

LAMPIRAN



Lampiran 1. Lembar Angket Wawancara Siswa

LEMBAR WAWANCARA SISWA

(Pra Penelitian)

NAMA SEKOLAH :

NAMA SISWA :

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah anda menyukai pelajaran PKN? Jika ya, mohon berikan penjelasan	
2.	Apa hambatan yang anda alami dalam pelajaran PKN? Jelaskan	
3.	Menurut anak-anak, Bagaimana cara Ibu/Bapak guru dalam menyajikan materi pembelajaran di kelas?	
4.	Bagaimana suasana kelas Ketika pelajaran PKN?	
5.	Sumber belajar yang digunakan untuk belajar PKN apa saja?	

Lampiran 2. Lembar Angket Wawancara Guru

LEMBAR WAWANCARA GURU

NAMA SEKOLAH :

NAMA GURU :

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Sebelum memulai pelajaran apa yang bapak/ibu guru lakukan?	
2.	Metode apa yang bapak/ibu gunakan dalam pembelajaran PKN di kelas?	
3.	Kendala apa yang bapak/ibu hadapi dalam pembelajaran PKN?	
4.	Media dan sumber belajar apa saja yang bapak/ ibu gunakan dalam pembelajaran PKN?	
5.	Bagaimana pendapat bapak/ibu tentang pembelajaran menggunakan game edukasi?	

Lampiran 3. Lembar Dokumentasi Angket Wawancara Guru

LEMBAR WAWANCARA GURU

NAMA SEKOLAH : SD Negeri 4 Pangkajeneanbaru

NAMA GURU : Suryadi

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Sebelum memulai pelajaran apa yang bapak/ibu guru lakukan?	1. Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 2. Guru mempersiapkan Media Pembelajaran, 3. Memahami karakter siswa .
2.	Metode apa yang bapak/ibu gunakan dalam pembelajaran PKN dikelas?	Metode Ceramah, demonstrasi, diskusi, resitasi, bernyanyi dan tanya jawab .
3.	Kendala apa yang bapak/ibu hadapi dalam pembelajaran PKN?	1. Siswa ada yang Lamban 2. Ada yang belum memahami Tentang pembelajaran
4.	Media dan sumber belajar apa saja yang bapak/ ibu gunakan dalam pembelajaran PKN?	1. Laktop / Buku paket 2. Invocus 3. Lajar invocus
5.	Bagaimana pendapat bapak/ibu tentang pembelajaran menggunakan game edukasi?	Belum begitu memahami Tentang pembelajaran game edukasi .

Lampiran 4. Lembar Dokumentasi Angket Wawancara Siswa

LEMBAR WAWANCARA SISWA

NAMA SEKOLAH : SDN 4 Pangkajene baru
 NAMA SISWA : Risky Putra Lesmana

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah anda menyukai pelajaran PKN? Jika ya, mohon berikan penjelasan	Ya, karena PKN adalah pelajaran yg dapat menjadi kan kita sebagai warga Negara yg baik
2.	Apa hambatan yang anda alami dalam pelajaran PKN? Jelaskan	Sulit memahami Nilai ² Pancasila luhur yang sulit di ingat
3.	Menurut anak-anak, Bagaimana cara Ibu/Bapak guru dalam menyajikan materi pembelajaran di kelas?	Bapak/Ibu guru 'mengajar' anak ² dengan jelas dan sabar
4.	Bagaimana suasana kelas Ketika pelajaran PKN?	Sangat terang Saat belajar Mata pelajaran yg diajarkan
5.	Sumber belajar yang digunakan untuk belajar PKN apa saja?	Buku Bupena

Lampiran 5. Data Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media

HASIL ULANGAN SEMESTER
MAPEL PENDIDIKAN PANCASILA
SD NEGERI 4 PANGKALANBARU

FASE : B
ELEMEN : PANCASILA
KELAS : IV

Nomor	Nomor Induk	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai
1	1569	Respondent 1	LK	70
2	1567	Respondent 2	LK	80
3	1568	Respondent 3	PR	85
4	1566	Respondent 4	PR	80
5	1570	Respondent 5	LK	35
6	1571	Respondent 6	PR	65
7	1572	Respondent 7	PR	70
8	1573	Respondent 8	PR	75
9	1571	Respondent 9	LK	90
10	1574	Respondent 10	PR	45
11	1576	Respondent 11	PR	45
12	1577	Respondent 12	PR	65
13	1583	Respondent 13	LK	85
14	1578	Respondent 14	LK	40
15	1592	Respondent 15	LK	80
16	1579	Respondent 16	LK	55
17	1581	Respondent 17	LK	90
18	1580	Respondent 18	LK	65
19	1580	Respondent 19	LK	50
20	1582	Respondent 20	LK	75
21	1593	Respondent 21	PR	65
22	1585	Respondent 22	LK	75
23	1585	Respondent 23	LK	85
24	1586	Respondent 24	LK	70
25	1587	Respondent 25	LK	80
26	1589	Respondent 26	PR	85
27	1588	Respondent 27	PR	55
28	1591	Respondent 28	PR	90

Lampiran 6. Dokumentasi Penelitian





Lampiran 7. Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan					
		Nov-Des	Jan-Maret	Apr-Mei	Juni	Juli	Agustus
1	Revisi Proposal						
2	Proses pembuatan produk						
3	Tahap uji produk						
4	Penyempurnaan produk						
5	Ujian kelayakan Tesis						
6	Ujian Tesis						
7	Wisuda						



Lampiran 8. Tabel Instrumen Review Para Ahli dan Uji Coba Siswa

ANGKET EVALUASI AHLI MATERI (CONTENT)

Nama Media Ajar : Game Edukasi Berbasis Masalah
Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Pembuat : Aprima
Evaluator :
Tanggal dievaluasi :

Petunjuk Pengisian:

- 1) Berilah tanda (--) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai. Contoh:

No	Komponen	Ya	Tidak
1.	Apakah Materi sesuai dengan TIU		

- 2) Komentar dan saran disediakan pada tiap komponen dan di akhir seluruh pertanyaan .
 3) Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

No	Komponen	Ya	Tidak
1.	Apakah isi media pembelajaran sudah sesuai dengan karekteristik siswa? Saran/komentar :	Ya	Tidak
2.	Apakah materi yang disampaikan dalam media pembelajaran sudah lengkap dan sesuai dengan tujuan pembelajaran Saran/Komentar :	Ya	Tidak
3.	Apakah seluruh materi sudah lengkap sesuai standar bahan ajar yang berlaku? Saran/Komentar:	Ya	Tidak

4.	Apakah keruntutan isi materi dan urutan penyajian dengan media pembelajaran sudah sesuai?	Ya	Tidak
	Saran/Komentar:		
5.	Apakah seluruh materi sesuai dengan Tujuan Instruksional Umum?	Ya	Tidak
	Saran/Komentar:		
6.	Apakah setiap materi sudah sesuai dengan Tujuan Instruksional khusus?	Ya	Tidak
	Saran/Komentar:		
7.	Apakah materi sudah sesuai dengan segi konsep, dfinisi dan fakta keilmuan?	Ya	Tidak
	Saran/Komentar:		
8.	Apakah penggunaan istilah dan simbol sudah tepat dan konsisten?	Ya	Tidak
	Saran/Komentar :		

9.	Apakah evaluasi yang diberikan sudah relevan dengan bahan instruksional?	Ya	Tidak
	Saran/Komentar:		
10.	Apakah evaluasi yang disajikan telah memenuhi prinsip penguatan/umpan balik?	Ya	Tidak
	Saran/komentar:		
11.	Apakah tampilan gambar dan ilustrasi soal quiz sudah sesuai?	Ya	Tidak
	Saran/Komentar:		
12.	Apakah sistematika quiz dengan isi materi sudah tepat?	Ya	Tidak
	Saran/Komentar :		
13.	Apakah penyajian contoh, gambar dan ilustrasi sudah sesuai dengan perkembangan saat ini?	Ya	Tidak
	Saran/Komentar:		

14.	Apakah ringkasan materi dan quiz pada media pembelajaran sudah sesuai?	Ya	Tidak
	Saran/Komentar:		
15.	Apakah materi yang disajikan sesuai dengan tingkat kemampuan dan karakter siswa ?	Ya	Tidak
	Saran/komentar:		
16.	Apakah materi yang disajikan sesuai dengan nilai-nilai moralitas dan situasi sosial ?	Ya	Tidak
	Saran/komentar :		
17.	Apakah materi yang disajikan sudah mewakili terhadap nilai-nilai Pancasila di lingkungan siswa?	Ya	Tidak
	Saran/Komentar:		
18.	Apakah materi yang disajikan cukup mampu memicu rasa ingin tahu siswa?	Ya	Tidak
	Saran/Komentar :		

19.	Apakah materi yang disajikan cukup mampu menumbuhkan kreativitas siswa?	Ya	Tidak
	Saran/Komentar :		
20.	Apakah materi bermanfaat untuk penambahan wawasan pengetahuan?	Ya	Tidak
	Saran/Komentar :		
21	APakah materi yang disajikan cukup mampu memberikan kepuasan bagi pembacanya?	Ya	Tidak
	Saran/Komentar:		
22.	Apakah keterbacaan materi sudah jelas?	Ya	Tidak
	Saran/Komentar:		
23.	Apakah informasi yang disampaikan lengkap?	Ya	Tidak
	Saran/Komentar:		

24.	Apakah materi sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia?	Ya	Tidak
	Saran/komentar:		
25.	Apakah materi sudah menggunakan bahasa secara efektif dan efisien?	Ya	Tidak
	Saran/Komentar:		



Komentar dan Saran Secara Umum tentang Konten:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Evaluator,

(-----)

Instrumen Ahli Media dan Desain Pembelajaran

**JUDUL MEDIA : Pengembangan Game Edukasi Berbasis Masalah Pada
Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar**

Evaluator :

Tanggal :

A. Aspek Kegrafisan Media

No	Pertanyaan	STATUS √ = Sesuai X = Tidak Sesuai
1	Apakah penggunaan font (jenis & ukuran) sudah sesuai?	Saran :
2	Apakah layout dan tata letaknya sudah sesuai?	Saran :
3	Apakah ilustrasi, grafis, gambar atau foto penempatannya sudah sesuai?	Saran :

4	Apakah Desain tampilannya sudah sesuai dan menarik?	<i>Saran :</i>
---	---	----------------

B. Aspek Fungsionalitas Media

NO	PROSEDUR/ STEP	EXPECTED RESULT AND RESULT	STATUS √ = Sesuai X = Tidak Sesuai
1	Melihat Halaman utama/home	Pengguna dapat melihat halaman utama saat masuk ke sistem Result : Pengguna dapat melihat halaman utama dengan jelas	
2	Penggunaan tombol navigasi game edukasi	Tombol dapat berjalan dengan baik Result : Tombol dapat berjalan dengan baik	
3	Memilih menu	Pengguna dapat memilih menu yang tersedia Result : Pengguna dapat memilih fasilitas menu yang diinginkan	
4	Tampilan level permainan	Pengguna dapat melihat level permainan dengan jelas Result : Pengguna dapat menyelesaikan level permainan sesuai dari level mudah hingga sulit	
5	Tampilan Pop Up	Pengguna dapat membaca penjelasan dari Pop Up yang muncul setelah bermain game Result : Pengguna dapat kembali melanjutkan permainan setelah pop up muncul	

**INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK GAME EDUKASI BERBASIS
MASALAH UJI COBA SISWA**

Nama Siswa :

Kelas :

Sekolah : **SD Negeri 4 Pangkalanbaru**

A. Petunjuk

1. Berikut ini diberikan pernyataan-pernyataan yang terkait dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila
2. Angket ini tidak ada hubungannya dengan nilai ujian atau apapun yang dapat merugikan Anda (Tidak diminta identitas responden).
3. Isilah angket ini sesuai dengan keadaan yang sebenarnya Anda alami dengan membubuhkan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai.
4. Keterangan Skala :

No	Skor	Keterangan
1	Skor 5	Sangat setuju (SS)
2	Skor 4	Setuju (S)
3	Skor 3	Kurang Setuju (S)
4	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
5	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

5. Komentar dan saran siswa terhadap masing-masing komponen mohon ditulis pada kolom yang sudah disediakan.

B. Instrumen Uji Coba Perorangan

No.	Pernyataan	KATEGORI				
		SS	S	KR	TS	STS
1	Dengan penggunaan game edukasi, saya menjadi lebih tertarik untuk dapat memahami konsep nilai-nilai Pancasila secara konkrit					
2	Dengan penggunaan game edukasi, saya menjadi senang mengikuti pelajaran pendidikan Pancasila, karena materi yang diberikan lebih jelas					
3	Dengan penggunaan game edukasi, mempermudah saya memahami materi secara berurutan dan sistematis.					

4	Dengan penggunaan game edukasi, saya menjadi lebih antusias menerapkan sikap dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila di kehidupan saya sehari-hari					
5	Dengan penggunaan game edukasi, saya menjadi lebih tertantang untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan terkait pelajaran pendidikan Pancasila di dunia nyata.					
6	Dengan penggunaan game edukasi, saya menjadi lebih mudah berdiskusi dengan teman dan guru dalam membahas konsep nilai-nilai pancasila					
7.	Dengan penggunaan game edukasi, saya menjadi lebih proaktif untuk menemukan konsep-konsep penting dalam pelajaran pendidikan Pancasila					
8.	Dengan penggunaan game edukasi, membantu saya memperbaiki konsep dan pemahaman saya yang salah dalam pembelajaran pendidikan Pancasila					
9	Dengan penggunaan game edukasi, mempermudah saya dalam memvisualisasikan contoh-contoh sikap dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan sekitar saya.					
10	Dengan penggunaan game edukasi, tujuan pembelajaran pendidikan Pancasila tampak menjadi lebih nyata.					
11	Dengan penggunaan game edukasi, membantu saya untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan saya dalam memahami konsep materi Pancasila.					
12	Dengan penggunaan game edukasi, mempermudah saya dalam menganalisis makna dari nilai-nilai Pancasila terhadap masalah yang saya temukan di lingkungan rumah dan keluarga					
13	Dengan penggunaan game edukasi, mempermudah saya dalam menganalisis makna dari nilai-nilai Pancasila terhadap masalah yang saya temukan di lingkungan sekolah saya.					
14	Dengan penggunaan game edukasi, mempermudah saya dalam menganalisis makna dari nilai-nilai Pancasila terhadap masalah yang saya temukan di lingkungan masyarakat dan tempat tinggal saya.					
15	Saya setuju bila game edukasi tersebut digunakan untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila lebih lanjut					

Saran-saran terhadap pembelajaran pendidikan pancasila selanjutnya :

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

....., 2023

.....



Lampiran 9. Lampiran Review Ahli Media dan Desain

Instrumen Ahli Media/Desain Pembelajaran

JUDUL MEDIA : Pengembangan Game Edukasi Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar

Evaluator : Dr. I. Made Teguh, S.Pd, M.Pd.....

Tanggal : 27 April 2023.....

A. Aspek Kegrafisan Media

No	Pertanyaan	Keterangan
1	Apakah penggunaan font (jenis & ukuran) sudah sesuai?	Saran : sudah sesuai
2	Apakah layout dan tata letaknya sudah sesuai?	Saran : Sudah, tapi teks dan layout fepi diberi spasi
3	Apakah ilustrasi, grafis, gambar atau foto penempatannya sudah sesuai?	Saran : Sudah
4	Apakah Desain tampilannya sudah sesuai dan menarik?	Saran : Sudah

B. Aspek Fungsionalitas Media

NO	PROSEDUR/ STEP	EXPECTED RESULT AND RESULT	STATUS √ = Sesuai X = Tidak Sesuai
1	Melihat Halaman utama/home	Pengguna dapat melihat halaman utama saat masuk ke sistem Result : Pengguna dapat melihat halaman utama dengan jelas	✓
2	Penggunaan tombol navigasi game edukasi	Tombol dapat berjalan dengan baik Result : Tombol dapat berjalan dengan baik	✓
3	Memilih menu	Pengguna dapat memilih menu yang tersedia Result : Pengguna dapat memilih fasilitas menu yang diinginkan	✓
4	Tampilan level permainan	Pengguna dapat melihat level permainan dengan jelas Result : Pengguna dapat menyelesaikan level permainan sesuai dari level mudah hingga sulit	✓
5	Tampilan Pop Up	Pengguna dapat membaca penjelasan dari Pop Up yang muncul setelah bermain game Result : Pengguna dapat kembali melanjutkan permainan setelah pop up muncul	✓
6	Tampilan Rangkuman Materi	Pengguna dapat membaca tampilan rangkuman materi dengan jelas Result: Pengguna dapat membaca rangkuman materi dengan jelas	✓ <i>Palca penomoran</i>

7	Tampilan quiz	Pengguna dapat membaca soal quiz dengan jelas Result: Pengguna dapat mengisi jawaban quiz dan mendapatkan score sebagai bahan feedback	✓ waktu 1 menit 1 soal
---	---------------	---	---------------------------------

C. Saran Tambahan :

1. Tambahkan nama / identitas Pengembang & Asisten Pembimbing

2. Cek kembali tata tulis

Singaraja, 27 April 2023

Evaluator



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

Instrumen Ahli Media/Desain Pembelajaran

JUDUL MEDIA : Pengembangan Game Edukasi Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar

Evaluator : Dr. I Kadek Suartama, S.Pd.M.Pd

Tanggal : 2 Mei 2023

A. Aspek Kegrafisan Media

No	Pertanyaan	STATUS √ = Sesuai X = Tidak Sesuai
1	Apakah penggunaan font (jenis & ukuran) sudah sesuai?	<i>Saran : Perhatikan kontras warna teks dan background</i> √
2	Apakah layout dan tata letaknya sudah sesuai?	<i>Saran : Perhatikan prinsip keseimbangan, kesatuan, penonjolan, dan keindahan</i> √
3	Apakah ilustrasi, grafis, gambar atau foto penempatannya sudah sesuai?	<i>Saran : Perhatikan prinsip keseimbangan, kesatuan, penonjolan, dan keindahan</i> √
4	Apakah Desain tampilannya sudah sesuai dan menarik?	<i>Saran : Perhatikan prinsip keseimbangan, kesatuan, penonjolan, dan keindahan</i> √

B. Aspek Fungsionalitas Media

NO	PROSEDUR/ STEP	EXPECTED RESULT AND RESULT	STATUS √ = Sesuai X = Tidak Sesuai
1	Melihat Halaman utama/home	Pegguna dapat melihat halaman utama saat masuk ke sistem Result : Pegguna dapat melihat halaman utama dengan jelas	√
2	Penggunaan tombol navigasi game edukasi	Tombol dapat berjalan dengan baik Result : Tombol dapat berjalan dengan baik	√
3	Memilih menu	Pegguna dapat memilih menu yang tersedia Result : Pegguna dapat memilih fasilitas menu yang diinginkan	√
4	Tampilan level permainan	Pegguna dapat melihat level permainan dengan jelas Result : Pegguna dapat menyelesaikan level permainan sesuai dari level mudah hingga sulit	√
5	Tampilan Pop Up	Pegguna dapat membaca penjelasan dari Pop Up yang muncul setelah bermain game Result : Pegguna dapat kembali melanjutkan permainan setelah pop up muncul	√
6	Tampilan Rangkuman Materi	Pegguna dapat membaca tampilan rangkuman materi dengan jelas Result: Pegguna dapat membaca rangkuman materi dengan jelas	√
7	Tampilan quiz	Pegguna dapat membaca soal quiz dengan jelas Result: Pegguna dapat mengisi jawaban quiz dan mendapatkan score sebagai bahan feedback	√

C. Saran Tambahan :

1. Berikan intro (opening program) dan berakhir di halaman judul
2. Halaman judul setidaknya memuat: topik dan sasaran program (untuk siswa kelas berapa)
3. Berikan tombol musik dan buat sifatnya menjadi "on student demand"
4. Sebaiknya sediakan button minimize dan maximize untuk mendukung multitasking siswa
5. Setelah menekan button exit, sebaiknya sediakan halaman konfirmasi

Singaraja, 2 Mei 2023

Evaluator



Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 10. Lampiran Review Ahli Isi Materi

ANGKET EVALUASI AHLI MATERI (CONTENT)

Nama Media Ajar : Game Edukasi Berbasis Masalah
Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
Pembuat : Aprima
Evaluator : Suhandi, S.Pd.SD
Tanggal dievaluasi : 8 Mei 2023

Petunjuk Pengisian:

- 1) Berilah tanda (--) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai. Contoh:

No	Komponen	Ya	Tidak
1.	Apakah Materi sesuai dengan Silabus	Ya	Tidak

- 2) Komentar dan saran disediakan pada tiap komponen dan di akhir seluruh pertanyaan.
 3) Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

No	Komponen	Ya	Tidak
1.	Apakah isi media pembelajaran sudah sesuai dengan karakteristik siswa? Saran/komentar :	Ya	Tidak
2.	Apakah materi yang disampaikan dalam media pembelajaran sudah lengkap dan sesuai dengan capaian pembelajaran? Saran/Komentar :	Ya	Tidak
3.	Apakah seluruh materi sudah lengkap sesuai standar bahan ajar yang berlaku? Saran/Komentar:	Ya	Tidak
4.	Apakah keruntutan isi materi dan urutan penyajian dengan media pembelajaran sudah sesuai? Saran/Komentar:	Ya	Tidak

5.	Apakah seluruh materi sesuai dengan Tujuan Instruksional Umum? Saran/Komentar:	Ya	Tidak
6.	Apakah setiap materi sudah sesuai dengan Tujuan Instruksional khusus? Saran/Komentar:	Ya	Tidak
7.	Apakah materi sudah sesuai dengan segi konsep, dfinisi dan fakta keilmuan? Saran/Komentar:	Ya	Tidak
8.	Apakah penggunaan istilah dan symbol sudah tepat dan konsisten? Saran/Komentar :	Ya	Tidak
9.	Apakah evaluasi yang diberikan sudah relevan dengan bahan instruksional? Saran/Komentar:	Ya	Tidak

10.	Apakah evaluasi yang disajikan telah memenuhi prinsip penguatan/umpan balik? Saran/komentar:	Ya	Tidak
11.	Apakah tampilan gambar dan ilustrasi soal quiz sudah sesuai? Saran/Komentar:	Ya	Tidak
12.	Apakah sistematika quiz dengan isi materi sudah tepat? Saran/Komentar :	Ya	Tidak
13.	Apakah penyajian contoh, gambar dan ilustrasi sudah sesuai dengan perkembangan saat ini? Saran/Komentar:	Ya	Tidak
14.	Apakah ringkasan materi dan quiz pada media pembelajaran sudah sesuai? Saran/Komentar:	Ya	Tidak
15.	Apakah materi yang disajikan sesuai dengan tingkat kemampuan dan karakter siswa ? Saran/komentar:	Ya	Tidak

16.	Apakah materi yang disajikan sesuai dengan nilai-nilai moralitas dan situasi sosial ?	Ya	Tidak
	Saran/komentar :		
17.	Apakah materi yang disajikan sudah mewakili terhadap nilai-nilai Pancasila dilingkungan siswa?	Ya	Tidak
	Saran/Komentar:		
18.	Apakah materi yang disajikan cukup mampu memicu rasa ingin tahu siswa?	Ya	Tidak
	Saran/Komentar :		
19.	Apakah materi yang disajikan cukup mampu menumbuhkan kreatifitas siswa?	Ya	Tidak
	Saran/Komentar :		
20.	Apakah materi bermanfaat untuk penambahan wawasan pengetahuan?	Ya	Tidak
	Saran/Komentar :		

21	Apakah materi yang disajikan cukup mampu memberikan kepuasan bagi pembacanya? Saran/Komentar:	Ya	Tidak
22.	Apakah keterbacaan materi sudah jelas? Saran/Komentar:	Ya	Tidak
23.	Apakah informasi yang disampaikan lengkap? Saran/Komentar:	Ya	Tidak
24.	Apakah materi sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia? Saran/komentar:	Ya	Tidak
25.	Apakah materi sudah menggunakan bahasa secara efektif dan efisien? Saran/Komentar:	Ya	Tidak

Komentar dan Saran Secara Umum tentang Konten:

Penulisan EFD pada quiz game diperhatikan

Evaluator,



(Suhandi, S.Pd.)

NIP. 196710311999031011

ANGKET EVALUASI AHLI MATERI (CONTENT)

Nama Media Ajar : Game Edukasi Berbasis Masalah
Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
Pembuat : Aprima
Evaluator : I Nengah Suastika
Tanggal dievaluasi : 27 April 2023

Petunjuk Pengisian:

- 1) Berilah tanda (--) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai. Contoh:

No	Komponen	Ya	Tidak
1.	Apakah Materi sesuai dengan Silabus	Ya	

- 2) Komentar dan saran disediakan pada tiap komponen dan di akhir seluruh pertanyaan.
 3) Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

No	Komponen	Ya	Tidak
1.	Apakah isi media pembelajaran sudah sesuai dengan karekteristik siswa? Saran/komentar :	Ya	
2.	Apakah materi yang disampaikan dalam media pembelajaran sudah lengkap dan sesuai dengan capaian pembelajaran Saran/Komentar :	Ya	
3.	Apakah seluruh materi sudah lengkap sesuai standar bahan ajar yang berlaku? Saran/Komentar:	Ya	
4.	Apakah keruntutan isi materi dan urutan penyajian dengan media pembelajaran sudah sesuai? Saran/Komentar:	Ya	

5.	Apakah seluruh materi sesuai dengan Tujuan Instruksional Umum?	<u>Ya</u>	Tidak
	Saran/Komentar:		
6.	Apakah setiap materi sudah sesuai dengan Tujuan Instruksional khusus?	<u>Ya</u>	Tidak
	Saran/Komentar:		
7.	Apakah materi sudah sesuai dengan segi konsep, dfinisi dan fakta keilmuan?	<u>Ya</u>	Tidak
	Saran/Komentar:		
8.	Apakah penggunaan istilah dan symbol sudah tepat dan konsisten?	<u>Ya</u>	Tidak
	Saran/Komentar :		
9.	Apakah evaluasi yang diberikan sudah relevan dengan bahan instruksional?	<u>Ya</u>	Tidak
	Saran/Komentar:		

10.	Apakah evaluasi yang disajikan telah memenuhi prinsip penguatan/umpan balik? Saran/komentar:	Ya	Tidak
11.	Apakah tampilan gambar dan ilustrasi soal quiz sudah sesuai? Saran/Komentar:	Ya	Tidak
12.	Apakah sistematika quiz dengan isi materi sudah tepat? Saran/Komentar :	Ya	Tidak
13.	Apakah penyajian contoh, gambar dan ilustrasi sudah sesuai dengan perkembangan saat ini? Saran/Komentar:	Ya	Tidak
14.	Apakah ringkasan materi dan quiz pada media pembelajaran sudah sesuai? Saran/Komentar:	Ya	Tidak
15.	Apakah materi yang disajikan sesuai dengan tingkat kemampuan dan karakter siswa ? Saran/komentar:	Ya	Tidak

16.	Apakah materi yang disajikan sesuai dengan nilai-nilai moralitas dan situasi sosial ?	<u>Ya</u>	Tidak
	Saran/komentar :		
17.	Apakah materi yang disajikan sudah mewakili terhadap nilai-nilai Pancasila dilingkungan siswa?	<u>Ya</u>	Tidak
	Saran/Komentar:		
18.	Apakah materi yang disajikan cukup mampu memicu rasa ingin tahu siswa?	<u>Ya</u>	Tidak
	Saran/Komentar :		
19.	Apakah materi yang disajikan cukup mampu menumbuhkan kreatifitas siswa?	<u>Ya</u>	Tidak
	Saran/Komentar :		
20.	Apakah materi bermanfaat untuk penambahan wawasan pengetahuan?	<u>Ya</u>	Tidak
	Saran/Komentar :		

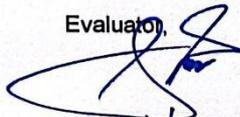
21	Apakah materi yang disajikan cukup mampu memberikan kepuasan bagi pembacanya? Saran/Komentar:	Ya	Tidak
22	Apakah keterbacaan materi sudah jelas? Saran/Komentar:	Ya	Tidak
23	Apakah informasi yang disampaikan lengkap? Saran/Komentar:	Ya	Tidak
24	Apakah materi sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia? Saran/komentar:	Ya	Tidak
25	Apakah materi sudah menggunakan bahasa secara efektif dan efisien? Saran/Komentar:	Ya	Tidak

24.	Apakah materi sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia? Saran/komentar:	Ya	Tidak
25.	Apakah materi sudah menggunakan bahasa secara efektif dan efisien? Saran/Komentar:	Ya	Tidak

Komentar dan Saran Secara Umum tentang Konten:

*media pembelajaran sangat inovatif dan kreatif
 sehingga tidak membosankan. Cara tulis
 sangat menarik sesuai dengan kurikulum
 terbaru.*

Evaluator,


 Nengke Suskiba
 48007002006040001

Lampiran 11. Lampiran Alur Tujuan Pembelajaran

PENDIDIKAN PANCASILA FASE B (KURIKULUM MERDEKA) (KELAS 4)

Pada fase ini, peserta didik dapat:

Mengenal identitas dirinya dan teman-temannya sesuai budayanya, minat dan perilakunya, serta cara berkomunikasi dengan mereka; dan memahami bahwa kebhinekaan dapat memberikan kesempatan untuk mendapatkan pengalaman dan pemahaman yang baru. Peserta didik juga dapat mengenal lingkungan rumah, sekolah, lingkungan tempat tinggal (RT/RW/desa/kelurahan dan kecamatan) sebagai bagian tak terpisahkan dari wilayah NKRI; serta memahami arti pentingnya menjaga kebersamaan dan persatuan sesama peserta didik di sekolah.

Peserta didik juga mampu menerima tugas dan peran yang diberikan kelompok untuk melakukan kegiatan bersama-sama; mengenali kebutuhan-kebutuhan diri sendiri yang memerlukan orang lain dalam pemenuhannya; mengenali dan mengetahui karakteristik fisik dan non-fisik orang dan benda yang ada di lingkungan dekat; serta memberi dan menerima hal yang dianggap berharga dan penting kepada/dari orang-orang di lingkungan sekitar.

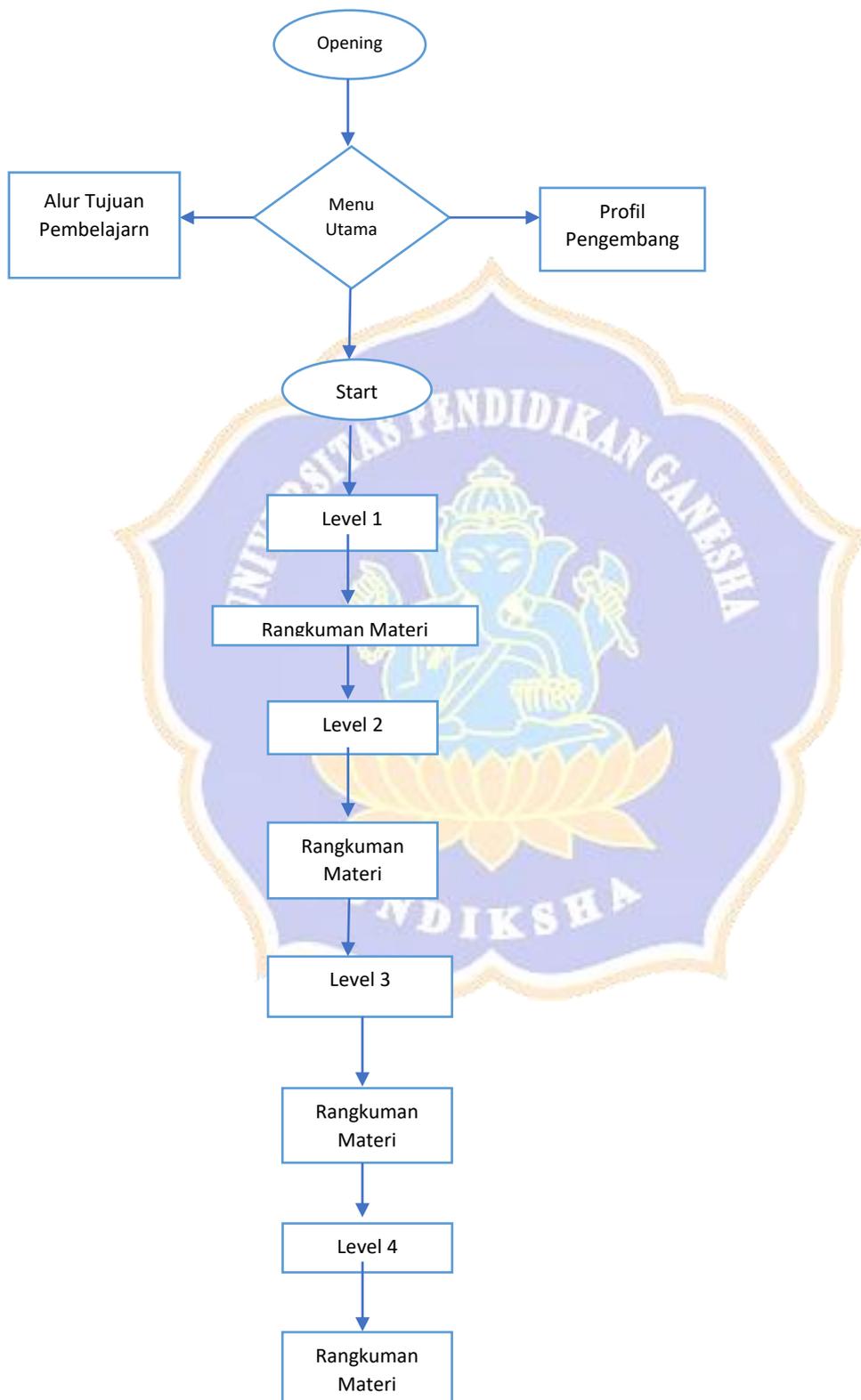
Peserta didik juga mengidentifikasi beberapa aturan yang ada di rumah, sekolah dan lingkungan sekitar; serta melaksanakannya dengan pantauan orang tua dan guru, mengidentifikasi dan menyebutkan hak dan kewajibannya sebagai peserta didik di sekolah dan anggota keluarga di rumah; dan menyampaikan pendapat di kelas dan mendengarkan dengan seksama ketika temannya berbicara serta menerima hasil keputusan bersama dengan penuh tanggung jawab; dan membuat kesepakatan bersama di kelas beserta dengan konsekuensi atas kesepakatan tersebut serta menaatinya.

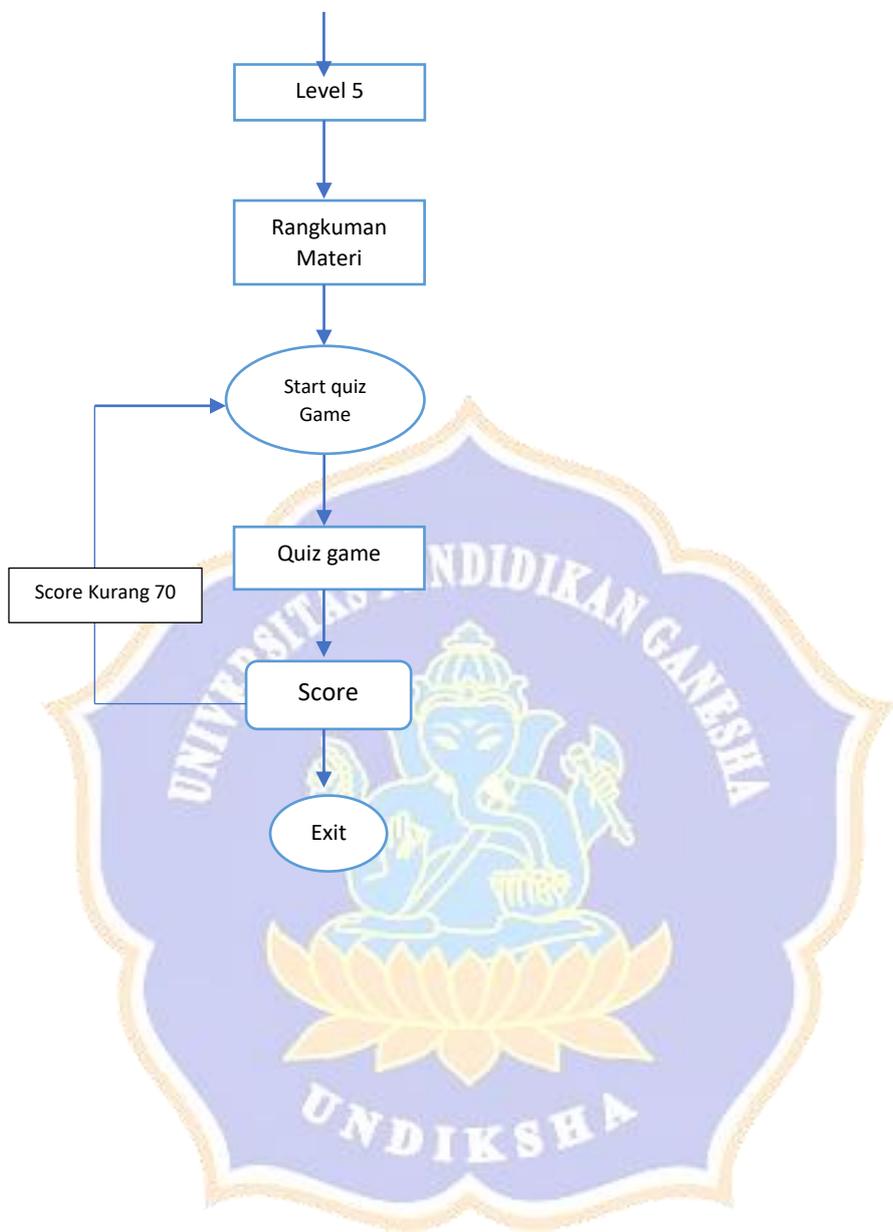
Peserta didik juga menghafal sila-sila Pancasila; menjelaskan makna sila-sila Pancasila; dan menceritakan serta menceritakan contoh penerapan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan perkembangan dan konteks peserta didik.

Elemen	Capaian Fase B	Tujuan Pembelajaran	Profil Pelajar Pancasila	Kata Kunci
Pancasila	Peserta didik dapat mengidentifikasi sila-sila Pancasila dan menjelaskan makna sila-sila Pancasila, serta menceritakan contoh penerapan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan perkembangan dan konteks peserta didik. Peserta didik juga dapat menerima tugas dan peran yang diberikan kelompok untuk melakukan kegiatan bersama-sama, mengenali kebutuhan diri sendiri yang memerlukan orang lain dalam pemenuhannya, dan memberi dan menerima hal yang dianggap berharga dan penting kepada/ dari orang-orang di lingkungan sekitar.	<p>1.1 Peserta didik mampu menjelaskan proses perumusan pancasila sebagai dasar negara, pandangan hidup bangsa dan ideologi negara</p> <p>1.2 Peserta didik mampu mengidentifikasi makna dan nilai-nilai Pancasila dalam lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat</p> <p>1.3 Peserta didik dapat memberikan contoh sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME ✓ Berhinekaan global ✓ Gotong Royong ✓ Mandiri ✓ Bernalar Kritis ✓ Kreatif 	<p>Bunyi dan makna Pancasila</p> <p>Kebersamaan</p>

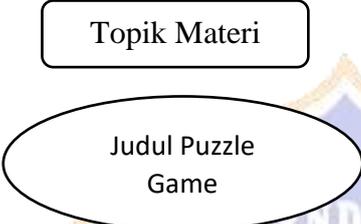
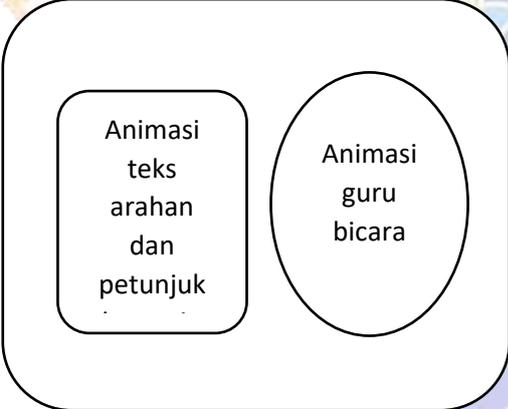
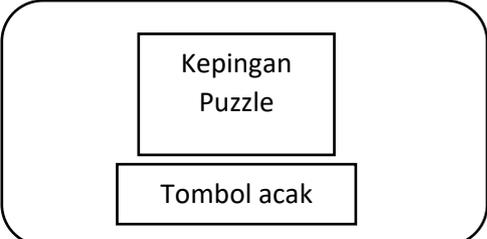


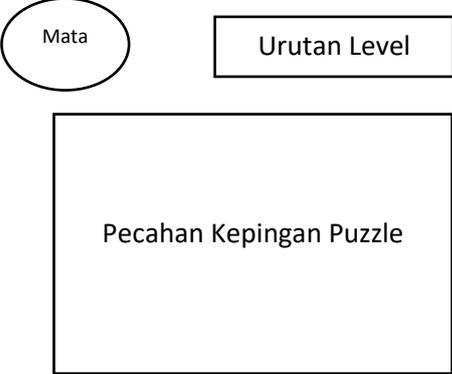
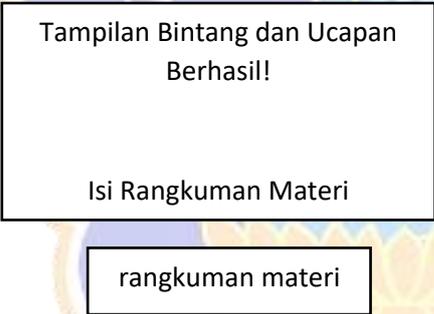
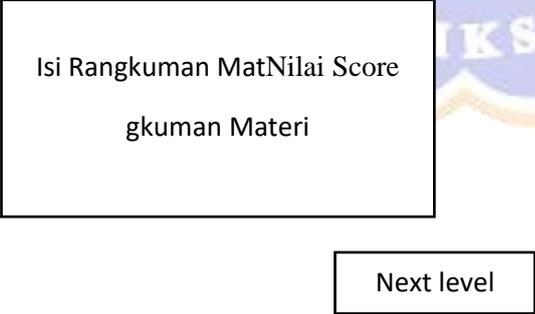
Lampiran 12. Flowchart Game Edukasi Berbasis Masalah





Lampiran 13. Storyboard Game Edukasi Berbasis Masalah

No	Visual	Keterangan
1	<p>Opening/Intro</p> 	Animasi teks bergerak
2	<p>Halaman Judul Game</p> 	Halaman Judul Game dan Judul Topik/sararan program
3	<p>Halaman Menu utama</p> 	Halaman Menu utama Tahapan game edukasi berbasis masalah yaitu membaca (<i>read</i>) Siswa diarahkan Membaca Petunjuk Bermain Game dan menyimak dialog animasi guru untuk menstimulasi siswa belajar sehingga siswa mulai berpikir (<i>think</i>) tentang masalah yang disajikan dengan adanya pertanyaan pemantik yang diberikan oleh guru.
4	<p>Halaman Permainan Level 1-5 (banyaknya level disesuaikan dengan kedalaman materi di setiap pertemuan)</p> 	Tahapan pemecahan masalah ke 2 yaitu mengeksplor (<i>explore and plan</i>) di menu ini siswa diarahkan dengan alur permainan menyusun puzzle dengan meng-klik tombol acak. Maka siswa akan mulai mengeksplorasikan permainan

5	<p>Halaman Game Puzzle diacak</p> 	<p>Setelah mengklik tombol acak siswa harus memecahkan masalah dengan memilih strategi dalam menyusun puzzle game tersebut (<i>select a strategy</i>) karena setiap level permainan memiliki tingkat kesulitan berbeda dengan banyak pecahan puzzle yang harus disusun. Kemudian, siswa dapat mengklik tombol “mata” untuk melihat kembali gambar sebelumnya yang belum diacak apabila mengalami kesulitan dalam menyusun puzzle tersebut.</p>
6	<p>Tampilan Pop Up dan Rangkuman materi</p> 	<p>Setelah siswa berhasil Menyusun puzzle akan muncul pop-Up , yang berisikan ucapan selamat serta adanya gamification bintang. Selanjutnya siswa diarahkan untuk menemukan jawaban (<i>find an answer</i>) tentang arti puzzle yang sudah disusun dengan mengklik tombol “rangkuman materi”.</p>
8	<p>Tampilan Rangkuman Materi</p> 	<p>Siswa diharuskan untuk membaca rangkuman materi agar bisa melanjutkan permainan dengan mengklik tombol “next level”</p>
9	Halaman Quiz Game	Tahapan selanjutnya dalam

	 <p>Limit Waktu Menjawab</p> <div data-bbox="507 338 943 555" style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Tampilan quiz Soal</p> <p>Tampilan quiz Soal</p> </div>	<p>game ini yaitu Reflect and Extend artinya siswa akan meninjau kembali pengetahuan dengan mengikuti quiz sebagai bahan feedback siswa belajar tentang nilai-nilai Pancasila.</p> <p>Soal akan diberikan secara acak sehingga setiap soal antar siswa akan berbeda walaupun bermain pada saat yang sama</p>
10	<p>Tampilan Hasil Skor</p> <div data-bbox="448 842 884 1059" style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Nilai Score</p> </div> <div data-bbox="523 1077 818 1189" style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Tombol mengulang quiz</p> </div>	<p>Tampilan terakhir yaitu hasil skor yang menampilkan nilai siswa ketika menjawab soal di akhir permainan, apabila nilai masih kurang dari 70 siswa bisa mengklik tombol mengulang kembali.</p>



Lampiran 14. Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest

Nomor	Nama Responden	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	R1	40.00	73.33
2	R2	53.33	80.00
3	R3	46.67	93.33
4	R4	46.67	80.00
5	R5	53.33	93.33
6	R6	66.67	80.00
7	R7	46.67	93.33
8	R8	40.00	86.67
9	R9	53.33	93.33
10	R10	46.67	73.33
11	R11	60.00	93.33
12	R12	53.33	100
13	R13	60.00	100
14	R14	53.33	73.33
15	R15	60.00	73.33
16	R16	60.00	100
17	R17	53.33	86.67
18	R18	53.33	86.67
19	R19	66.67	86.67
20	R20	40.00	100
21	R21	53.33	80.00
22	R22	46.67	73.33
23	R23	66.67	86.67
24	R24	53.33	80.00
25	R25	46.67	86.67
26	R26	40.00	86.67
27	R27	60.00	100
28	R28	60.00	100
29	R29	46.67	86.67
30	R30	66.67	86.67
31	R31	66.67	100
32	R32	60.00	93.33

Lampiran 15. Rekapitulasi Hasil Respon Uji kelompok besar

Rekapitulasi Hasil Respon Uji Lapangan																																	
No	Kriteria	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	Pertanyaan 1	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5
2	Pertanyaan 2	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	3	4	4	4	5	5	5	4	5	5
3	Pertanyaan 3	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4
4	Pertanyaan 4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5
5	Pertanyaan 5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	3	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4
6	Pertanyaan 6	5	3	4	5	5	4	4	5	4	5	3	3	5	3	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4
7	Pertanyaan 7	4	4	5	5	5	4	5	3	5	5	5	3	3	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
8	Pertanyaan 8	4	4	3	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	3	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4
9	Pertanyaan 9	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	3	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5
10	Pertanyaan 10	5	4	4	3	4	5	4	4	3	4	5	4	5	4	3	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4
11	Pertanyaan 11	4	4	4	3	5	4	3	3	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4
12	Pertanyaan 12	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	3	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4
13	Pertanyaan 13	5	4	4	3	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5
14	Pertanyaan 14	5	5	4	3	4	5	4	4	3	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4
15	Pertanyaan 15	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4
Total Skor		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
Percentage		67	66	65	63	66	67	68	65	67	66	66	69	64	68	66	67	67	65	67	66	63	67	67	66	64	65	66	69	65	66	69	65
Total		2823%																															
Presentase		88,21%																															
Rerata		88,21%																															

Lampiran 16. Tabulasi Uji Validitas Instrumen Soal

Rekap Hasil Tabulasi Uji Validitas Instrumen Soal																																
Nama Respondent	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20	Soal 21	Soal 22	Soal 23	Soal 24	Soal 25	Soal 26	Soal 27	Soal 28	Soal 29	Soal 30	Total	
R1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	
R2	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	
R3	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	23	
R4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	
R5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	
R6	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	24	
R7	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	21	
R8	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	16	
R9	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	22	
R10	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	19	
R11	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	18	
R12	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	18	
R13	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	18	
R14	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	21	
R15	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	12	
R16	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	8	
R17	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	8	
R18	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	6	
R19	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	8
R20	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	8
R21	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	11	
R22	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	6	
R23	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	13	
R24	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	15	
R25	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	8	
R26	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	15	
R27	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	16	
R28	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	11	
R29	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	16	
R30	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	16	
R31	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	27	
R32	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	17	

Lampiran 17. Hasil Uji Coba Instrumen Soal Pilihan Ganda

Nomor Soal	Konsistensi Internal Butir (rtabel=0,279)	IKB (0,41-0,60)	Keterangan IKB	IDB >0.20	Analisis	Keputusan
1	0.171	0.94	Sangat Mudah	0.06	TidakValid	Tidak diterima
2	-0.074	0.47	Sedang	0.13	TidakValid	Tidak diterima
3	0.402	0.44	Sedang	0.44	Valid	Diterima
4	0.294	0.63	Mudah	0.31	TidakValid	Tidak diterima
5	0.625	0.59	Sedang	0.50	Valid	Diterima
6	0.393	0.50	Sedang	0.38	Valid	Tidak diterima
7	0.747	0.56	Sedang	0.50	Valid	Diterima
8	0.341	0.41	Sedang	0.19	TidakValid	Tidak diterima
9	0.371	0.59	Sedang	0.44	Valid	Diterima
10	0.682	0.34	Sukar	0.50	Valid	Diterima
11	0.450	0.50	Sedang	0.31	Valid	Diterima
12	0.710	0.63	Mudah	0.50	Valid	Tidak diterima
13	0.583	0.53	Sedang	0.31	Valid	Diterima
14	0.410	0.53	Sedang	0.50	Valid	Diterima
15	0.438	0.66	Mudah	0.31	Valid	Tidak diterima
16	0.502	0.63	Mudah	0.38	Valid	Tidak diterima
17	0.410	0.59	Sedang	0.25	Valid	Diterima
18	0.196	0.59	Sedang	0.06	TidakValid	Tidak diterima
19	0.319	0.38	Sukar	0.06	TidakValid	Tidak diterima
20	0.210	0.38	Sukar	0.25	TidakValid	Tidak diterima
21	0.747	0.56	Sedang	0.50	Valid	Diterima
22	0.341	0.41	Sedang	0.19	TidakValid	Tidak diterima
23	0.371	0.59	Sedang	0.38	Valid	Diterima
24	0.682	0.34	Sukar	0.38	Valid	Diterima
25	0.450	0.50	Sedang	0.31	Valid	Diterima
26	0.710	0.63	Mudah	0.63	Valid	Tidak diterima
27	0.583	0.53	Sedang	0.38	Valid	Diterima
28	0.438	0.66	Mudah	0.38	Valid	Tidak diterima
29	0.502	0.63	Mudah	0.31	Valid	Tidak diterima
30	0.410	0.59	Sedang	0.75	Valid	Diterima

Lampiran 18. Hasil Analisis SPSS Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Reliability Statistics

Cronbach's

Alpha

N of Items

.851

15

Validitas Statistics

		Correlations																															
		Soal1	Soal2	Soal3	Soal4	Soal5	Soal6	Soal7	Soal8	Soal9	Soal10	Soal11	Soal12	Soal13	Soal14	Soal15	Soal16	Soal17	Soal18	Soal19	Soal20	Soal21	Soal22	Soal23	Soal24	Soal25	Soal26	Soal27	Soal28	Soal29	Soal30	Total	
Soal1	Pearson Correlation	1	-.016	.228	.067	.049	-.258	.293	-.049	.049	.187	.000	-.200	.275	-.243	.095	.067	.049	.049	.200	.200	.200	.200	-.049	.049	.187	.000	-.200	.275	.095	.067	.049	.171
	Sig. (2-tailed)		.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32
Soal2	Pearson Correlation	-.016	1	.055	.210	-.116	-.188	-.181	.116	.012	-.021	.063	-.178	-.247	-.073	.021	-.178	.139	-.243	-.340	-.081	-.181	.116	.012	-.021	.063	-.178	-.247	.021	-.178	.139	-.243	.488
	Sig. (2-tailed)	.690		.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32
Soal3	Pearson Correlation	.228	.055	1	.423 [*]	.345	.376 [*]	.143	-.216	.345	.423 [*]	.252	.183	.071	.323	.188	.063	.088	-.168	-.183	.033	.143	-.216	.345	.423 [*]	.252	.183	.071	.323	.188	.063	.088	.402
	Sig. (2-tailed)	.210	.764		.016	.053	.033	.435	.234	.053	.016	.164	.374	.699	.071	.557	.374	.631	.357	.374	.860	.435	.234	.053	.016	.164	.374	.699	.071	.557	.374	.631	.023
Soal4	Pearson Correlation	.049	-.116	.210	1	.279	.129	.228	.116	.279	.425 [*]	.000	.067	-.340	.178	-.017	.067	.016	.067	.200	.200	.116	.279	.425 [*]	.000	.067	-.340	.178	.067	.016	.200	.200	.401
	Sig. (2-tailed)	.717	.248	.016		.122	.481	.210	.531	.122	.016	.000	.717	.057	.330	.926	.717	.929	.929	.717	.272	.210	.531	.122	.016	.000	.717	.057	.330	.926	.717	.929	.182
Soal5	Pearson Correlation	.252	.345	.376	.210	1	.573 [*]	.166	.357	.331	.445 [*]	.642 [*]	.116	.243	.071	.279	-.036	-.036	.115	.246	.557 [*]	.166	.357 [*]	.331	.445 [*]	.642 [*]	.116	.243	.071	.279	-.036	.625 [*]	
	Sig. (2-tailed)	.789	.529	.053	.122		<.001	.001	.384	.048	.044	.011	.001	.529	.180	.699	.122	.843	.843	.531	.174	.001	.384	.048	.044	.011	.001	.529	.180	.699	.122	.843	<.001
Soal6	Pearson Correlation	-.258	-.188	.376	.129	.573	1	.126	-.064	.318	.187	.125	.387	.063	.564 [*]	.197	.126	-.064	.064	.000	.126	-.064	.318	.187	.125	.387	.063	.564 [*]	.197	.126	-.064	.393 [*]	
	Sig. (2-tailed)	.154	.303	.033	.481	<.001		.482	.729	.076	.279	.485	.029	.733	<.001	.279	.481	.729	.729	1.000	.482	.729	.076	.279	.485	.029	.733	<.001	.279	.481	.729	.026	
Soal7	Pearson Correlation	.293	-.049	.049	.049	.187	.000	1	.345	.168	.638 [*]	.252	.618 [*]	.308	.181	.157	.358 [*]	.168	.040	.423 [*]	.283	.168	.638 [*]	.252	.618 [*]	.308	.181	.157	.358 [*]	.168	.040	.423 [*]	
	Sig. (2-tailed)	.104	.320	.435	.210	.001	.482		.053	.357	<.001	.184	<.001	.087	.320	.389	.044	.357	.828	.016	.104	.000	.053	.357	<.001	.184	<.001	.087	.389	.044	.357	<.001	
Soal8	Pearson Correlation	-.049	.116	-.210	.116	.168	-.064	.345	1	.038	.205	-.064	.248	.139	-.118	.083	-.016	.168	-.093	.279	.148	.345	1.000 [*]	.038	.205	-.064	.248	.139	.083	-.016	.166	.341	
	Sig. (2-tailed)	.789	.529	.234	.033	.084	.729	.053		.843	.280	.729	.174	.447	.529	.729	.384	.812	.122	.418	.053	.066	.843	.280	.729	.174	.447	.529	.384	.812	.066		
Soal9	Pearson Correlation	.049	.345	.376	.210	.573	.166	.357	.331	.445	.642	.116	.243	.071	.279	-.036	-.036	.115	.246	.557	.166	.357	.331	.445	.642	.116	.243	.071	.279	-.036	.625		
	Sig. (2-tailed)	.789	.529	.053	.122	.048	.076	.357	.357	.843	.280	.729	.174	.447	.529	.729	.384	.812	.122	.418	.053	.066	.843	.280	.729	.174	.447	.529	.384	.812	.066		
Soal10	Pearson Correlation	.293	-.049	.049	.049	.187	.000	1	.345	.168	.638 [*]	.252	.618 [*]	.308	.181	.157	.358 [*]	.168	.040	.423 [*]	.283	.168	.638 [*]	.252	.618 [*]	.308	.181	.157	.358 [*]	.168	.040	.423 [*]	
	Sig. (2-tailed)	.104	.320	.435	.210	.001	.482		.053	.357	<.001	.184	<.001	.087	.320	.389	.044	.357	.828	.016	.104	.000	.053	.357	<.001	.184	<.001	.087	.389	.044	.357	<.001	
Soal11	Pearson Correlation	-.049	.116	-.210	.116	.168	-.064	.345	1	.038	.205	-.064	.248	.139	-.118	.083	-.016	.168	-.093	.279	.148	.345	1.000 [*]	.038	.205	-.064	.248	.139	.083	-.016	.166	.341	
	Sig. (2-tailed)	.789	.529	.234	.033	.084	.729	.053		.843	.280	.729	.174	.447	.529	.729	.384	.812	.122	.418	.053	.066	.843	.280	.729	.174	.447	.529	.384	.812	.066		
Soal12	Pearson Correlation	.049	.345	.376	.210	.573	.166	.357	.331	.445	.642	.116	.243	.071	.279	-.036	-.036	.115	.246	.557	.166	.357	.331	.445	.642	.116	.243	.071	.279	-.036	.625		
	Sig. (2-tailed)	.789	.529	.053	.122	.048	.076	.357	.357	.843	.280	.729	.174	.447	.529	.729	.384	.812	.122	.418	.053	.066	.843	.280	.729	.174	.447	.529	.384	.812	.066		
Soal13	Pearson Correlation	.293	-.049	.049	.049	.187	.000	1	.345	.168	.638 [*]	.252	.618 [*]	.308	.181	.157	.358 [*]	.168	.040	.423 [*]	.283	.168	.638 [*]	.252	.618 [*]	.308	.181	.157	.358 [*]	.168	.040	.423 [*]	
	Sig. (2-tailed)	.104	.320	.435	.210	.001	.482		.053	.357	<.001	.184	<.001	.087	.320	.389	.044	.357	.828	.016	.104	.000	.053	.357	<.001	.184	<.001	.087	.389	.044	.357	<.001	
Soal14	Pearson Correlation	-.049	.116	-.210	.116	.168	-.064	.345	1	.038	.205	-.064	.248	.139	-.118	.083	-.016	.168	-.093	.279	.148	.345	1.000 [*]	.038	.205	-.064	.248	.139	.083	-.016	.166	.341	
	Sig. (2-tailed)	.789	.529	.234	.033	.084	.729	.053		.843	.280	.729	.174	.447	.529	.729	.384	.812	.122	.418	.053	.066	.843	.280	.729	.174	.447	.529	.384	.812	.066		
Soal15	Pearson Correlation	.049	.345	.376	.210	.573	.166	.357	.331	.445	.642	.116	.243	.071	.279	-.036	-.036	.115	.246	.557	.166	.357	.331	.445	.642	.116	.243	.071	.279	-.036	.625		
	Sig. (2-tailed)	.789	.529	.053	.122	.048	.076	.357	.357	.843	.280	.729	.174	.447	.529	.729	.384	.812	.122	.418	.053	.066	.843	.280	.729	.174	.447	.529	.384	.812	.066		
Soal16	Pearson Correlation	.293	-.049	.049	.049	.187	.000	1	.345	.168	.638 [*]	.252	.618 [*]	.308	.181	.157	.358 [*]	.168	.040	.423 [*]	.283	.168	.638 [*]	.252	.618 [*]	.308	.181	.157	.358 [*]	.168	.040	.423 [*]	
	Sig. (2-tailed)	.104	.320	.435	.210	.001	.482		.053	.357	<.001	.184	<.001	.087	.320	.389	.044	.357	.828	.016	.104	.000	.053	.357	<.001	.184	<.001	.087	.389	.044	.357	<.001	
Soal17	Pearson Correlation	-.049	.116	-.210	.116	.168	-.064	.345	1	.038	.205	-.064	.248	.139	-.118	.083	-.016	.168	-.093	.279	.148	.345	1.000 [*]	.038	.205	-.064	.248	.139	.083	-.016	.166	.341	
	Sig. (2-tailed)	.789	.529	.234	.033	.084	.729	.053		.843	.280	.729	.174	.447	.529	.729	.384	.812	.122	.418	.053	.066	.843	.280	.729	.174	.447	.529	.384	.812	.066		
Soal18	Pearson Correlation	.049	.345	.376	.210	.573	.166	.357	.331	.445	.642	.116	.243	.071	.279	-.036	-.036	.115	.246	.557	.166	.357	.331	.445	.642	.116	.243	.071	.279	-.036	.625		
	Sig. (2-tailed)	.789	.529	.053	.122	.048	.076	.357	.357	.843	.280	.729	.174	.447	.529	.729	.384	.812	.122	.418	.053	.066	.843	.280	.729	.174	.447	.529	.384	.812	.066		
Soal19	Pearson Correlation	.293	-.049	.049	.049	.187	.000	1	.345	.168	.638 [*]	.252	.618 [*]	.308	.181	.157	.358 [*]	.168	.040	.423 [*]	.283	.168	.638 [*]	.252	.618 [*]	.308	.181	.157	.358 [*]	.168	.040	.423 [*]	
	Sig. (2-tailed)	.104	.320	.435	.210	.001	.482		.053	.357	<.001	.184	<.001	.087	.320	.389	.044																

Lampiran 19. Modul Ajar/RPP

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2023 MAPEL PENDIDIKAN PANCASILA SD KELAS 4

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Instansi	: SD Negeri 4 Pangkalanbaru
Tahun Penyusunan	: Tahun 2023
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila
Fase / Kelas	: B / 4
Bab / Tema	: 1. Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan
Materi Pembelajaran	: Makna dan nilai-nilai Pancasila, serta proses perumusannya
Alokasi Waktu	: 1 kali pertemuan/2x35 menit
B. KOMPETENSI AWAL	
❖ Peserta didik mampu memahami makna dan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar, landasan dan ideologi negara Indonesia	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
❖ Beriman ,bertakwa kepada Tuhan YME Dan berahlak mulia. ❖ Berkebhinekaan global. ❖ Gotong royong. ❖ Mandiri. ❖ Bernalar kritis. ❖ kreatif	
D. SARANA DAN PRASARANA	
❖ Sumber Belajar : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SD Kelas IV Penulis: Yusnawan Lubis, Dwi Nanta Priharto dan Internet), Lembar kerja peserta didik	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berpikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
❖ Minimum 15 Peserta didik, Maksimum 30 Peserta didik	
G. MODEL PEMBELAJARAN	
❖ Pembelajaran Tatap Muka	
KOMPONEN INTI	

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

❖ Tujuan Pembelajaran:

- Peserta didik mampu menjelaskan proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, pandangan hidup bangsa dan ideologi negara.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- ❖ Peserta didik untuk memahami materi tentang makna dan nilai-nilai Pancasila, serta proses perumusannya.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- ❖ Apa saja nilai-nilai kebersamaan dalam proses perumusan Pancasila yang dapat diaplikasikan pada kehidupan sehari-hari?
- ❖ Apa saja nilai-nilai kebersamaan yang terkandung dalam proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara Indonesia?
- ❖ Mengapa persatuan diperlukan dalam proses penyusunan perumusan Pancasila?
- ❖ Pancasila sebagai dasar negara siapa yang merumuskan Pancasila?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Belajar 1

Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

a. Persiapan Mengajar

Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, guru harus melakukan persiapan yang maksimal supaya kegiatan pembelajaran yang dilakukan bersama peserta didik bisa berjalan maksimal dan bermakna. Adapun yang harus dipersiapkan guru, di antaranya sebagai berikut:

1) Peralatan Pembelajaran

Adapun alternatif peralatan pembelajaran yang harus dipersiapkan oleh guru sebelum memulai kegiatan pembelajaran pada kegiatan belajar 1 ini, diantaranya:

- a) laptop,
- b) alat bantu audio (*speaker*),
- c) proyektor,
- d) papan tulis, dan
- e) alat tulis, seperti spidol atau kapur tulis.

2) Media Pembelajaran/Alat, Bahan dan Sumber Belajar

Model Pembelajaran	: Problem Based Learning
Metode	: Tanya Jawab dan diskusi
Media	: Game Edukasi Berbasis Masalah

b. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Prosedur pembelajaran ini merupakan panduan praktis bagi Guru agar dapat mengembangkan aktivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila secara mandiri, efektif, dan efisien di kelasnya masing-masing. Pada pertemuan kegiatan belajar satu ini, pelaksanaannya dengan model belajar/bekerja dalam kelompok. Secara umum, dalam model ini guru akan memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan kompetensinya untuk mengidentifikasi dan menganalisis nilai-nilai yang termuat dalam game edukasi.

1) Kegiatan Pembuka

- a) Sebelum peserta didik memasuki kelas, guru mengkondisikan barisan peserta didik agar rapi dengan salah satu peserta didik menjadi pemimpin dan secara bergiliran bersalaman kepada guru saat memasuki kelas.
Langkah ini dilakukan apabila pembelajaran Pendidikan Pancasila dilaksanakan pada jam pertama.
- b) Guru memberikan salam dan secara acak memberikan kesempatan kepada seorang peserta didik lainnya untuk memimpin doa sesuai agama dan kepercayaannya sebelum memulai kegiatan belajar.
- c) Guru mengajak peserta didik menyanyikan bersama lagu Indonesia Raya untuk membangkitkan semangat nasionalisme.
- d) Guru mengecek kehadiran peserta didik.
- e) Guru menyampaikan materi pembelajaran sebagai awalan Dalam kegiatan belajar secara klasikal. Kemudian, dilanjutkan dengan tujuan pembelajaran saat ini dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan singkat yang berkaitan dengan sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila untuk mengecek pengetahuan awal peserta didik.
- f) Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan serta mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan di dalam pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru mengarahkan siswa untuk menyalakan computer/laptop atau smartphone yang sudah terhubung dengan game puzzle edukasi yang sudah diinstall sebelumnya, serta mengarahkan siswa membentuk kelompok.
- b) Guru mengarahkan peserta didik untuk membaca tentang panduan bermain game puzzle dan mencatat hal-hal yang penting yang akan muncul pada game tersebut.
- c) Guru mempersilakan peserta didik memulai memainkan game puzzle edukasi tersebut.
- d) Setelah memainkan game puzzle edukasi tersebut, guru menyampaikan pertanyaan terkait gambar-gambar pada game puzzle edukasi tersebut untuk merangsang peserta didik menyampaikan pendapatnya. Alternatif pertanyaan yang dapat diajukan diantaranya:
 - (1) Gambar apa yang muncul dalam game puzzle edukasi tersebut?
 - (2) Peristiwa apa yang terjadi dalam gambar tersebut?
 - (3) Siapakah tokoh-tokoh yang ada dalam game puzzle edukasi tersebut?
 - (4) Bagaimana permainan dalam game puzzle edukasi tersebut?
 - (5) Sikap atau perilaku seperti apakah yang harus kalian teladani dari tokoh-tokoh atau peristiwa yang ada dalam game puzzle edukasi tersebut?
- e) Guru mempersilahkan kepada setiap peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang game puzzle edukasi tersebut berdasarkan pertanyaan-pertanyaan di atas. Pada langkah ini, guru hendaknya tidak mengomentari pendapat peserta didik dan tidak meminta alasan peserta didik mengenai pendapatnya.
- f) Kemudian, guru mengklarifikasi masalah dengan cara memberikan tanggapan atas pendapat setiap kelompok serta mengarahkannya ke konsep atau materi pembelajaran yaitu tentang sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila.
- g) Guru memberikan lembar aktivitas peserta didik yang harus dikerjakan secara individu atau kelompok.
- h) Guru mempersilahkan peserta didik atau perwakilan tiap kelompok untuk presentasi lembar

aktivitas yang telah selesai dikerjakan.

3) Kegiatan Penutup

- a) Guru mengapresiasi dan memberikan klarifikasi terhadap seluruh tugas yang sudah dikerjakan oleh peserta didik.
- b) Guru bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran mengenai materi pembelajaran pada pertemuan ini.
- c) Guru memberikan informasi mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.
- d) Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin berdoa bersama setelah selesai pembelajaran.

E. REFLEKSI



Refleksi Pembelajaran

Refleksi guru merupakan penilaian yang dilakukan oleh guru itu sendiri berdasarkan pembelajaran yang telah dilaksanakan mulai dari selama mempersiapkan, melaksanakan, hingga mengevaluasi kegiatan belajar 1 yang dilakukan selama satu kali pertemuan. Refleksi guru ini bertujuan untuk menilai kekurangan dan kelebihan dari kegiatan pembelajaran 1 yang kemudian dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk pembelajaran berikutnya.

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah pemilihan media pembelajaran telah mencerminkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai?	
2.	Apakah gaya penyampaian materi mampu ditangkap oleh pemahaman peserta didik?	
3.	Apakah keseluruhan pembelajaran dapat memberikan makna pembelajaran yang hendak dicapai?	
4.	Apakah pemilihan metode pembelajaran sudah efektif untuk menerjemahkan tujuan pembelajaran?	
5.	Apakah pelaksanaan pembelajaran tidak keluar dari norma-norma?	
6.	Apakah pelaksanaan pembelajaran hari ini dapat memberikan semangat kepada peserta didik untuk lebih antusias dalam pembelajaran selanjutnya?	

F. ASESMEN / PENILAIAN



Penilaian

Informasi untuk mendapatkan bukti tujuan pembelajaran yang tercapai oleh peserta didik dapat diperoleh dari penilaian setiap proses kegiatan pembelajaran. Penilaian terhadap pencapaian materi yang disampaikan selama kegiatan pembelajaran 1

berlangsung meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan dalam unjuk kerja hasil karya/proyek. Penilaian ini dilakukan dengan tujuan agar guru mampu melihat kecenderungan sikap peserta didik dalam mencintai sesama manusia dan lingkungannya, serta menghargai kebhinekaan.

a. Penilaian Sikap

Pengambilan nilai ini dapat dilakukan saat mengamati kegiatan siswa pada awal pembelajaran, diskusi, dan menyimak penjelasan materi yang disampaikan.

Penilaian ini bertujuan untuk melihat sikap peserta didik dalam mencintai sesama manusia dan lingkungannya, serta menghargai kebhinekaan, seperti bersiap dalam memulai kegiatan, khushuk dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, mengungkapkan apresiasi, serta pengambilan dan pelaksanaan keputusan.

Pedoman Penilaian Rubrik Sikap (*Civic Disposition*)

Kriteria Penilaian	Perlu Bimbingan (1)	Perlu Peningkatan (2)	Berusaha dengan Baik (3)	Pemantapan (4)	Istimewa (5)
Penerapan Nilai-Nilai Pancasila	Belum mampu dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi dengan	Sadar dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi dengan bantuan guru.	Berusaha dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi	Mampu dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan	Mandiri dan berani unjuk diri dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain,

	bantuan guru.		tanpa bantuan guru.	an apresiasi tanpa bantuan guru.	dan mengungkapkan apresiasi.
Memahami Materi yang Disampaikan	Belum siap dan mampu dalam menerima materi dan informasi dengan bantuan guru.	Sadar dalam menerima materi dan informasi dengan bantuan guru.	Berusaha dalam menerima materi dan informasi tanpa bantuan guru.	Mampu dalam menerima materi dan informasi tanpa bantuan guru.	Bersiap diri dan mampu dalam menerima materi dan informasi .
Menggali dan Menjelaskan Informasi atau Menceritakan Ulang Cerita	Belum mampu dalam menyajikan informasi atau menyampaikan kembali cerita dengan bantuan guru.	Sadar dalam menyajikan informasi atau menyampaikan kembali cerita dengan bantuan guru.	Berusaha dalam menyajikan informasi atau menyampaikan kembali cerita tanpa bantuan guru.	Mampu dalam menyajikan informasi atau menyampaikan kembali cerita tanpa bantuan guru.	Mandiri dan berani dalam menyajikan informasi atau menyampaikan kembali cerita.
Bekerja Sama dalam Diskusi Kelompok	Belum mampu mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah dengan bantuan guru.	Sadar dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah dengan bantuan guru.	Berusaha dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah tanpa bantuan guru.	Mampu dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah tanpa bantuan guru.	Mandiri dan berani dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah.

b. Penilaian Pengetahuan

Pengambilan nilai ini dapat dilakukan saat mengamati kegiatan siswa ketika mengerjakan lembar aktivitas atau soal latihan yang diberikan. Penilaian ini bertujuan untuk melihat pemahaman siswa

dalam menyerap dan menerima materi atau informasi yang berkaitan dengan penerapan nilai Pancasila.

Pedoman Penskoran

No	Kunci Jawaban	Skor
1.	1. Ketuhanan Yang Maha Esa 2. Kemanusiaan yang adil dan beradab 3. Persatuan Indonesia 4. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan 5. Keadilan sosial bagi seluruh Rakyat Indonesia	30
2.	BPUPK dan PPKI	20
3.	a. Merupakan hal penting dan mendasar dalam suatu negara yang baru terbentuk (rumusan dasar negara Indonesia)	25
	b. Tampil dalam sidang tiga orang pembicara; yaitu Mr. Muhammad Yamin, Prof. Dr. Mr. Soepomo, dan Ir. Soekarno untuk memberikan gagasan yang disepakati dalam musyawarah	25
Total Skor		100

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

Guru dapat menyampaikan materi pengayaan untuk dipelajari oleh peserta didik secara mandiri atau berkelompok. Guru dapat mengangkat topik atau materi tentang contoh-contoh penerapan Pancasila dalam kehidupan.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK



Kelompok :
Kelas :
Nama Anggota 1.
Kelompok 2.
3.
4.
5.

Perhatikanlah gambar berikut, lalu jelaskan makna pada simbol dan sampaikan di depan kelas!

17 helai bulu pada masing-masing sayap

45 helai bulu di leher

simbol
sila

simbol
sila

19 helai bulu di bawah perisai atau pada pangkal ekor

simbol
sila

simbol
sila

simbol
sila

8 helai bulu pada ekor

.....

.....

.....

.....

.....

Nilai	Paraf Orang Tua

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2023 MAPEL PENDIDIKAN PANCASILA SD KELAS 4

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Instansi	: SD Negeri 4 Pangkalanbaru
Tahun Penyusunan	: Tahun 2023
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila
Fase / Kelas	: B / 4
Bab / Tema	: 1. Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan
Materi Pembelajaran	: Sikap mencintai sesama manusia dan lingkungannya, serta menghargai kebhinekaan
Alokasi Waktu	: 1 kali pertemuan/2x35 menit
B. KOMPETENSI AWAL	
❖ Peserta didik memiliki akhlak mulia dengan didasari keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Beriman ,bertakwa kepada Tuhan YME Dan berakhlak mulia. ❖ Berkebhinekaan global. ❖ Gotong royong. ❖ Mandiri. ❖ Bernalar kritis. ❖ kreatif 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
❖ Sumber Belajar : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SD Kelas IV Penulis: Yusnawan Lubis, Dwi Nanta Priharto dan Internet), Lembar kerja peserta didik	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berpikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin 	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
❖ Minimum 15 Peserta didik, Maksimum 30 Peserta didik	
G. MODEL PEMBELAJARAN	
❖ Pembelajaran Tatap Muka	
KOMPONEN INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Tujuan Pembelajaran: <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menjelaskan makna dan nilai-nilai Pancasila 	

dalam lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- ❖ Peserta didik untuk memahami materi tentang sikap mencintai sesama manusia dan lingkungannya, serta menghargai kebhinekaan

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- ❖ Bagaimana perbuatan yang tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila?
- ❖ Apa sajakah wujud perilaku sehari-hari yang mencerminkan Keadilan Sosial bagi seluruh rakyat Indonesia?
- ❖ Mengapa kita harus mengamalkan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari kita?
- ❖ Mengapa sikap menolong dan jujur terkandung dalam Pancasila sila pertama?
- ❖

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Belajar 1

Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

a. Persiapan Mengajar

Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, guru harus melakukan persiapan yang maksimal supaya kegiatan pembelajaran yang dilakukan bersama peserta didik bisa berjalan maksimal dan bermakna. Adapun yang harus dipersiapkan guru, di antaranya sebagai berikut:

1) Peralatan Pembelajaran

Adapun alternatif peralatan pembelajaran yang harus dipersiapkan oleh guru sebelum memulai kegiatan pembelajaran pada kegiatan belajar 1 ini, diantaranya:

- a) laptop,
- b) alat bantu audio (*speaker*),
- c) proyektor,
- d) papan tulis, dan
- e) alat tulis, seperti spidol atau kapur tulis.

2) Media Pembelajaran/Alat, Bahan dan Sumber Belajar

Model Pembelajaran	: Problem Based Learning
Metode	: Tanya Jawab dan diskusi
Media	: Game Edukasi Berbasis Masalah

b. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Prosedur pembelajaran ini merupakan panduan praktis bagi Guru agar dapat mengembangkan aktivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila secara mandiri, efektif, dan efisien di kelasnya masing-masing. Pada pertemuan kegiatan belajar satu ini, pelaksanaannya dengan model belajar/bekerja dalam kelompok. Secara umum, dalam model ini guru akan memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan kompetensinya untuk mengidentifikasi dan menganalisis nilai-nilai yang termuat dalam game edukasi.

1) Kegiatan Pembuka

- a) Sebelum peserta didik memasuki kelas, guru mengkondisikan barisan peserta didik agar rapi dengan salah satu peserta didik menjadi pemimpin dan secara bergiliran bersalaman kepada guru saat memasuki kelas.

Langkah ini dilakukan apabila pembelajaran Pendidikan Pancasila dilaksanakan pada jam

pertama.

- b) Guru memberikan salam dan secara acak memberikan kesempatan kepada seorang peserta didik lainnya untuk memimpin doa sesuai agama dan kepercayaannya sebelum memulai kegiatan belajar.
- c) Guru mengajak peserta didik menyanyikan bersama lagu Indonesia Raya untuk membangkitkan semangat nasionalisme.
- d) Guru mengecek kehadiran peserta didik.
- e) Guru menyampaikan materi pembelajaran sebagai awalan Dalam kegiatan belajar secara klasikal. Kemudian, dilanjutkan dengan tujuan pembelajaran saat ini dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan singkat yang berkaitan dengan sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila untuk mengecek pengetahuan awal peserta didik.
- f) Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan serta mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan di dalam pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru mengarahkan siswa untuk menyalakan computer/laptop atau smartphone yang sudah terhubung dengan game puzzle edukasi yang sudah diinstall sebelumnya, serta mengarahkan siswa membentuk kelompok.
- b) Guru mengarahkan peserta didik untuk membaca tentang panduan bermain game puzzle dan mencatat hal-hal yang penting yang akan muncul pada game tersebut.
- c) Guru mempersilahkan peserta didik memulai memainkan game puzzle edukasi tersebut.
- d) Setelah memainkan game puzzle edukasi tersebut, guru menyampaikan pertanyaan terkait gambar-gambar pada game puzzle edukasi tersebut untuk merangsang peserta didik menyampaikan pendapatnya. Alternatif pertanyaan yang dapat diajukan diantaranya:
 - (1) Gambar apa yang muncul dalam game puzzle edukasi tersebut?
 - (2) Peristiwa apa yang terjadi dalam gambar tersebut?
 - (3) Siapakah tokoh-tokoh yang ada dalam game puzzle edukasi tersebut?
 - (4) Bagaimana permainan dalam game puzzle edukasi tersebut?
 - (5) Sikap atau perilaku seperti apakah yang harus kalian teladani dari tokoh-tokoh atau peristiwa yang ada dalam game puzzle edukasi tersebut?
- e) Guru mempersilahkan kepada setiap peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang game puzzle edukasi tersebut berdasarkan pertanyaan-pertanyaan di atas. Pada langkah ini, guru hendaknya tidak mengomentari pendapat peserta didik dan tidak meminta alasan peserta didik mengenai pendapatnya.
- f) Kemudian, guru mengklarifikasi masalah dengan cara memberikan tanggapan atas pendapat setiap kelompok serta mengarahkannya ke konsep atau materi pembelajaran yaitu tentang sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila.
- g) Guru memberikan lembar aktivitas peserta didik yang harus dikerjakan secara individu atau kelompok.
- h) Guru mempersilahkan peserta didik atau perwakilan tiap kelompok untuk presentasi lembar aktivitas yang telah selesai dikerjakan.

3) Kegiatan Penutup

- a) Guru mengapresiasi dan memberikan klarifikasi terhadap seluruh tugas yang sudah dikerjakan oleh peserta didik.

- b) Guru bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran mengenai materi pembelajaran pada pertemuan ini.
- c) Guru memberikan informasi mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.
- d) Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin berdoa bersama setelah selesai pembelajaran.

E. REFLEKSI



Refleksi Pembelajaran

Refleksi guru merupakan penilaian yang dilakukan oleh guru itu sendiri berdasarkan pembelajaran yang telah dilaksanakan mulai dari selama mempersiapkan, melaksanakan, hingga mengevaluasi kegiatan belajar dua yang dilakukan selama satu kali pertemuan. Refleksi guru ini bertujuan untuk menilai kekurangan dan kelebihan dari kegiatan pembelajaran dua yang kemudian dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk pembelajaran berikutnya.

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah pemilihan media pembelajaran telah mencerminkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai?	
2.	Apakah gaya penyampaian materi mampu ditangkap oleh pemahaman peserta didik?	
3.	Apakah keseluruhan pembelajaran dapat memberikan makna pembelajaran yang hendak dicapai?	
4.	Apakah pemilihan metode pembelajaran sudah efektif untuk menerjemahkan tujuan pembelajaran?	
5.	Apakah pelaksanaan pembelajaran tidak keluar dari norma-norma?	
6.	Apakah pelaksanaan pembelajaran hari ini dapat memberikan semangat kepada peserta didik untuk lebih antusias dalam pembelajaran selanjutnya?	

F. ASESMEN / PENILAIAN



Penilaian

Informasi untuk mendapatkan bukti tujuan pembelajaran yang tercapai oleh peserta didik dapat diperoleh dari penilaian setiap proses kegiatan pembelajaran. Penilaian terhadap pencapaian materi yang disampaikan selama kegiatan pembelajaran 2. berlangsung meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan dalam unjuk kerja hasil karya/proyek. Penilaian ini dilakukan dengan tujuan agar guru mampu melihat kecenderungan sikap peserta didik dalam mencintai sesama manusia dan lingkungannya, serta menghargai kebhinekaan.

a. Penilaian Sikap

Pengambilan nilai ini dapat dilakukan saat mengamati kegiatan siswa pada awal pembelajaran, diskusi, dan menyimak penjelasan materi yang disampaikan.

Penilaian ini bertujuan untuk melihat kemampuan siswa dalam berdiskusi yang sesuai dengan materi, menggali dan menjelaskan informasi, atau menceritakan kembali cerita contoh penerapan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Pedoman Penilaian Rubrik Keterampilan (*Civic Skill*)

No	Nama Peserta Didik	Kriteria Penilaian			Keterangan Nilai
		Menyerap dan Menjelaskan Kembali Informasi atau Cerita	Presentasi atau Menyampaikan Gagasan	Memberikan Saran/Pendapat/ Usulan	
1.	Haidar				Sangat Baik (Skor: 30)
2.	Halwa				
3.					Baik (Skor: 25)
4.					
5.					Cukup Baik (Skor: 20)
6.					
7.					Kurang Baik (Skor: 15)
8.					
9.					
10.					

Perhitungan Perolehan nilai

Nilai peserta didik dihitung pada setiap kriteria sesuai tingkatan skornya sesuai berdasarkan hasil pengamatan dengan ketentuan sebagai berikut:

Jika pada setiap kriteria penilaian terlihat sangat baik maka nilainya 30, baik 25, cukup baik 20, dan kurang baik 15, maka total perolehan nilai maksimal yang terkumpul adalah 90.

b. Penilaian Pengetahuan

Pengambilan nilai ini dapat dilakukan saat mengamati kegiatan siswa ketika mengerjakan lembar aktivitas atau soal latihan yang diberikan. Penilaian ini bertujuan untuk melihat pemahaman siswa dalam menyerap dan menerima materi atau informasi yang berkaitan dengan penerapan nilai

Pancasila.

Jawablah pertanyaan berikut ini!

1. Sebutkan empat macam sikap atau perilaku yang sesuai dengan sila pertama Pancasila!
2. Sebagai seorang peserta didik, bagaimana bersikap yang sesuai dengan nilai Pancasila ketika berada di lingkungan sekolah dan rumah?

Pedoman Penilaian Rubrik Sikap (*Civic Disposition*)

No	Kunci Jawaban	Skor
1.	a. Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.	20
	b. Hidup rukun dan dapat bekerja sama antar pemeluk agama dan penganut kepercayaan yang berbeda-beda.	20
	c. Menghormati setiap orang dalam kebebasan menjalankan ibadah sesuai dengan agama dan kepercayaannya.	20
	d. Yakin terhadap agama atau kepercayaan yang dianutnya tetapi tidak memaksakannya kepada orang lain.	20
2.	Jawaban peserta didik akan beragam, tetapi dapat diperkirakan isinya seperti ini:	
	a. Lingkungan sekolah: Berkawan baik kepada semua teman di kelas, jujur ketika ulangan/ujian, mengerjakan tugas piket sesuai jadwal yang diberikan/disepakati.	10
	b. Lingkungan rumah: Membuka diri untuk menerima masukan dari anggota keluarga yang lain, membantu pekerjaan rumah orang tua, menjaga adik/tidak menggangu.	10
Total Sko		100

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

Guru dapat menyampaikan materi pengayaan untuk dipelajari oleh peserta didik secara mandiri atau berkelompok. Guru dapat mengangkat topik atau materi tentang makna dan nilai-nilai Pancasila, serta proses perumusannya di lingkungan masyarakat. Pemberian tugas juga dapat dilakukan untuk mengamati peserta didik lainnya dalam mengamalkan nilai Pancasila di lingkungan sekolah.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK



Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Kelompok :
Kelas :
Nama Anggota 1.
Kelompok 2.
3.
4.
5.

Isilah kolom keterangan (Ya / Tidak) sesuai dengan kondisi/keadaan pada diri kalian yang sebenarnya!

No	Perlakuan	Keterangan
1.	Tepat waktu dalam beribadah.	
2.	Berdialog/bercengkrama bersama orang tua dan anggota keluarga yang lain termasuk asisten rumah tangga (jika ada).	
3.	Siap menerima masukan dari anggota keluarga yang lain.	
4.	Bergaul dengan baik kepada teman-teman di sekolah.	
5.	Lebih memilih produk buatan/produksi dalam negeri.	
6.	Jujur (tidak mencontek) ketika ulangan/ujian.	
7.	Berani berpendapat demi kepentingan umum/masyarakat.	
8.	Menjaga fasilitas umum/negara.	
9.	Berperilaku sesuai dengan peraturan yang berlaku.	
10	Berpartisipasi dalam kegiatan yang termasuk kebijakan publik.	

Isilah kolom yang kosong dengan contoh yang sesuai pada penerapan nilai juang para pahlawan bangsa dalam kehidupan sehari-hari.

No	Perlakuan	Keterangan
1.	Ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.	
2.	Semangat anti penjajah dan penjajahan.	
3.	Harga diri yang tinggi sebagai bangsa yang merdeka.	
4.	Semangat persatuan dan kesatuan.	
5.	Setia kawan, senasib sepenanggungan dan kebersamaan.	
6.	Jiwa dan semangat merdeka.	
7.	Semangat perjuangan yang tinggi.	
8.	Pantang mundur dan tidak kenal menyerah.	

9.	Ulet dan tabah menghadapi segala macam, tantangan, hambatan dan gangguan.	
10.	Berani, rela dan ikhlas berkorban untuk tanah air, bangsa dan negara.	
11.	Cinta tanah air dan bangsa.	
12.	Tanpa pamrih dan banyak bekerja.	
13.	Disiplin yang tinggi.	
14.	Percaya kepada hari depan yang gemilang dari bangsanya.	



MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2023 MAPEL PENDIDIKAN PANCASILA SD KELAS 4

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Instansi	: SD 4 Negeri Pangkalanbaru
Tahun Penyusunan	: Tahun 2023
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila
Fase / Kelas	: B / 4
Bab / Tema	: 1. Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan
Materi Pembelajaran	: Contoh sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila
Alokasi Waktu	: 1 kali pertemuan/2x35 menit
B. KOMPETENSI AWAL	
❖ Peserta didik dapat memberikan contoh sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Beriman ,bertakwa kepada Tuhan YME Dan berahlak mulia. ❖ Berkebhinekaan global. ❖ Gotong royong. ❖ Mandiri. ❖ Bernalar kritis. ❖ kreatif 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
❖ Sumber Belajar : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SD Kelas IV Penulis: Yurnawan Lubis, Dwi Nanta Priharto dan Internet), Lembar kerja peserta didik	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berpikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin 	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
❖ Minimum 15 Peserta didik, Maksimum 30 Peserta didik	
G. MODEL PEMBELAJARAN	
❖ Pembelajaran Tatap Muka	
KOMPONEN INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Tujuan Pembelajaran: <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dapat memberikan contoh sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari 	

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- ❖ Peserta didik mampu menerapkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila sila Pancasila.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- ❖ Apa saja contoh sikap perilaku yang sesuai dengan sila-sila pancasila?

Contoh sikap Pancasila sila 1 sampai 5

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Belajar 3

Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

a. Persiapan Mengajar

Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, guru harus melakukan persiapan yang maksimal supaya kegiatan pembelajaran yang dilakukan bersama peserta didik bisa berjalan maksimal dan bermakna. Adapun yang harus dipersiapkan oleh guru adalah:

1) Peralatan Pembelajaran

Adapun alternatif peralatan pembelajaran yang harus dipersiapkan oleh guru sebelum memulai kegiatan pembelajaran pada kegiatan belajar 2 ini, diantaranya:

- laptop,
- alat bantu audio (*speaker*),
- proyektor,
- papan tulis, dan
- alat tulis, seperti spidol atau kapur tulis.

2) Media Pembelajaran

Model Pembelajaran	: Problem Based Learning
Metode	: Tanya Jawab dan diskusi
Media Pembelajaran	: Game Edukasi Berbasis Masalah

b. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Prosedur pembelajaran ini merupakan panduan praktis bagi guru agar dapat mengembangkan aktivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila secara mandiri, efektif, dan efisien di kelasnya masing-masing. Secara umum, dalam model ini guru akan memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan kompetensinya untuk mengidentifikasi dan menganalisis nilai-nilai yang termuat dalam game edukasi. Adapun prosedur pembelajaran selengkapny sebagai berikut:

1) Kegiatan Pembuka

- Sebelum peserta didik memasuki kelas, guru mengkondisikan agar peserta didik berbaris di depan kelas secara rapi dengan dipimpin oleh salah satu peserta didik dan secara bergiliran bersalaman kepada guru memasuki kelas. Langkah ini dilakukan apabila pembelajaran Pendidikan Pancasila dilaksanakan pada jam pertama.
- Guru memberikan salam dan secara acak memberikan kesempatan kepada seorang peserta didik lainnya untuk memimpin doa sesuai agama dan kepercayaannya sebelum memulai kegiatan belajar.
- Untuk membangkitkan semangat nasionalisme, guru mengajak berdiri untuk bernyanyi bersama salah satu lagu wajib nasional dan meminta kesediaan salah seorang peserta didik untuk menjadi dirigen.
- Guru mengecek kehadiran peserta didik.
- Materi pembelajaran disampaikan oleh guru sebagai awalan Dalam kegiatan belajar secara

klasikal. Kemudian, dilanjutkan dengan tujuan pembelajaran saat ini dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan singkat untuk mengecek pengetahuan awal peserta didik.

- f) Guru menjelaskan urutan pelaksanaan kegiatan belajar serta mempersiapkan media yang akan digunakan di dalam pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru meminta siswa untuk menyalakan computer/laptop atau smartphone yang sudah terhubung dengan game puzzle edukasi yang sudah diinstal sebelumnya, serta mengarahkan siswa membentuk kelompok.
- b) Selanjutnya, guru mengarahkan peserta didik untuk membaca tentang panduan bermain game puzzle dan mencatat hal-hal yang penting yang akan muncul pada game tersebut.
- c) Guru mempersilahkan peserta didik memulai memainkan game puzzle edukasi tersebut.
- d) Setelah memainkan game puzzle edukasi tersebut, guru menyampaikan pertanyaan terkait gambar-gambar pada game puzzle edukasi tersebut untuk menstimulasi peserta didik menyampaikan pendapatnya. Guru dapat memberikan berupa pertanyaan pemantik sbb:
 - 1) Apakah maksud dari gambar tersebut?
 - 2) Mengapa hal itu dilakukan?
 - 3) Bagaimana suasana yang tampak pada gambar tersebut?
- e) Guru mempersilahkan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang gambar-gambar puzzle yang ada dalam game edukasi tersebut.
- f) Guru meminta peserta didik untuk menanggapi balik tanggapan yang disampaikan oleh temannya. Langkah b, c, dan d dilakukan secara berulang kali
- h) Guru memberikan klarifikasi atas aktivitas peserta didik dikaitkan dengan materi pembelajaran tentang sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila.
- i) Guru memberikan lembar aktivitas peserta didik yang harus dikerjakan secara individual atau kelompok
- j) Guru mempersilahkan peserta didik atau perwakilan tiap kelompok untuk presentasi lembar aktivitas yang telah selesai dikerjakan

3) Kegiatan Penutup

- a) Guru mengapresiasi dan memberikan klarifikasi terhadap seluruh tugas yang sudah dikerjakan oleh peserta didik.
- b) Guru bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran mengenai materi pembelajaran pada pertemuan ini.
- c) Guru memberikan informasi mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.
- d) Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin berdoa bersama setelah selesai pembelajaran.

E. REFLEKSI



Refleksi Pembelajaran

Refleksi guru merupakan penilaian yang dilakukan oleh guru itu sendiri berdasarkan pembelajaran yang telah dilaksanakan mulai dari selama mempersiapkan, melaksanakan, hingga mengevaluasi kegiatan belajar dua yang dilakukan selama satu kali pertemuan. Refleksi guru ini bertujuan untuk menilai kekurangan dan kelebihan dari kegiatan pembelajaran tiga yang kemudian dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk pembelajaran berikutnya.

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah pemilihan media pembelajaran telah mencerminkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai?	
2.	Apakah gaya penyampaian materi mampu ditangkap oleh pemahaman peserta didik?	
3.	Apakah keseluruhan pembelajaran dapat memberikan makna pembelajaran yang hendak dicapai?	
4.	Apakah pemilihan metode pembelajaran sudah efektif untuk menerjemahkan tujuan pembelajaran?	
5.	Apakah pelaksanaan pembelajaran tidak keluar dari norma-norma?	
6.	Apakah pelaksanaan pembelajaran hari ini dapat memberikan semangat kepada peserta didik untuk lebih antusias dalam pembelajaran selanjutnya?	

F. ASESMEN / PENILAIAN



Penilaian

Informasi untuk mendapatkan bukti tujuan pembelajaran yang tercapai oleh peserta didik dapat diperoleh dari penilaian setiap proses kegiatan pembelajaran. Penilaian terhadap pencapaian materi yang disampaikan selama kegiatan pembelajaran berlangsung meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan dalam unjuk kerja hasil karya/proyek. Penilaian ini dilakukan dengan tujuan agar guru mampu melihat kecenderungan sikap peserta didik dalam memahami sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila.

a. Penilaian Sikap

Pengambilan nilai ini dapat dilakukan saat mengamati kegiatan siswa pada awal pembelajaran, diskusi, dan menyimak penjelasan materi yang disampaikan.

Penilaian ini bertujuan untuk melihat kemampuan siswa dalam menerapkan nilai-nilai Pancasila pada setiap kegiatannya, seperti bersiap dalam memulai kegiatan, khuyuk dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, mengungkapkan apresiasi, serta pengambilan dan pelaksanaan keputusan.

Pedoman Penilaian Rubrik Sikap (Civic Disposition)

Kriteria Penilaian	Perlu Bimbingan (1)	Perlu Peningkatan (2)	Berusaha dengan Baik (3)	Pemantapan (4)	Istimewa (5)
Penerapan Nilai-Nilai Pancasila	Belum mampu dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi dengan bantuan guru.	Sadar dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi dengan bantuan guru.	Berusaha dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi tanpa bantuan guru.	Mampu dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi tanpa bantuan guru.	Mandiri dan berani unjuk diri dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi.
Memahami Materi yang Disampaikan	Belum siap dan mampu dalam menerima materi dan informasi dengan bantuan guru.	Sadar dalam menerima materi dan informasi dengan bantuan guru.	Berusaha dalam menerima materi dan informasi tanpa bantuan guru.	Mampu dalam menerima materi dan informasi tanpa bantuan guru.	Bersiap diri dan mampu dalam menerima materi dan informasi
Menggali dan Menjelaskan Informasi	Belum mampu dalam menyajikan informasi atau	Sadar dalam menyajikan informasi atau menyampaikan	Berusaha dalam menyajikan informasi atau	Mampu dalam menyajikan informasi atau menyampaika	Mandiri dan berani dalam menyajikan informasi atau

atau Menceritakan Ulang Cerita	menyampaikan kembali cerita dengan bantuan guru.	kembali cerita dengan bantuan guru.	menyampaikan kembali cerita tanpa bantuan guru.	n kembali cerita tanpa bantuan guru.	menyampaikan kembali cerita.
Bekerja Sama dalam Diskusi Kelompok	Belum mampu mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah dengan bantuan guru.	Sadar dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah dengan bantuan guru.	Berusaha dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah tanpa bantuan guru.	Mampu dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah tanpa bantuan guru.	Mandiri dan berani dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah.

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

Guru dapat menyampaikan materi pengayaan untuk dipelajari oleh peserta didik secara mandiri atau berkelompok. Guru dapat mengangkat topik atau materi tentang makna dan nilai-nilai Pancasila, serta proses perumusannya di lingkungan masyarakat. Pemberian tugas juga dapat dilakukan untuk mengamati peserta didik lainnya dalam mengamalkan nilai Pancasila di lingkungan sekolah..

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK



Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Kelompok :

Kelas :

Nama Anggota 1.

Kelompok 2.

3.

4.

5.

Ceritakan dua gambar berikut ini di depan kelas



Gambar 1.6
Menjalankan ibadah sesuai dengan agama dan kepercayaannya



Gambar 1.7
Sekelompok orang yang sedang bermusyawarah

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Nilai

Paraf Orang Tua

Lampiran 20. Surat Penelitian (SDN 4 Pangkalanbaru)



PEMERINTAH KABUPATEN BANGKA TENGAH
DINAS PENDIDIKAN

SD 4 PANGKALANBARU

Alamat : Jalan Raya Desa Padangbaru kec. Pangkalanbaru ☒ 33171

Nomor : 424/ 2 /DINDIK/SD 4 PB/2023
Perihal : Balasan

Kepada
Yth. Rektor Universitas Pendidikan Ganesha
di –
Tempat

Dengan Hormat,

Menindaklanjuti surat dari Universitas Pendidikan Ganesha Pascasarjana, Tanggal 28 April 2023 tentang Mohon Pengambilan Data dan Izin Uji Coba Instrumen berkaitan dengan hal tersebut diatas maka dengan ini kami memberikan Izin kepada:

Nama : Aprima
Nim : 2129071022
Semester : IV (Empat)
Program studi : Teknologi Pendidikan (S2)
Judul Tesis : Pengembangan Game Edukasi Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.

Demikian surat ini disampaikan atas Perhatian, kami ucapkan terima kasih.

Pangkalanbaru, Mei 2023
SDN 4 Pangkalanbaru
Kepala Sekolah,



SUWANDI, S.Pd.SD
NIP. 19721016 200501 1 006

Lampiran 21. Surat Penelitian (Undiksha)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja, Bali 81116 Telepon 081999446444 Laman www.pasca.undiksha.ac.id

Singaraja, 28 April 2023

Nomor : 1682/UN48.14.1/KM/2023
Hal : Mohon Pengambilan Data
Yth. : KESEK SDN 4 PANGKALAN BARU
di TEMPAT

Dengan hormat, dalam rangka pengumpulan data untuk Penelitian Tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat menerima dan mengizinkan mahasiswa kami sebagai berikut:

Nama : Aprima
NIM : 2129071022
Semester : IV (Empat)
Program Studi : Teknologi Pendidikan (S2)
Judul Tesis : Pengembangan Game Edukasi Berbasis Masalah pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.

untuk mendapatkan data/informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam melakukan penelitian.

Atas perhatian, berkenaan dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Menyetujui,

Pembimbing II,



Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
NIP. 198202142008121004

Pembimbing I,



Prof. Dr. Kctut Agustini, S.Si, M.Si.
NIP. 197408012000032001

Mengetahui,
a.n. Direktur,
Wadir I,



Prof. Dr. Ida Bagus Putrayasa, M.Pd.
NIP. 196002101986021001



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

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

RIWAYAT HIDUP



Aprima lahir di Pangkalpinang, Provinsi Bangka Belitung pada tanggal 5 April 1990. Penulis merupakan anak kedua dari empat saudara dari pasangan Maimun dan Cik Ipah. Penulis menyelesaikan pendidikan di SD Negeri 18 Pangkalpinang di tahun 2002, SMP Negeri 2 Pangkalpinang di tahun 2005, SMA Negeri 1 Pangkalpinang di tahun 2008 dan S1 di jurusan Teknologi Pendidikan di Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung lulus tahun 2012. Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan S2 di jurusan Teknologi Pendidikan di Universitas Pendidikan Indonesia pada tahun 2021. Penulis memiliki pengalaman bekerja sebagai aparatur sipil negara di Dinas Pendidikan Kab.Bangka Tengah sejak tahun 2014.

