/0735633120969214>
- Zaharah, N., Marzal, J., & Effendi-Hsb, M. H. (2021). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis Quantum Learning pada materi segiempat dan segitiga untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2768-2782. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.733>
- Zhang, X., Zhang, P., Shen, Y., Liu, M., Wang, Q., Gasevic, D., & Fan, Y. (2024). A systematic literature review of empirical research on applying generative artificial intelligence in education. *Frontiers of Digital Education*, 1(3), 223-245. <https://doi.org/10.1007/s44366-024-0028-5>



Lampiran 1

Kisi-Kisi Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	No Item Instrumen
1	Kemudahan Navigasi	Struktur navigasi	2	1, 2
		Kemudahan penggunaan	2	3, 4
		Pengelolaan	2	5, 6
		Sistem pengoperasian	2	7, 8
2	Artistik dan Estetika	Tampilan (Audio, visual, animasi, teks, grafis)	2	9, 10
		Tampilan meningkatkan motivasi dan kenyamanan	1	11
		Tampilan relevan dengan isi	1	12
3	Fungsi Keseluruhan	Program dikembangkan sesuai dengan kemampuan pengguna (siswa) untuk meningkatkan motivasi belajar	1	13
		Program menyajikan pembelajaran yang diinginkan oleh pengguna (siswa) untuk meningkatkan motivasi belajar	2	14, 15
Jumlah indikator penilaian			15	

Lampiran 2: Lembar Validasi Ahli Media

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

- Nama Validator : Dr. Yulia Darmi, M.Kom
- Judul Penelitian : Pengembangan Media Interaktif Aksara Ulu untuk Memfasilitasi Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 13 Kepahiang
- Peneliti : Hendri A
- Tanggal :
- Tujuan : Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat anda tentang *kevalidan* dari aspek Media Interaktif aksara ulu yang sudah dibuat.
- Petunjuk :
1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap pengembangan media interaktif aksara ulu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa
 2. Lembar validasi ini terdiri dari penilaian terhadap kevalidan produk
 3. Pengisian lembar ini dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang sesuai dengan pendapat validator dengan kriteria penilaian
 Skor 5 = sangat setuju
 Skor 4 = setuju
 Skor 3 = kurang setuju
 Skor 2 = tidak setuju
 Skor 1 = sangat tidak setuju
 4. Mohon kepada bapak/ibu untuk menuliskan catatan perbaikan pada ruang komentar dan saran.
 5. Terimakasih atas kesediaan anda untuk mengisi validasi ini.

Tabel Penilaian

No	Aspek	Butir Penilaian	Skala penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Kemudahan Navigasi	Proporsional layout (tata letak teks & gambar)	✓				
2		Kesesuaian pemilihan <i>background</i>		✓			
3		Kemudahan navigasi dalam menggunakan	✓				
4		Kemudahan kelancaran media ketika dijalankan	✓				
5		Kemudahan dalam pengelolaan media	✓				
6		Kemudahan dalam mengedit program		✓			
7		Ketepatan navigasi dengan menu yang diinginkan	✓				
8		Pemberian respon terhadap stimulus pengguna		✓			
9	Artistik dan Estetika	Kesesuaian suara/musik			✓		
10		Kesesuai besar teks dalam media		✓			
11		Tampilan meningkatkan kenyamanan belajar		✓			
12	Fungsi Keseluruhan	Kemudahan keluar dari program	✓				
13		Kesesuaian media dengan kemampuan pengguna untuk motivasi belajar		✓			
14		Program dibuat sesuai dengan kemampuan siswa untuk motivasi belajar	✓				
15		Program bisa masukan foto siswa dalam mengerjakan	✓				

KOMENTAR DAN SARAN

Komentar :

PETUNJUK PENGGUNAANNYA LEBIH DETAIL LAGI.

Saran :

.....

.....

.....

.....

.....

Program ini dinyatakan *)

1. Layak untuk uji coba tanpa revisi

② Layak untuk uji coba dengan revisi sesuai dengan saran

*) lingkari salah satu

Bengkulu, Mei 2026



Dr. Yulia Darmi, M.Kom

Lampiran 3

Kisi-kisi Angket Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	No Item Instrumen
1	Kelayakan isi materi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	1, 2, 3, 4
		Keakuratan materi	2	5, 6
		Materi mudah dipahami	2	7, 8
2	Penyajian Informasi	Kejelasan penyampaian informasi	2	9, 10
		Memenuhi kebutuhan pengguna (siswa)	2	11, 12
		Penyajian materi sistematis	2	13, 14
		Mempermudah guru dalam menyampaikan materi	2	15, 16
		Keterkaitan isi aksara ulu	2	17, 18
		Kebenaran dan ketepatan dalam membuat dan menjodohkan aksara ulu	2	19, 20
		Jumlah indikator penilaian	20	

Lampiran 4 : Lembar Validasi Ahli Materi

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Nama Validator : Intan Dahlia, M.Pd
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Interaktif Aksara Ulu untuk
 Memfasilitasi Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD
 Negeri 13 Kepahiang

Peneliti : Hendri A

Tanggal :

Tujuan : Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui
 pendapat anda tentang *kevalidan* dari aspek Media
 Interaktif aksara ulu yang sudah dibuat.

Petunjuk :

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap pengembangan media interaktif aksara ulu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa
2. Lembar validasi ini terdiri dari penilaian terhadap kevalidan produk
3. Pengisian lembar ini dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang sesuai dengan pendapat validator dengan kriteria penilaian

Skor 5 = sangat setuju

Skor 4 = setuju

Skor 3 = kurang setuju

Skor 2 = tidak setuju

Skor 1 = sangat tidak setuju

4. Mohon kepada bapak/ibu untuk menuliskan catatan perbaikan pada ruang komentar dan saran.
5. Terimakasih atas kesediaan anda untuk mengisi validasi ini.

Tabel Penilaian

No	Aspek indikator	Butir Penilaian	Skala penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Kelayakan isi materi	Kesesuaian Materi dengan tujuan pembelajaran	✓				
2		Kedalaman materi		✓			
3		Kesesuaian materi dengan perkembangan siswa		✓			
4		Ketepatan struktur kata dalam materi	✓				
5		Kejelasan makna bahasa		✓			
6		Kejelasan petunjuk belajar		✓			
7		Ketepatan dalam penjelasan materi	✓				
8		Kemampuan memotivasi siswa	✓				
9	Penyajian Informasi	Ketepatan tata bahasa rejang		✓			
10		Kemenarikan materi dalam memotivasi pengguna		✓			
11		Kejelasan petunjuk mengerjakan soal-soal Latihan	✓				
12		Urutan isi materi pembelajaran		✓			
13		Bahasa dalam media mudah dipahami siswa dan guru	✓				
14		Ketepatan ejaan	✓				
15		Kejelasan isi materi		✓			
16		Kejelasan contoh yang disertakan	✓				
17		Kejelasan dalam membuat aksara ulu	✓				
18		Kalimat yang digunakan sudah jelas dan komunikatif		✓			
19		Kebenaran dan ketepatan dalam membuat aksara ulu	✓				
20		Media interaktif membuat siswa belajar sambil bermain		✓			

KOMENTAR DAN SARAN

Komentar :

materi lebih dalam dan sandingkan dengan bahasa
Pjng.

Saran :

Game dibuat bahasa Pjng dan Alesu ulu.

Program ini dinyatakan *)

1. Layak untuk uji coba tanpa revisi

☒ 2. Layak untuk uji coba dengan revisi sesuai dengan saran

*)lingkari salah satu

Bengkulu, Mei 2026



Intan Dahlia, M.Pd

Lampiran 5.

Kisi-kisi instrumen untuk responden siswa

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	No Item Instrumen
1	Kandungan materi	Materi mudah dipahami	2	1, 2
		Keterbacaan materi	2	3, 4
2	Penyajian Informasi	Kejelasan penyampaian informasi	2	5, 6
		Penyajian materi sistematis	2	7, 8
3	Kemudahan Navigasi	Struktur navigasi	1	9
		Kemudahan penggunaan	1	10
4	Artistik dan Estetika	Kesesuaian tampilan (audio, video, animasi, teks, grafis)	2	11, 12
	Fungsi Keseluruhan	Program menyajikan pembelajaran yang diinginkan oleh pengguna (siswa) sehingga motivasi meningkat dalam belajar	3	13, 14, 15
Jumlah indikator penilaian			15	

Lampiran 6: Lembar Responden Siswa

ANGKET RESPONDEN SISWA

Identitas Responden

Nama : Kila

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Aksara Ulu untuk
Memfasilitasi Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD
Negeri 13 Kepahiang

Pokok bahasan : Aksara Ulu

Petunjuk :

1. Lengkapilah terlebih dahulu identitas responden/siswa pada tempat yang sudah disediakan.
2. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket sebelum memilih jawaban.
3. Pengisian lembar ini dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang sesuai dengan pendapat responden dengan kriteria penilaian

Skor 5 = sangat setuju

Skor 4 = setuju

Skor 3 = kurang setuju

Skor 2 = tidak setuju

Skor 1 = sangat tidak setuju

4. Apabila ada komentar dan saran untuk media ini, silahkan isi pada lembar komentar dan saran yang telah disediakan.
5. Terimakasih atas partisipasi responden/siswa dalam pengisian lembar penilaian ini.

Tabel Responden

No	Aspek Indikator	Pernyataan	Skala penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Kandungan materi	Kejelasan petunjuk penggunaan		✓			
2		Kemudahan dalam memahami isi materi		✓			
3		Belajar menggunakan media interaktif ini tidak membosankan		✓			
4		Kejelasan petunjuk untuk mengerjakan Latihan soal		✓			
5	Penyajian Informasi	Kejelasan dalam penggunaan bahasa	✓				
6		Jenis dan ukuran huruf mudah di baca	✓				
7		Media interaktif membuat saya tertarik untuk belajar aksara ulu		✓			
8		Media interaktif ini membantu saya memahami aksara ulu dalam kehidupan sehari-hari		✓			
9	Kemudahan Navigasi	Kemudahan pemakaian program	✓				
10		Kebebasan dalam memilih menu		✓			
11	Artistik dan Estetika	Kemudahan dalam berinteraksi dengan program dijalankan		✓			
12		Multimedia ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan		✓			
13	Fungsi Keseluruhan	Bahasa yang digunakan sederhana	✓				
14		Kata yang digunakan dalam media interaktif mudah dipahami	✓				
15		Saya merasa nyaman menggunakan multimedia interaktif ini		✓			

KOMENTAR DAN SARAN

Komentar :

.....

.....

.....

Saran :

.....

.....

.....

.....

.....

Kepahiang, Juni 2026



.....

Kila

Tabel Responden

No	Aspek Indikator	Pernyataan	Skala penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Kandungan materi	Kejelasan petunjuk penggunaan	✓				
2		Kemudahan dalam memahami isi materi	✓				
3		Belajar menggunakan media interaktif ini tidak membosankan		✓			
4		Kejelasan petunjuk untuk mengerjakan Latihan soal		✓			
5	Penyajian Informasi	Kejelasan dalam penggunaan bahasa	✓				
6		Jenis dan ukuran huruf mudah di baca	✓				
7		Media interaktif membuat saya tertarik untuk belajar aksara ulu		✓			
8		Media interaktif ini membantu saya memahami aksara ulu dalam kehidupan sehari-hari			✓		
9	Kemudahan	Kemudahan pemakaian program		✓			
10	Navigasi	Kebebasan dalam memilih menu	✓				
11	Artistik dan Estetika	Kemudahan dalam berinteraksi dengan program dijalankan		✓			
12		Multimedia ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan		✓			
13	Fungsi	Bahasa yang digunakan sederhana	✓				
14	Keseluruhan	Kata yang digunakan dalam media interaktif mudah dipahami	✓				
15		Saya merasa nyaman menggunakan multimedia interaktif ini			✓		

KOMENTAR DAN SARAN

Komentar :

.....

.....

.....

Saran :

.....

.....

.....

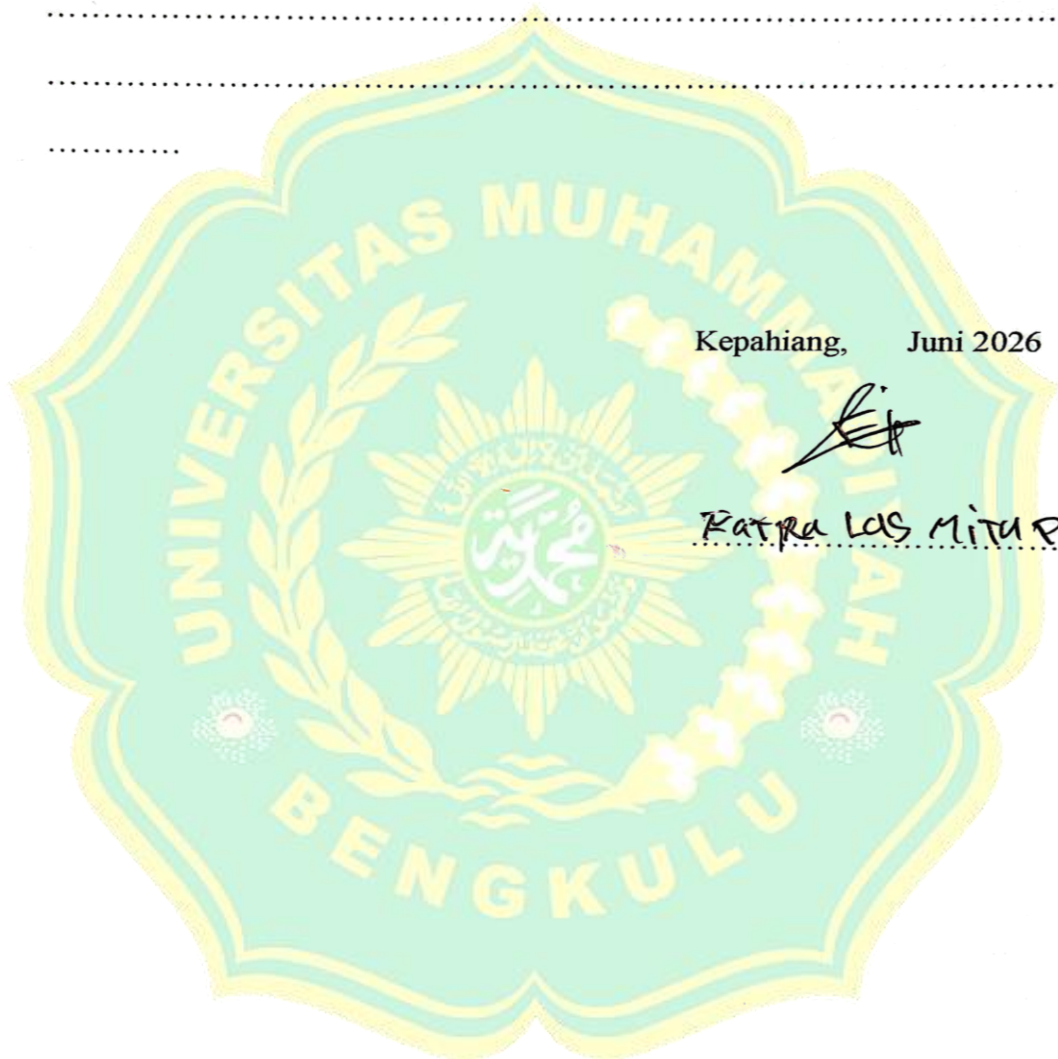
.....

.....

Kepahiang, Juni 2026



Ratna Las Mita Putra



Tabel Responden

No	Aspek Indikator	Pernyataan	Skala penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Kandungan materi	Kejelasan petunjuk penggunaan	✓				
2		Kemudahan dalam memahami isi materi	✓				
3		Belajar menggunakan media interaktif ini tidak membosankan			✓		
4		Kejelasan petunjuk untuk mengerjakan Latihan soal			✓		
5	Penyajian Informasi	Kejelasan dalam penggunaan bahasa	✓				
6		Jenis dan ukuran huruf mudah di baca	✓				
7		Media interaktif membuat saya tertarik untuk belajar aksara ulu		✓			
8		Media interaktif ini membantu saya memahami aksara ulu dalam kehidupan sehari-hari		✓			
9	Kemudahan Navigasi	Kemudahan pemakaian program	✓				
10		Kebebasan dalam memilih menu		✓			
11	Artistik dan Estetika	Kemudahan dalam berinteraksi dengan program dijalankan		✓			
12		Multimedia ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan		✓			
13	Fungsi Keseluruhan	Bahasa yang digunakan sederhana	✓				
14		Kata yang digunakan dalam media interaktif mudah dipahami	✓				
15		Saya merasa nyaman menggunakan multimedia interaktif ini			✓		

KOMENTAR DAN SARAN

Komentar :

.....

.....

.....

Saran :

.....

.....

.....

.....

.....

Kepahiang, Juni 2026

Buaya 



Tabel Responden

No	Aspek Indikator	Pernyataan	Skala penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Kandungan materi	Kejelasan petunjuk penggunaan	✓				
2		Kemudahan dalam memahami isi materi	✓				
3		Belajar menggunakan media interaktif ini tidak membosankan		✓			
4		Kejelasan petunjuk untuk mengerjakan Latihan soal		✓			
5	Penyajian Informasi	Kejelasan dalam penggunaan bahasa	✓				
6		Jenis dan ukuran huruf mudah di baca	✓				
7		Media interaktif membuat saya tertarik untuk belajar aksara ulu			✓		
8		Media interaktif ini membantu saya memahami aksara ulu dalam kehidupan sehari-hari			✓		
9	Kemudahan Navigasi	Kemudahan pemakaian program		✓			
10		Kebebasan dalam memilih menu	✓				
11	Artistik dan Estetika	Kemudahan dalam berinteraksi dengan program dijalankan			✓		
12		Multimedia ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan			✓		
13	Fungsi Keseluruhan	Bahasa yang digunakan sederhana	✓				
14		Kata yang digunakan dalam media interaktif mudah dipahami	✓				
15		Saya merasa nyaman menggunakan multimedia interaktif ini			✓		

KOMENTAR DAN SARAN

Komentar :

.....

.....

.....

Saran :

.....

.....

.....

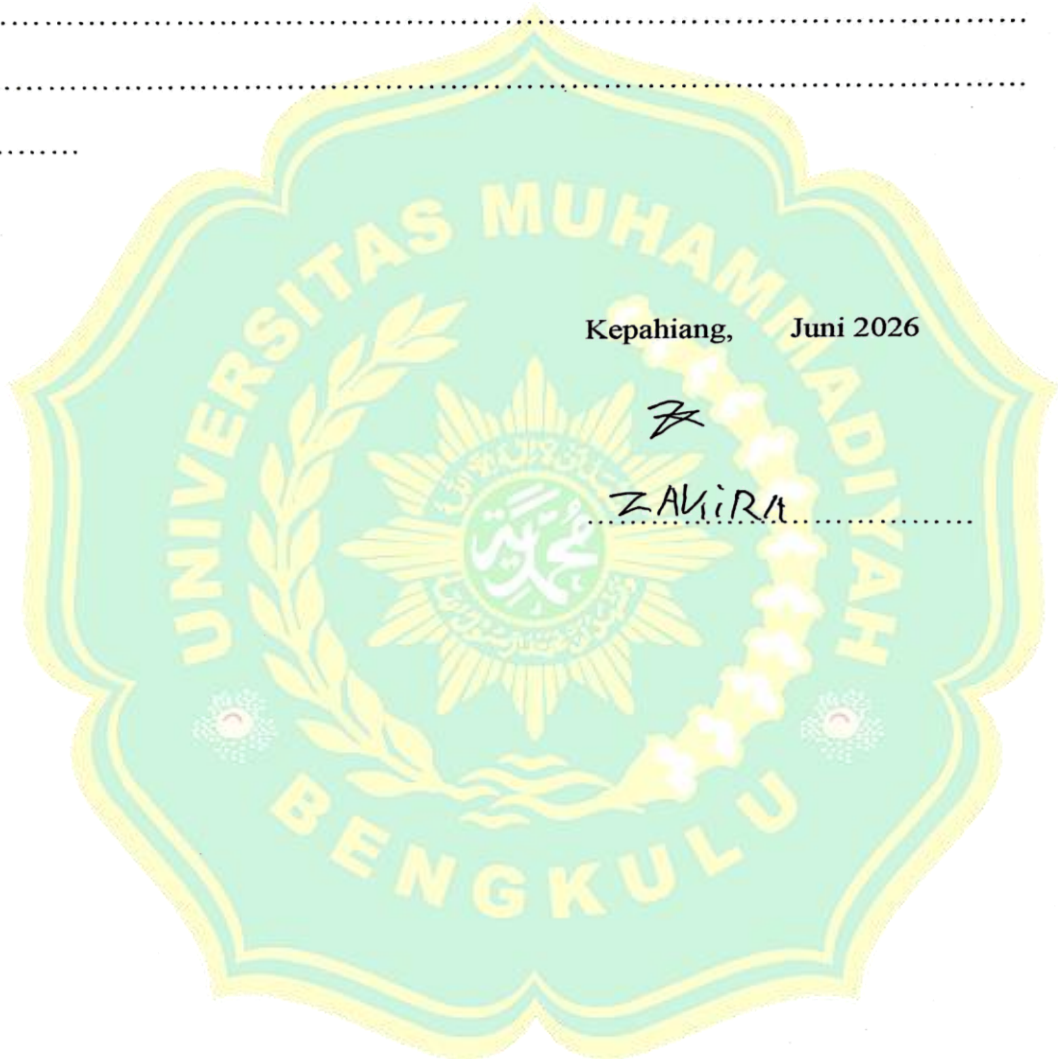
.....

.....

Kepahiang, Juni 2026

Z

ZAKIRA



Tabel Responden

No	Aspek Indikator	Pernyataan	Skala penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Kandungan materi	Kejelasan petunjuk penggunaan	✓				
2		Kemudahan dalam memahami isi materi	✓				
3		Belajar menggunakan media interaktif ini tidak membosankan		✓			
4		Kejelasan petunjuk untuk mengerjakan Latihan soal		✓			
5	Penyajian Informasi	Kejelasan dalam penggunaan bahasa	✓				
6		Jenis dan ukuran huruf mudah di baca	✓				
7		Media interaktif membuat saya tertarik untuk belajar aksara ulu			✓		
8		Media interaktif ini membantu saya memahami aksara ulu dalam kehidupan sehari-hari			✓		
9	Kemudahan	Kemudahan pemakaian program	✓				
10	Navigasi	Kebebasan dalam memilih menu	✓				
11	Artistik dan Estetika	Kemudahan dalam berinteraksi dengan program dijalankan		✓			
12		Multimedia ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan			✓		
13	Fungsi Keseluruhan	Bahasa yang digunakan sederhana	✓				
14		Kata yang digunakan dalam media interaktif mudah dipahami	✓				
15		Saya merasa nyaman menggunakan multimedia interaktif ini		✓			

KOMENTAR DAN SARAN

Komentar :

.....

.....

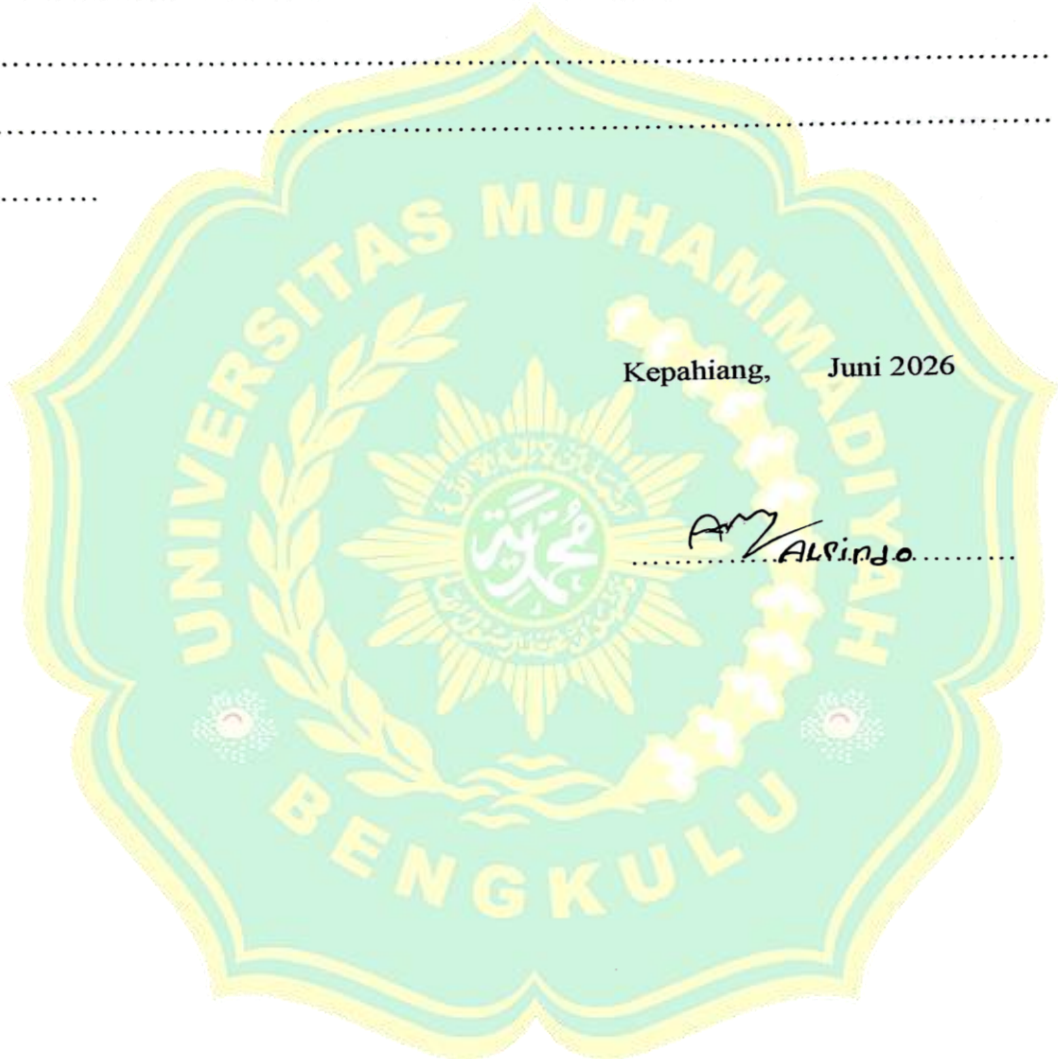
.....

Saran :

.....
.....
.....
.....
.....

Kepahiang, Juni 2026

Am Alvin
.....



Tabel Responden

No	Aspek Indikator	Pernyataan	Skala penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Kandungan materi	Kejelasan petunjuk penggunaan	✓				
2		Kemudahan dalam memahami isi materi	✓				
3		Belajar menggunakan media interaktif ini tidak membosankan			✓		
4		Kejelasan petunjuk untuk mengerjakan Latihan soal			✓		
5	Penyajian Informasi	Kejelasan dalam penggunaan bahasa	✓				
6		Jenis dan ukuran huruf mudah di baca	✓		✓		
7		Media interaktif membuat saya tertarik untuk belajar aksara ulu	✓		✓		
8		Media interaktif ini membantu saya memahami aksara ulu dalam kehidupan sehari-hari		✓			
9	Kemudahan Navigasi	Kemudahan pemakaian program		✓			
10		Kebebasan dalam memilih menu		✓			
11	Artistik dan Estetika	Kemudahan dalam berinteraksi dengan program dijalankan			✓		
12		Multimedia ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan		✓			
13	Fungsi Keseluruhan	Bahasa yang digunakan sederhana	✓				
14		Kata yang digunakan dalam media interaktif mudah dipahami	✓				
15		Saya merasa nyaman menggunakan multimedia interaktif ini	✓				

KOMENTAR DAN SARAN

Komentar :

.....

.....

.....

Saran :

.....

.....

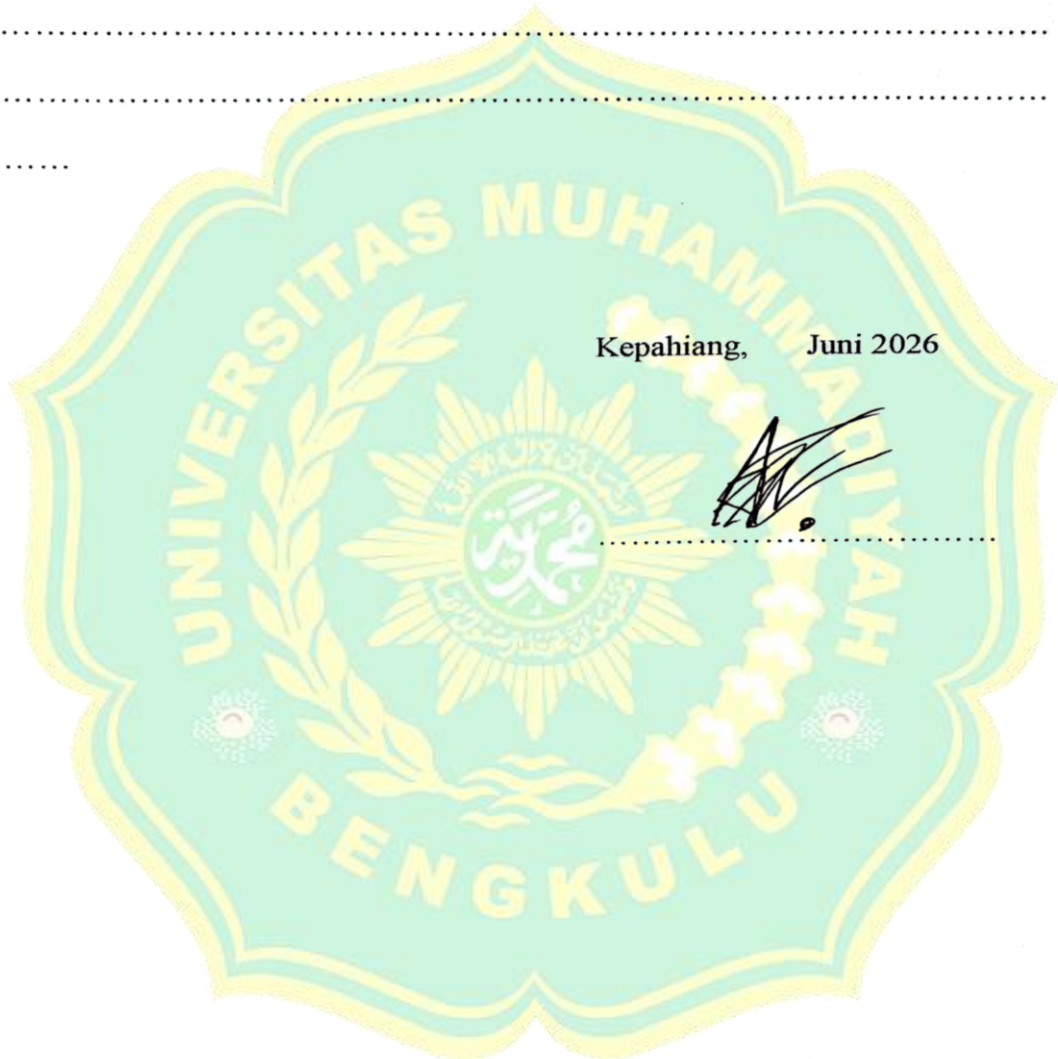
.....

.....

.....

Kepahiang, Juni 2026





Tabel Responden

No	Aspek Indikator	Pernyataan	Skala penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Kandungan materi	Kejelasan petunjuk penggunaan	✓				
2		Kemudahan dalam memahami isi materi	✓				
3		Belajar menggunakan media interaktif ini tidak membosankan		✓			
4		Kejelasan petunjuk untuk mengerjakan Latihan soal		✓			
5	Penyajian Informasi	Kejelasan dalam penggunaan bahasa	✓				
6		Jenis dan ukuran huruf mudah di baca		✓			
7		Media interaktif membuat saya tertarik untuk belajar aksara ulu	✓				
8		Media interaktif ini membantu saya memahami aksara ulu dalam kehidupan sehari-hari		✓			
9	Kemudahan Navigasi	Kemudahan pemakaian program	✓				
10		Kebebasan dalam memilih menu	✓				
11	Artistik dan Estetika	Kemudahan dalam berinteraksi dengan program dijalankan		✓			
12		Multimedia ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan		✓			
13	Fungsi Keseluruhan	Bahasa yang digunakan sederhana	✓				
14		Kata yang digunakan dalam media interaktif mudah dipahami	✓				
15		Saya merasa nyaman menggunakan multimedia interaktif ini		✓			

KOMENTAR DAN SARAN

Komentar :

.....

.....

.....

Saran :

.....

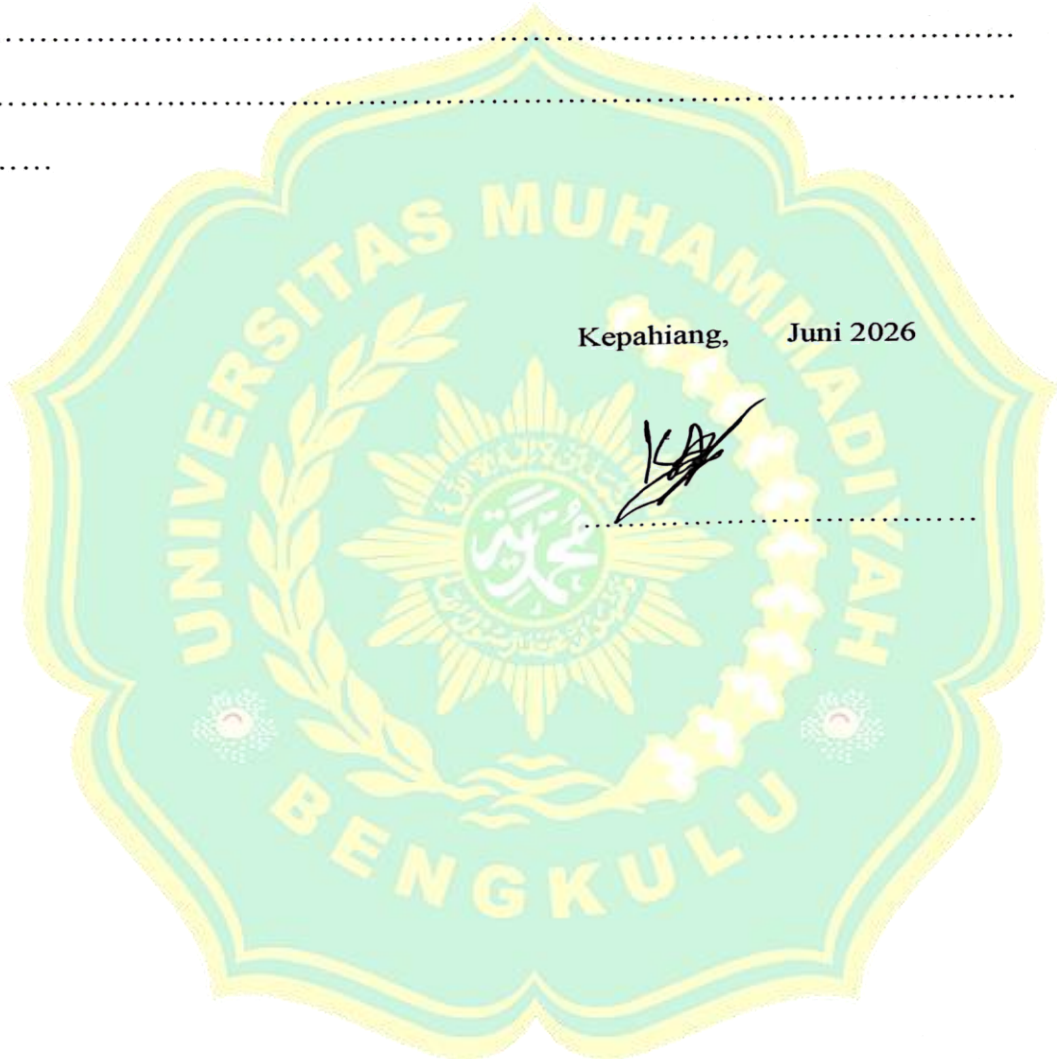
.....

.....

.....

.....

Kepahiang, Juni 2026



Tabel Responden

No	Aspek Indikator	Pernyataan	Skala penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Kandungan materi	Kejelasan petunjuk penggunaan	✓				
2		Kemudahan dalam memahami isi materi	✓				
3		Belajar menggunakan media interaktif ini tidak membosankan		✓			
4		Kejelasan petunjuk untuk mengerjakan Latihan soal			✓		
5	Penyajian Informasi	Kejelasan dalam penggunaan bahasa		✓			
6		Jenis dan ukuran huruf mudah di baca		✓			
7		Media interaktif membuat saya tertarik untuk belajar aksara ulu		✓			
8		Media interaktif ini membantu saya memahami aksara ulu dalam kehidupan sehari-hari		✓			
9	Kemudahan Navigasi	Kemudahan pemakaian program	✓				
10		Kebebasan dalam memilih menu	✓				
11	Artistik dan Estetika	Kemudahan dalam berinteraksi dengan program dijalankan		✓			
12		Multimedia ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan			✓		
13	Fungsi Keseluruhan	Bahasa yang digunakan sederhana	✓				
14		Kata yang digunakan dalam media interaktif mudah dipahami	✓				
15		Saya merasa nyaman menggunakan multimedia interaktif ini	✓				

KOMENTAR DAN SARAN

Komentar :

.....

.....

.....

Saran :

.....

.....

.....

.....

.....

Kepahiang, Juni 2026





Tabel Responden

No	Aspek Indikator	Pernyataan	Skala penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Kandungan materi	Kejelasan petunjuk penggunaan	✓				
2		Kemudahan dalam memahami isi materi	✓				
3		Belajar menggunakan media interaktif ini tidak membosankan		✓			
4		Kejelasan petunjuk untuk mengerjakan Latihan soal		✓			
5	Penyajian Informasi	Kejelasan dalam penggunaan bahasa	✓				
6		Jenis dan ukuran huruf mudah di baca	✓				
7		Media interaktif membuat saya tertarik untuk belajar aksara ulu			✓		
8		Media interaktif ini membantu saya memahami aksara ulu dalam kehidupan sehari-hari			✓		
9	Kemudahan	Kemudahan pemakaian program		✓			
10	Navigasi	Kebebasan dalam memilih menu		✓			
11	Artistik dan Estetika	Kemudahan dalam berinteraksi dengan program dijalankan		✓			
12		Multimedia ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan			✓		
13	Fungsi Keseluruhan	Bahasa yang digunakan sederhana	✓				
14		Kata yang digunakan dalam media interaktif mudah dipahami	✓				
15		Saya merasa nyaman menggunakan multimedia interaktif ini		✓			

KOMENTAR DAN SARAN

Komentar :

.....

.....

.....

Saran :

.....

.....

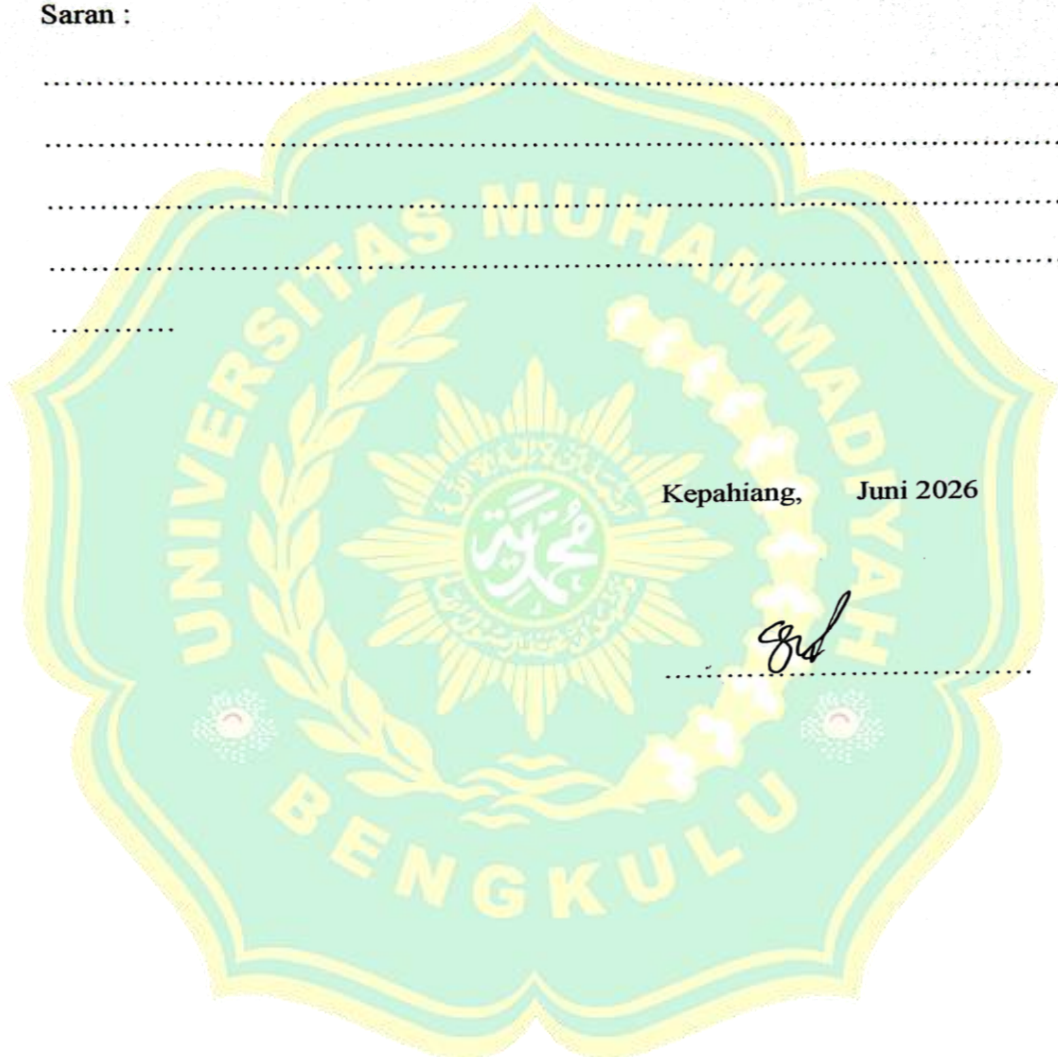
.....

.....

.....

Kepahiang, Juni 2026

grd



Tabel Responden

No	Aspek Indikator	Pernyataan	Skala penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Kandungan materi	Kejelasan petunjuk penggunaan	✓				
2		Kemudahan dalam memahami isi materi		✓			
3		Belajar menggunakan media interaktif ini tidak membosankan		✓			
4		Kejelasan petunjuk untuk mengerjakan Latihan soal		✓			
5	Penyajian Informasi	Kejelasan dalam penggunaan bahasa		✓			
6		Jenis dan ukuran huruf mudah di baca		✓			
7		Media interaktif membuat saya tertarik untuk belajar aksara ulu		✓			
8		Media interaktif ini membantu saya memahami aksara ulu dalam kehidupan sehari-hari			✓		
9	Kemudahan Navigasi	Kemudahan pemakaian program	✓				
10		Kebebasan dalam memilih menu	✓				
11	Artistik dan Estetika	Kemudahan dalam berinteraksi dengan program dijalankan			✓		
12		Multimedia ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan			✓		
13	Fungsi Keseluruhan	Bahasa yang digunakan sederhana	✓				
14		Kata yang digunakan dalam media interaktif mudah dipahami	✓				
15		Saya merasa nyaman menggunakan multimedia interaktif ini	✓				

KOMENTAR DAN SARAN

Komentar :

.....

.....

.....

Saran :

.....

.....

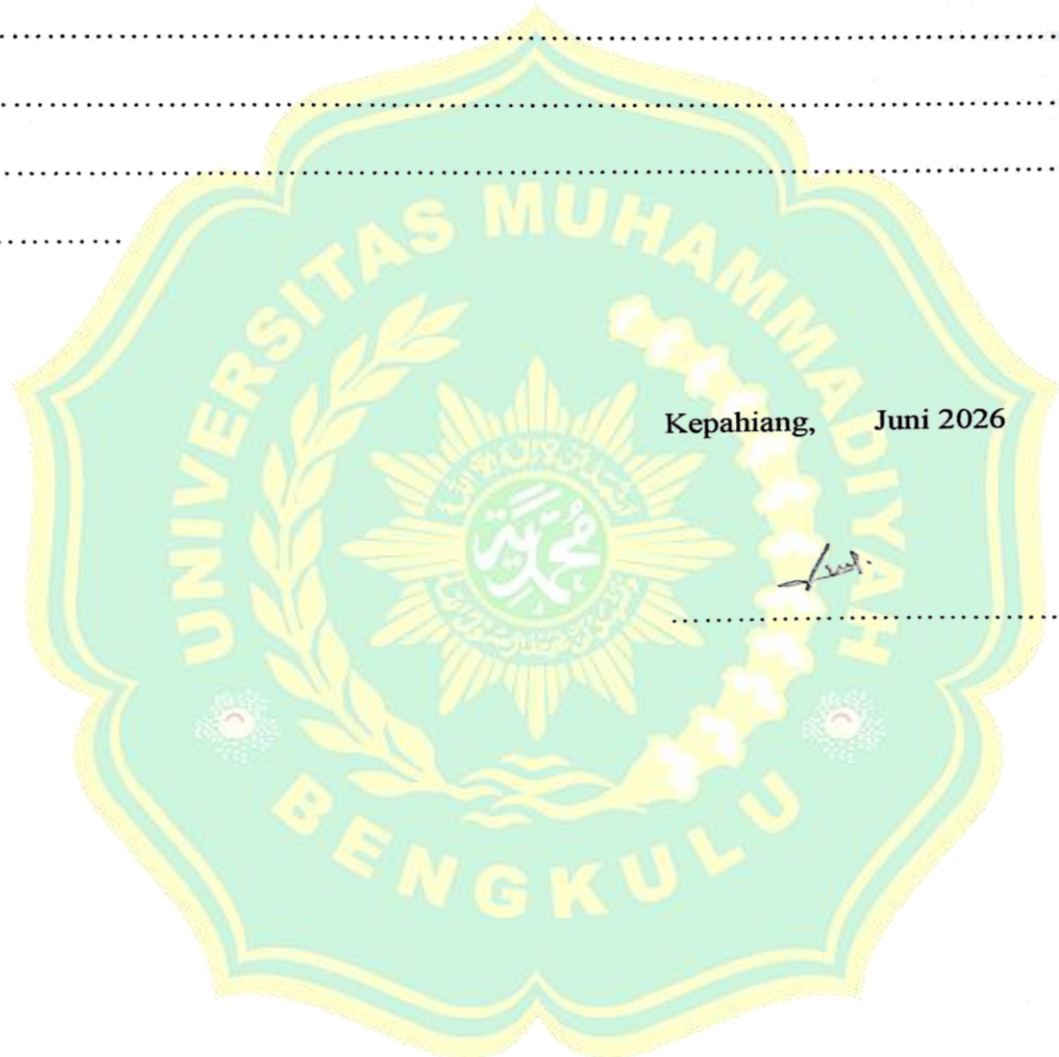
.....

.....

.....

Kepahiang, Juni 2026





Tabel Responden

No	Aspek Indikator	Pernyataan	Skala penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Kandungan materi	Kejelasan petunjuk penggunaan	✓				
2		Kemudahan dalam memahami isi materi	✓				
3		Belajar menggunakan media interaktif ini tidak membosankan		✓			
4		Kejelasan petunjuk untuk mengerjakan Latihan soal		✓			
5	Penyajian Informasi	Kejelasan dalam penggunaan bahasa	✓				
6		Jenis dan ukuran huruf mudah di baca	✓				
7		Media interaktif membuat saya tertarik untuk belajar aksara ulu			✓		
8		Media interaktif ini membantu saya memahami aksara ulu dalam kehidupan sehari-hari			✓		
9	Kemudahan Navigasi	Kemudahan pemakaian program		✓			
10		Kebebasan dalam memilih menu		✓			
11	Artistik dan Estetika	Kemudahan dalam berinteraksi dengan program dijalankan		✓			
12		Multimedia ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan			✓		
13	Fungsi Keseluruhan	Bahasa yang digunakan sederhana	✓				
14		Kata yang digunakan dalam media interaktif mudah dipahami	✓				
15		Saya merasa nyaman menggunakan multimedia interaktif ini			✓		

KOMENTAR DAN SARAN

Komentar :

.....

.....

.....

Saran :

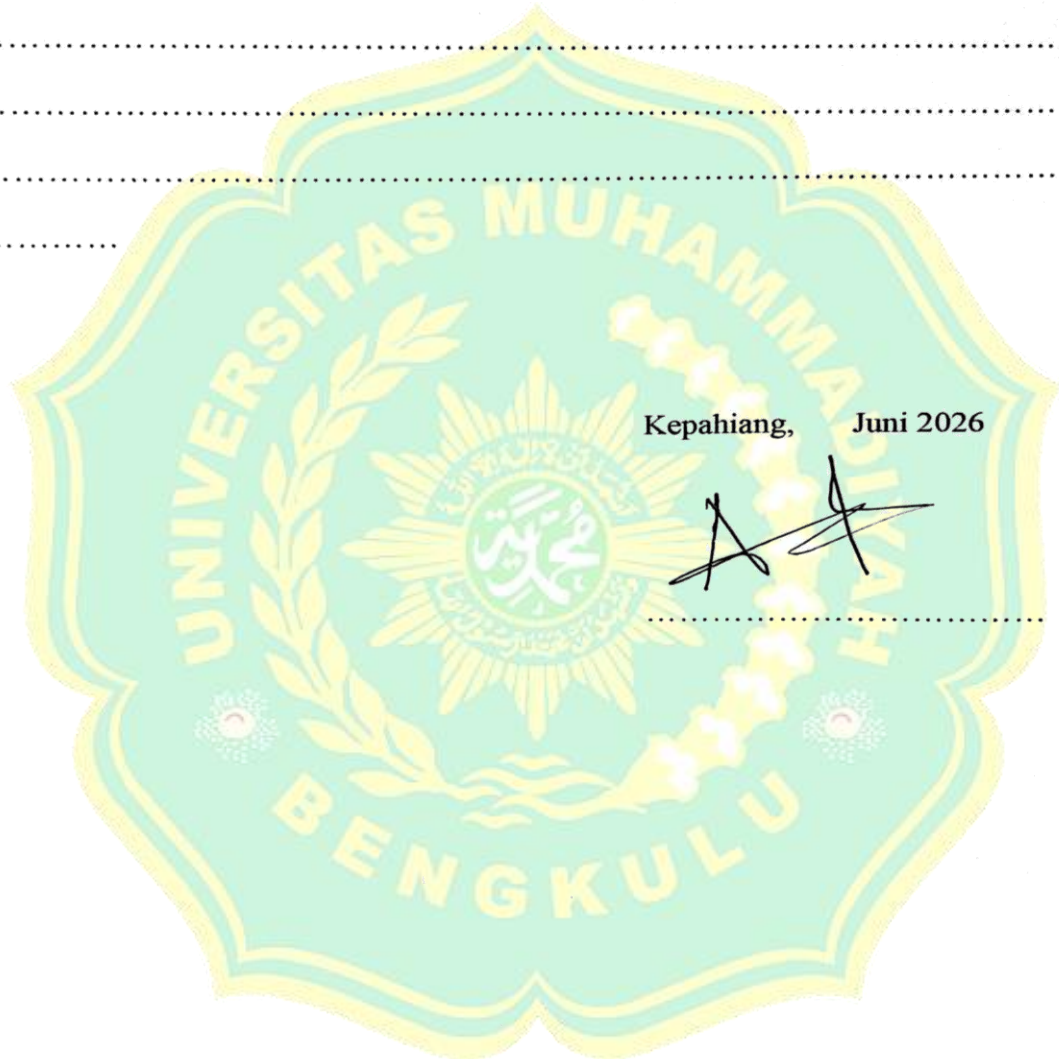
.....

.....

.....

.....

.....



Tabel Responden

No	Aspek Indikator	Pernyataan	Skala penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Kandungan materi	Kejelasan petunjuk penggunaan	✓				
2		Kemudahan dalam memahami isi materi	✓				
3		Belajar menggunakan media interaktif ini tidak membosankan		✓			
4		Kejelasan petunjuk untuk mengerjakan Latihan soal			✓		
5	Penyajian Informasi	Kejelasan dalam penggunaan bahasa	✓				
6		Jenis dan ukuran huruf mudah di baca	✓				
7		Media interaktif membuat saya tertarik untuk belajar aksara ulu			✓		
8		Media interaktif ini membantu saya memahami aksara ulu dalam kehidupan sehari-hari			✓		
9	Kemudahan Navigasi	Kemudahan pemakaian program	✓				
10		Kebebasan dalam memilih menu	✓				
11	Artistik dan Estetika	Kemudahan dalam berinteraksi dengan program dijalankan		✓	✓		
12		Multimedia ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan			✓		
13	Fungsi Keseluruhan	Bahasa yang digunakan sederhana	✓				
14		Kata yang digunakan dalam media interaktif mudah dipahami	✓				
15		Saya merasa nyaman menggunakan multimedia interaktif ini		✓			

KOMENTAR DAN SARAN

Komentar :

.....

.....

.....

Saran :

.....

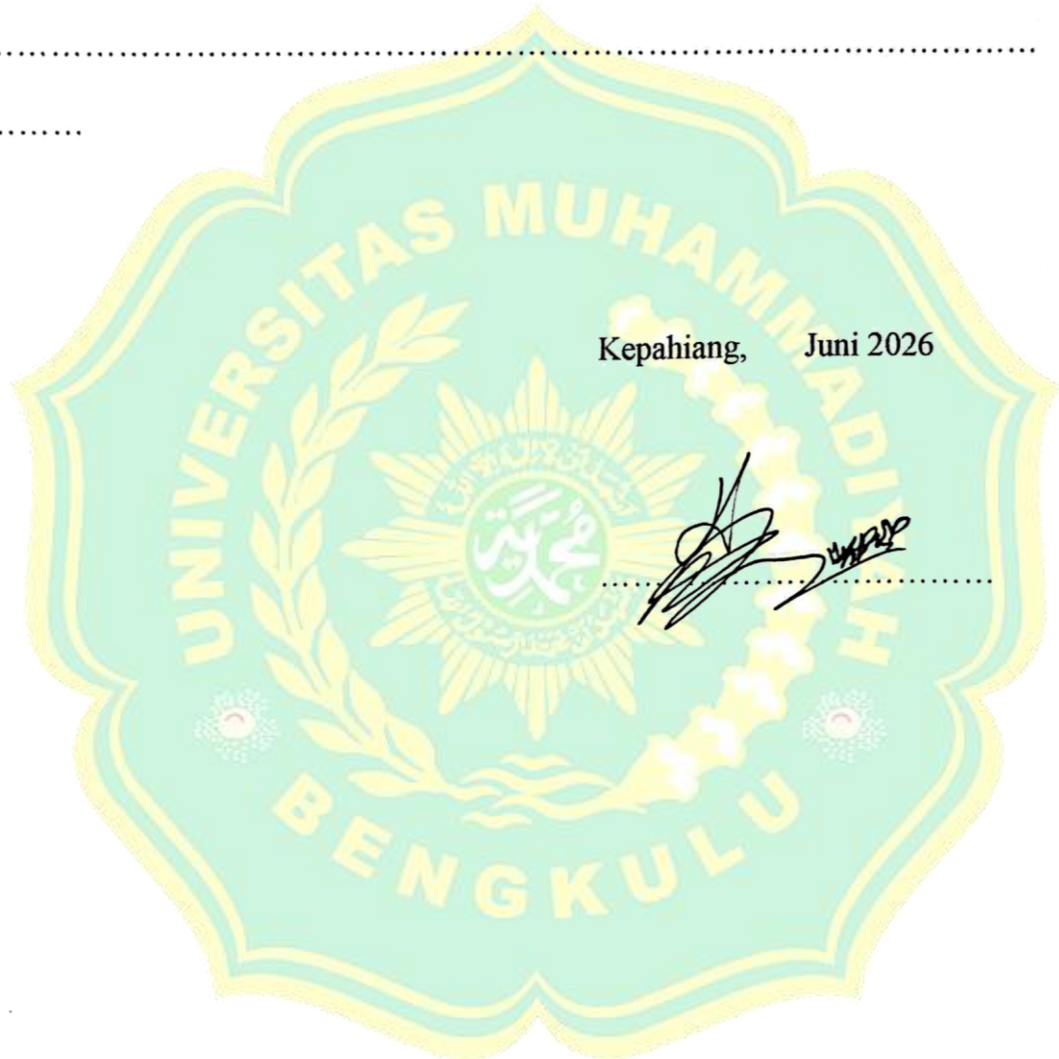
.....

.....

.....

.....

Kepahiang, Juni 2026



Lampiran 7

KISI-KISI INSTRUMEN MOTIVASI BELAJAR

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	No Item Instrumen
1	Hasrat dan keinginan untuk berhasil	Merasa jenuh	2	1, 2
2	Dorongan dan kebutuhan belajar	Mempelajari kembali materi	1	3
		Melakukan aktivitas lain	1	4
3	Minat Pembelajaran	Mengikuti pembelajaran	2	5, 6
4	Ketekunan dan belajar	Merasa senang belajar	3	7, 8, 9
5	Kemandirian dalam belajar	Aktif dalam pembelajaran	3	10, 11, 12
6	Dukungan lingkungan belajar	Motivasi dalam pembelajaran	3	13, 14, 15
Jumlah			15	

INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama : Zelmi Dia Andriani

Kelas : IV

Petunjuk Menjawab Angket:

1. Angket ini terdiri atas 15 pernyataan. Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan kondisi dan pendapat Anda.
2. Isilah angket secara mandiri tanpa terpengaruh oleh jawaban pada pernyataan lain maupun pendapat teman.
3. Tuliskan jawaban pada lembar jawaban yang telah disediakan dengan memberi tanda centang (✓) pada pilihan yang sesuai.

SS = sangat setuju
 S = setuju
 KS = kurang setuju
 TS = tidak setuju
 STS = sangat tidak setuju

No.	Aspek	Pernyataan	Kriteria				
			SS	S	KS	TS	STS
1.	Hasrat dan keinginan untuk berhasil	Saya tidak merasa jenuh saat mengikuti proses pembelajaran di kelas.	✓				
2.		Saya selalu mempelajari kembali di rumah materi pelajaran yang telah disampaikan di sekolah.			✓		
3.	Dorongan dan kebutuhan belajar	Saya memiliki keinginan untuk mempelajari materi yang dijelaskan guru secara lebih mendalam.		✓			
4.		Saya tidak sering melakukan aktivitas lain, seperti bermain atau berbicara sendiri, ketika guru sedang menjelaskan materi.	✓				
5.	Minat Pembelajaran	Saya mengikuti pembelajaran dengan antusias karena suasana kelas terasa menyenangkan.	✓				
6.		Saya tidak kesulitan menjelaskan kembali materi pelajaran kepada guru maupun teman.			✓		
7.	Ketekunan dan belajar	Saya tidak mengalami kendala dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.	✓				

8.		Saya merasa senang mengikuti pembelajaran ketika kegiatan dilakukan secara berkelompok.		✓				
9.		Saya tidak mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan.		✓				
10	Kemandirian dalam belajar	Saya tidak merasa takut atau kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapat di depan kelas.		✓				
11.		Saya berperan aktif membantu menyelesaikan tugas dalam kelompok.		✓				
12.		Saya mampu menjelaskan materi pelajaran kepada teman ketika mereka mengajukan pertanyaan.		✓				
13.	Dukungan lingkungan belajar	Saya menikmati kegiatan pembelajaran karena berlangsung dengan menarik dan tidak membosankan.	✓					
14.		Saya merasa puas karena mampu menguasai materi pelajaran dengan baik.	✓					
15.		Saya berusaha memperoleh hasil belajar atau nilai yang terbaik.	✓					
Jumlah Nilai			35	24	6			

Kepahiang, Juni 2026

Zyl

Zelmi Dia Andriani

Lampiran 8

INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama : Shesil

Kelas : IV

Petunjuk Menjawab Angket:

1. Angket ini terdiri atas 15 pernyataan. Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan kondisi dan pendapat Anda.
2. Isilah angket secara mandiri tanpa terpengaruh oleh jawaban pada pernyataan lain maupun pendapat teman.
3. Tuliskan jawaban pada lembar jawaban yang telah disediakan dengan memberi tanda centang (✓) pada pilihan yang sesuai.

SS = sangat setuju
 S = setuju
 KS = kurang setuju
 TS = tidak setuju
 STS = sangat tidak setuju

No.	Aspek	Pernyataan	Kriteria				
			SS	S	KS	TS	STS
1.	Hasrat dan keinginan untuk berhasil	Saya tidak merasa jenuh saat mengikuti proses pembelajaran di kelas.	✓				
2.		Saya selalu mempelajari kembali di rumah materi pelajaran yang telah disampaikan di sekolah.	✓				
3.	Dorongan dan kebutuhan belajar	Saya memiliki keinginan untuk mempelajari materi yang dijelaskan guru secara lebih mendalam.		✓			
4.		Saya tidak sering melakukan aktivitas lain, seperti bermain atau berbicara sendiri, ketika guru sedang menjelaskan materi.	✓				
5.	Minat Pembelajaran	Saya mengikuti pembelajaran dengan antusias karena suasana kelas terasa menyenangkan.	✓				
6.		Saya tidak kesulitan menjelaskan kembali materi pelajaran kepada guru maupun teman.	✓				
7.	Ketekunan dan belajar	Saya tidak mengalami kendala dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.	✓				

8.		Saya merasa senang mengikuti pembelajaran ketika kegiatan dilakukan secara berkelompok.	✓				
9.		Saya tidak mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan.		✓			
10	Kemandirian dalam belajar	Saya tidak merasa takut atau kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapat di depan kelas.		✓			
11.		Saya berperan aktif membantu menyelesaikan tugas dalam kelompok.		✓			
12.		Saya mampu menjelaskan materi pelajaran kepada teman ketika mereka mengajukan pertanyaan.		✓			
13.	Dukungan lingkungan belajar	Saya menikmati kegiatan pembelajaran karena berlangsung dengan menarik dan tidak membosankan.	✓				
14.		Saya merasa puas karena mampu menguasai materi pelajaran dengan baik.	✓				
15.		Saya berusaha memperoleh hasil belajar atau nilai yang terbaik.	✓				
Jumlah Nilai			50	20			

Kepahiang, 06 Juni 2026


 Shesil

Lampiran 8

INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama : Rehan Agustian

Kelas : IV

Petunjuk Menjawab Angket:

1. Angket ini terdiri atas 15 pernyataan. Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan kondisi dan pendapat Anda.
2. Isilah angket secara mandiri tanpa terpengaruh oleh jawaban pada pernyataan lain maupun pendapat teman.
3. Tuliskan jawaban pada lembar jawaban yang telah disediakan dengan memberi tanda centang (✓) pada pilihan yang sesuai.

SS = sangat setuju
 S = setuju
 KS = kurang setuju
 TS = tidak setuju
 STS = sangat tidak setuju

No.	Aspek	Pernyataan	Kriteria				
			SS	S	KS	TS	STS
1.	Hasrat dan keinginan untuk berhasil	Saya tidak merasa jenuh saat mengikuti proses pembelajaran di kelas.	✓				
2.		Saya selalu mempelajari kembali di rumah materi pelajaran yang telah disampaikan di sekolah.			✓		
3.	Dorongan dan kebutuhan belajar	Saya memiliki keinginan untuk mempelajari materi yang dijelaskan guru secara lebih mendalam.		✓			
4.		Saya tidak sering melakukan aktivitas lain, seperti bermain atau berbicara sendiri, ketika guru sedang menjelaskan materi.	✓				
5.	Minat Pembelajaran	Saya mengikuti pembelajaran dengan antusias karena suasana kelas terasa menyenangkan.	✓				
6.		Saya tidak kesulitan menjelaskan kembali materi pelajaran kepada guru maupun teman.			✓		
7.	Ketekunan dan belajar	Saya tidak mengalami kendala dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.	✓				

8.		Saya merasa senang mengikuti pembelajaran ketika kegiatan dilakukan secara berkelompok.		✓			
9.		Saya tidak mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan.		✓			
10.	Kemandirian dalam belajar	Saya tidak merasa takut atau kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapat di depan kelas.		✓			
11.		Saya berperan aktif membantu menyelesaikan tugas dalam kelompok.		✓			
12.		Saya mampu menjelaskan materi pelajaran kepada teman ketika mereka mengajukan pertanyaan.		✓			
13.	Dukungan lingkungan belajar	Saya menikmati kegiatan pembelajaran karena berlangsung dengan menarik dan tidak membosankan.	✓				
14.		Saya merasa puas karena mampu menguasai materi pelajaran dengan baik.	✓				
15.		Saya berusaha memperoleh hasil belajar atau nilai yang terbaik.	✓				
Jumlah Nilai			35	29	6		

Kepahiang, 08 Juni 2026


 Renan Agustian

INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama : Bastian Alvaris

Kelas : IV

Petunjuk Menjawab Angket:

1. Angket ini terdiri atas 15 pernyataan. Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan kondisi dan pendapat Anda.
2. Isilah angket secara mandiri tanpa terpengaruh oleh jawaban pada pernyataan lain maupun pendapat teman.
3. Tuliskan jawaban pada lembar jawaban yang telah disediakan dengan memberi tanda centang (✓) pada pilihan yang sesuai.

SS = sangat setuju
 S = setuju
 KS = kurang setuju
 TS = tidak setuju
 STS = sangat tidak setuju

No.	Aspek	Pernyataan	Kriteria				
			SS	S	KS	TS	STS
1.	Hasrat dan keinginan untuk berhasil	Saya tidak merasa jenuh saat mengikuti proses pembelajaran di kelas.	✓				
2.		Saya selalu mempelajari kembali di rumah materi pelajaran yang telah disampaikan di sekolah.			✓		
3.	Dorongan dan kebutuhan belajar	Saya memiliki keinginan untuk mempelajari materi yang dijelaskan guru secara lebih mendalam.		✓			
4.		Saya tidak sering melakukan aktivitas lain, seperti bermain atau berbicara sendiri, ketika guru sedang menjelaskan materi.	✓				
5.	Minat Pembelajaran	Saya mengikuti pembelajaran dengan antusias karena suasana kelas terasa menyenangkan.	✓	✓			
6.		Saya tidak kesulitan menjelaskan kembali materi pelajaran kepada guru maupun teman.			✓		
7.	Ketekunan dan belajar	Saya tidak mengalami kendala dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.	✓				

8.		Saya merasa senang mengikuti pembelajaran ketika kegiatan dilakukan secara berkelompok.		✓			
9.		Saya tidak mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan.		✓			
10.	Kemandirian dalam belajar	Saya tidak merasa takut atau kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapat di depan kelas.			✓		
11.		Saya berperan aktif membantu menyelesaikan tugas dalam kelompok.			✓		
12.		Saya mampu menjelaskan materi pelajaran kepada teman ketika mereka mengajukan pertanyaan.		✓			
13.	Dukungan lingkungan belajar	Saya menikmati kegiatan pembelajaran karena berlangsung dengan menarik dan tidak membosankan.	✓				
14.		Saya merasa puas karena mampu menguasai materi pelajaran dengan baik.	✓				
15.		Saya berusaha memperoleh hasil belajar atau nilai yang terbaik.	✓				
Jumlah Nilai			35	16	12		

Kepahiang, 12 Juni 2026



Bastian Alvaris

INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama : Feni

Kelas : IV

Petunjuk Menjawab Angket:

1. Angket ini terdiri atas 15 pernyataan. Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan kondisi dan pendapat Anda.
2. Isilah angket secara mandiri tanpa terpengaruh oleh jawaban pada pernyataan lain maupun pendapat teman.
3. Tuliskan jawaban pada lembar jawaban yang telah disediakan dengan memberi tanda centang (✓) pada pilihan yang sesuai.

SS = sangat setuju
 S = setuju
 KS = kurang setuju
 TS = tidak setuju
 STS = sangat tidak setuju

No.	Aspek	Pernyataan	Kriteria				
			SS	S	KS	TS	STS
1.	Hasrat dan keinginan untuk berhasil	Saya tidak merasa jenuh saat mengikuti proses pembelajaran di kelas.	✓				
2.		Saya selalu mempelajari kembali di rumah materi pelajaran yang telah disampaikan di sekolah.			✓		
3.	Dorongan dan kebutuhan belajar	Saya memiliki keinginan untuk mempelajari materi yang dijelaskan guru secara lebih mendalam.		✓			
4.		Saya tidak sering melakukan aktivitas lain, seperti bermain atau berbicara sendiri, ketika guru sedang menjelaskan materi.	✓				
5.	Minat Pembelajaran	Saya mengikuti pembelajaran dengan antusias karena suasana kelas terasa menyenangkan.	✓				
6.		Saya tidak kesulitan menjelaskan kembali materi pelajaran kepada guru maupun teman.		✓			
7.	Ketekunan dan belajar	Saya tidak mengalami kendala dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.	✓				

8.		Saya merasa senang mengikuti pembelajaran ketika kegiatan dilakukan secara berkelompok.		✓			
9.		Saya tidak mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan.		✓			
10	Kemandirian dalam belajar	Saya tidak merasa takut atau kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapat di depan kelas.		✓			
11.		Saya berperan aktif membantu menyelesaikan tugas dalam kelompok.			✓		
12.		Saya mampu menjelaskan materi pelajaran kepada teman ketika mereka mengajukan pertanyaan.		✓			
13.	Dukungan lingkungan belajar	Saya menikmati kegiatan pembelajaran karena berlangsung dengan menarik dan tidak membosankan.		✓			
14.		Saya merasa puas karena mampu menguasai materi pelajaran dengan baik.		✓			
15.		Saya berusaha memperoleh hasil belajar atau nilai yang terbaik.		✓			
Jumlah Nilai			25	27	2		

Kepahiang, 18 Juni 2026



Feni

INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama : Kasih

Kelas : IV

Petunjuk Menjawab Angket:

1. Angket ini terdiri atas 15 pernyataan. Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan kondisi dan pendapat Anda.
2. Isilah angket secara mandiri tanpa terpengaruh oleh jawaban pada pernyataan lain maupun pendapat teman.
3. Tuliskan jawaban pada lembar jawaban yang telah disediakan dengan memberi tanda centang (✓) pada pilihan yang sesuai.

SS = sangat setuju
 S = setuju
 KS = kurang setuju
 TS = tidak setuju
 STS = sangat tidak setuju

No.	Aspek	Pernyataan	Kriteria				
			SS	S	KS	TS	STS
1.	Hasrat dan keinginan untuk berhasil	Saya tidak merasa jenuh saat mengikuti proses pembelajaran di kelas.	✓				
2.		Saya selalu mempelajari kembali di rumah materi pelajaran yang telah disampaikan di sekolah.			✓		
3.	Dorongan dan kebutuhan belajar	Saya memiliki keinginan untuk mempelajari materi yang dijelaskan guru secara lebih mendalam.		✓			
4.		Saya tidak sering melakukan aktivitas lain, seperti bermain atau berbicara sendiri, ketika guru sedang menjelaskan materi.	✓				
5.	Minat Pembelajaran	Saya mengikuti pembelajaran dengan antusias karena suasana kelas terasa menyenangkan.	✓				
6.		Saya tidak kesulitan menjelaskan kembali materi pelajaran kepada guru maupun teman.			✓		
7.	Ketekunan dan belajar	Saya tidak mengalami kendala dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.	✓				

8.		Saya merasa senang mengikuti pembelajaran ketika kegiatan dilakukan secara berkelompok.		✓		1	
9.		Saya tidak mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan.		✓			
10	Kemandirian dalam belajar	Saya tidak merasa takut atau kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapat di depan kelas.			✓		
11.		Saya berperan aktif membantu menyelesaikan tugas dalam kelompok.			✓		
12.		Saya mampu menjelaskan materi pelajaran kepada teman ketika mereka mengajukan pertanyaan.		✓			
13.	Dukungan lingkungan belajar	Saya menikmati kegiatan pembelajaran karena berlangsung dengan menarik dan tidak membosankan.	✓				
14.		Saya merasa puas karena mampu menguasai materi pelajaran dengan baik.	✓				
15.		Saya berusaha memperoleh hasil belajar atau nilai yang terbaik.	✓				
Jumlah Nilai			25	15	12		

Kepahiang, 18 Juni 2026


 Kasih

INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama : Kila

Kelas : IV

Petunjuk Menjawab Angket:

1. Angket ini terdiri atas 15 pernyataan. Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan kondisi dan pendapat Anda.
2. Isilah angket secara mandiri tanpa terpengaruh oleh jawaban pada pernyataan lain maupun pendapat teman.
3. Tuliskan jawaban pada lembar jawaban yang telah disediakan dengan memberi tanda centang (✓) pada pilihan yang sesuai.

SS = sangat setuju
 S = setuju
 KS = kurang setuju
 TS = tidak setuju
 STS = sangat tidak setuju

No.	Aspek	Pernyataan	Kriteria				
			SS	S	KS	TS	STS
1.	Hasrat dan keinginan untuk berhasil	Saya tidak merasa jenuh saat mengikuti proses pembelajaran di kelas.	✓				
2.		Saya selalu mempelajari kembali di rumah materi pelajaran yang telah disampaikan di sekolah.	✓				
3.	Dorongan dan kebutuhan belajar	Saya memiliki keinginan untuk mempelajari materi yang dijelaskan guru secara lebih mendalam.		✓			
4.		Saya tidak sering melakukan aktivitas lain, seperti bermain atau berbicara sendiri, ketika guru sedang menjelaskan materi.	✓				
5.	Minat Pembelajaran	Saya mengikuti pembelajaran dengan antusias karena suasana kelas terasa menyenangkan.	✓				
6.		Saya tidak kesulitan menjelaskan kembali materi pelajaran kepada guru maupun teman.	✓				
7.	Ketekunan dan belajar	Saya tidak mengalami kendala dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.	✓				

8.		Saya merasa senang mengikuti pembelajaran ketika kegiatan dilakukan secara berkelompok.	✓					
9.		Saya tidak mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan.		✓				
10.	Kemandirian dalam belajar	Saya tidak merasa takut atau kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapat di depan kelas.		✓				
11.		Saya berperan aktif membantu menyelesaikan tugas dalam kelompok.		✓				
12.		Saya mampu menjelaskan materi pelajaran kepada teman ketika mereka mengajukan pertanyaan.		✓				
13.	Dukungan lingkungan belajar	Saya menikmati kegiatan pembelajaran karena berlangsung dengan menarik dan tidak membosankan.	✓					
14.		Saya merasa puas karena mampu menguasai materi pelajaran dengan baik.	✓					
15.		Saya berusaha memperoleh hasil belajar atau nilai yang terbaik.	✓					
Jumlah Nilai			50	20				

Kepahiang, 4 Juni 2026


 Kila

INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama : Habibi Alpikri

Kelas : IV

Petunjuk Menjawab Angket:

1. Angket ini terdiri atas 15 pernyataan. Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan kondisi dan pendapat Anda.
2. Isilah angket secara mandiri tanpa terpengaruh oleh jawaban pada pernyataan lain maupun pendapat teman.
3. Tuliskan jawaban pada lembar jawaban yang telah disediakan dengan memberi tanda centang (✓) pada pilihan yang sesuai.

SS = sangat setuju
 S = setuju
 KS = kurang setuju
 TS = tidak setuju
 STS = sangat tidak setuju

No.	Aspek	Pernyataan	Kriteria				
			SS	S	KS	TS	STS
1.	Hasrat dan keinginan untuk berhasil	Saya tidak merasa jenuh saat mengikuti proses pembelajaran di kelas.	✓				
2.		Saya selalu mempelajari kembali di rumah materi pelajaran yang telah disampaikan di sekolah.		✓			
3.	Dorongan dan kebutuhan belajar	Saya memiliki keinginan untuk mempelajari materi yang dijelaskan guru secara lebih mendalam.		✓			
4.		Saya tidak sering melakukan aktivitas lain, seperti bermain atau berbicara sendiri, ketika guru sedang menjelaskan materi.	✓				
5.	Minat Pembelajaran	Saya mengikuti pembelajaran dengan antusias karena suasana kelas terasa menyenangkan.	✓				
6.		Saya tidak kesulitan menjelaskan kembali materi pelajaran kepada guru maupun teman.		✓			
7.	Ketekunan dan belajar	Saya tidak mengalami kendala dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.	✓				

8.		Saya merasa senang mengikuti pembelajaran ketika kegiatan dilakukan secara berkelompok.		✓			
9.		Saya tidak mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan.		✓			
10	Kemandirian dalam belajar	Saya tidak merasa takut atau kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapat di depan kelas.			✓		
11.		Saya berperan aktif membantu menyelesaikan tugas dalam kelompok.			✓		
12.		Saya mampu menjelaskan materi pelajaran kepada teman ketika mereka mengajukan pertanyaan.		✓			
13.	Dukungan lingkungan belajar	Saya menikmati kegiatan pembelajaran karena berlangsung dengan menarik dan tidak membosankan.	✓				
14.		Saya merasa puas karena mampu menguasai materi pelajaran dengan baik.	✓				
15.		Saya berusaha memperoleh hasil belajar atau nilai yang terbaik.	✓				
Jumlah Nilai			25	27	2		

Kepahiang, 18 Juni 2026


 Habibi Alpikri

INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama : Helen

Kelas : IV

Petunjuk Menjawab Angket:

1. Angket ini terdiri atas 15 pernyataan. Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan kondisi dan pendapat Anda.
2. Isilah angket secara mandiri tanpa terpengaruh oleh jawaban pada pernyataan lain maupun pendapat teman.
3. Tuliskan jawaban pada lembar jawaban yang telah disediakan dengan memberi tanda centang (✓) pada pilihan yang sesuai.

SS = sangat setuju
 S = setuju
 KS = kurang setuju
 TS = tidak setuju
 STS = sangat tidak setuju

No.	Aspek	Pernyataan	Kriteria				
			SS	S	KS	TS	STS
1.	Hasrat dan keinginan untuk berhasil	Saya tidak merasa jenuh saat mengikuti proses pembelajaran di kelas.	✓				
2.		Saya selalu mempelajari kembali di rumah materi pelajaran yang telah disampaikan di sekolah.	✓				
3.	Dorongan dan kebutuhan belajar	Saya memiliki keinginan untuk mempelajari materi yang dijelaskan guru secara lebih mendalam.		✓			
4.		Saya tidak sering melakukan aktivitas lain, seperti bermain atau berbicara sendiri, ketika guru sedang menjelaskan materi.	✓				
5.	Minat Pembelajaran	Saya mengikuti pembelajaran dengan antusias karena suasana kelas terasa menyenangkan.	✓				
6.		Saya tidak kesulitan menjelaskan kembali materi pelajaran kepada guru maupun teman.	✓				
7.	Ketekunan dan belajar	Saya tidak mengalami kendala dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.	✓				

8.		Saya merasa senang mengikuti pembelajaran ketika kegiatan dilakukan secara berkelompok.	✓				
9.		Saya tidak mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan.		✓			
10	Kemandirian dalam belajar	Saya tidak merasa takut atau kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapat di depan kelas.		✓			
11.		Saya berperan aktif membantu menyelesaikan tugas dalam kelompok.		✓			
12.		Saya mampu menjelaskan materi pelajaran kepada teman ketika mereka mengajukan pertanyaan.		✓			
13.	Dukungan lingkungan belajar	Saya menikmati kegiatan pembelajaran karena berlangsung dengan menarik dan tidak membosankan.	✓				
14.		Saya merasa puas karena mampu menguasai materi pelajaran dengan baik.	✓				
15.		Saya berusaha memperoleh hasil belajar atau nilai yang terbaik.	✓				
Jumlah Nilai			50	10			

Kepahiang, 10 Juni 2026


Helen

INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama : Hafiz

Kelas : IV

Petunjuk Menjawab Angket:

1. Angket ini terdiri atas 15 pernyataan. Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan kondisi dan pendapat Anda.
2. Isilah angket secara mandiri tanpa terpengaruh oleh jawaban pada pernyataan lain maupun pendapat teman.
3. Tuliskan jawaban pada lembar jawaban yang telah disediakan dengan memberi tanda centang (✓) pada pilihan yang sesuai.

SS = sangat setuju
 S = setuju
 KS = kurang setuju
 TS = tidak setuju
 STS = sangat tidak setuju

No.	Aspek	Pernyataan	Kriteria				
			SS	S	KS	TS	STS
1.	Hasrat dan keinginan untuk berhasil	Saya tidak merasa jenuh saat mengikuti proses pembelajaran di kelas.	✓				
2.		Saya selalu mempelajari kembali di rumah materi pelajaran yang telah disampaikan di sekolah.			✓		
3.	Dorongan dan kebutuhan belajar	Saya memiliki keinginan untuk mempelajari materi yang dijelaskan guru secara lebih mendalam.		✓			
4.		Saya tidak sering melakukan aktivitas lain, seperti bermain atau berbicara sendiri, ketika guru sedang menjelaskan materi.	✓				
5.	Minat Pembelajaran	Saya mengikuti pembelajaran dengan antusias karena suasana kelas terasa menyenangkan.	✓				
6.		Saya tidak kesulitan menjelaskan kembali materi pelajaran kepada guru maupun teman.			✓		
7.	Ketekunan dan belajar	Saya tidak mengalami kendala dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.	✓				

8.		Saya merasa senang mengikuti pembelajaran ketika kegiatan dilakukan secara berkelompok.		✓			
9.		Saya tidak mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan.		✓			
10.	Kemandirian dalam belajar	Saya tidak merasa takut atau kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapat di depan kelas.		✓			
11.		Saya berperan aktif membantu menyelesaikan tugas dalam kelompok.		✓			
12.		Saya mampu menjelaskan materi pelajaran kepada teman ketika mereka mengajukan pertanyaan.		✓			
13.	Dukungan lingkungan belajar	Saya menikmati kegiatan pembelajaran karena berlangsung dengan menarik dan tidak membosankan.	✓				
14.		Saya merasa puas karena mampu menguasai materi pelajaran dengan baik.	✓				
15.		Saya berusaha memperoleh hasil belajar atau nilai yang terbaik.	✓				
Jumlah Nilai			25	27	6		

Kepahiang, 18 Juni 2026



Hafiz

INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama : Fatra

Kelas : IV

Petunjuk Menjawab Angket:

1. Angket ini terdiri atas 15 pernyataan. Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan kondisi dan pendapat Anda.
2. Isilah angket secara mandiri tanpa terpengaruh oleh jawaban pada pernyataan lain maupun pendapat teman.
3. Tuliskan jawaban pada lembar jawaban yang telah disediakan dengan memberi tanda centang (✓) pada pilihan yang sesuai.

SS = sangat setuju
 S = setuju
 KS = kurang setuju
 TS = tidak setuju
 STS = sangat tidak setuju

No.	Aspek	Pernyataan	Kriteria				
			SS	S	KS	TS	STS
1.	Hasrat dan keinginan untuk berhasil	Saya tidak merasa jenuh saat mengikuti proses pembelajaran di kelas.	✓				
2.		Saya selalu mempelajari kembali di rumah materi pelajaran yang telah disampaikan di sekolah.			✓		
3.	Dorongan dan kebutuhan belajar	Saya memiliki keinginan untuk mempelajari materi yang dijelaskan guru secara lebih mendalam.		✓			
4.		Saya tidak sering melakukan aktivitas lain, seperti bermain atau berbicara sendiri, ketika guru sedang menjelaskan materi.	✓				
5.	Minat Pembelajaran	Saya mengikuti pembelajaran dengan antusias karena suasana kelas terasa menyenangkan.	✓				
6.		Saya tidak kesulitan menjelaskan kembali materi pelajaran kepada guru maupun teman.			✓		
7.	Ketekunan dan belajar	Saya tidak mengalami kendala dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.	✓				

8.		Saya merasa senang mengikuti pembelajaran ketika kegiatan dilakukan secara berkelompok.		✓			
9.		Saya tidak mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan.		✓			
10	Kemandirian dalam belajar	Saya tidak merasa takut atau kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapat di depan kelas.		✓			
11.		Saya berperan aktif membantu menyelesaikan tugas dalam kelompok.		✓			
12.		Saya mampu menjelaskan materi pelajaran kepada teman ketika mereka mengajukan pertanyaan.		✓			
13.	Dukungan lingkungan belajar	Saya menikmati kegiatan pembelajaran karena berlangsung dengan menarik dan tidak membosankan.	✓				
14.		Saya merasa puas karena mampu menguasai materi pelajaran dengan baik.	✓				
15.		Saya berusaha memperoleh hasil belajar atau nilai yang terbaik.	✓				
Jumlah Nilai			35	27	6		

Kepahiang, 14 Juni 2026


 Fatra

Lampiran 9

Lembar Wawancara

Nama Responden :

Sekolah :

1. Apakah proses pembelajaran di kelas sudah memanfaatkan media sebagai media pembelajaran?
2. Apakah di sekolah ini sudah tersedia media interaktif yang digunakan dalam pembelajaran Aksara Ulu?
3. Apakah Bapak/Ibu pernah membuat atau mengembangkan media pembelajaran interaktif?
4. Apa saja kesulitan yang Bapak/Ibu alami dalam membuat atau mengembangkan media pembelajaran interaktif?
5. Media pembelajaran apa saja yang biasanya digunakan dalam pembelajaran Aksara Ulu?
6. Menurut Bapak/Ibu, apakah pembelajaran Aksara Ulu di sekolah ini membutuhkan media interaktif? Mengapa?
7. Menurut Bapak/Ibu, seperti apa media interaktif yang dibutuhkan untuk mendukung pembelajaran Aksara Ulu?
8. Apakah siswa diperbolehkan membawa dan menggunakan telepon pintar (smartphone) di sekolah?
9. Apa saja hambatan atau dampak yang mungkin timbul dari penggunaan perangkat Android dalam proses pembelajaran di kelas?
10. Bagaimana motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Aksara Ulu?

Hasil wawancara dengan guru kelas IV

Hendri: Apakah proses pembelajaran di kelas sudah memanfaatkan media sebagai media pembelajaran?

Pertanyaan pendalaman:

- Media apa saja yang pernah digunakan?
- Seberapa sering media digunakan?
- Pada materi apa media paling sering digunakan?
- Bagaimana respons siswa ketika pembelajaran menggunakan media?

Elza (Guru):

Sudah, tetapi penggunaannya belum terlalu maksimal. Biasanya saya menggunakan PowerPoint, video dari YouTube, serta gambar-gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Penggunaannya juga tidak setiap pertemuan karena menyesuaikan materi dan kondisi kelas. Untuk pembelajaran Aksara Ulu sendiri, media masih jarang digunakan. Biasanya saya lebih banyak menjelaskan melalui papan tulis dan buku. Kalau menggunakan video atau tampilan visual, siswa terlihat lebih tertarik dan lebih fokus dibandingkan ketika pembelajaran hanya menggunakan buku.

Hendri: Apakah di sekolah ini sudah tersedia media interaktif yang digunakan dalam pembelajaran Aksara Ulu?

Pertanyaan pendalaman:

- Apakah ada aplikasi atau media khusus untuk Aksara Ulu?
- Jika belum tersedia, media seperti apa yang selama ini digunakan?
- Apakah guru memperoleh media dari sekolah atau mencari sendiri?

Elza (Guru):

Kalau media interaktif yang secara khusus dibuat untuk pembelajaran Aksara Ulu belum tersedia. Selama ini kami menggunakan buku pelajaran, contoh tulisan Aksara Ulu, lembar latihan, dan terkadang materi dari internet. Kalau ada video, biasanya saya mencari sendiri. Jadi belum ada satu media yang memuat materi, contoh penulisan, latihan, dan evaluasi secara terintegrasi.

Hendri: Apakah Bapak/Ibu pernah membuat atau mengembangkan media pembelajaran interaktif?

Pertanyaan pendalaman:

- Media apa yang pernah dibuat?
- Aplikasi atau perangkat apa yang digunakan?
- Apakah media tersebut digunakan langsung dalam pembelajaran?

- Bagaimana hasil penggunaannya?

Elza (Guru):

Saya pernah membuat media pembelajaran sederhana menggunakan PowerPoint, misalnya materi yang dilengkapi gambar dan beberapa soal. Namun, kalau media interaktif yang lebih lengkap seperti aplikasi atau media yang memiliki menu, latihan interaktif, suara, dan evaluasi, saya belum pernah membuatnya. Pengetahuan saya dalam membuat media seperti itu masih terbatas.

Hendri: Apa saja kesulitan yang Bapak/Ibu alami dalam membuat atau mengembangkan media pembelajaran interaktif?

Pertanyaan pendalaman:

- Apakah kendalanya berkaitan dengan kemampuan teknologi?
- Apakah waktu menjadi kendala?
- Apakah sarana dan prasarana sekolah mendukung?
- Bagian apa yang menurut Bapak/Ibu paling sulit?

Elza (Guru):

Kesulitan utamanya adalah kemampuan dalam menggunakan aplikasi untuk membuat media interaktif. Kalau hanya membuat PowerPoint sederhana saya masih bisa, tetapi untuk membuat aplikasi atau media yang bisa digunakan siswa secara mandiri saya belum menguasai. Selain itu, waktu guru juga terbatas karena harus menyiapkan administrasi dan pembelajaran lainnya. Sarana sekolah sebenarnya cukup mendukung, tetapi pengembangan medianya membutuhkan keterampilan khusus.

Hendri: Media pembelajaran apa saja yang biasanya digunakan dalam pembelajaran Aksara Ulu?

Pertanyaan pendalaman:

- Media mana yang paling sering digunakan?
- Apakah media tersebut sudah membantu siswa memahami materi?
- Materi apa yang paling sulit disampaikan menggunakan media yang ada?

Elza (Guru):

Media yang paling sering digunakan adalah buku pelajaran, papan tulis, contoh bentuk Aksara Ulu, serta lembar latihan. Saya biasanya menuliskan bentuk aksara di papan tulis kemudian siswa menirukannya. Kadang saya juga memberikan contoh kata atau kalimat. Media tersebut cukup membantu, tetapi menurut saya masih kurang menarik karena siswa hanya melihat dan menyalin. Kesulitan yang sering terjadi adalah siswa lupa bentuk aksara dan kesulitan membedakan beberapa karakter yang bentuknya hampir mirip.

Hendri: Menurut Bapak/Ibu, apakah pembelajaran Aksara Ulu di sekolah ini membutuhkan media interaktif? Mengapa?

Pertanyaan pendalaman:

- Apa kekurangan pembelajaran yang digunakan sekarang?
- Bagaimana media dapat membantu siswa?
- Materi apa yang paling membutuhkan dukungan media?

Elza (Guru):

Menurut saya sangat membutuhkan. Aksara Ulu merupakan materi yang cukup banyak mengandalkan kemampuan visual dan latihan. Siswa harus mengenali bentuk aksara, mengingatnya, kemudian mampu membaca dan menulis. Kalau hanya menggunakan buku, beberapa siswa cepat bosan dan kesulitan menghafal bentuk aksara. Media interaktif bisa membantu karena siswa dapat melihat bentuk aksara dengan lebih jelas, mendengarkan penjelasan, melihat contoh penulisan, kemudian langsung mengerjakan latihan.

Hendri: Menurut Bapak/Ibu, seperti apa media interaktif yang dibutuhkan untuk mendukung pembelajaran Aksara Ulu?

Pertanyaan pendalaman:

- Fitur apa saja yang sebaiknya tersedia?
- Apakah perlu dilengkapi gambar, animasi, audio, atau video?
- Apakah diperlukan latihan dan evaluasi?
- Apakah media sebaiknya dapat digunakan siswa secara mandiri?

Elza (Guru):

Menurut saya medianya harus sederhana dan mudah digunakan siswa. Di dalamnya sebaiknya ada menu materi, pengenalan bentuk Aksara Ulu, cara membaca dan menulis, contoh penggunaan dalam kata atau kalimat, serta latihan soal. Akan lebih menarik kalau dilengkapi gambar, animasi sederhana, audio, dan contoh cara menulis aksara. Setelah belajar, siswa juga bisa mengerjakan kuis atau evaluasi dan langsung mengetahui hasilnya. Kalau memungkinkan, media tersebut dapat digunakan melalui handphone agar siswa bisa belajar kembali di rumah.

Hendri: Apakah siswa diperbolehkan membawa dan menggunakan telepon pintar (smartphone) di sekolah?

Pertanyaan pendalaman:

- Apakah ada aturan khusus dari sekolah?
- Dalam kondisi apa smartphone boleh digunakan?
- Apakah pernah digunakan dalam kegiatan pembelajaran?

Elza (Guru):

Siswa diperbolehkan membawa handphone, tetapi penggunaannya dibatasi. Pada saat proses pembelajaran, handphone hanya boleh digunakan jika guru memberikan izin dan memang dibutuhkan untuk kegiatan belajar. Misalnya untuk mencari informasi atau menggunakan media pembelajaran. Di luar keperluan tersebut, siswa tidak diperbolehkan bermain handphone selama pembelajaran.

Hendri: Apa saja hambatan atau dampak yang mungkin timbul dari penggunaan perangkat Android dalam proses pembelajaran di kelas?

Pertanyaan pendalaman:

- Apakah semua siswa memiliki perangkat Android?
- Bagaimana dengan koneksi internet?
- Apakah siswa berpotensi membuka aplikasi lain?
- Bagaimana cara guru mengantisipasi masalah tersebut?

Elza (Guru):

Hambatannya tentu ada. Tidak semua siswa memiliki handphone dengan kemampuan yang sama. Selain itu, koneksi internet terkadang tidak stabil. Ada juga kemungkinan siswa menggunakan handphone untuk membuka media sosial atau bermain gim ketika tidak diawasi. Karena itu, penggunaannya harus tetap dikontrol oleh guru. Kalau media yang digunakan dapat berjalan tanpa internet, menurut saya akan lebih baik karena siswa tidak terlalu bergantung pada jaringan.

Hendri: Bagaimana motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Aksara Ulu?

Pertanyaan pendalaman:

- Apakah siswa terlihat antusias mengikuti pembelajaran?
- Bagian mana yang paling disukai dan kurang disukai siswa?
- Apa penyebab siswa kurang termotivasi?
- Apakah penggunaan media diperkirakan dapat meningkatkan motivasi mereka?

Elza (Guru):

Motivasi siswa cukup beragam. Ada siswa yang tertarik karena Aksara Ulu merupakan bagian dari budaya daerah, tetapi ada juga yang menganggapnya sulit karena harus menghafal banyak bentuk aksara. Siswa biasanya mulai kurang fokus kalau pembelajaran terlalu banyak menulis dan menghafal. Mereka lebih antusias kalau ada gambar, permainan, kuis, atau aktivitas yang melibatkan teknologi. Menurut saya, penggunaan media interaktif dapat membantu meningkatkan motivasi karena pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan siswa dapat belajar sambil mencoba secara langsung.

Lampiran 10

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KURIKULUM MERDEKA

IDENTITAS

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 13 Kepahiang
Mata Pelajaran	: Muatan Lokal / Bareang
Materi Pokok	: Aksara Ulu
Jenjang / Kelas	: SD / IV
Alokasi Waktu	: 8 Jam Pelajaran (8 x 35 Menit)
Kurikulum	: Kurikulum Merdeka

CAPAIAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu mengenali, membaca, dan memahami tulisan sederhana menggunakan Aksara Ulu sebagai bentuk pelestarian budaya daerah.

TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti pembelajaran, siswa mampu:

1. Mengenali bentuk huruf Aksara Ulu dengan benar.
2. Membaca kata sederhana dalam Aksara Ulu dengan lancar.
3. Mencocokkan tulisan Aksara Ulu dengan arti kata yang tepat.
4. menulis kata sederhana menggunakan Aksara Ulu.
5. Mempraktekkan bahasa rejang dengan tepat

DIMENSI PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Bernalar kritis
- Kreatif
- Bergotong royong
- Berkebinekaan global

KARAKTER PEMBELAJARAN MENDALAM

1. *Mindful Learning*

Peserta didik fokus mengenali bentuk huruf dan bunyi Aksara Ulu melalui pengamatan visual dan latihan membaca.

2. *Meaningful Learning*

Peserta didik memahami bahwa Aksara Ulu merupakan warisan budaya daerah yang harus dilestarikan.

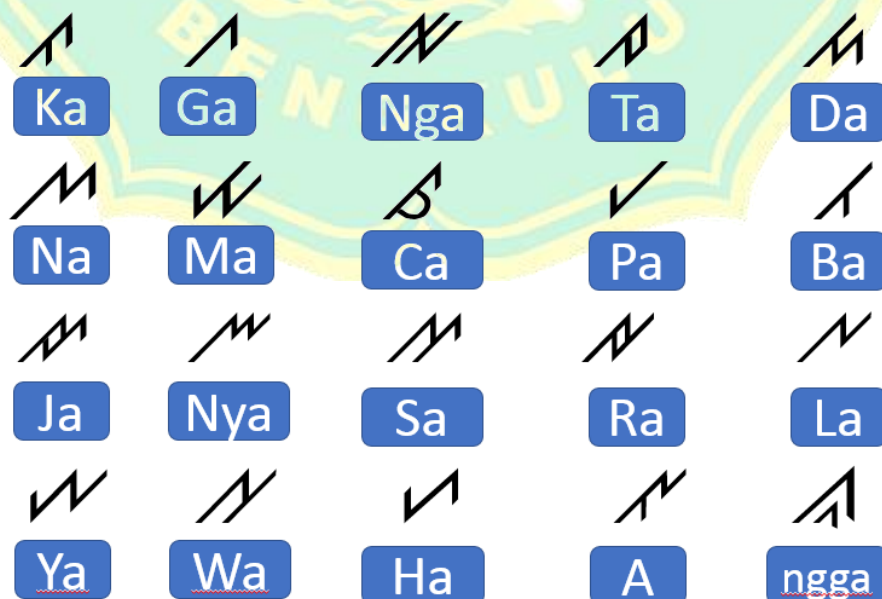
3. *Joyful Learning*

Pembelajaran dilakukan melalui permainan kartu kata, game interaktif TV digital, membaca bersama, dan kuis kelompok.

MATERI PEMBELAJARAN

Materi Inti

- Huruf dasar Aksara Ulu
- Membaca kata sederhana dalam bahasa rejang di tulis dalam Aksara Ulu





Contoh Kata Bahasa Rejang

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • inok = ibu • bak = ayah • matei = mata • bukeu = buku • umea' = rumah • pay = padi • mija = meja • sekep = elang • bajeu = baju • meue = nasi | <ul style="list-style-type: none"> • sadeue = desa • laleu = pergi • kersey = kursi • monok = ayam • pakit = kantong • serinak = topi kebun • bunang = beronang • peteue = jembatan • bokoa = bakul • nyung = hidung |
|--|--|

METODE PEMBELAJARAN

- Demonstrasi
- Membaca bersama
- Tanya jawab
- Game Based Learning

MEDIA DAN ALAT

- TV digital/interaktif
- Slide Aksara Ulu
- Game interaktif Aksara Ulu

SUMBER BELAJAR

- Buku muatan lokal budaya daerah
- Gambar huruf Aksara Ulu
- Video pembelajaran Aksara Ulu
- Media interaktif

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

A. KEGIATAN PENDAHULUAN (10 menit)

1. Guru memberi salam dan mengecek kehadiran.
2. Guru mengajak peserta didik menyanyikan lagu daerah.
3. Guru menunjukkan tulisan Aksara Ulu di TV digital.
4. Guru bertanya:
 - “Siapa pernah melihat tulisan seperti ini?”
 - “Mengapa budaya daerah perlu dilestarikan?”
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

B. KEGIATAN INTI (50 menit)

Pertemuan 1

Tahap 1 – Eksplorasi (Mindful Learning)

1. Guru menampilkan huruf dan kata Aksara Ulu di TV digital.
2. Peserta didik mengamati bentuk huruf dan bunyinya.
3. Guru membacakan kata perlahan.
4. Peserta didik menirukan bersama-sama.

Pertemuan 2

Tahap 2 – Elaborasi (Meaningful Learning)

Membaca Bersama

1. Guru menampilkan video/suara bahasa rejang .
2. Peserta didik membaca bersama secara klasikal.
3. Guru menjelaskan arti kata dalam kehidupan sehari-hari.

Pertemuan 3

Tahap 3 – Game Interaktif (Joyful Learning)

Game 1: Tebak Kata

- Guru menampilkan kata Aksara Ulu di TV.
- Peserta didik menebak bacaan kata.

Game 2: Pasangan Kata

- Peserta didik mencocokkan tulisan Aksara Ulu dengan gambar.

Game 3: Balap Membaca aksara ulu

- Kelompok membaca kata tercepat dan tepat mendapat poin terbesar.

Tahap 4 – Refleksi

Guru bertanya:

- Huruf apa yang paling mudah diingat?
- Apa manfaat belajar Aksara Ulu?
- Bagaimana perasaan kalian saat bermain game?

Pertemuan 4

Ulangan Harian

C. KEGIATAN PENUTUP (10 menit)

1. Guru bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran.
2. Guru memberikan apresiasi kepada kelompok aktif.
3. Guru memberikan motivasi melestarikan budaya daerah.
4. Guru menutup pembelajaran dengan doa.

ASESMEN

1. Asesmen Diagnostik

Pertanyaan awal tentang pengetahuan peserta didik mengenai Aksara Ulu.

2. Asesmen Formatif

Teknik:

- Observasi
- Tes membaca
- Unjuk kerja

Instrumen:

Peserta didik membaca kata Aksara Ulu yang ditampilkan guru.

RUBRIK PENILAIAN MEMBACA

Aspek	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Ketepatan membaca	Sangat tepat	Tepat	Kurang tepat	Tidak tepat
Kelancaran	Sangat lancar	Lancar	Kurang lancar	Tidak lancar
Keberanian	Sangat percaya diri	Percaya diri	Kurang percaya diri	Tidak berani

SOAL MEMBACA Bahasa Rejang

Media Interaktif Lari Karung Bareang

Bacalah Bahasa Rejang berikut!

1. inok = ibu	11. sadeue = desa
2. bak = ayah	12. laleu = pergi
3. matei = mata	13. kersey = kursi
4. bukeu = buku	14. monok = ayam
5. umeah = rumah	15. pakit = kantong
6. pay = padi	16. serinak = topikebun
7. mija = meja	17. bunang = beronang
8. sekep = elang	18. peteue = jembatan
9. bajeu = baju	19. bokoa = bakul
10. meue = nasi	20. nyung = hidung

Tebak Kata

Guru menggunakan permainan balap karung bareang dalam tebak kata aksara ulu dengan benar.

PENGAYAAN

Peserta didik membuat kartu nama menggunakan tulisan Aksara Ulu.

REMEDIAL

Peserta didik mengulang membaca huruf dasar dengan bimbingan guru menggunakan kartu kata sederhana.

Mengetahui
Guru Kelas/mapel Bareang



Elza Ramadani, S.Pd
NIP. 199501042024212054

Kepahiang, April 2026
Mahasiswa



Hendri A
NPM. 2486110039

LAMPIRAN SOAL

Petunjuk:

1. Perhatikan tulisan yang ditampilkan guru.
2. Cocokkan dengan kata yang tepat dibawah ini.

Nama :

No	Kata	Bahasa Rejang
1	Pergi	☐ serinak
2	Kursi	☐ laleu
3	Ayam	☐ kersey
4	Kantong	☐ monok
5	Topi Petani	☐ pakit

Buatlah kata yang ada ke dalam bentuk aksara ulu

No	Kata	Aksara Ulu
1	Saya raja	
2	Mata saya	
3	Bahasa papa	
4	Cara nanya	
5	Baca saja	

Buatlah bahasa rejang dari kalimat dibawah ini !

- Orang bisa mau mengajak, orang tidak tahu mau belajar
- Mari kita bedoa sama-sama
- Mau cepat makan, mau cepat kerja
- Dalam hidup bermasyarakat mau tahu orang yang kena musibah

LAMPIRAN SOAL

Petunjuk:

1. Perhatikan tulisan yang ditampilkan guru.
2. Cocokkan dengan kata yang tepat dibawah ini.

Nama : *Buyung*

No	Kata	Bahasa Rejang
1	Pergi	☒ serinak
2	Kursi	☒ laleu
3	Ayam	☒ kersey
4	Kantong	☒ monok
5	Topi Petani	☒ pakit

Buatlah kata yang ada ke dalam bentuk aksara ulu

No	Kata	Aksara Ulu
1	Saya raja	<i>Wu AY</i>
2	Mata saya	<i>Wu A Wu</i>
3	Bahasa papa	<i>K Wu M Wu</i>
4	Cara nanya	<i>A Wu M Wu</i>
5	Baca saja	<i>K Wu M Wu</i>

Buatlah bahasa rejang dari kalimat dibawah ini !

- o Orang bisa mau mengajak, orang tidak tahu mau belajar
- o Mari kita bedoa sama-sama
- o Mau cepat makan, mau cepat kerja
- o Dalam hidup bermasyarakat mau tahu orang yang kena musibah

1. *Tun Pacok lak majak, tun coa beu lak braja*
2. *Moroh beh ibeh dua samo 2x*
3. *Lak gancang meve, lak gancang kerjo*
4. *Lem idup masyarakat lak beu tun dib keno musibah*

LAMPIRAN SOAL

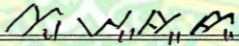
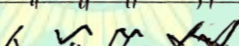
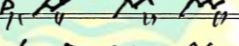
Petunjuk:

1. Perhatikan tulisan yang ditampilkan guru.
2. Cocokkan dengan kata yang tepat dibawah ini.

Nama : Rizki Sufurra

No	Kata	Bahasa Rejang
1	Pergi	☐ serinak
2	Kursi	☐ laleu
3	Ayam	☐ kersey
4	Kantong	☐ monok
5	Topi Petani	☐ pakit

Buatlah kata yang ada ke dalam bentuk aksara ulu

No	Kata	Aksara Ulu
1	Saya raja	
2	Mata saya	
3	Bahasa papa	
4	Cara nanya	
5	Baca saja	

Buatlah bahasa rejang dari kalimat dibawah ini !

1. Orang bisa mau mengajak, orang tidak tahu mau belajar
2. Mari kita bedoa sama-sama
3. Mau cepat makan, mau cepat kerja
4. Dalam hidup bermasyarakat mau tahu orang yang kena musibah

1. tun pacak lak madak, tun coa teu lak blaia
2. marah bah iteh dua saha
3. lak gancang mape, lak gancang kerja
4. ~~Am~~ lehi idup masarakat lak teu tun dik keno musib

LAMPIRAN SOAL

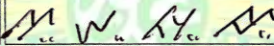
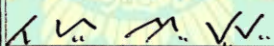
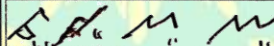
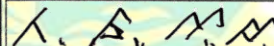
Petunjuk:

1. Perhatikan tulisan yang ditampilkan guru.
2. Cocokkan dengan kata yang tepat dibawah ini.

Nama : Feni

No	Kata	Bahasa Rejang
1	Pergi	☒ serinak
2	Kursi	☒ laleu
3	Ayam	☒ kersey
4	Kantong	☒ monok
5	Topi Petani	☒ pakit

Buatlah kata yang ada ke dalam bentuk aksara ulu

No	Kata	Aksara Ulu
1	Saya raja	
2	Mata saya	
3	Bahasa papa	
4	Cara nanya	
5	Baca saja	

Buatlah bahasa rejang dari kalimat dibawah ini !

- o Orang bisa mau mengajak, orang tidak tahu mau belajar
- o Mari kita bedoa sama-sama
- o Mau cepat makan, mau cepat kerja
- o Dalam hidup bermasyarakat mau tahu orang yang kena musibah

1. tun sacale bale majak, tun coa teu laly biara
2. Maroh bah ibeh dua samo-samo
3. loh gaeang meue, bale gaeang leony
4. Lem idup masyarakat lab teu, tun dik
kema musibah

LAMPIRAN SOAL

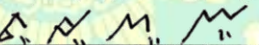
Petunjuk:

1. Perhatikan tulisan yang ditampilkan guru.
2. Cocokkan dengan kata yang tepat dibawah ini.

Nama : Rehan

No	Kata	Bahasa Rejang
1	Pergi	☒ serinak
2	Kursi	☒ taleu
3	Ayam	☒ kersey
4	Kantong	☒ monok
5	Topi Petani	☒ pakit

Buatlah kata yang ada ke dalam bentuk aksara ulu

No	Kata	Aksara Ulu
1	Saya raja	
2	Mata saya	
3	Bahasa papa	
4	Cara nanya	
5	Baca saja	

Buatlah bahasa rejang dari kalimat dibawah ini !

1. Orang bisa mau mengajak, orang tidak tahu mau belajar
2. Mari kita bedoa sama-sama
3. Mau cepat makan, mau cepat kerja
4. Dalam hidup bermasyarakat mau tahu orang yang kena musibah

- ① Tun pacak lak majak, tun coa teu lak biasea
 ② Maroh bah iteh dua samo-samo
 ③ lah gacang meue, la gacang derjo
 ④ tem idup masyarakat lak teu tin dir keno musibah

LAMPIRAN SOAL

Petunjuk:

1. Perhatikan tulisan yang ditampilkan guru.
2. Cocokkan dengan kata yang tepat dibawah ini.

Nama : Arga

No	Kata	Bahasa Rejang
1	Pergi	☒ serinak
2	Kursi	☒ taleu
3	Ayam	☒ kersey
4	Kantong	☒ monok
5	Topi Petani	☒ pakit

Buatlah kata yang ada ke dalam bentuk aksara ulu

No	Kata	Aksara Ulu
1	Saya raja	<u>M W P A</u>
2	Mata saya	<u>W A M W</u>
3	Bahasa papa	<u>S U M M W</u>
4	Cara nanya	<u>S A M M</u>
5	Baca saja	<u>S G M P</u>

Buatlah bahasa rejang dari kalimat dibawah ini !

1. Orang bisa mau mengajak, orang tidak tahu mau belajar
2. Mari kita bedoa sama-sama
3. Mau cepat makan, mau cepat kerja
4. Dalam hidup bermasyarakat mau tahu orang yang kena musibah

1. UN PACAK LAK MAJAK t UN COA tEU
LAK BELAJAR

2. MAROB ite BEDUO SAMO SAMO

3. LAK PACAG MUK MOR

4. LEM IDUP BER MASYARAKAT. LAK

LAMPIRAN SOAL

Petunjuk:

1. Perhatikan tulisan yang ditampilkan guru.
2. Cocokkan dengan kata yang tepat dibawah ini.

Nama : *Shesii*

No	Kata	Bahasa Rejang
1	Pergi	☐ serinak
2	Kursi	☐ taleu
3	Ayam	☐ kersey
4	Kantong	☐ monok
5	Topi Petani	☐ pakit

Buatlah kata yang ada ke dalam bentuk aksara ulu

No	Kata	Aksara Ulu
1	Saya raja	<i>Saya Raja</i>
2	Mata saya	<i>Mata saya</i>
3	Bahasa papa	<i>Bahasa papa</i>
4	Cara nanya	<i>Cara nanya</i>
5	Baca saja	<i>Baca saja</i>

Buatlah bahasa rejang dari kalimat dibawah ini !

1. Orang bisa mau mengajak, orang tidak tahu mau belajar
2. Mari kita bedoa sama-sama
3. Mau cepat makan, mau cepat kerja
4. Dalam hidup bermasyarakat mau tahu orang yang kena musibah

1. tuh rarak lak majak, tuh coa teu lak ^{belajar} ~~belajar~~
2. mafoba ite bedoa samo?
3. lak gasang muk mor, lak ^{gasang} ~~gasang~~ kersy
4. naklem idur bermasyarakat lak tel tuh dik ~~kepom~~

LAMPIRAN SOAL

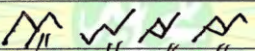
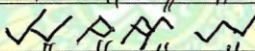
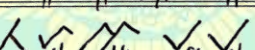
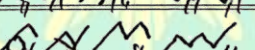
Petunjuk:

1. Perhatikan tulisan yang ditampilkan guru.
2. Cocokkan dengan kata yang tepat dibawah ini.

Nama : ZAKIRA

No	Kata	Bahasa Rejang
1	Pergi	☒ serinak
2	Kursi	☒ taleu
3	Ayam	☒ kersey
4	Kantong	☒ monok
5	Topi Petani	☒ pakit

Buatlah kata yang ada ke dalam bentuk aksara ulu

No	Kata	Aksara Ulu
1	Saya raja	
2	Mata saya	
3	Bahasa papa	
4	Cara nanya	
5	Baca saja	

Buatlah bahasa rejang dari kalimat dibawah ini !

1. Orang bisa mau mengajak, orang tidak tahu mau belajar
2. Mari kita bedoa sama-sama
3. Mau cepat makan, mau cepat kerja
4. Dalam hidup bermasyarakat mau tahu orang yang kena musibah

1.) EUN PACAK MAU MAJAK EUN COA EUN YAU BELAJAR

2.) MAROBA ITO BEDUA SAMO

3.) IAK GASAMA MUKMOP IAK GEPJG

4.) NAK IEM IDUP BERMAKRATUKAT IAK EUN KUNDIK KENOMUSIBAH

LAMPIRAN SOAL

Petunjuk:

1. Perhatikan tulisan yang ditampilkan guru.
2. Cocokkan dengan kata yang tepat dibawah ini.

Nama : *Helen Dwi*

No	Kata	Bahasa Rejang
1	Pergi	☒ serinak ✓
2	Kursi	☒ laleu ✓
3	Ayam	☒ kersey ✓
4	Kantong	☒ monok ✓
5	Topi Petani	☒ pakit ✓

Buatlah kata yang ada ke dalam bentuk aksara ulu

No	Kata	Aksara Ulu
1	Saya raja	<i>Ma Pa Ra</i>
2	Mata saya	<i>Ma Ta Ma</i>
3	Bahasa papa	<i>Ma Pa Pa</i>
4	Cara nanya	<i>Ma Na Na</i>
5	Baca saja	<i>Ma Sa Sa</i>

Buatlah bahasa rejang dari kalimat dibawah ini !

1. Orang bisa mau mengajak, orang tidak tahu mau belajar
2. Mari kita bedoa sama-sama
3. Mau cepat makan, mau cepat kerja
4. Dalam hidup bermasyarakat mau tahu orang yang kena musibah

Lampiran 11

Dokumentasi Penelitian



DAFTAR NILAI
 ULANGAN HARIAN BAREANG
 KELAS IV SD NEGERI 13 KEPAHANG

No	Nama Siswa	UH				UTS	rata-rata
		1	2	3	4		
1	Alpindo	60	80	55	60	60	63
2	Amora Dwi Putri	40	45	40	50	45	44
3	Aqulia hana zia	75	70	65	70	70	70
4	Arga	35	35	40	30	40	36
5	Aulia Hana	50	55	60	75	60	60
6	Bastian Alvaris	35	35	35	40	50	39
7	bunga ayu	50	40	45	50	60	49
8	Buyung	45	45	50	55	60	51
9	Fatra	55	55	60	65	60	59
10	Feni	70	50	65	50	55	58
11	Habibi Alpikri	80	85	80	75	85	81
12	Hafiz	90	85	90	90	90	89
13	Helen	75	80	90	90	80	83
14	Helen Dwi Utami	30	55	40	55	60	48
15	Karisa Olivia	80	75	80	90	55	76
16	kasih	85	75	80	90	80	82
17	Kila	80	80	60	60	70	70
18	lovita oktharina	25	55	40	55	40	43
19	peti apriliana	60	70	80	80	75	73
20	Rehan Agustian	45	80	40	55	40	52
21	Riski	80	75	65	65	60	69
22	Riski Saputra	75	60	55	50	60	60
23	Shesil	70	40	60	40	50	52
24	Vira Widiana	55	35	40	50	60	48
25	Zakira	40	35	60	55	60	50
26	Zelmi Dia Andriani	35	70	60	60	55	56
Jumlah		1520	1565	1535	1605	1580	1561
Average		58.46154	60.19231	59.03846	61.73077	60.76923	60.038462

Guru Kelas

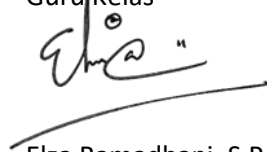


Elza Ramadhani, S.Pd
 NIP. 199501042024212054

NILAI
 ULANGAN PENELITIAN
 MEDIA INTERAKTIF AKSARA ULU
 KELAS IV SD NEGERI 13 KEPAHANG

No	Nama Siswa	Nilai Ulangan
1	Alpindo	80
2	Amora Dwi Putri	85
3	Aqulia hana zia	90
4	Arga	75
5	Aulia Hana	80
6	Bastian Alvaris	85
7	bunga ayu	90
8	Buyung	80
9	Fatra	80
10	Feni	70
11	Habibi Alpikri	100
12	Hafiz	100
13	Helen	90
14	Helen Dwi Utami	65
15	Karisa Olivia	70
16	kasih	90
17	Kila	60
18	lovita oktharina	85
19	peti apriliana	85
20	Rehan Agustian	90
21	Riski	95
22	Riski Saputra	95
23	Shesil	95
24	Vira Widiana	95
25	Zakira	80
26	Zelmi Dia Andriani	100
Jumlah		2210
Average		85

Guru/Kelas



Elza Ramadhani, S.Pd
 NIP. 199501042024212054

HASIL OBSERVASI RESPON SISWA UJI LAPANGAN					
MULTIMEDIA INTERAKTIF					
Nama	Aspek yang Dinilai				
No Absen	1	2	3	4	5
1	18	16	10	7	14
2	17	16	10	7	14
3	18	16	8	7	13
4	16	15	8	7	15
5	18	16	8	7	14
6	15	15	9	8	13
7	16	18	9	8	13
8	16	18	9	8	13
9	18	17	9	8	13
10	18	17	10	6	14
11	18	17	10	6	14
12	17	16	10	7	13
13	17	15	9	6	15
14	17	16	10	7	15
15	18	18	10	8	14
16	15	17	8	8	14
17	16	18	9	8	14
18	18	17	8	8	14
19	17	16	8	8	13
20	16	16	8	7	13
21	18	16	9	7	14
22	17	18	9	6	13
23	16	18	9	7	14
24	16	17	9	6	14
25	18	16	9	6	15
26	16	15	9	6	14
Jumlah	440	430	234	184	359
Nilai max	20	20	10	10	15
mak seluruh	520	520	260	260	390
persentase	84.6	82.7	90.1	70.7	92
Jumlah Keseluruhan				420.1	
Persentase keseluruhan				84.02	

**HASIL ANGKET MOTIVASI SISWA
MEDIA INTERAKTIF**

Nama No Absen	Aspek yang Dinilai						Jumlah	Nilai
	1	2	3	4	5	6		
1	8	9	8	13	10	15	63	84
2	10	9	8	13	10	15	65	86.66667
3	10	9	10	14	12	15	70	93.33333
4	8	9	8	13	10	15	63	84
5	8	9	8	13	10	15	63	84
6	8	9	8	13	10	15	63	84
7	9	9	9	13	10	15	65	86.66667
8	8	9	8	13	12	15	65	86.66667
9	8	9	8	13	12	15	65	86.66667
10	8	9	8	13	12	15	65	86.66667
11	8	9	8	13	12	15	65	86.66667
12	8	9	8	13	12	15	65	86.66667
13	10	9	10	14	12	15	70	93.33333
14	10	9	10	14	12	15	70	93.33333
15	8	9	8	13	10	15	63	84
16	8	9	8	13	10	15	63	84
17	10	9	10	14	12	15	70	93.33333
18	10	9	10	14	12	15	70	93.33333
19	8	9	8	13	10	15	63	84
20	8	9	8	13	12	15	65	86.66667
21	8	9	8	13	10	15	63	84
22	10	9	10	14	12	15	70	93.33333
23	10	9	10	14	12	15	70	93.33333
24	8	9	8	13	12	15	65	86.66667
25	10	9	10	14	12	15	70	93.33333
26	8	9	8	13	12	15	65	86.66667
Jumlah	227	234	225	346	292	390	1714	87.9

Lampiran 12

Produk Pengembangan Media Interaktif yang dihasilkan

SD Negeri 13 Kepahiang
Bengkulu Indonesia

Siapa: Aksara Ulu 1

BALAP KARUNG BAREANG

Melaju, Melompat, Oyeee....

Nama Guru : Hendri A

Dosen Pembimbing : Dr. Winda Ramadianti, M.Pd. dan Dr. Rizki Pratama, M.Pd

Pilih materi dulu untuk belajar, atau langsung mulai game.

MATERI **GAME**

Pengaturan & Foto Petunjuk

TIM Kepahiang

MATERI PEMBELAJARAN

Menu Utama

Video Apersepsi Modul

Pertemuan 1, 2 Pertemuan 3 Motivasi Motivasi

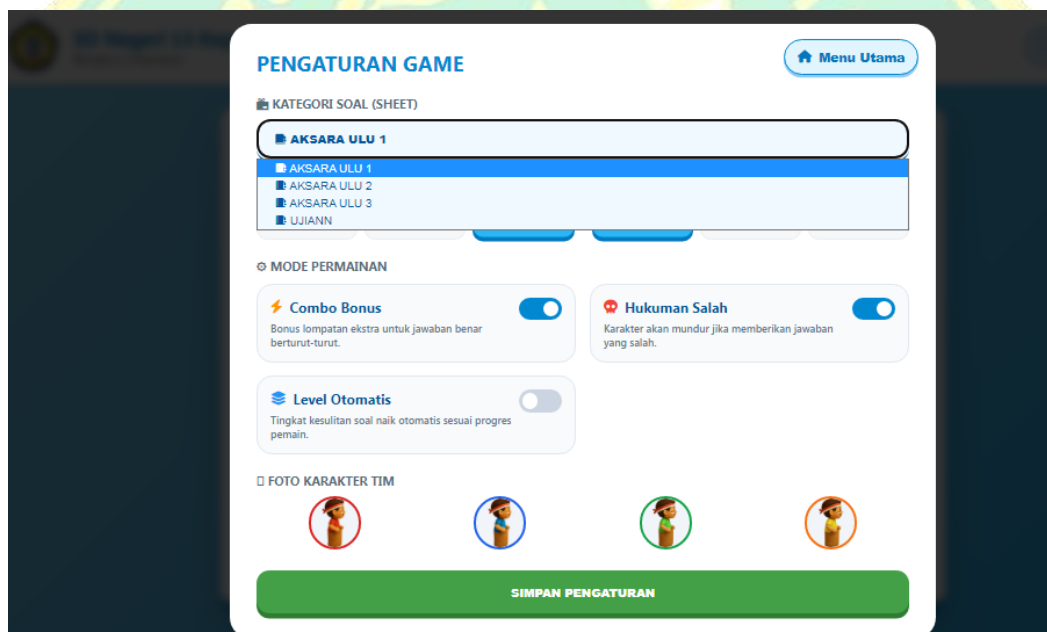
aksara ulu
Guru Berbagi Bersama SRG

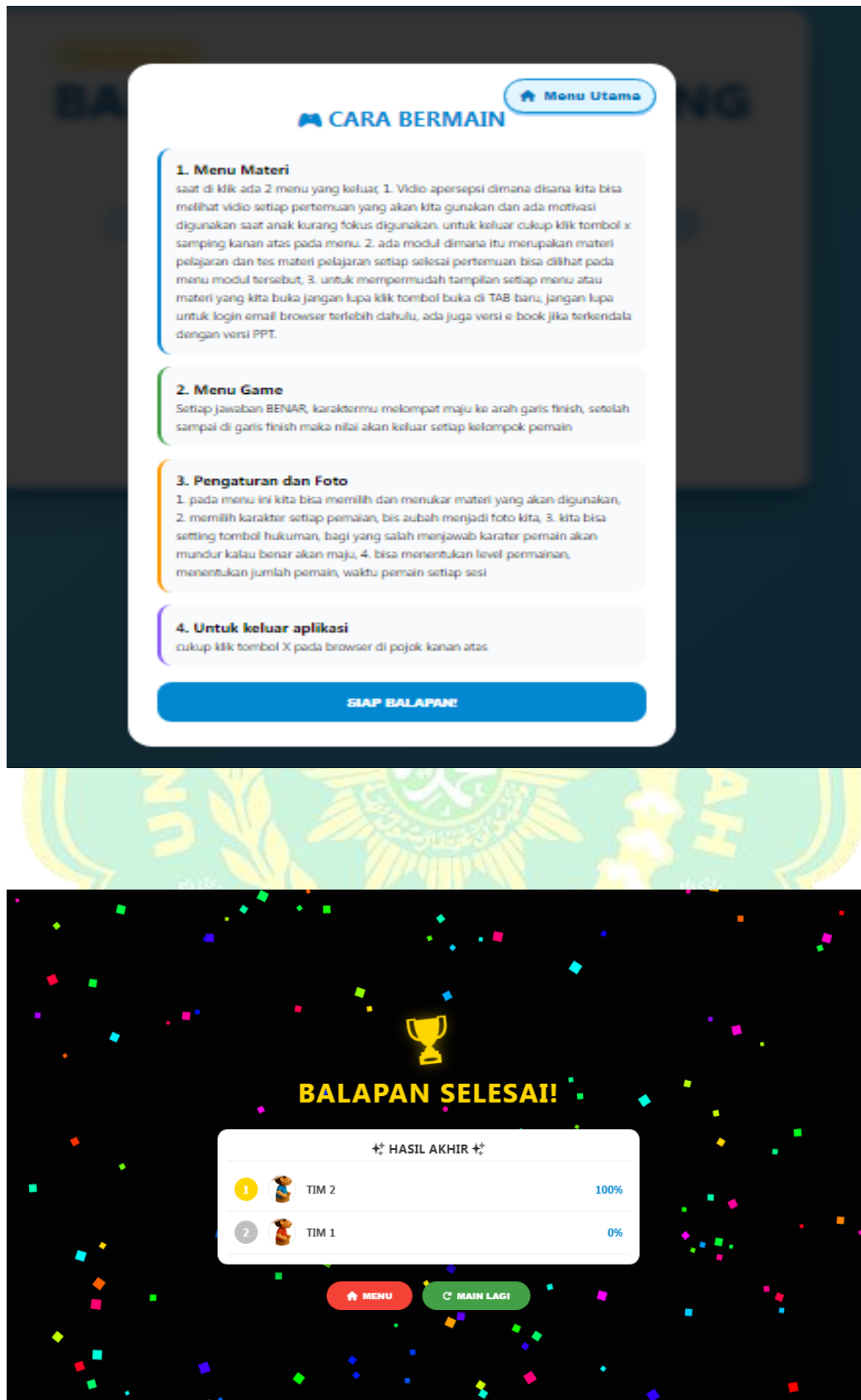
HURUF & SANDANGAN HURUF REJANG

nga	/ atau /	ya	/ atau /
ta	/	ha	/
da	/ atau /	mba	/
na	/	nda	/ atau /
pa	/	nja	/
ba	/	ngga	/
ma	/ atau / atau / atau /	a	/
ca	/	mpa	tidak terdapat
ja	/	nta	tidak terdapat
nya	/	nca	Fonton di Youtube
es	/	nka	tidak terdapat

Buka di tab baru

Daftar materi diambil dari sheet Materi. Fallback lama tetap dari Setting: B5 untuk YouTube dan B6 untuk Flipbook.





Lampiran 13

Surat Keterangan Selesai Penelitian di SD Negeri 13 Kepahiang



**PEMERINTAH KABUPATEN KEPAHIANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN-
SD NEGERI 13 KEPAHIANG**

Alamat : Desa Pagar Gunung Kecamatan Kepahiang Kabupaten Kepahiang 39327



SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : 40/01/SDN.13/KPH/2026

Yang bertanda tangan dibawah ini, kepala SD Negeri 13 Kepahiang dengan ini menerangkan bahwa:

Nama	: Hendri A
NPM	: 2486110039
Program studi	: Magister Pedagogi
Perguruan Tinggi	: Universitas Muhammadiyah Bengkulu

Telah melaksanakan dan menyelesaikan kegiatan penelitian di SD Negeri 13 Kepahiang dengan judul:

"Pengembangan Multimedia Interaktif Aksara Ulu untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 13 Kepahiang"

Penelitian tersebut dilaksanakan pada:

Waktu Penelitian	: 18 Mei 2026 sampai dengan 18 Juni 2026
Tempat Penelitian	: SD Negeri 13 Kepahiang

Selama pelaksanaan penelitian, yang bersangkutan telah memenuhi ketentuan yang berlaku, menjaga etika akademik, serta tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar di lingkungan sekolah. Dengan demikian, kegiatan penelitian dinyatakan telah selesai sepenuhnya.

Surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya, khususnya sebagai bukti telah selesainya penelitian dalam rangka penyusunan tesis pada program studi magister Pedagogi Universitas Muhammadiyah Bengkulu.

Demikian surat keterangan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.



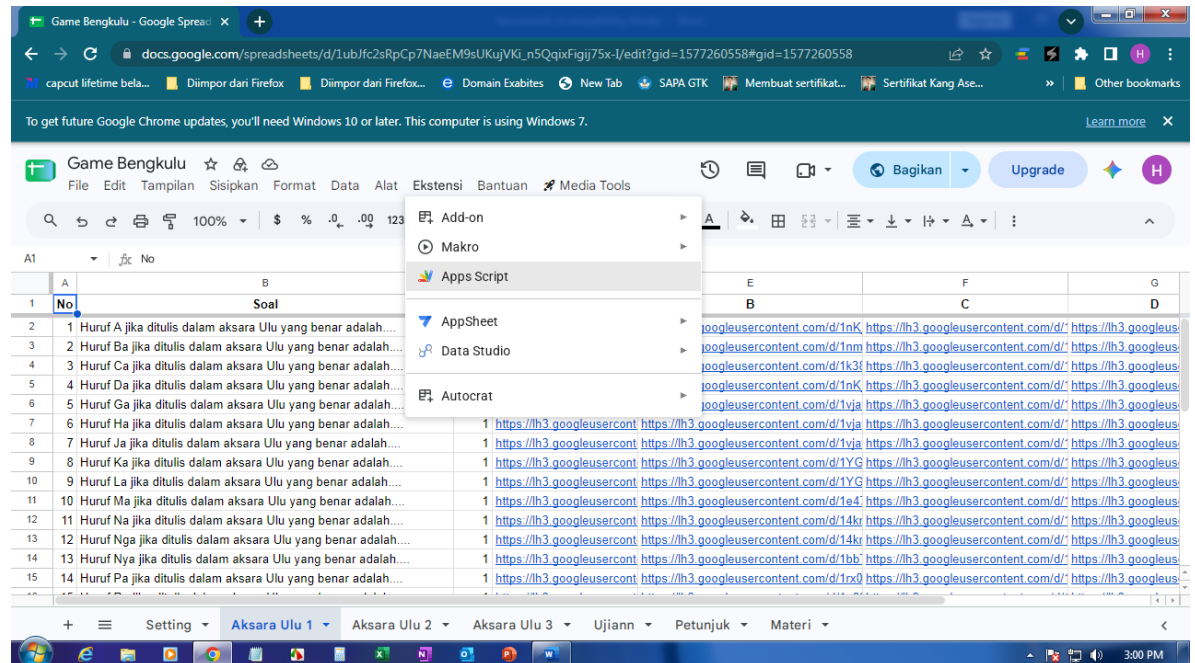
Kepahiang, 25 Juni 2026
Kepala SD Negeri 13 Kepahiang

S.Pd.SD
7272005022002

Lampiran 14

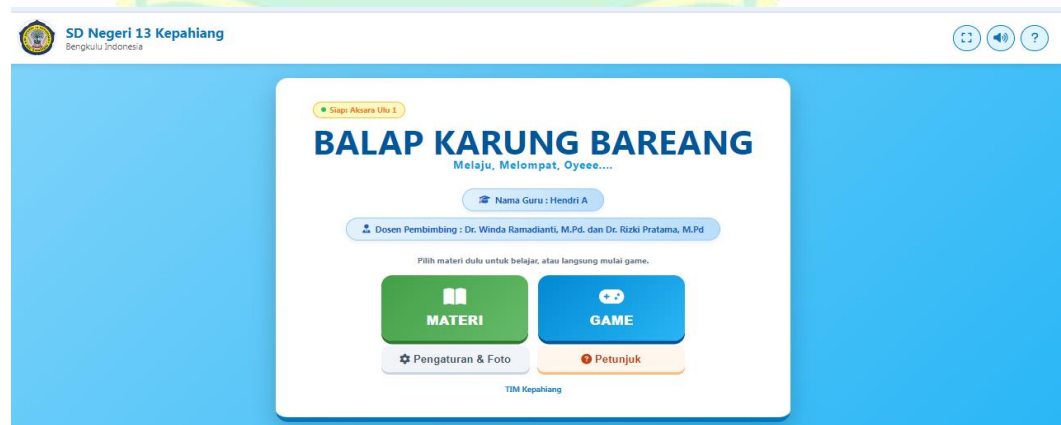
Cara Menggunakan Media Interaktif

1. Buka aplikasi google spreadsheet (untuk edit soal, materi, video dll)



Masukan soal materi, video gambar di aplikasi google spreadsheet (materi bisa menyesuaikan)

2. Link Menggunakan aplikasi klik dibawah ini
https://script.google.com/macros/s/AKfycbz7J4X-_VVv-8MqlNM9t96gM3QKH3YXDm1wDGaUxAz69bvudbOfYyEYVYiTe6u3OkUnevQ/exec
 atau bisa juga melalui website
<http://game.tbmonline.my.id/>
3. Tampilan Media Interaktif Aksara Ulu
 - 3.1 Tampilan depan



3.2 Materi Ajar aksara ulu

MATERI PEMBELAJARAN [Menu Utama](#)

[Video Apersepsi](#) [Modul](#)

[Pertemuan 1, 2](#) [Pertemuan 3](#) [Motivasi](#) [Motivasi](#)

aksara ulu
Guru Berbagi Bersama SRG

**HURUF & SANDANGAN
HURUF REJANG**

ga	/	wa	/ atau /
nga	/ atau /	ya	/
ta	/	ha	/
da	/ atau /	mba	/
na	/	nda	/ atau /
pa	/	nja	/
ba	/	ngga	/
ma	/ atau / atau /	a	/
ca	/	mpa	tidak terdapat
ja	/	nta	tidak terdapat
nya	/	nca	tidak terdapat
sa	/ atau /	ngka	tidak terdapat
ta	/	gha	tidak terdapat

Daftar materi diambil dari sheet Materi. Fallback lama tetap dari Setting: B5 untuk YouTube dan B6 untuk Flipbook.

3.3 Modul

MATERI PEMBELAJARAN [Menu Utama](#)

[Video Apersepsi](#) [Modul](#)

[Pertemuan 1, 2 dan 3](#) [Pengayaan/Remedial](#) [Pertemuan 4 \(Ulangan\)](#) [RPP](#)

MODUL
AKSARA ULU

START

Daftar materi diambil dari sheet Materi. Fallback lama tetap dari Setting: B5 untuk YouTube dan B6 untuk Flipbook.

3.4 pengaturan game interaktif

[Menu Utama](#)

PENGATURAN GAME

KATEGORI SOAL (SHEET)

AKSARA ULU 3

JUMLAH PEMAIN

2

3

4

WAKTU PER SOAL

30s

Input

Off

MODE PERMAINAN

Combo Bonus ☒

Bonus lompatan ekstra untuk jawaban benar berturut-turut.

Hukuman Salah ☒

Karakter akan mundur jika memberikan jawaban yang salah.

Level Otomatis ☐

Tingkat kesulitan soal naik otomatis sesuai progres pemain.

FOTO KARAKTER TIM

1

2

3

4

SIMPAN PENGATURAN

3.5 Game Interaktif

[Menu Utama](#)

Kata Pada Mata jika ditulis dalam aksara Ulu yang benar adalah....

A, V, M, A, A

A, N, A, A

A, V, M, A, A

A, N, A, A

V, A, V, A

V, N, V, V

V, A, V, A

V, N, V, V

FINISH

Kata Pada Mata jika ditulis dalam aksara Ulu yang benar adalah....

A, V, M, A, A

A, N, A, A

A, V, M, A, A

A, N, A, A

V, A, V, A

V, N, V, V

V, A, V, A

V, N, V, V

FINISH

Kata Cara Baca jika ditulis dalam aksara Ulu yang benar adalah....

A, V, M, A, A

A, N, A, A

A, V, M, A, A

A, N, A, A

V, A, V, A

V, N, V, V

V, A, V, A

V, N, V, V

FINISH

Kata Cara Baca jika ditulis dalam aksara Ulu yang benar adalah....

A, V, M, A, A

A, N, A, A

A, V, M, A, A

A, N, A, A

V, A, V, A

V, N, V, V

V, A, V, A

V, N, V, V

FINISH

[Menu Utama](#)

cocokkan kata KURSI dengan bahasa rejang berikut ini!

serinak

laleu

kersey

monok

FINISH

cocokkan kata TOPI PETANI dengan bahasa rejang berikut ini!

serinak

laleu

kersey

monok

FINISH

cocokkan kata PERGI dengan bahasa rejang berikut ini!

serinak

laleu

kersey

monok

FINISH

cocokkan kata TOPI PETANI dengan bahasa rejang berikut ini!

serinak

laleu

kersey

monok

FINISH