

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Observasi

 KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT Alamat : Jalan Udayana No. 11 Singaraja Telepon-Fax: (0362) 22570 Kode Pos. 81116 Website : lppm.undiksha.ac.id			
Nomor	: 2049/UN48.16/L.T/2024	Singaraja, 13 Agustus 2024	
Lamp.	: -		
Perihal	: Permohonan Izin Melaksanakan Penelitian		
Kepada Yth. Kepala Sekolah SD se Bali di tempat			
Dengan hormat, kami mohon diberikan ijin dosen/Peneliti Universitas Pendidikan Ganesha seperti tertera di bawah ini untuk mengadakan penelitian. Adapun dosen/Peneliti yang bersangkutan adalah :			
NO	NAMA	NIP	Keterangan
1	Prof. Dr. Desak Putu Parmiti, M.S.	196012311986012001	Ketua Pelaksana
2	Adrianus I Wayan Iliya Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd.	198807082014041003	Anggota Pelaksana
3	Alexander Hamonangan Simamora, SE., M.Pd.	198807062015041001	Anggota Pelaksana
4	Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For.	196306161988031003	Anggota Pelaksana
Adapun judul yang bersangkutan adalah: " Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Neurofeedback Neurosky Terintegrasi Budaya Subak Bali Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Metakognitif Siswa " .			
Berkenaan dengan itu, kami mohon kesediaan saudara untuk membantu agar kegiatan dosen yang bersangkutan dapat berjalan sebagaimana mestinya.			
Demikian surat ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.			
 Kepala,  I Nengah Suparta NIP. 196507111990031003			

Lampiran 3. Surat Keterangan telah melakukan Penelitian


PEMERINTAH KABUPATEN TABANAN
 Dinas Pendidikan
SEKOLAH DASAR NEGERI 3 PUJUNGAN
Alamat: Banjar Dinas Mekarsari, Desa Pujungan, Kecamatan Pujuan, Kabupaten Tabanan
Kode Pos: 82163

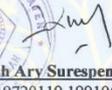
SURAT KETERANGAN
Nomor : 421.2 / 164 / SD / 2025

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SD negeri 3 Pujungan, Kecamatan Pujuan, Kabupaten Tabanan menerangkan bahwa:

Nama : I Komang Ardina Ajus Saputra
 NIM : 2111021018
 Program Studi : Teknologi Pendidikan
 Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Perguruan Tinggi : Universitas Pendidikan Ganesha

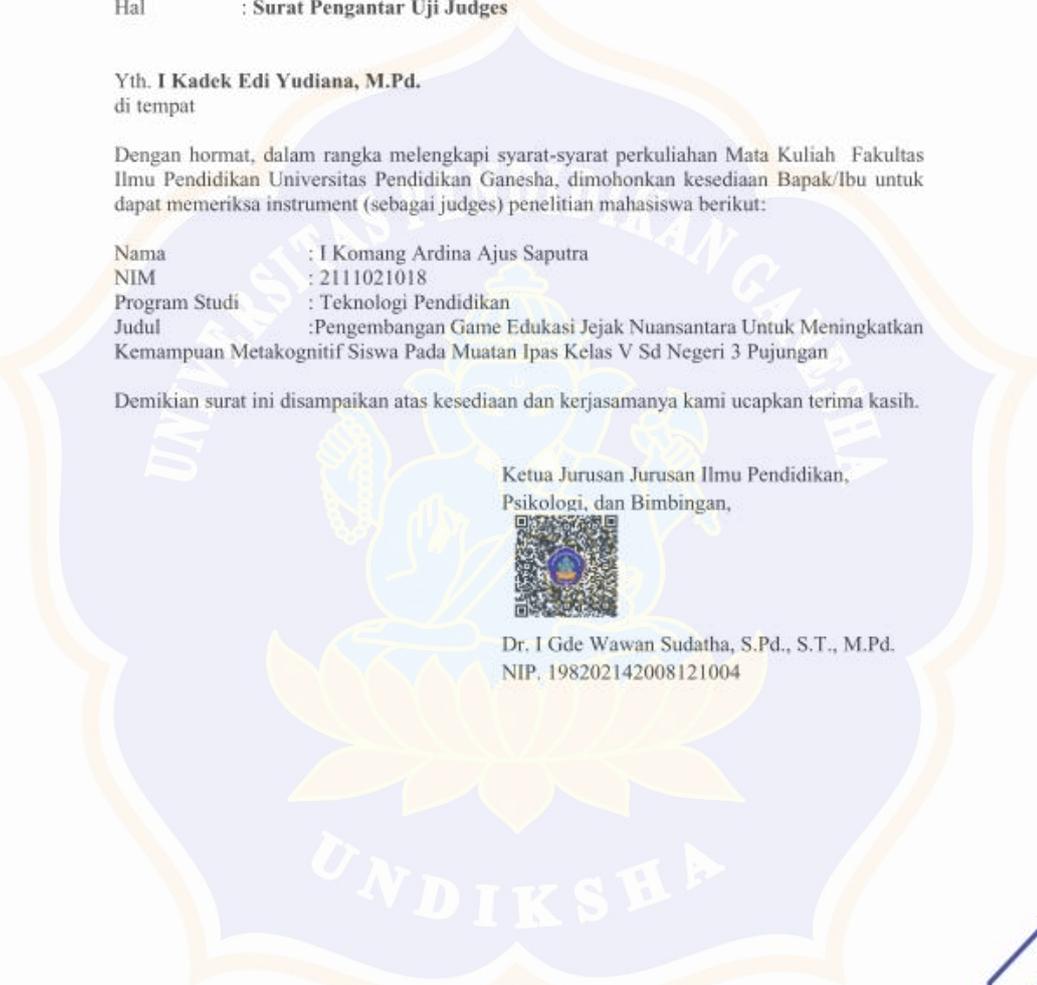
Memang benar mahasiswa di atas telah melaksanakan penelitian dan pengumpulan data di kelas V SD Negeri 3 Pujungan pada mata Pelajaran IPAS dalam rangka pemenuhan tugas skripsi.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan dengan sebagaimana mestinya.

Pujungan, 14 Maret 2025
 Kepala SD Negeri 3,Pujungan

Ni Luh Ary Surespeni, S.Pd.SD
 NIP. 19720119 199105 2 001

UNDIKSHA

Lampiran 4. Surat Pengantar Uji Ahli Isi Pembelajaran

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Laman : https://fip.undiksha.ac.id Surel : fip@undiksha.ac.id	
	<hr/>	
Nomor	: 2866/UN48.10.5/LT/2025	Singaraja, 4 Maret 2025
Lampiran	: -	
Hal	: Surat Pengantar Uji Judges	
<p>Yth. I Kadek Edi Yudiana, M.Pd. di tempat</p> <p>Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrument (sebagai judges) penelitian mahasiswa berikut:</p> <p>Nama : I Komang Ardina Ajus Saputra NIM : 2111021018 Program Studi : Teknologi Pendidikan Judul : Pengembangan Game Edukasi Jejak Nuansantara Untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognitif Siswa Pada Muatan Ipas Kelas V Sd Negeri 3 Pujungan</p> <p>Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.</p> <p>Ketua Jurusan Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi, dan Bimbingan,</p>  <p>Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd. NIP. 198202142008121004</p>		
		
<p>  http://fip.undiksha.ac.id  Fakultas Ilmu Pendidikan  fipundiksha  FIP Undiksha  0877 8811 6905 </p>		

Lampiran 5. Surat Pengantar Uji Ahli Desain Pembelajaran



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
 Laman : <https://fip.undiksha.ac.id> Surel : fip@undiksha.ac.id

Nomor : 2865/UN48.10.5/LT/2025
 Lampiran : -
 Hal : Surat Pengantar Uji Judges

Singaraja, 4 Maret 2025

Yth. Prof.Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
 di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrument (sebagai judges) penelitian mahasiswa berikut:

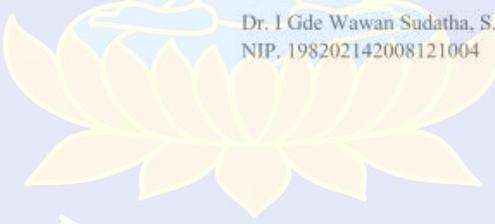
Nama : I Komang Ardina Ajus Saputra
 NIM : 2111021018
 Program Studi : Teknologi Pendidikan
 Judul : Pengembangan Game Edukasi Jejak Nuansantara Untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognitif Siswa Pada Muatan Ips Kelas V Sd Negeri 3 Pujungan

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan Jurusan Ilmu Pendidikan,
 Psikologi, dan Bimbingan,



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



UNDIKSHA

 <http://fipundiksha.ac.id>

 Fakultas Ilmu Pendidikan

 fipundiksha

 FIP Undiksha

 0877 881 6905

Lampiran 6. Surat Pengantar Uji Ahli Media Pembelajaran



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
 Laman : <https://fip.undiksha.ac.id> Surel : fip@undiksha.ac.id

Nomor : 2864/UN48.10.5/LT/2025
 Lampiran : -
 Hal : **Surat Pengantar Uji Judges**

Singaraja, 4 Maret 2025

Yth. **Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.**
 di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrument (sebagai judges) penelitian mahasiswa berikut:

Nama : I Komang Ardina Ajus Saputra
 NIM : 2111021018
 Program Studi : Teknologi Pendidikan
 Judul : Pengembangan Game Edukasi Jejak Nuansantara Untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognitif Siswa Pada Muatan Ips Kelas V Sd Negeri 3 Pujungan

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan Jurusan Ilmu Pendidikan,
 Psikologi, dan Bimbingan,



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



 <http://fip.undiksha.ac.id>

 Fakultas Ilmu Pendidikan

 fipundiksha

 FIP Undiksha

 0877 8811 6905

Lampiran 7. Hasil Uji Ahli Isi Pembelajaran

**INSTRUMEN AHLI ISI PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN GAME EDUKASI JEJAK NUANSANTARA UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN METAKOGNITIF SISWA PADA MUATAN IPAS
KELAS V SD NEGERI 3 PUJUNGAN**

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Lembar instrumen ini diisi oleh ahli isi pembelajaran.
3. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada skala penilaian yang paling sesuai pada kolom penilaian yang telah disediakan.
4. Rentan skala tiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan Skala

No	Skor	Keterangan
1	Skor 1	Sangat Tidak Baik
2	Skor 2	Tidak Baik
3	Skor 3	Cukup
4	Skor 4	Baik
5	Skor 5	Sangat Baik

5. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat saran, masukan, ataupun komentar terkait perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Skor					Catatan
		5	4	3	2	1	
Aspek Kurikulum							
1	Materi yang disajikan di dalam media pembelajaran game edukasi Jejak Nuansantara sesuai dengan Capaian Pembelajaran.	✓					
2	Materi yang disajikan di dalam media pembelajaran game edukasi Jejak Nuansantara sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai	✓					
3	Materri yang disajikan di dalam media pembelajaran game edukasi Jejak Nuansantara sesuai dengan alur tujuan pembelajaran yang akan dilalui peserta didik.	✓					

Aspek Materi						
4	Konsep dan materi yang disajikan dalam media pembelajaran game edukasi Jejak Nuansantara telah sesuai dengan konsep dan definisi materi yang sebenarnya.	✓				
5	Materi yang terdapat pada media pembelajaran game edukasi Jejak Nuansantara sesuai dengan keseharian kehidupan karakteristik siswa.	✓				
6	Materi yang terdapat pada media pembelajaran game edukasi Jejak Nuansantara disajikan dengan jelas.	✓				
7	Contoh-contoh yang terdapat pada media pembelajaran game edukasi Jejak Nuansantara disajikan dengan jelas	✓				
8	Gambar yang terdapat pada media pembelajaran game edukasi Jejak Nuansantara disajikan dengan jelas dan mudah dipahami.	✓				
9	Video yang terdapat pada media pembelajaran game edukasi Jejak Nuansantara disajikan dengan jelas dan mudah di mengerti	✓				
Aspek Kebahasaan						
10	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran game edukasi Jejak Nuansantara sesuai dengan karakteristik siswa.	✓				
11	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran game edukasi Jejak Nuansantara tepat dan konsisten.	✓				
Aspek Evaluasi						
12	Proporsi soal latihan seimbang dengan materi yang diberikan	✓				
13	Soal yang diberikan mudah di mengerti.	✓				
14	Kesulitan soal sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓				

C. Komentar atau Saran:

Mohon menuliskan butir butir revisi pada kolom komentar dan saran berikut.

-

D. Kesimpulan

Langkah pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk digunakan
2. Layak untuk digunakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk digunakan

Singaraja, 5 Maret 2025
Ahli Isi Pembelajaran,


I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.
NIP. 198410082013050113

UNDIKSHA

Lampiran 8. Hasil Uji Ahli Desain Pembelajaran

**INSTRUMEN AHLI DESAIN PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI JEJAK NUANSANTARA UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN METAKOGNITIF SISWA PADA MUATAN IPAS
KELAS V SD NEGERI 3 PUJUNGAN**

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Lembar instrumen ini diisi oleh ahli desain pembelajaran.
3. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada skala penilaian yang paling sesuai pada kolom penilaian yang telah disediakan.
4. Rentan skala tiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan Skala

No	Skor	Keterangan
1	Skor 1	Sangat Tidak Baik
2	Skor 2	Tidak Baik
3	Skor 3	Cukup
4	Skor 4	Baik
5	Skor 5	Sangat Baik

5. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat saran, masukan, ataupun komentar terkait perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Skor					Catatan
		5	4	3	2	1	
Aspek Tampilan							
1	Petunjuk penggunaan game edukasi Jejak Nuansantara didajikan dengan jelas	✓					
2	Ketepatan dalam pemberian <i>feedback</i> seperti <i>reward</i> dan <i>punishment</i> dalam memancing permainan.	✓					
3	Latihan dan permainan dalam media menarik bagi siswa.	✓					
4	Kemenerikan dalam media seperti penyajian level memotivasi siswa dalam belajar dan menarik minat belajar siswa.	✓					
Aspek Materi							

5	Tujuan pembelajaran konsisten dengan materi dan latihan pada media game edukasi Jejak Nuansantara.	✓					
6	Konsep yang terdapat dalam media dipahami dengan mudah oleh siswa	✓					
7	Kuis dalam level permainan dapat melatih daya ingat siswa dan mengkonfirmasi apa yang sudah dipelajari.	✓					
8	Materi pembelajaran berbasis pada fakta atau fenomena yang dapat dijelaskan dengan logika.	✓					
9	Latihan yang disampaikan sesuai dengan materi yang diberikan pada siswa.	✓					
Aspek Strategi							
10	Game edukasi Jejak Nuansantara menginspirasi siswa berpikir secara kritis, analitis, dan tepat dalam memahami, memecahkan masalah dan menerapkan materi pembelajaran.	✓					
11	Game edukasi Jejak Nuansantara mendukung peningkatan kemandirian dan motivasi belajar siswa.	✓					
12	Penggunaan game edukasi Jejak Nuansantara dapat meningkatkan pengetahuan siswa dalam pembelajaran IPAS.	✓					
13	Game edukasi Jejak Nuansantara membantu siswa mengingat kembali kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya	✓					
14	Kesesuaian penyajian tingkat kesulitan di dalam level permainan untuk mendorong antusias bermain dan melatih kemampuan menyusun strategi belajar siswa.	✓					
Aspek Evaluasi							
15	Ketepatan pemberian latihan berupa kuis di dalam level permainan untuk memahami konsep materi dan daya ingat pada materi.	✓					
16	Siswa dapat mengerjakan latihan berulang-ulang sesuai dengan keinginan.	✓					

C. Komentar atau Saran:

Mohon menuliskan butir butir revisi pada kolom komentar dan saran berikut.

1. Pada opening bagian awal tambah titik & sastranya.
2. Tambah penarik di atas tempat penggambar.
3. Beberapa foto sub judul perlu menggunakan huruf besar
4. Materi diberi halaman
5. Sumber video diakhir dibarengi video
6. Pd petunjuk latihan 2 ada salah ketik nomor 2.
7. Latihan 2 tambahkan unt Kalimantan, NTT, Papua, Maluku
8. Tambah tujuan pembelajaran

D. Kesimpulan

Langkah pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk digunakan
2. Layak untuk digunakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk digunakan

Singaraja, 5 Maret 2025
Ahli Desain Pembelajaran,


Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd, M.Pd.
NIP. 197108152001121001

UNDIKSHA

Lampiran 9. Hasil Uji Ahli Media Pembelajaran

INSTRUMEN AHLI MEDIA PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI JEJAK NUANSANTARA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN METAKOGNITIF SISWA PADA MUATAN IPAS KELAS V SD NEGERI 3 PUJUNGAN

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Lembar instrumen ini diisi oleh ahli media pembelajaran.
3. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada skala penilaian yang paling sesuai pada kolom penilaian yang telah disediakan.
4. Rentan skala tiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan Skala

No	Skor	Keterangan
1	Skor 1	Sangat Tidak Baik
2	Skor 2	Tidak Baik
3	Skor 3	Cukup
4	Skor 4	Baik
5	Skor 5	Sangat Baik

5. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat saran, masukan, ataupun komentar terkait perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Skor					Catatan
		5	4	3	2	1	
Aspek Teknis							
1	Media pembelajaran mudah diakses dan <i>maintainable</i> (dapat dipelihara serta dikelola dengan mudah)	✓					
2	Dalam penggunaannya, media pembelajaran mudah dioperasikan.	✓					
3	Media dapat membantu dalam memahami materi.	✓					
Aspek Teks							
4	Ketepatan memilih font sehingga mudah untuk dibaca	✓					

5	Ketepatan pemilihan warna tulisan dengan <i>background</i> .	✓					
6	Secara keseluruhan, teks dalam media pembelajaran sudah jelas sehingga mudah dibaca.	✓	✓				
Aspek Tombol Navigasi							
7	Penggunaan tombol navigasi dalam media pembelajaran Game Edukasi Jejak Nuansantara menarik bagi siswa.	✓					
8	Tombol navigasi sesuai dengan materi yang disajikan.	✓					
9	Navigasi (tombol petunjuk) dalam pengoperasian media memungkinkan siswa belajar mandiri, disertai kesempatan untuk memilih jawaban yang benar.	✓					
Aspek Audio dan Video							
10	Suara narator dalam media pembelajaran game edukasi Jejak Nuansantara dapat didengar dengan jelas.		✓				
11	Ketepatan pemilihan musik dalam media pembelajaran.	✓					
12	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran game edukasi Jejak Nuansantara dapat dilihat dengan jelas dan menarik.	✓					
13	Tata letak gambar dalam media pembelajaran disajikan dengan tepat.	✓	✓				
14	Kesesuaian warna pada tampilan media pembelajaran Game edukasi Jejak Nuansantara tepat dan menarik	✓					
15	Kualitas gambar yang disajikan dalam media pembelajaran game edukasi Jejak Nuansantara disajikan dengan tepat	✓					
16	Tampilan awal media pembelajaran Game Edukasi Jejak Nuansantara menarik bagi siswa	✓					
17	Pertanyaan atau kuis dalam media pembelajaran sudah tepat dan menarik	✓					

C. Komentar atau Saran:

Mohon menuliskan butir butir revisi pada kolom komentar dan saran berikut.

1. atur spasi letak teks dan gambar agar proporsional
2. Perbaiki ground lapangan agar lebih panjang
3. Tambahkan sound effect pd kuis
4. Tambahkan rewards

D. Kesimpulan

Langkah pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk digunakan
2. Layak untuk digunakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk digunakan

Singaraja, 5 Maret 2025
Ahli Media Pembelajaran,


Dewa Gede Agus Putra Prabawa S.Pd, M.Pd.
NIP. 198908082024211004

UNDIKSHA

Lampiran 10. Hasil Analisis Butir Soal, Realibilitas, Tingkat Kesukaran, dan Daya Beda

UJI VALIDITAS BUTIR SOAL

No	Nama Siswa	Skor					Skor
		1	2	3	4	5	
1	I Gede Raditya Yadnya	16	16	16	16	16	80
2	I Kadek Adi Wirawan	17	17	18	17	17	86
3	I Kadek Deva Suriyana	18	18	18	19	17	90
4	I Kadek Dika Saputra	17	17	17	18	20	89
5	I Ketut Gede Sathyam Prawira	17	18	18	19	18	90
6	I Komang Darma Pradika	18	16	20	17	18	89
7	I Made Arka Pedia Basvara	18	20	19	20	20	97
8	I Made Bayu Saputra	20	20	18	17	17	92
9	I Putu Arya Brahmantio	18	17	18	18	18	89
10	I Putu Eka Pratama	18	17	17	17	17	86
11	Komang Sherly Triani	18	18	17	17	18	88
12	Ni Kadek Ani Wartini	18	18	18	18	18	90
13	Ni Kadek Aprelia	17	18	18	18	18	89
14	Ni Kadek Cahya Aulia	18	18	17	17	18	88
15	Ni Kadek Sri Ambarini	17	14	15	17	15	78
16	Ni Putu Diana Nursivapradnyani	16	14	15	16	16	77
17	Ni Putu Sukma Ningsih	16	14	15	15	15	75
18	Ni Putu Erlina Dewi	17	14	16	16	15	78
R Hitung		0,71293	0,93068	0,871645	0,838607	0,862789	
R tabel		0,468	0,468	0,468	0,468	0,468	
Keterangan		Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	

RELIABILITAS BUTIR SOAL

No	Nama Siswa	Skor					Skor
		1	2	3	4	5	
1	I Gede Raditya Yadnya	16	16	16	16	16	80
2	I Kadek Adi Wirawan	17	17	18	17	17	86
3	I Kadek Deva Suriyana	18	18	18	19	17	90
4	I Kadek Dika Saputra	17	17	17	18	20	89
5	I Ketut Gede Sathyam Prawira	17	18	18	19	18	90
6	I Komang Darma Pradika	18	16	20	17	18	89
7	I Made Arka Pedia Basvara	18	20	19	20	20	97
8	I Made Bayu Saputra	20	20	18	17	17	92
9	I Putu Arya Brahmantio	18	17	18	18	18	89
10	I Putu Eka Pratama	18	17	17	17	17	86
11	Komang Sherly Triani	18	18	17	17	18	88
12	Ni Kadek Ani Wartini	18	18	18	18	18	90
13	Ni Kadek Aprelia	17	18	18	18	18	89
14	Ni Kadek Cahya Aulia	18	18	17	17	18	88
15	Ni Kadek Sri Ambarini	17	14	15	17	15	78
16	Ni Putu Diana Nursivapradnyani	16	14	15	16	16	77
17	Ni Putu Sukma Ningsih	16	14	15	15	15	75
18	Ni Putu Erlina Dewi	17	14	16	16	15	78

JUMLAH	314	304	310	312	311
Varians	0,96732	3,633987	1,947712	1,529412	2,212418
Jumlah Varians	10,29085				
Varians Total	36,14706				
Ket.	0,894133	Reliabel			
	Baik				

TINGKAT KESUKARAN BUTIR SOAL

No	Nama Siswa	Skor					Skor
		1	2	3	4	5	
1	I Gede Raditya Yadnya	16	16	16	16	16	80
2	I Kadek Adi Wirawan	17	17	18	17	17	86
3	I Kadek Deva Suriyana	18	18	18	19	17	90
4	I Kadek Dika Saputra	17	17	17	18	20	89
5	I Ketut Gede Sathyam Prawira	17	18	18	19	18	90
6	I Komang Darma Pradika	18	16	20	17	18	89
7	I Made Arka Pedia Basvara	18	20	19	20	20	97
8	I Made Bayu Saputra	20	20	18	17	17	92
9	I Putu Arya Brahmantio	18	17	18	18	18	89
10	I Putu Eka Pratama	18	17	17	17	17	86
11	Komang Sherly Triani	18	18	17	17	18	88
12	Ni Kadek Ani Wartini	18	18	18	18	18	90
13	Ni Kadek Aprelia	17	18	18	18	18	89
14	Ni Kadek Cahya Aulia	18	18	17	17	18	88
15	Ni Kadek Sri Ambarini	17	14	15	17	15	78
16	Ni Putu Diana Nursivapradnyani	16	14	15	16	16	77
17	Ni Putu Sukma Ningsih	16	14	15	15	15	75
18	Ni Putu Erlina Dewi	17	14	16	16	15	78

JUMLAH	314	304	310	312	311	1551
Rata-rata skor	17,44444	16,88889	17,22222	17,33333	17,27778	
Skor Maks.	20	20	20	20	20	
Tingkat kesukaran	0,872222	0,844444	0,861111	0,866667	0,863889	
Kriteria	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	
Pp	4,308333					
Ket.	0,239352	Sedang				

DAYA PEMBEDA BUTIR SOAL

Kelompok Atas

Responden	Nomor Butir Soal					Total
	1	2	3	4	5	
7	18	20	19	20	20	97
8	20	20	18	17	17	92
3	18	18	18	19	17	90
5	17	18	18	19	18	90
12	18	18	18	18	18	90
9	18	17	18	18	18	89
4	17	17	17	18	20	89
6	18	16	20	17	18	89
13	17	18	18	18	18	89
nBa	161	162	164	164	164	815
Pa	17,8889	18	18,2222	18,2222	18,2222	90,5556
ΣPa	90,5556					

Kelompok Bawah

Responden	Nomor Butir Soal					Total
	1	2	3	4	5	
11	18	18	17	17	18	88
14	18	18	17	17	18	88
2	17	17	18	17	17	86
10	18	17	17	17	17	86
1	16	16	16	16	16	80
15	17	14	15	17	15	78
18	17	14	16	16	15	78
16	16	14	15	16	16	77
17	16	14	15	15	15	75
nBb	153	142	146	148	147	
Pb	17	15,7778	16,2222	16,4444	16,3333	
Pa-Pb	0,88889	2,222	2,000	1,778	1,889	
Kriteria	SB	SB	SB	SB	SB	
ΣPb	81,7778					
Σ(Pa-Pb)	8,78					
DP	0,48765	Baik				
Ket.	Baik					

KETERANGAN

0.00-0.19 = Kurang Baik(KB)

0.20-0.39 = Cukup Baik(CB)

0.40-0.70 = Baik(B)

0.71-1.00 = (SB)

D Negatif = Tidak Layak

Lampiran 11. Storyboard

STORYBOARD GAME EDUKASI JEJAK NUANSANTARA

- Mata Pelajaran** : IPAS
Materi/ Kelas : Daerahku Kebanganku
Tujuan : 1. Mengenal warisan budaya dan mengetahui sejarahnya untuk kemudian dikaitkan dengan kehidupan saat ini.
 2. Menelaah kondisi dan aktivitas ekonomi yang terjadi di sekitar tempat tinggal.
Penulis Naskah : I Komang Ardina Ajus Saputra

Scene	Visual	Naskah	Audio		
			Narasi	Musik	Sound Effect
1		<p>1. Visual di samping adalah tampilan intro (pertama kali membuka <i>game</i>) dengan memunculkan logo UNDIKSHA.</p> <p>2. Logo memiliki effect "<i>fade in</i>" dan "<i>fade out</i>".</p>	-	Musik Opening	<i>Opening sound</i>

<p>2</p>		<ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah <i>Intro</i> selesai, akan muncul halaman utama. 2. Terdapat tombol "<i>Start</i>" untuk menuju halaman menu <i>game</i>. 	<p>Selamat datang di Jejak Nuansantara!</p>	<p>Backsound Ceria Indonesia</p>	<p><i>Effect</i> klik (Ketika menyentuh tombol)</p>
<p>3</p>		<ol style="list-style-type: none"> 1. Visual disamping merupakan tampilan halaman menu. 2. Terdapat tombol Materi, Latihan, dan Bermain, 3. Tombol Materi berarti pemain akan diarahkan pada halaman materi. Tombol Latihan berarti user akan diarahkan pada halaman latihan Tombol bermain berarti user akan diarahkan pada halaman permainan 4. Terdapat <i>Icon</i> di pojok kiri atas, pada <i>Icon</i> (?) berisi petunjuk permainan. <i>icon</i> (!) berisi profil pengembang <i>game</i>. <i>Icon</i> (Sound) berguna untuk 	<p>-</p>	<p>Backsound Ceria Indonesia</p>	<p><i>Effect</i> klik (Ketika menyentuh tombol/icon)</p>

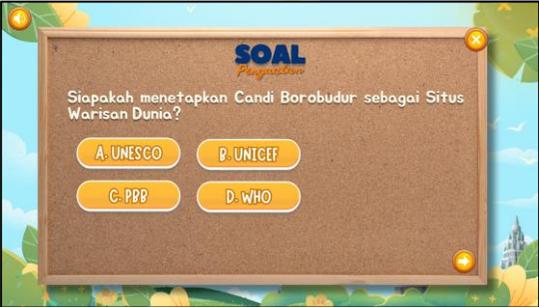
		<p>menghidupkan dan mematikan <i>Backsound</i>.</p>			
4		<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketika <i>user</i> meklik <i>icon</i> (?) maka akan memunculkan <i>popup</i> petunjuk atau halaman petunjuk. 2. Terdapat <i>icon</i> (x) untuk menutup jendela dan ikon (<i>Next</i>) untuk menggeser petunjuk permainan. 	-	<p>Backsound Ceria Indonesia</p>	<p><i>Effect</i> klik (Ketika menyentuh tombol/icon)</p>
5		<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketika <i>user</i> meklik <i>icon</i> (!) maka akan memunculkan <i>popup</i> petunjuk atau halaman Profil Pengembang.. 2. Terdapat <i>icon</i> (x) untuk menutup jendela dan ikon (<i>Next</i>) untuk menggeser petunjuk permainan. 	-	<p>Backsound Ceria Indonesia</p>	<p><i>Effect</i> klik (Ketika menyentuh tombol/icon)</p>



<p>6</p>		<ol style="list-style-type: none"> 1. Visual disamping merupakan tampilan jika user masuk kedalam halaman “Materi”. Didalamnya terdapat materi-materi tentang Daerahku Kebangganku. 2. Terdapat 3 materi yang dapat diakses. 3. Terdapat ikon Home dipojok kiri bawah, digunakan untuk kembali kemenu. 	<p>-</p>	<p>Backsound Ceria Indonesia</p>	<p><i>Effect</i> klik (Ketika menyentuh tombol/icon)</p>
<p>7</p>		<ol style="list-style-type: none"> 1. Visual disamping merupakan tampilan jika user mengakses salah satu materi “Budaya Daerahku” 2. Dalam halaman ini user akan diberikan materi bacaan dan video pembelajaran. 3. Terdapat ikon “x” dipojok kanan atas, digunakan untuk kembali kemenu awal. 	<p>-</p>	<p>Backsound Ceria Indonesia</p>	<p><i>Effect</i> klik (Ketika menyentuh tombol/icon)</p>

<p>8</p>		<ol style="list-style-type: none"> 1. Visual disamping merupakan tampilan saat <i>user</i> mengakses halaman latihan. 2. Terdapat <i>icon</i> “petunjuk” untuk mengetahui cara bermain, <i>icon</i> (x) untuk keluar dari jendela informasi. 3. Pada halaman Latihan ini, terdapat permainan <i>Drag n Drop</i>. 4. Jika <i>user</i> berhasil menyusun dengan benar maka <i>user</i> akan mendapatkan jendela informasi “<i>good job</i>” (berhasil menyelesaikan larian 1). <i>icon</i> “next” untuk menuju latihan selanjutnya. 	<p>GOOD JOB!</p>	<p>Backsound Ceria Indonesia</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Effect</i> klik (Ketika menyentuh tombol/icon) 2. <i>Sound effect</i> <i>GOOD JOB!</i>
<p>9</p>		<ol style="list-style-type: none"> 1. Visual disamping merupakan tampilan saat <i>user</i> mengakses menu “Bermain”. 2. Tersedia level-level yang dapat <i>user</i> mainkan. 3. Semakin tinggi level permainan akan semakin sulit 	<p>-</p>	<p>Backsound Ceria Indonesia</p>	<p><i>Effect</i> klik (Ketika menyentuh tombol/icon)</p>

		<ol style="list-style-type: none"> 4. User tidak bisa menuju level selanjutnya apabila belum menyelesaikan level yang sedang dimainkan. 5. Terdapat <i>icon</i> (Kembali) untuk kembali ke tampilan awal dan <i>icon</i> (petunjuk) untuk melihat petunjuk. 			
10		<ol style="list-style-type: none"> 1. Visual disamping merupakan tampilan saat user sedang bermain. 2. Terdapat tombol panah kiri (untuk mundur), panah kanan (untuk maju) dan panah atas (untuk lompat). 3. Terdapat <i>icon</i> “Hati” yang menunjukkan sisa nyawa .(kesempatan bermain) <i>user</i> di level tersebut. 4. <i>User</i> harus melewati rintangan agar “Hati” atau nyawa tidak berkurang. Jika nyawa habis maka akan mengulang <i>game</i> dari awal. 	-	<p>Backsound Ceria Indonesia</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Effect</i> klik (Ketika menyentuh tombol/icon) 2. Sound effect lompat 3. Soundd effect jatuh 4. Sound effect terkena musuh 5. Sound effect achivement

		<p>5. Terdapat ikon “Kunci” yang harus user kumpulkan selama permainan berlangsung.</p> <p>6. Terdapat 3 kunci yang harus didapatkan <i>user</i> untuk menyelesaikan permainan ini.</p>			
11		<p>1. Visual disamping merupakan tampilan saat user berhasil menyelesaikan permainan.</p> <p>2. Terdapat tombol “Next” untuk melanjutkan ke halaman selanjutnya.</p>	-	Backsound Ceria Indonesia	<i>Effect</i> klik (Ketika menyentuh tombol/icon)
12		<p>1. Ketika <i>user</i> telah menyelesaikan permainan maka akan membuka halaman Soal. Soal-soal tersebut bersangkut paut pada materi yang telah dibaca pada halaman “Materi” sebelumnya.</p> <p>2. <i>User</i> harus menjawab soal dengan benar agar dapat menyelesaikan Level ini. Jika <i>user</i> salah dalam menjawab</p>	-	Backsound Ceria Indonesia	<i>Effect</i> klik (Ketika menyentuh tombol/icon)

		soal maka akan mengulang ke Soal awal.			
13		<ol style="list-style-type: none"> 1. Visual disamping merupakan tampilan saat user berhasil menyelesaikan seluruh level yang tersedia.. 2. Terdapat tombol “Next” untuk Kembali ke halaman Utama. 	-	Backsound Ceria Indonesia	<i>Effect</i> klik (Ketika menyentuh tombol/icon)

Lampiran 12. Buku IPAS Kelas V



Lampiran 13. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran

MODUL AJAR

Bab 7
Daerahku Kebanggaanku



IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

UNDIKSHA

A. INFORMASI UMUM MODUL

Nama Penyusun	:
Instansi/Sekolah	: SDN
Jenjang / Kelas	: SD / V
Alokasi Waktu	: 22 X 35 Menit (5 x Pertemuan)
Tahun Pelajaran	: 20.. / 20..

B. KOMPONEN INTI

Capaian Pembelajaran Fase C

Pada Fase C peserta didik diperkenalkan dengan sistem - perangkat unsur yang saling terhubung satu sama lain dan berjalan dengan aturan-aturan tertentu untuk menjalankan fungsi tertentu - khususnya yang berkaitan dengan bagaimana alam dan kehidupan sosial saling berkaitan dalam konteks kebhinekaan. Peserta didik melakukan suatu tindakan, mengambil suatu keputusan atau menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari.

Fase B Berdasarkan Elemen

Pemahaman IPAS
(sains dan sosial)

Peserta didik melakukan simulasi dengan menggunakan gambar/bagan/alat/media sederhana tentang sistem organ tubuh manusia (sistem pernafasan/pencernaan/peredaran darah) yang dikaitkan dengan cara menjaga kesehatan organ tubuhnya dengan benar.

Peserta didik menyelidiki bagaimana hubungan saling ketergantungan antar komponen biotik abiotik dapat memengaruhi kestabilan suatu ekosistem di lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan pemahamannya terhadap konsep gelombang (bunyi dan cahaya) peserta didik mendemonstrasikan bagaimana penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mendeskripsikan adanya ancaman krisis energi yang dapat terjadi serta mengusulkan upaya-upaya individu maupun kolektif yang dapat dilakukan untuk menghemat penggunaan energi dan serta penemuan sumber energi alternatif yang dapat digunakan menggunakan sumber daya yang ada di sekitarnya.

Peserta didik mendemonstrasikan bagaimana sistem tata surya bekerja dan kaitannya dengan gerak rotasi dan revolusi bumi. Peserta didik merefleksikan bagaimana perubahan kondisi alam di permukaan bumi terjadi akibat faktor

	<p>alam maupun perbuatan manusia, mengidentifikasi pola hidup yang menyebabkan terjadinya permasalahan lingkungan serta memprediksi dampaknya terhadap kondisi sosial kemasyarakatan, ekonomi.</p> <p>Di akhir fase ini peserta didik menggunakan peta konvensional/digital untuk mengenal letak dan kondisi geografis negara Indonesia. Peserta didik mengenal keragaman budaya nasional yang dikaitkan dengan konteks kebhinekaan. Peserta didik menceritakan perjuangan bangsa Indonesia dalam melawan imperialisme, merefleksikan perjuangan para pahlawan dalam upaya merebut dan mempertahankan kemerdekaan serta meneladani perjuangan pahlawan dalam tindakan nyata sehari-hari.</p> <p>Di akhir fase ini, peserta didik mengenal berbagai macam kegiatan ekonomi masyarakat dan ekonomi kreatif di lingkungan sekitar. Dengan penuh kesadaran, peserta didik melakukan suatu tindakan atau mengambil suatu keputusan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap kekayaan kearifan lokal yang berlaku di wilayahnya serta nilai-nilai ilmiah dari kearifan lokal tersebut.</p>
Keterampilan proses	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati Pada akhir fase C, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan panca indra, mencatat hasil pengamatannya, serta mencari persamaan dan perbedaannya. 2. Mempertanyakan dan memprediksi Dengan panduan, peserta didik dapat mengajukan pertanyaan lebih lanjut untuk memperjelas hasil pengamatan dan membuat prediksi tentang penyelidikan ilmiah. 3. Merencanakan dan melakukan penyelidikan Secara mandiri, peserta didik merencanakan dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Menggunakan alat dan bahan yang sesuai dengan mengutamakan keselamatan. Peserta didik

	<p>menggunakan alat bantu pengukuran untuk mendapatkan data yang akurat.</p> <ol style="list-style-type: none"> Memproses, menganalisis data dan informasi Menyajikan data dalam bentuk tabel atau grafik serta menjelaskan hasil pengamatan dan pola atau hubungan pada data secara digital atau non digital. Membandingkan data dengan prediksi dan menggunakannya sebagai bukti dalam menyusun penjelasan ilmiah. Mengevaluasi dan refleksi Mengevaluasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang ada. Merefleksikan proses investigasi, termasuk merefleksikan validitas suatu tes. Mengomunikasikan hasil Mengomunikasikan hasil penyelidikan secara utuh yang ditunjang dengan argumen, bahasa, serta konvensi sains yang umum sesuai format yang ditentukan.
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> Mengenal warisan budaya dan mengetahui sejarahnya untuk kemudian dikaitkan dengan kehidupan saat ini. Menelaah kondisi dan aktivitas ekonomi yang terjadi di sekitar tempat tinggal.
Profil Pancasila	<ul style="list-style-type: none"> Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia Berkebhinekaan Global Mandiri Bernalar Kritis Kreatif
Kata kunci	<ul style="list-style-type: none"> akulturasi pemugaran UNESCO pelaku ekonomi infrastruktur testimoni brosur
Keterampilan yang Dilatih	<ol style="list-style-type: none"> Membaca (memahami teks bacaan). Bertanya untuk mencari informasi. Mengidentifikasi. Menggambar (menuangkan ide atau gagasan dalam bentuk gambar).

	<ol style="list-style-type: none"> 5. Daya abstraksi (menuangkan apa yang dilihat dalam bentuk tulisan). 6. Berkomunikasi (menceritakan kembali pengalaman, mendengarkan cerita teman, mengapresiasi). 7. Bekerjasama dalam aktivitas kelompok. 8. Melakukan observasi. 9. Menulis (menuangkan ide atau gagasan dalam bentuk tulisan). 10. Menganalisis.
--	--

Target Peserta Didik :	
Peserta didik Reguler	
Jumlah Siswa :	
30 Peserta didik (dimodifikasi dalam pembagian jumlah anggota kelompok ketika jumlah siswa sedikit atau lebih banyak)	
Assesmen :	
Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran	
<ul style="list-style-type: none"> - Asesmen individu - Asesmen kelompok 	
Jenis Assesmen :	
<ul style="list-style-type: none"> ● Presentasi ● Produk ● Tertulis ● Unjuk Kerja ● Tertulis 	
Model Pembelajaran	
<ul style="list-style-type: none"> ● Tatap muka 	
Ketersediaan Materi :	
<ul style="list-style-type: none"> ● Pengayaan untuk peserta didik berprestasi tinggi: 	

YA/TIDAK

- Alternatif penjelasan, metode, atau aktivitas untuk peserta didik yang sulit memahami konsep:

YA/TIDAK**Kegiatan Pembelajaran Utama / Pengaturan peserta didik :**

- Individu
- Berkelompok (Lebih dari dua orang)

Metode dan Model Pembelajaran :

inquiry, Diskusi, Presentasi

Sarana dan Prasarana

Perlengkapan yang dibutuhkan peserta didik:

1. kertas HVS;
2. alat tulis;
3. buku tulis;
4. alat mewarnai.

Perlengkapan yang dibutuhkan guru (optional):

1. buku-buku tentang warisan budaya setempat dan sejarahnya;
2. buku atlas yang memiliki informasi tentang budaya daerah;
3. kumpulan artikel dari internet tentang hasil budaya di daerah setempat beserta sejarahnya.

Materi Pembelajaran

Bab 7- Daerahku Kebanggaanku

Topik A: Seperti Apakah Budaya Daerahku?

Topik B: Kondisi Perekonomian di Daerahku

Topik C: Wah, Ternyata Daerahku Luar Biasa!

Sumber Belajar :
<p>1. Sumber Utama</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas V SD <p>2. Sumber Alternatif</p> <p>Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas.</p>
Persiapan Pembelajaran :
<ol style="list-style-type: none"> Memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia Memastikan kondisi kelas kondusif Mempersiapkan bahan tayang Mempersiapkan lembar kerja siswa
Langkah-langkah Kegiatan pembelajaran :
Pengenalan Topik Bab 7 Daerahku Kebanggaanku
Pertanyaan Esensial
<ol style="list-style-type: none"> Suku bangsa apakah kalian? Apakah nama wilayah tempat tinggal kalian? Apa yang ingin kalian pelajari dari bab ini?
Kegiatan Pembuka
<ul style="list-style-type: none"> • Guru mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. • Guru memberikan dorongan kepada peserta didik di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik. • Peserta didik diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan. • Setelah berdoa selesai, guru memberikan klarifikasi terhadap aktivitas pembuka tersebut dengan mengaitkannya dengan materi dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan. • Peserta didik bersama dengan guru mendiskusikan tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran.

Kegiatan Inti

1. Jika memungkinkan, berikan secara berkelompok sebuah peta atau atlas. Jika tidak tersedia, guru dapat mencetaknya dari internet atau fotokopi peta Indonesia dengan jumlah yang disesuaikan.
2. Mulailah dengan memotivasi peserta didik untuk menyebutkan suka bangsa serta nama pulau tempat suku mereka berada.
3. Mintalah peserta didik untuk menyebutkan nama pulau di mana tempat suku mereka berada.
4. Selanjutnya, berikan tantangan kepada peserta didik untuk mengamati peta lagi dan menemukan kota tempat tinggal mereka saat ini.
5. Mintalah peserta didik menyebutkan nama kota dan nama provinsi tempat tinggal mereka sekarang berdasarkan apa yang mereka lihat di peta.
6. Guru dapat memulai memberikan prolog tentang akulturasi, yaitu dengan memulai dari pernyataan “meski hidup dalam satu kota yang sama, ternyata banyak yang berasal dari daerah yang berbeda.” Pernyataan tersebut dilanjutkan dengan informasi bahwa hal ini sudah terjadi sejak peradaban manusia dimulai, dan bangsa Indonesia yang dahulu disebut nusantara dikenal sebagai pelaut tangguh yang mampu mengarungi lautan untuk melakukan perdagangan dengan daerah lain. Ceritakan juga tentang kedatangan bangsa asing, seperti Arab, India, Tionghoa, dan bangsa-bangsa Barat untuk berdagang di pelabuhan-pelabuhan nusantara serta proses bagaimana budaya yang mereka bawa berbaur dengan budaya masyarakat setempat.
7. Saat memberikan gambaran prolog akulturasi, gunakan sebuah gambar yang menggambarkan perjalanan laut antarpulau di nusantara (Sumber gambar bisa dari Buku Siswa, yaitu gambar relief Candi Borobudur yang menggambarkan perjalanan laut ke daerah lain, atau gambar lain yang sesuai)
8. Tempelkan sebuah gambar warisan budaya yang terkenal di Indonesia di papan tulis. Ukur kemampuan peserta didik dengan bertanya mengenai apa yang mereka ketahui tentang gambar tersebut serta asal-usulnya.
9. Di akhir penjelasan tentang warisan budaya yang menjadi contoh, bangun ketertarikan dan rasa ingin tahu peserta didik dengan bertanya: “Apakah daerah kita memiliki warisan budaya juga?”
10. Sampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam bab ini dan elaborasikan dengan apa yang ingin diketahui peserta didik mengenai warisan budaya dan keunggulan daerahnya.

Kegiatan Penutup

- Peserta didik membuat resume secara kreatif dengan bimbingan guru.
- Peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi
- Guru memberikan tugas membaca materi untuk pertemuan selanjutnya.
- Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan

kepada peserta didik lain untuk memimpin doa bersama setelah selesai pembelajaran

Topik A: Seperti Apakah Budaya Daerahku?

Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat mengidentifikasi warisan budaya yang ada di daerahnya.
2. Peserta didik mengetahui sejarah warisan budaya yang ada di daerahnya.
3. Peserta didik memahami akulturasi melalui sejarah warisan budaya yang ada di daerahnya.

Pertanyaan Esensial:

1. Jenis warisan budaya apa saja yang ada di daerahku?
2. Apakah warisan-warisan budaya daerahku memiliki sejarah khusus?
3. Apakah di daerahku terdapat bentuk budaya yang merupakan hasil gabungan dua atau lebih budaya yang berbeda?

Kegiatan Pembuka

- Guru mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
- Guru memberikan dorongan kepada peserta didik di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik.
- Peserta didik diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan.
- Setelah berdoa selesai, guru memberikan klarifikasi terhadap aktivitas pembuka tersebut dengan mengaitkannya dengan materi dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan.
- Peserta didik bersama dengan guru mendiskusikan tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran.

Kegiatan Inti



Mari Mencari Tahu

Persiapan sebelum kegiatan:



- Kegiatan ini melibatkan wawancara dengan orang tua. Jadi informasikan tugas ini maksimal sehari sebelum pembelajaran dilakukan. Berikan pengarahan kegiatan wawancara sesuai kebutuhan di Buku Siswa.
- Jika tidak memungkinkan melibatkan orang tua maka guru merupakan pihak yang bisa diwawancarai peserta didik. Infokan kepada guru lain yang mungkin bisa menjadi narasumber bagi peserta didik.

1. Lakukan kegiatan literasi dengan membaca narasi pembuka Topik A pada Buku Siswa. Pantik diskusi mengenai narasi dengan memberikan pertanyaan untuk menggali pengetahuan peserta didik mengenai Candi Borobudur. Guru juga dapat menggali pengetahuan peserta didik mengenai warisan budaya yang ada di daerahnya.
2. Minta peserta didik untuk menyalin tabel yang terdapat pada Buku Siswa dengan menambahkan 3 baris tambahan ke bawah.
3. Tanyakan pada peserta didik apakah sudah melakukan wawancara kepada orang tua atau keluarga tentang warisan budaya yang ada di daerah setempat? Jika sudah, peserta didik dapat mengisi tabel dengan jawaban yang diperoleh.
4. Arahkan peserta didik untuk melakukan pencarian informasi melalui buku atau artikel yang sudah disediakan untuk melengkapi tabel.
5. Pandulah kegiatan saat peserta didik melakukan presentasi hasil tabelnya.
6. Di akhir presentasi, tanyakan kepada peserta didik:
 - a. Warisan budaya apa yang sudah mereka ketahui sejak sebelum pembelajaran ini dilakukan?
 - b. Dari manakah mereka mengetahuinya?
 - c. Adakah warisan-warisan budaya setempat yang baru mereka ketahui hari ini?
 - d. Bagaimana perasaan mereka setelah mengenal lebih banyak tentang warisan budaya setempat?
7. Lakukan pembahasan dan penguatan mengenai warisan budaya dengan menggunakan teks Jenis Warisan Budaya pada Buku Siswa sebagai alat bantu.



Lakukan Bersama

Persiapan sebelum kegiatan:



kegiatan ini, peserta didik akan membutuhkan buku, artikel, internet, narasumber, atau sumber informasi lainnya sebagai referensi untuk melakukan penelusuran mengenai sejarah warisan-warisan budaya yang sempat dibahas.

1. Sebelum memulai kegiatan guru dapat mengulang kembali mengenai warisan budaya yang dipelajari pada kegiatan sebelumnya.
2. Bentuk kelompok yang terdiri atas 2-3 peserta didik. Arahkan peserta didik untuk menyiapkan kembali tabel dari kegiatan sebelumnya dan melakukan kegiatan kelompok sesuai instruksi pada Buku Siswa.
3. Selama peserta didik berdiskusi dan membuat gambar warisan budaya, guru dapat berkeliling ke setiap kelompok. Arahkan kelompok yang sekiranya memerlukan bimbingan yang lebih individual dan memotivasi peserta didik yang nampak kurang aktif dalam kelompok. Hal ini harus terus guru lakukan hingga semua kelompok dapat menyelesaikan tugasnya.
4. Setelah gambar selesai, instruksikan peserta didik untuk membuat laporan mengenai sejarah warisan budaya yang dicarinya. Arahkan peserta didik untuk menggunakan pertanyaan pada Buku Siswa sebagai alat bantu.
5. Siapkan media informasi yang bisa digunakan peserta didik, baik itu berupa buku, artikel, internet, ataupun narasumber yang bisa diwawancarai.
6. Bimbinglah peserta didik untuk melakukan penelusuran pada referensi yang sudah disiapkan guru dan membuat laporannya.
7. Setelah laporan selesai, lakukan kegiatan literasi dan penguatan mengenai cara menjaga warisan budaya dengan menggunakan teks pada Belajar Lebih Lanjut sebagai alat bantu.

UNDIKSHA



Alternatif kegiatan:

Pameran Informasi Budaya

1. Pada kegiatan sebelumnya, guru sudah mendapatkan data warisan sejarah dari tabel yang dibuat peserta didik.
2. Lakukan pencarian data informasi sejarah dari warisan-warisan budaya tersebut sebelum pembelajaran dimulai.
3. Guru dapat mencetak informasi-informasi tersebut lengkap dengan gambarnya.
4. Rancanglah seperti penyajian informasi benda bersejarah di museum.
5. Untuk memajang semua informasi-informasi tersebut, guru bisa menggunakan papan display di kelas, dinding kelas, atau papan mading sekolah.
6. Peserta didik akan berperan sebagai pengunjung museum dan melakukan penelusuran informasi.



Mari Refleksikan

(Untuk memandu peserta didik, lihat bagian refleksi di Panduan Umum Buku Guru)

1. Apa yang paling menarik dari kegiatan ini?
Bervariasi.
2. Warisan budaya apa saja yang menurut kalian paling menarik di daerah kalian?
Bervariasi.
3. Adakah warisan budaya di daerah kalian yang merupakan hasil dari akulturasi budaya? Jika ada, apakah nama warisan budayanya dan kebudayaan asal sajakah yang membentuknya?
Bervariasi
4. Menurut kalian apa dampak dari akulturasi budaya?
 - a. Menambah keberagaman kebudayaan yang ada di Indonesia.
 - b. Pengetahuan masyarakat tentang budaya luar semakin berkembang sehingga masyarakat semakin mudah menerima perkembangan teknologi.

- c. Perubahan sikap masyarakat terhadap budaya tertentu.
- d. Contoh: Dulu silaturahmi harus langsung berhadapan. Namun sekarang dengan adanya teknologi komunikasi, silaturahmi dapat dilakukan jarak jauh.

5. Apa perasaan kalian setelah mengenal warisan budaya di daerah kalian?

Bervariasi.

6. Menurut kalian apakah manfaat warisan budaya bagi daerah kalian?

Bervariasi.

7. Adakah warisan budaya yang kalian lakukan sehari-hari? Apa tujuan dari warisan tersebut?

Bervariasi.

8. Menurut kalian adakah kemungkinan warisan budaya daerahmu rusak atau hilang? Lalu, bagaimana caranya agar warisan budaya tersebut tidak rusak atau hilang?

Kemungkinan akan menjawab ya atau tidak. Guru dapat menanyakan alasan jawaban mereka. Adapun jawaban cara agar warisan budaya tidak hilang atau rusak bervariasi. Guru dapat mengarahkan peserta didik membaca Belajar Lebih Lanjut untuk mencari tahu jawabannya.

Kegiatan Penutup

- Peserta didik membuat resume secara kreatif dengan bimbingan guru.
- Peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi
- Guru memberikan tugas membaca materi untuk pertemuan selanjutnya.
- Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin doa bersama setelah selesai pembelajaran

Proyek Pembelajaran

Kegiatan Pembuka

- Guru mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
- Guru memberikan dorongan kepada peserta didik di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat membangkitkan

semangat belajar peserta didik.

- Peserta didik diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan.
- Setelah berdoa selesai, guru memberikan klarifikasi terhadap aktivitas pembuka tersebut dengan mengaitkannya dengan materi dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan.
- Peserta didik bersama dengan guru mendiskusikan tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran.

Kegiatan Inti

Memandu Proyek Belajar

1. Untuk memandu proyek belajar, lihat Panduan Proyek Belajar pada Panduan Umum Buku Guru.
2. Instruksikan peserta didik untuk mencari informasi tentang hal yang diminta di Buku Siswa. Beberapa informasi sudah mereka dapatkan di kegiatan-kegiatan sebelumnya. Informasikan kepada peserta didik bahwa mereka dapat memakai data yang sama. Jika ada yang belum lengkap, instruksikan peserta didik untuk melakukan studi literatur.
3. Arahkan peserta didik untuk mencatat informasi yang diperoleh beserta sumbernya di dalam buku catatan masing-masing kelompok.
4. Berikan kebebasan kepada peserta didik untuk membuat media informasi sesuai dengan kondisi dan fasilitas yang tersedia.
5. Bimbinglah peserta didik untuk membuat perencanaan penyampaian informasi ke dalam media yang sudah dipilih.
6. Ingatkan peserta didik bahwa media yang mereka buat direncanakan untuk ditunjukkan kepada orang lain. Pastikan peserta didik membuatnya dengan rapi, menarik, serta dilengkapi dengan gambar pendukung.
7. Untuk kegiatan presentasi, aturlah ruangan kelas agar menyerupai sebuah pertemuan atau konferensi. Jika memiliki aula sekolah, mengatur presentasi di ruangan aula akan membuat anak-anak merasakan suasana pertemuan sebenarnya. Libatkan guru dan staf sekolah untuk terlibat sebagai pengunjung konferensi.
8. Di akhir kegiatan, bimbing peserta didik melakukan refleksi belajar sesuai Panduan Umum Buku Guru. Guru juga bisa menambahkan atau menyesuaikan pertanyaan refleksi sesuai dengan kebutuhan peserta didik masing-masing.



Tips: Jika di sekolah pelajaran TIK termasuk ke dalam pelajaran kel (bukan ekstrakurikuler) dan perangkat komputer tersedia serta bi diakses semua peserta didik, guru bisa mendiskusikan kegiatan dengan guru TIK tentang kemungkinan proyek ini berintegrasi dengan pelajaran TIK sehingga peserta didik dapat membuat media proyeknya dalam bentuk media presentasi Power Point.

Kegiatan Penutup

- Peserta didik membuat resume secara kreatif dengan bimbingan guru.
- Peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi
- Guru memberikan tugas membaca materi untuk pertemuan selanjutnya.
- Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin doa bersama setelah selesai pembelajaran

Pelaksanaan Asesmen

Sikap

- ✎ Melakukan observasi selama kegiatan berlangsung dan menuliskannya pada jurnal, baik sikap positif dan negatif.
- ✎ Melakukan penilaian antarteman.
- ✎ Mengamati refleksi peserta didik.

Pengetahuan

- 📖 Memberikan tugas tertulis, lisan, dan tes tertulis

Keterampilan

- 💻 Presentasi
- 💻 Proyek
- 💻 Portofolio

Lampiran 14. Kuisisioner Kemampuan Metakognitif

ANALISIS KURIKULUM

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Materi : BAB VII Daerahku Kebanggaanku

Kelas/ Semester : V/ Genap (2)

Topik A : Seperti Apa Budaya Daerahku?

Materi Pokok : Budaya Daerah

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik melakukan tindakan atau mengambil keputusan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahaman terhadap kearifan lokal yang berlaku di wilayahnya serta nilai-nilai ilmiah dari kearifan lokal (C3)	Peserta didik dapat mengenali warisan budaya dan mengetahui sejarahnya untuk kemudian dikaitkan dengan kehidupan saat ini. (C4)
	Peserta didik dapat menelaah kondisi dan aktivitas ekonomi yang terjadi di sekitar tempat tinggal. (C4)

KISI-KISI KUESIONER METAKOGNITIF

No	Definsi	Indikator	Nomor Pernyataan	Jumlah
1	<i>Planning</i>	Menghubung dengan pengetahuan dahulu dengan masalah/materi yang diberikan	2,3,15	3
		Memilah informasi penting yang akan digunakan dalam pemecahan masalah	1,6	2
		Memecahkan masalah menjadi poin-poin yang akan dicarikan penyelesaian	4,5	2
2	<i>Monitoring</i>	Memeriksa berbagai tahapan yang sudah dilakukan	7,13	2
		Mengidentifikasi kesalahan	9	1
		Mengoreksi cara yang salah/kurang tepat	11,12	2
		Mengecek Kembali apa yang sudah dikerjakan	8,14	2
3	<i>Evaluation</i>	Memverifikasi bahwa apa yang sudah dilakukan benar	10	1
Jumlah			15	15

KUESIONER INSTRUMEN KEMAMPUAN METAKOGNITIF MATERI KERAGAMAN BUDAYA

A. Identitas

Nama :

Kelas :

No Absen :

Nama Sekolah :

B. Tujuan

Angket/kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan metakognitif (regulasi) siswa

C. Pentunjuk Pengisian Kuisisioner

1. Isilah nama, no absen, dan kelas pada tempat yang telah disediakan.
2. Bacalah dengan cermat setiap butir pertanyaan, kemudian jawablah sesuai pengalaman belajar yang sebenarnya dengan cara memberi tanda centang (√) pada kotak jawaban yang sesuai.
3. Kategori yang digunakan untuk menjawab soal adalah Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).
4. Selamat mengerjakan dan terima kasih atas ketersediaan dalam mengisi angket ini.

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya bisa memilih informasi penting untuk belajar tentang tradisi, adat, dan bahasa daerah saya.				
2	Saya bisa menghubungkan apa yang sudah saya ketahui tentang budaya dengan hal baru yang saya pelajari tentang budaya daerah saya.				
3	Belajar tentang budaya daerah (tradisi, adat, bahasa, seni, dll.) membantu saya untuk lebih menghargai perbedaan dengan teman-teman.				
4	Saya merasa bisa menggunakan pengetahuan tentang budaya daerah untuk menyelesaikan masalah atau membantu teman yang berbeda budaya.				
5	Saya bisa memecah masalah tentang perbedaan budaya (misalnya, jika ada yang bertengkar karena budaya) menjadi langkah-langkah yang mudah.				
6	Saya bisa menemukan hal-hal penting dalam pelajaran tentang budaya daerah agar lebih mudah paham dan menyelesaikan masalah.				

7	Saya selalu memeriksa kembali setiap langkah yang sudah saya lakukan saat belajar tentang budaya daerah (tradisi, bahasa, seni, dll.).				
8	Saya memastikan bahwa semua langkah yang saya lakukan untuk memahami budaya daerah sudah benar sebelum memberikan pendapat.				
9	Saya sadar jika saya melakukan kesalahan saat memahami tradisi atau budaya yang berbeda dari budaya saya.				
10	Saya tidak kesulitan menemukan kesalahan jika saya salah paham tentang budaya daerah.				
11	Saya bisa memperbaiki cara berpikir saya jika saya melakukan kesalahan saat memahami budaya yang berbeda.				
12	Jika saya sadar ada kesalahan dalam memahami budaya daerah, saya bisa memperbaikinya dengan cepat.				
13	Saya selalu mengecek kembali apa yang saya pahami tentang budaya daerah sebelum memberikan pendapat atau mengerjakan tugas.				
14	Saya memeriksa setiap langkah yang saya lakukan untuk memahami budaya daerah sudah benar sebelum memberikan kesimpulan.				
15	Saya bisa menghubungkan apa yang saya pelajari tentang budaya daerah dengan pengalaman saya sendiri atau dengan kejadian di sekitar saya.				

Daftar Rujukan

Widiana, I., Jampel, I. N., Tegeh, I. M., & Parwata, I. G. A. (2024). *Metacognitive-Based Learning Model*. Rajawali Pers. Depo

Lampiran 15. Soal PreTest dan Posttest

KISI-KISI BUTIR SOAL

No .	Tujuan Pembelajaran	Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	Jumlah Soal	Komponen Metakognitif
1.	Peserta didik dapat mengenali warisan budaya dan mengetahui sejarahnya untuk kemudian dikaitkan dengan kehidupan saat ini. (C4)	Budaya Daerah	Disajikan deskripsi singkat tentang sebuah tradisi atau warisan budaya di daerah tempat tinggal, peserta didik dapat menganalisis makna, nilai-nilai, dan relevansinya dengan kehidupan masa kini.	C4	esai	2	<i>planning, monitoring, evaluation</i>
2.	Peserta didik dapat menelaah kondisi dan aktivitas ekonomi yang terjadi di sekitar tempat tinggal. (C4)	Budaya Daerah	Disajikan studi kasus sederhana tentang usaha kecil atau kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar, peserta didik dapat menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilannya dan memberikan rekomendasi.	C4	esai	2	<i>planning, monitoring, evaluation</i>
3.	Peserta didik dapat mengenali warisan budaya dan mengetahui sejarahnya untuk kemudian	Budaya Daerah	Diberikan sebuah skenario tentang konflik yang terjadi di lingkungan sekolah akibat	C4	esai	1	<i>planning, monitoring, evaluation</i>

	dikaitkan dengan kehidupan saat ini. Peserta didik dapat menelaah kondisi dan aktivitas ekonomi yang terjadi di sekitar tempat tinggal. (C4)		perbedaan pendapat atau latar belakang budaya, peserta didik dapat menguraikan langkah-langkah konkret yang dapat diambil untuk menyelesaikan konflik tersebut dengan menjunjung tinggi sikap saling menghargai dan toleransi.				
--	--	--	--	--	--	--	--



SOAL KEBERAGAMAN BUDAYA

A. Identitas

Nama :

Kelas :

No Absen :

Nama Sekolah :

B. Tujuan

Latihan soal ini bertujuan untuk mengukur pemahaman, mendorong siswa untuk berpikir kritis dan analitis, serta mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah berkaitan dengan keragaman budaya.

C. Pentunjuk Pengerjaan

1. Isilah nama, no absen, dan kelas pada tempat yang telah disediakan.
2. Bacalah dengan cermat setiap butir pertanyaan, kemudian jawablah sesuai pengalaman belajar yang sebenarnya.
3. Selamat mengerjakan dan terima kasih.

D. Soal

1. Gotong royong merupakan sebuah tradisi di daerahmu, yaitu bekerja bersama-sama untuk membantu orang lain. Misalnya, membangun rumah, membersihkan lingkungan, atau membantu saat panen. Coba jelaskan bagaimana pandanganmu tentang tradisi ini? Apakah tradisi ini masih penting untuk dilakukan?
2. Di daerahmu, kebersihan lingkungan adalah tanggung jawab bersama. Namun, terkadang masih ada orang yang membuang sampah sembarangan atau tidak peduli dengan kebersihan. Apa langkah yang tepat untuk mengatasi permasalahan ini? Bagaimana caramu membangkitkan kesadaran masyarakat akan pentingnya kebersihan lingkungan?
3. Di sekitar tempat tinggalmu, biasanya kamu menjumpai pengusaha kecil, misalnya penjual makanan, pengrajin, atau pemilik warung. Menurutmu bagaimana cara agar usaha kecil itu dapat berkembang dan dikenal masyarakat banyak?
4. Daerahmu memiliki potensi wisata yang menarik, namun belum banyak dikenal oleh wisatawan dari luar daerah. Ketika kamu diberi kesempatan untuk mencoba mengatasi hal ini, langkah apa yang akan kamu ambil?
5. Di sekolahmu, ada teman-teman yang berasal dari berbagai daerah dengan budaya yang berbeda-beda. Terkadang, perbedaan ini bisa menimbulkan konflik atau kesalahpahaman. Bagaimana caramu bersikap apabila ada di posisi tersebut? Saat kamu mencoba menyelesaikan konflik tersebut, bagaimana kamu akan memastikan bahwa semua pihak merasa didengarkan dan dihargai?

Lampiran 16. Rubrik Penilaian

RUBRIK PENILAIAN

Kriteria	Skor				
	Sangat Baik (5)	Baik (4)	Cukup (3)	Kurang (2)	Sangat Kurang (1)
Perencanaan	Siswa memahami masalah dengan sangat baik dan mampu membuat rencana penyelesaian yang jelas, rinci, dan inovatif. Strategi yang dipilih sangat sesuai dan efektif untuk menyelesaikan masalah, serta menunjukkan pemahaman mendalam tentang konsep yang relevan.	Siswa memahami masalah dengan sangat baik dan mampu membuat rencana penyelesaian yang jelas dan rinci. Strategi yang dipilih sesuai dan efektif untuk menyelesaikan masalah.	Siswa memahami masalah dengan baik dan mampu membuat rencana penyelesaian yang cukup jelas. Strategi yang dipilih cukup sesuai untuk menyelesaikan masalah	Siswa kurang memahami masalah dan kurang mampu membuat rencana penyelesaian yang jelas. Strategi yang dipilih kurang sesuai untuk menyelesaikan masalah	Siswa tidak memahami masalah dan tidak mampu membuat rencana penyelesaian. Strategi yang dipilih tidak sesuai atau tidak ada
Pemantauan	Siswa secara aktif dan kritis memantau proses penyelesaian masalah, menyadari hal-hal yang perlu diperbaiki atau disesuaikan dengan sangat baik. Siswa mampu memberikan alasan yang sangat kuat dan mendalam yang mendukung pemikirannya, serta mempertimbangkan perspektif alternatif.	Siswa secara aktif memantau proses penyelesaian masalah dan menyadari hal-hal yang perlu diperbaiki atau disesuaikan. Siswa mampu memberikan alasan yang mendukung pemikirannya	Siswa cukup aktif memantau proses penyelesaian masalah dan menyadari beberapa hal yang perlu diperbaiki atau disesuaikan. Siswa cukup mampu memberikan alasan yang mendukung pemikirannya	Siswa kurang aktif memantau proses penyelesaian masalah dan kurang menyadari hal-hal yang perlu diperbaiki atau disesuaikan. Siswa kurang mampu memberikan alasan yang mendukung pemikirannya	Siswa tidak memantau proses penyelesaian masalah dan tidak menyadari hal-hal yang perlu diperbaiki atau disesuaikan. Siswa tidak mampu memberikan alasan yang mendukung pemikirannya
Penilaian	Siswa mampu mengevaluasi solusi yang diperoleh dengan sangat kritis dan memberikan justifikasi yang sangat kuat dan komprehensif mengapa	Siswa mampu mengevaluasi solusi yang diperoleh dan memberikan justifikasi yang kuat mengapa solusi tersebut benar atau salah.	Siswa mampu mengevaluasi solusi yang diperoleh dan memberikan justifikasi yang cukup. Siswa cukup mampu memeriksa kembali langkah-langkah yang dibua	Siswa kurang mampu mengevaluasi solusi yang diperoleh dan memberikan justifikasi yang kurang jelas. Siswa kurang	Siswa tidak mampu mengevaluasi solusi yang diperoleh dan tidak memberikan justifikasi. Siswa tidak mampu memeriksa kembali

	solusi tersebut benar atau salah. Siswa mampu memeriksa kembali setiap langkah yang dibuat dengan cermat dan mengidentifikasi potensi kesalahan atau perbaikan.	Siswa mampu memeriksa kembali setiap langkah yang dibuat		mampu memeriksa kembali langkah-langkah yang dibuat	langkah-langkah yang dibuat
Komunikasi	Siswa mampu mengkomunikasikan proses berpikir dan solusi dengan sangat jelas, terstruktur, mudah dipahami, dan persuasif. Siswa mampu menggunakan representasi yang tepat (misalnya, diagram, grafik) untuk mendukung penjelasannya dan menyesuaikan komunikasi dengan audiens yang berbeda.	Siswa mampu mengkomunikasikan proses berpikir dan solusi dengan jelas, terstruktur, dan mudah dipahami.	Siswa cukup mampu mengkomunikasikan proses berpikir dan solusi dengan cukup jelas dan terstruktur.	Siswa kurang mampu mengkomunikasikan proses berpikir dan solusi dengan jelas dan terstruktur.	Siswa tidak mampu mengkomunikasikan proses berpikir dan solusi dengan jelas dan terstruktur.



Lampiran 17. Angket Gaya Belajar

KUESIONER GAYA BELAJAR SISWA

Petunjuk Pengisian:

1. Tulislah nama, nomor absen, dan kelas terlebih dahulu!
2. Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti dan seksama!
3. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan keadaan diri anda sendiri, kemudian berikan tanda centang (√) pada kolom yang anda pilih dengan ketentuan sebagai berikut:
 - a. Kolom **SL** jika kegiatan **Selalu** dilakukan
 - b. Kolom **SR** jika kegiatan **Sering** dilakukan
 - c. Kolom **JR** jika kegiatan **Jarang** dilakukan
 - d. Kolom **TP** jika kegiatan **Tidak Pernah** dilakukan

Contoh Pengisian:

Pertanyaan	SL	SR	JR	TP
Saya memperhatikan penampilan saya supaya terlihat rapi dan baik	√			

4. Jangan ragu-ragu dalam memilih dan jangan terpengaruh dengan jawaban teman danda, karena semua jawaban adalah benar dan tidak akan mempengaruhi nilai anda!
5. Kerjakan semua nomor, jangan sampai ada yang terlewatkan!

LEMBAR KUESIONER GAYA BELAJAR SISWA

Nama : Ni Putu Kayla Maharani
No Absen : 16
Kelas : 5

No	Pertanyaan	SL	SR	JR	TP
1.	Saya mencatat materi pelajaran dengan lengkap dan rapi.			✓	
2.	Saya senang belajar dengan membaca sendiri buku dibandingkan mendengarkan penjelasan guru.		✓		
3.	Saya baru mengerjakan tugas dari guru ketika satu hari sebelum hari pengumpulan tugas.	✓			
4.	Ketika saya selesai mengerjakan tugas, saya memeriksa pekerjaan saya terlebih dahulu sebelum dikumpulkan kepada guru.			✓	
5.	Saya mudah memahami dan mengingat materi yang dituliskan oleh guru dari pada materi yang disampaikan secara lisan.		✓		
6.	Saya tidak bisa konsentrasi belajar apabila suasana disekitar saya sedang gaduh atau ramai.		✓		
7.	Saya fokus mendengarkan guru saat menjelaskan, tanpa mencatat. Setelah memahami penjelasan guru baru saya mencatatnya.	✓			
8.	Saya mudah menghafal jika sambil mengucapkannya dengan keras.			✓	
9.	Jika mengalami kesulitan saya akan berdiskusi dengan teman saya.		✓		
10.	Saya lebih senang bercerita dari pada harus menulis.			✓	
11.	Saya senang berlatih soal-soal meskipun tidak ditugaskan oleh guru.				✓
12.	Ketika ditanya guru dan saya tidak bisa menjawab,		✓		

	maka saya menggeleng-gelengkan kepala.		<input checked="" type="checkbox"/>		
13.	Ketika saya diminta menjelaskan sesuatu, saya menjelaskannya secara perlahan.		<input checked="" type="checkbox"/>		
14.	Saya membaca buku sambil membuat rangkuman.	<input checked="" type="checkbox"/>			
15.	Saya menyukai pelajaran melalui permainan yang melibatkan aktifitas fisik.		<input checked="" type="checkbox"/>		
SKOR					

Lampiran 18. Uji Coba Perorangan Kelas VI

RS

LEMBAR UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL

A. Identitas

Nama : I Made Satya Pelamania
 No Absen : 6
 Kelas : 6

B. Penilaian

No	Aspek/Pertanyaan	Skor				
		5	4	3	2	1
A. Tampilan						
1.	Tampilan <i>game</i> edukasi menarik.	✓				
2.	Tulisan dapat dibaca dengan mudah.		✓			
3.	Gambar dalam <i>game</i> edukasi terlihat jelas.	✓				
4.	Video dapat membantu memperjelas materi dalam <i>game</i> edukasi.			✓		
B. Materi						
5.	Materi dalam <i>game</i> edukasi dapat dipahami dengan mudah.	✓				
6.	Materi yang dibahas pada setiap video disampaikan dengan jelas.	✓				
7.	Pertanyaan/soal sesuai dengan materi sehingga tidak mengalami kesulitan dalam menjawabnya.	✓				
C. Motivasi						
8.	<i>Game</i> edukasi membangkitkan semangat dalam belajar IPAS.	✓				
9.	<i>Game</i> edukasi ini dapat meningkatkan minat belajar.	✓				
D. Pengoperasian						
10.	<i>Game</i> edukasi ini mudah digunakan.			✓		
Skor						

C. Komentar atau Saran

Menurut saya game ini seru dan mudah

Lampiran 19. Uji Coba Kelompok Kecil Kelas VI

21

LEMBAR UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL

A. Identitas

Nama : Ni Komang Cherly Aprilia
 No Absen : 10
 Kelas : 6

B. Penilaian

No	Aspek/Pertanyaan	Skor				
		5	4	3	2	1
A. Tampilan						
1.	Tampilan <i>game</i> edukasi menarik.	✓				
2.	Tulisan dapat dibaca dengan mudah.	✓				
3.	Gambar dalam <i>game</i> edukasi terlihat jelas.		✓			
4.	Video dapat membantu memperjelas materi dalam <i>game</i> edukasi.	✓				
B. Materi						
5.	Materi dalam <i>game</i> edukasi dapat dipahami dengan mudah.		✓			
6.	Materi yang dibahas pada setiap video disampaikan dengan jelas.		✓			
7.	Pertanyaan/soal sesuai dengan materi sehingga tidak mengalami kesulitan dalam menjawabnya.			✓		
C. Motivasi						
8.	<i>Game</i> edukasi membangkitkan semangat dalam belajar IPAS.		✓			
9.	<i>Game</i> edukasi ini dapat meningkatkan minat belajar.	✓				
D. Pengoperasian						
10.	<i>Game</i> edukasi ini mudah digunakan.	✓				
Skor						

C. Komentar atau Saran

Game Indikasi ini sangat jelas dalam kegiatan belajar

Lampiran 20. Uji Coba Lapangan

A. Identitas

Nama : Ni Karang Ganga Laurasia Ananda Putri
 No Absen : 11
 Kelas : V (lima)

B. Penilaian

No	Aspek/Pertanyaan	Skor				
		5	4	3	2	1
A. Tampilan						
1.	Tampilan <i>game</i> edukasi menarik.	✓				
2.	Tulisan dapat dibaca dengan mudah.		✓			
3.	Gambar dalam <i>game</i> edukasi terlihat jelas.	✓				
4.	Video dapat membantu memperjelas materi dalam <i>game</i> edukasi.		✓			
B. Materi						
5.	Materi dalam <i>game</i> edukasi dapat dipahami dengan mudah.		✓			
6.	Materi yang dibahas pada setiap video disampaikan dengan jelas.	✓				
7.	Pertanyaan/soal sesuai dengan materi sehingga tidak mengalami kesulitan dalam menjawabnya.			✓		
C. Motivasi						
8.	<i>Game</i> edukasi membangkitkan semangat dalam belajar IPAS.		✓			
9.	<i>Game</i> edukasi ini dapat meningkatkan minat belajar.	✓				
D. Pengoperasian						
10.	<i>Game</i> edukasi ini mudah digunakan.	✓				
Skor						

C. Komentar atau Saran

game edukasi ini lumayan mudah dan juga lumayan gampang. untuk dimainkan

Lampiran 21. Foto Dokumentasi

	
<p>Wawancara dengan Kepala Sekolah Dasar Negeri 3 Pujungan</p>	<p>Wawancara dan diskusi dengan Guru Mata Pelajaran IPAS serta Walikelas</p>
	
<p>Observasi dikelas sekaligus menyebarkan angket Gaya Belajar</p>	<p>Pelaksanaan Uji Validitas Soal di Kelas VI</p>
	
<p>Pelaksanaan Uji Coba Perorangan</p>	<p>Uji Coba Kelompok Kecil</p>

	
<p>Uji Coba Lapangan</p>	<p>Pretest & Posttest</p>
	
<p>Siswa menggunakan Media <i>Game</i> Edukasi Jejak Nuansantara</p>	<p>Uji di SD Negeri 6 Pujungan</p>



Lampiran 22. Panduan penggunaan Media *Game* Edukasi

Petunjuk Penggunaan *Game* Edukasi

“JEJAK NUANSANTARA”

Jejak Nuansantara adalah *game* edukasi yang dirancang untuk membantu pemain, terutama siswa, memahami keberagaman budaya, sejarah, dan kekayaan alam Indonesia melalui petualangan virtual yang menyenangkan. *Game* ini sesuai dengan materi pembelajaran 'Daerahku Kebanggaanku' mata Pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar.

Cara Memainkan *Game* Edukasi Jejak Nuansantara

1. Buka *game* melalui browser dengan mengunjungi: <https://juicestore.itch.io/jejaknuansantara>
2. Klik tombol "Run *Game*" dan tunggu hingga *game* selesai dimuat.
3. Gunakan kontrol berikut untuk memainkan *game*:
 - Mulai : Untuk memulai *game* edukasi
 - Speaker : Untuk memutar dan mematikan Backsound
 - Informasi : Untuk mengetahui petunjuk pada *game*
4. Jelajahi berbagai wilayah dalam *game* dalam bentuk materi dan video untuk mempelajari informasi lokal.
5. Mulailah dengan membaca materi pada menu “Materi” selesaikan bacaan tersebut sebelum menjelajahi *game* edukasi ini.
6. Jika sudah membaca materi, lanjutkan dengan berlatih mengingat dalam menu “Latihan”. Dalam menu Latihan ini terdapat permainan “Drag and

Drop” untuk menyelesaikan Latihan ini user atau pengguna wajib mengingat materi agar sesuai dengan susunan.

7. Jika telah menyelesaikan menu Latihan, lanjutkan dengan Bermain.
8. Menu “Bermain” terdapat 3 level yang harus dikerjakan, setiap level memiliki Tingkat kesulitan yang berbeda. Tingkat kesulitan yang dimaksud adalah Tingkat kesulitan *game* dan Tingkat kesulitan soal evaluasi *game* edukasi.
9. Pengguna wajib mendapatkan kunci yang ada dalam *game* dan mencari diamond untuk menyelesaikan *game* tersebut.
10. Selesaikan seluruh tantangan untuk menyelesaikan *game* edukasi jejak nuansantara ini.

Tujuan Pembelajaran

1. Mengenalkan keanekaragaman budaya Indonesia.
2. Meningkatkan pemahaman sejarah dan kekayaan alam daerah-daerah di Indonesia.
3. Membuat proses belajar menjadi menyenangkan dan interaktif.

Tips Bermain

1. Baca setiap informasi dengan saksama untuk menjawab kuis.
2. Jelajahi setiap daerah secara menyeluruh.
3. Manfaatkan pengetahuan dari permainan untuk memperkuat materi pelajaran.

Lampiran 23. Nilai PTS (Penilaian Tengah Semester)

KELAS		: V (UMA)															
MATA PELAJARAN		: Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial															
F O R M A T I F																	
LINGKUP MATERI 1				LINGKUP MATERI 2				LINGKUP MATERI 3				LINGKUP MATERI 4				LINGKUP M	
TP1	TP2	TP3	TP4	TP1	TP2	TP3	TP4	TP1	TP2	TP3	TP4	TP1	TP2	TP3	TP4	TP1	TP2
	40		42														
2	100	70	51														
3	70	-	40														
4		30	31														
5	70	50	40														
6		40	57														
7	100	70	51														
8		80	42														
9	70	.	40														
10	100	50	39														
11	100	70	48														
12		.	48														
13	0	.	28														
14	70	20	48														
15		80	57														
16	100	60	40														
17	40	70	45														
18		50	45														
			PTS														

RIWAYAT HIDUP



I Komang Ardina Ajus Saputra lahir di Jembrana pada tanggal 11 Januari 2003. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Kini penulis beralamat di Desa Banyubiru, Kecamatan Negara, Kabupaten Jembrana, Provinsi Bali. Penulis menempuh pendidikan dasarnya di SD Negeri 1 Tukadaya dan berhasil menyelesaikannya pada tahun 2015. Ia kemudian melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 2 Melaya, tempat ia lulus pada tahun 2018. Setelah itu, ia menyelesaikan studi di SMA Negeri 2 Negara dan lulus pada tahun 2021, sebelum melanjutkan pendidikan tinggi di Program Studi S1 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha. Pada akhir semester tahun 2025, ia telah merampungkan skripsinya yang berjudul "Pengembangan *Game* Edukasi Jejak Nuansantara Untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognitif Siswa Pada Muatan IPAS Kelas V Di SD Negeri 3 Pujungan."