

LAMPIRAN



Lampiran 1. Surat Observasi Awal

	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 : 3214/UN48.10.6/LT/2024 Lampiran : - Hal : Observasi Awal	Singaraja, 10 Maret 2025

Yth.
Kepala Sekolah SD Negeri 5 Sanur
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Proposal Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ni Made Chintya Ayu Purnami
NIM : 2211031064
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Ketua Jurusan


 Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 198408202012121004

 <http://fip.undiksha.ac.id>
 Fakultas Ilmu Pendidikan
  [fipundiksha](https://www.instagram.com/fipundiksha)
 FIP Undiksha
  0877 8811 6905

Lampiran 2. Dokumentasi Pelaksanaan Observasi dan Wawancara



SD Negeri 5 Sanur, Kec. Denpasar Selatan, Kota Denpasar



Penyerahan Surat Observasi dan izin Penelitian Kepala Sekolah SD Negeri 5 Sanur



Wawancara bersama Wali Kelas II SD Negeri 5 Sanur



Observasi Kegiatan Belajar Pada Kelas II SD Negeri 5 Sanur

Lampiran 3 Surat Uji Judges



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon: (0362) 22570 Email: fip@updharma.ac.id
Laman: www.fip.updharma.ac.id

Nomor : 15366/UN48.10.6/PE.01.03/2025
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

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

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat pendaftaran Mata Kuliah Seminar Hasil : Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, ditunjukkan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan uji validasi ahli media pembelajaran produk penelitian mahasiswa berikut:

Nama : Ni Made Chintya Ayu Paramita
NIM : 2211031064
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar / PENDAS

Berselaku surat ini ditandatangani atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Plt. Ketua Jurusan,



I Gede Marganegara
NIP. 198504022009121009



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon: (0362) 22570 Email: fip@updharma.ac.id
Laman: www.fip.updharma.ac.id

Nomor : 15367/UN48.10.6/PE.01.03/2025
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.
Dewa Gede Agas Putra Pratiwasa, S.Pd, M.Pd
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat pendaftaran Mata Kuliah Seminar Hasil : Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, ditunjukkan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan uji validasi ahli media pembelajaran produk penelitian mahasiswa berikut:

Nama : Ni Made Chintya Ayu Paramita
NIM : 2211031064
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar / PENDAS

Berselaku surat ini ditandatangani atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Plt. Ketua Jurusan,



I Gede Marganegara
NIP. 198504022009121009



Catatan:
• UU/19/2016 No. 11 Tahun 2016 Pasal 5 ayat 1 berbunyi "Terdapat dan atau Dokumen Elektronik dan atau hasil penelitian yang dapat dipertukarkan atau hasil lainnya yang ada".
• Dokumen ini terdapat dalam lampiran surat dan tidak terdapat dalam surat yang ditandatangani.
• Surat ini dapat dipertukarkan dengan surat yang ada yang ada yang ada.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon: (0362) 22570 Email: fip@updharma.ac.id
Laman: www.fip.updharma.ac.id

Nomor : 16325/UN48.10.6/PE.01.03/2025
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.
Dr. Didik Prasandhyo Andana, S.Pd, M.A.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat pendaftaran Mata Kuliah Seminar Hasil : mata kuliah Kesiapan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan instrumen (sebagai judge) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut:

Nama : Ni Made Chintya Ayu Paramita
NIM : 2211031064
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar / PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Berselaku surat ini ditandatangani atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Plt. Ketua Jurusan,



I Gede Marganegara
NIP. 198504022009121009



Catatan:
• UU/19/2016 No. 11 Tahun 2016 Pasal 5 ayat 1 berbunyi "Terdapat dan atau Dokumen Elektronik dan atau hasil penelitian yang dapat dipertukarkan atau hasil lainnya yang ada".
• Dokumen ini terdapat dalam lampiran surat dan tidak terdapat dalam surat yang ditandatangani.
• Surat ini dapat dipertukarkan dengan surat yang ada yang ada yang ada.



Catatan:
• UU/19/2016 No. 11 Tahun 2016 Pasal 5 ayat 1 berbunyi "Terdapat dan atau Dokumen Elektronik dan atau hasil penelitian yang dapat dipertukarkan atau hasil lainnya yang ada".
• Dokumen ini terdapat dalam lampiran surat dan tidak terdapat dalam surat yang ditandatangani.
• Surat ini dapat dipertukarkan dengan surat yang ada yang ada yang ada.

Lampiran 4 Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 15921/UN48.10.1/PK.01.03/2025 Singaraja, 15 Desember 2025
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

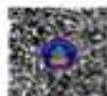
Yth.
Kepala SD Negeri 5 Sanur
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima untuk melaksanakan pengumpulan data Seminar Hasil di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ni Made Chintya Ayu Purnami
NIM : 2211031064
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Wakil Dekan I,



Kadek Suranata
NIP. 198208162008121002



Badan
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :
• UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetakannya merupakan aset tidak berwujud yang sah"
• Dokumen ini memiliki fungsi sebagai dokumen elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSE
• Surat ini dapat dibuktikan keabsahannya dengan menggunakan qr code yang telah tertera

Lampiran 5 Hasil Penilaian Ahli Mata Pelajaran

ANGKET UJI AHLI ISI MATERI PEMBELAJARAN					
No	Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
Aspek Kurikulum					
1.	Materi pada <i>board game</i> interaktif sesuai dengan capaian pembelajaran	✓			
2.	Materi pada <i>board game</i> interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang direncanakan	✓			
3.	Materi pada <i>board game</i> interaktif sesuai dengan indikator pembelajaran	✓			
Aspek Isi Materi					
4.	Materi yang disajikan pada <i>board game</i> interaktif disajikan secara mendalam		✓		
5.	Urutan materi pada <i>board game</i> interaktif disampaikan dengan bahasa yang jelas dan mudah dipahami siswa	✓			
6.	Contoh-contoh yang diberikan relevan dengan materi yang diajarkan	✓			
7.	Materi disajikan secara sederhana sehingga mudah dipahami oleh siswa	✓			
8.	Materi memuat contoh dengan kehidupan sehari-hari siswa	✓			
Aspek Kebahasaan					
9.	Bahasa dalam materi bebas dari kesalahan ejaan		✓		
10.	Bahasa dalam materi mudah dipahami oleh siswa sesuai usia mereka	✓			
Aspek Evaluasi					
11.	Bentuk evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi yang telah diajarkan		✓		
12.	Soal evaluasi yang diberikan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa		✓		

Catatan

Instrumen uji isi materi pembelajaran sesuai

Depasar, 24 November 2025
Penilai



Ni Luh Pitu Agetania, S.Pd, M.Pd
NIP. 19900414203212054

No	Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
Aspek Kurikulum					
1.	Materi pada <i>board game</i> interaktif sesuai dengan capaian pembelajaran	✓			
2.	Materi pada <i>board game</i> interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang direncanakan	✓			
3.	Materi pada <i>board game</i> interaktif sesuai dengan indikator pembelajaran	✓			
Aspek Isi Materi					
4.	Materi yang disajikan pada <i>board game</i> interaktif disajikan secara mendalam		✓		
5.	Urutan materi pada <i>board game</i> interaktif disampaikan dengan bahasa yang jelas dan mudah dipahami siswa	✓			
6.	Contoh-contoh yang diberikan relevan dengan materi yang diajarkan	✓			
7.	Materi disajikan secara sederhana sehingga mudah dipahami oleh siswa	✓			
8.	Materi memuat contoh dengan kehidupan sehari-hari siswa	✓			
Aspek Kebahasaan					
9.	Bahasa dalam materi bebas dari kesalahan ejaan	✓			
10.	Bahasa dalam materi mudah dipahami oleh siswa sesuai usia mereka	✓			
Aspek Evaluasi					
11.	Bentuk evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi yang telah diajarkan	✓			
12.	Soal evaluasi yang diberikan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	✓			

Catatan

Depasar, 24 November 2025
Penilai



Dewi Andika, M.Pd
NIP. 19880815203212046

Lampiran 6 Surat Pernyataan Ahli Desain Media Pembelajaran

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Prof.Dr.I Made Tegeh,S.Pd.,M.Pd

NIP : 197108152001121001

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai desain pembelajaran berupa *Board game* interaktif pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *Board Game* Berbasis *Joyful Learning* Untuk Menstimulasi Kemandirian Emosional Siswa Kelas II Sekolah Dasar disusun oleh:

Nama : Ni Made Chintya Ayu Purnami

NIM : 2211031064

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

Denpasar, 19 Desember 2025
Validator / Ahli Desain Pembelajaran



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

GANESHA

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd

NIP : 198908082024211004

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai desain pembelajaran berupa *Board game* interaktif pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *Board Game* Berbasis *Joyful Learning* Untuk Menstimulasi Kemandirian Emosional Siswa Kelas II Sekolah Dasar disusun oleh:

Nama : Ni Made Chintya Ayu Purnami

NIM : 2211031064

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

Denpasar, 31 Desember 2025
Validator / Ahli Desain Pembelajaran



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

Lampiran 7 Hasil Penilaian Ahli Desain Pembelajaran

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda (v) pada kolom yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Skala

No	Skala	Keterangan
1	4	Sangat Sangat
2	3	Sangat
3	2	Tidak Sangat
4	1	Sangat Tidak Sangat

B. Penilaian Produk Oleh Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Aspek Kejelasan pesan					
1.	Pengajaran materi dalam board game interaktif memotivasi siswa untuk belajar penerapan nilai Pancasila di rumah	v			
2.	Pengajaran materi dalam board game interaktif menarik minat siswa untuk belajar	v			
3.	Pengajaran informasi dalam board game interaktif sangat memudahkan dan membantu siswa	v			
Aspek Menarik Perhatian					
4.	Penggunaan animasi, warna dalam media board game interaktif menarik bagi siswa	v			
5.	Board game interaktif memiliki interaktivitas yang menyenangkan dan membuat siswa tertarik untuk menggunakannya	v			
Aspek Visualisasi Media					
6.	Sistematis alur materi penerapan nilai Pancasila di rumah dalam media board game disajikan dengan jelas dan runtut	v			
7.	Gambar, simbol, dan ikon yang ditampilkan dalam media board game interaktif sudah dipahami	v			
8.	Letak objek, teks, dan gambar pada materi penerapan nilai Pancasila di rumah tersata dengan rapi dan proporsional	v			

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda (v) pada kolom yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Skala

No	Skala	Keterangan
1	4	Sangat Sangat
2	3	Sangat
3	2	Tidak Sangat
4	1	Sangat Tidak Sangat

B. Penilaian Produk Oleh Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Aspek Kejelasan pesan					
1.	Pengajaran materi dalam board game interaktif memotivasi siswa untuk belajar penerapan nilai Pancasila di rumah	x			
2.	Pengajaran materi dalam board game interaktif menarik minat siswa untuk belajar	x			
3.	Pengajaran informasi dalam board game interaktif sangat memudahkan dan membantu siswa				
Aspek Menarik Perhatian					
4.	Penggunaan animasi, warna dalam media board game interaktif menarik bagi siswa		x		
5.	Board game interaktif memiliki interaktivitas yang menyenangkan dan membuat siswa tertarik untuk menggunakannya	x			
Aspek Visualisasi Media					
6.	Sistematis alur materi penerapan nilai Pancasila di rumah dalam media board game disajikan dengan jelas dan runtut		x		
7.	Gambar, simbol, dan ikon yang ditampilkan dalam media board game interaktif sudah dipahami	x			
8.	Letak objek, teks, dan gambar pada materi penerapan nilai Pancasila di rumah tersata dengan rapi dan proporsional	x			

9.	Bahasa yang digunakan dalam penyajian materi penerapan nilai Pancasila di rumah sesuai, mudah dimengerti, dan komunikatif	v			
10.	Petunjuk penggunaan media board game mudah dimengerti siswa	v			

C. Catatan /Komentar/ Saran

1. Bagian awal/cover tambahkan suratnya.
2. Pada Petunjuk tambahkan langkah-langkah penggunaan media, bukan hanya informasi terkait tombol-tombol yang digunakan
3. Tujuan pembelajaran direvisi. Bawangkali lebih tepat dijadikan 3 tujuan dan setiap tujuan pembelajaran hanya menggunakan 1 kata kerja operasional.
4. Materi terlalu dangkal, perlu ditambahkan dengan contoh-contoh dalam kehidupan sehari-hari. Alangkah baiknya ditambahkan materi dalam bentuk video.

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
 2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
 3. Tidak layak digunakan
- N/A* (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan hasil)

Disetujui, 19 Desember 2025

Validator / Ahli Desain Pembelajaran

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

9.	Bahasa yang digunakan dalam penyajian materi penerapan nilai Pancasila di rumah sesuai, mudah dimengerti, dan komunikatif	v			
10.	Petunjuk penggunaan media board game mudah dimengerti siswa	v			

C. Catatan /Komentar/ Saran

1. Selain menyajikan contoh-contoh perlu juga disajikan non contoh

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
 2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
 3. Tidak layak digunakan
- N/A* (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan hasil)

Disetujui, 31 Desember 2025 Validator
/ Ahli Desain Pembelajaran

Dewi Gede Agus Prita Prabhawa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19900802020211004

Lampiran 8 Surat Pernyataan Ahli Media Pembelajaran

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.

NIP : 197108152001121001

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai media pembelajaran berupa *Board game* interaktif pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *Board Game* Berbasis *Joyful Learning* Untuk Menstimulasi Kemandirian Emosional Siswa Kelas II Sekolah Dasar disusun oleh:

Nama : Ni Made Chintya Ayu Purnami

NIM : 2211031064

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

Denpasar, 19 Desember 2025
Validator / Ahli Media Pembelajaran



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd

NIP : 198908082024211004

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai media pembelajaran berupa *Board game* interaktif pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *Board Game* Berbasis *Joyful Learning* Untuk Menstimulasi Kemandirian Emosional Siswa Kelas II Sekolah Dasar" disusun oleh:

Nama : Ni Made Chintya Ayu Purnami

NIM : 2211031064

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

Denpasar, 31 Desember 2025
Validator / Ahli Media Pembelajaran



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

Lampiran 9 Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda (x) pada kolom yang sesuai dengan penilaian aspek untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

Keterangan Skala

No	Skala	Keterangan
1	4	Sangat Bagus
2	3	Bagus
3	2	Cukup
4	1	Sangat Tidak Bagus

B. Penilaian Produk Oleh Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek / Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Aspek Desain Cover					
1	Gambar pada cover menunjukkan isi dari media hasil game interaktif dengan materi penemuan nilai Pancasila	x			
2	Komposisi garis dan warna pada cover sesuai dan menarik	x			
3	Gambar latar belakang pada cover sesuai dengan tema hasil game interaktif dengan materi penemuan nilai Pancasila	x			
4	Jenis huruf, warna, font, ukuran font, dan posisi judul pada cover sudah sesuai	x			
5	Pengaturan objek jika mungkin gambar pada cover sesuai dengan tema	x			
Aspek Desain Pesan Teks					
6	Jenis huruf, warna, font, dan ukuran huruf yang digunakan sudah sesuai	x			
7	Teks yang digunakan pada hasil game interaktif sudah dibaca	x			
8	Kalimat yang digunakan pada hasil game interaktif tepat dan sudah dipahami	x			
9	Warna background warna dengan warna teks sehingga sudah dibaca	x			
10	Teks dan gambar ditempatkan secara seimbang	x			
Aspek Desain Pesan Gambar					
11	Gambar yang ditampilkan sesuai dengan materi	x			
12	Gambar yang ditampilkan memiliki kualitas yang baik	x			

13	Gambar yang digunakan sesuai dengan karakteristik	x			
14	Gambar mendukung narasi/teks dan membantu memahami instruksi	x			
15	Makna visual gambar sudah dipahami dan tidak menimbulkan ambiguitas	x			

C. Catatan /Komentar/ Saran

1. Pada bagian awal/cover judul ditulis dengan huruf kapital sesuai dan aksornya diperhatikan.
2. Petunjuk pembelajaran disertai. Petunjuk dengan tabung atau langkah menggunakan media.
3. Materi telah lengkap, perlu diperkuat dengan media video atau animasi agar lebih menarik.

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan :

- ☒ Layak untuk digunakan tanpa revisi
☒ Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
☐ Tidak layak digunakan
 (No (Mohon beri tanggapan pada nomor sesuai kesimpulan bapak)

Despuar, 18 Desember 2023
 Validator / Ahli Media Pembelajaran

Prof. Dr. Ukhada Teguh, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 19710812001121001

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda (x) pada kolom yang sesuai dengan penilaian aspek untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

Keterangan Skala

No	Skala	Keterangan
1	4	Sangat Bagus
2	3	Bagus
3	2	Cukup
4	1	Sangat Tidak Bagus

B. Penilaian Produk Oleh Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek / Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Aspek Desain Cover					
1	Gambar pada cover menunjukkan isi dari media hasil game interaktif dengan materi penemuan nilai Pancasila	x			
2	Komposisi garis dan warna pada cover sesuai dan menarik	x			
3	Gambar latar belakang pada cover sesuai dengan tema hasil game interaktif dengan materi penemuan nilai Pancasila	x			
4	Jenis huruf, warna, font, ukuran font, dan posisi judul pada cover sudah sesuai	x			
5	Pengaturan objek jika mungkin gambar pada cover sesuai dengan tema	x			
Aspek Desain Pesan Teks					
6	Jenis huruf, warna, font, dan ukuran huruf yang digunakan sudah sesuai	x			
7	Teks yang digunakan pada hasil game interaktif sudah dibaca	x			
8	Kalimat yang digunakan pada hasil game interaktif tepat dan sudah dipahami	x			
9	Warna background warna dengan warna teks sehingga sudah dibaca	x			
10	Teks dan gambar ditempatkan secara seimbang	x			
Aspek Desain Pesan Gambar					
11	Gambar yang ditampilkan sesuai dengan materi	x			
12	Gambar yang ditampilkan memiliki kualitas yang baik	x			

13	Gambar yang digunakan sesuai dengan karakteristik	x			
14	Gambar mendukung narasi/teks dan membantu memahami instruksi	x			
15	Makna visual gambar sudah dipahami dan tidak menimbulkan ambiguitas	x			

C. Catatan /Komentar/ Saran

1. Lebih baik ditampilkan gambar-gambar nilai-nilai Pancasila lebih banyak
2. Untuk Teks dapat diringkas lagi dan tambahkan lagi contoh-contoh. Misalnya pada sila pertama, tidak hanya sembahyang saja contohnya

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan :

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

(No (Mohon beri tanggapan pada nomor sesuai kesimpulan bapak)

Despuar, 31 Desember 2023
 Validator / Ahli Desain Pembelajaran

Drwa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 198906082024211001

Lampiran 10 Daftar Hadir Uji Coba Perorangan

DAFTAR HADIR UJI COBA PERORANGAN

Penelitian Pengembangan *Board Game Interaktif* Berbasis *Joyful Learning* Untuk
Menstimulasi Kemandirian Emosional Siswa Kelas II Di Sekolah Dasar

No	Nama Siswa	Tanda Tangan
1	I Gusti Ayu Jyomisha Pratiwi	
2	I Gusti Ayu Diva Anindya	
3	I Putu Wikan Adiyasta Darma	

Mengetahui,
Kepala SD Negeri 5 Samur

Denpasar, 16 Desember 2025
Wali Kelas II

Made Satriani, S.Pd, SD., M.Pd
NIP. 196701012006041031

Ni Gusti Ayu Ketut Murniasih, S.Pd
NIP. 199105032023212031

Lampiran 11 Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan

LEMBAR UJI EVALUASI
INSTRUMEN UJI COBA PERORANGAN DAN UJI COBA KELOMPOK KEcil

A. **Judul Penelitian**
Pengembangan *Board Game Interaktif* Berbasis *Joyful Learning* Untuk Menstimulasi Kemandirian Emosional Siswa Kelas II Di Sekolah Dasar

B. **Pertanyaan**
Tuliskan hasil observasi (di) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian sesuai dengan hasil pengamatan siswa selama kegiatan pembelajaran sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Baik (SB)
2	Skor 3	Baik (B)
3	Skor 2	Cukup (C)
4	Skor 1	Tidak Baik (TB)

C. Instrumen Uji Coba Penilaian di (U) Coba Kelompok Kecil

No	Pertanyaan	Skor			
		4 SB	3 B	2 C	1 TB
Aspek Sampul					
1.	Board game interaktif ini memiliki sampul yang menarik bagi saya.	✓			
2.	Teks, gambar, animasi board game interaktif disajikan secara menarik dan jelas.	✓			
3.	Tema yang digunakan dalam board game interaktif sesuai dengan materi pembelajaran.	✓			
4.	Pertanyaan-pertanyaan board game interaktif disajikan dengan jelas sehingga mudah dibaca.	✓			
Aspek Materi					
4.	Board game interaktif memberikan saya wawasan materi pembelajaran di rumah dengan mudah.		✓		
5.	Materi dalam board game interaktif disajikan dengan bahasa yang jelas dan mudah dipahami.		✓		
6.	Materi disajikan secara menarik sehingga memudahkan saya belajar.	✓			

Aspek Motivasi

7.	Board game interaktif memberikan saya lebih bersemangat untuk belajar.	✓			
8.	Board game interaktif memberikan saya lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran.	✓			
9.	Board Game interaktif memberikan saya aktif dan berani mencoba jawaban yang diberikan.		✓		
Aspek Penggunaan Media					
11.	Board game interaktif sudah digunakan oleh saya tanpa banyak kesulitan.		✓		
12.	Penggunaan board game interaktif ini mudah dan tidak menyulitkan saya.	✓			

Lampiran 12 Daftar Hadir Kelompok Kecil

No	Nama Siswa	Setor Tugasku
1	Ma'Arif Nuzul Padi Damar	✓
2	Ni Kiki Nuzul Nya Damar	✓
3	Ni Kiki Nya Padi Damar	✓
4	Kiki Nya Nuzul Padi Damar	✓
5	Ma'Arif Nuzul Nya Damar	✓
6	Ni Kiki Nuzul Nya Damar	✓
7	Ni Kiki Nuzul Nya Damar	✓
8	Ni Kiki Nuzul Nya Damar	✓
9	Ni Kiki Nuzul Nya Damar	✓
10	Ni Kiki Nuzul Nya Damar	✓

Disetujui:
Kiki Nya Nuzul Nya Damar
Mika Nuzul Nya Damar
NIP. 19980701010101

Disetujui: 16 Desember 2023
Kiki Nya Nuzul Nya Damar
NIP. 19980701010101

Lampiran 13 Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

Penilaian ini akan diberikan

LEMBAR UJI VALIDITAS
INSTRUMEN UJI COBA PERUBAHAN DAN UJI COBA KELOMPOK KECIL

A. Judul Penelitian
Pengembangan Board Game Interaktif Berbasis Aplikasi Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Kelas II Di Sekolah Dasar

B. Petunjuk
Isilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian siswa untuk setiap butir penilaian siswa ketemuannya sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan		
1	Skor 4	Sangat Relevan (SR)		
2	Skor 3	Relevan (R)		
3	Kurang Relevan (KR)	4	Skor 1	Tidak Relevan
4	Skor 1	Tidak Relevan		

C. Instrumen Uji Coba Perubangan dan Uji Coba Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Skor			
		4 SR	3 R	2 KR	1 TR
Aspek Tampilan					
1.	Board game interaktif ini memiliki tampilan yang menarik bagi saya.	✓			
2.	Teks, gambar, animasi board game interaktif disajikan secara menarik dan tepat.	✓			
3.	Tema yang digunakan dalam board game interaktif sesuai dengan materi pembelajaran.	✓			
4.	Petunjuk penggunaan board game interaktif disajikan dengan jelas sehingga mudah diikuti.	✓			
Aspek Materi					
4.	Board game interaktif membantu saya memahami materi percampuran nilai Pancasila di rumah dengan mudah.		✓		
5.	Materi dalam board game interaktif disajikan dengan bahasa yang jelas dan mudah dipahami.		✓		
6.	Materi disajikan secara menarik sehingga memudahkan saya belajar.	✓			

Aspek Motivasi

7.	Board game interaktif membantu saya lebih bersemangat untuk belajar.	✓			
8.	Board game interaktif membantu saya lebih ingat tahu tentang materi pembelajaran.	✓			
9.	Board Game interaktif mendorong saya aktif dan berani mencoba tantangan yang diberikan.		✓		

Aspek Penggunaan Media

11.	Board game interaktif mudah digunakan oleh saya tanpa banyak kesulitan.		✓		
12.	Penggunaan board game interaktif ini mudah dan tidak menyulitkan saya.	✓			

Lampiran 14 Daftar Hadir Pre-test

DAFTAR HADIR SUBJEK PRE-TEST

Penelitian: Pengembangan Board Game Interaktif Berbasis Joyful Learning Untuk
Meningkatkan Kemampuan Emosional Siswa Kelas II Di Sekolah Dasar

No	Nama Siswa	Tanda Tangan
1.	AHMAD MAULANA AKBAR	
2.	ANAK AGUNG KENNAN IRAGA	
3.	ANAK AGUNG MIRAH NARESWARI	
4.	ANAK AGUNG NGURAH ALIT	
5.	I GUSTI AGUNG DIANDRA	
6.	I GUSTI AYU DIVA ANINDYA	
7.	I GUSTI AYU IVOTISHA PRATIWI	
8.	I GUSTI BAGUS ADISTYA BRAMASTA	
9.	I KADEK AGASTYA RAFAYANTHA	
10.	I KADEK MAHENDRA ADYANTAMA	
11.	I MADE AZKA PRADIPTA CANDRA WINATA	
12.	I NYOMAN PRABU DHARMA KABAYAN	
13.	I PUTU WIKAN ADIYASTA DARMA	
14.	I WAYAN REVAN ADISTYA PRATAMA	
15.	I WAYAN WENDRA ABHICANDRAMA SASKARA	
16.	IDA AYU MIRAH PUTRI INTARI	
17.	IDA AYU YUVARANI PIDADA	
18.	IDA BAGUS JISNU BRAMASTA PUTRA	
19.	KADEK DEVA GUPINDA	
20.	KETUT ANOM WEDHARMA PUTRA KUSUMA	
21.	MADE RAJA GABRIEL MONTEIRO	
22.	NI KADEK KESYA ANINDYA	
23.	NI KADEK NAFISA AARY SINTA	
24.	NI KADEK NAORI SHALIKA GANDALI	
25.	NI KOMANG BULAN KEINARA	
26.	NI MADE ANINDYA MAHESWARI	
27.	NI NYOMAN VANIA MAHESWARI	

No	Nama Siswa	Tanda Tangan
28.	NI WAYAN ALINDRA CAHYA SUGIANTHA	

Mengetahui,

Kepala SD Negeri 5 Sasar

Made Satriani, S.Pd, SD, M.Pd

NIP. 196701012006041031

Dergunat, 5 Januari 2026

Wali Kelas II

Ni Gusti Ayu Ketut Murnianih, S.Pd

NIP. 199105032023212031



Lampiran 15 Hasil Penilaian *Pre test*

RUBRIK KEMANDIRIAN EMOSIONAL

Identitas Siswa :

Nama : *A. Z. A. F. A. Z. I. A.*

No Absen : *11*

Kelas : *2*

Perunjuk Umum:

1. Bacalah setiap kalimat (pernyataan) dengan teliti.
2. Ingat-ingat apakah kamu pernah melakukan hal itu di rumah.
3. Beri tanda (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan dirimu.
4. SS (Sangat Setuju) : Jika anda selalu melakukan hal tersebut.
- 5 (Setuju) : Jika anda sering melakukan hal tersebut.
- TS (Tidak Setuju) : Jika anda jarang melakukan hal tersebut.
6. STS (Sangat Tidak Setuju) : Jika anda tidak pernah melakukan hal tersebut.
7. Tidak ada jawaban yang benar atau salah. Jawablah dengan jujur, ya!
8. Kerjakan dengan tenang dan mandiri. Jika tidak paham, kamu boleh bertanya kepada guru.

No	Pernyataan	Sangat Setuju (SS)	Setuju (S)	Tidak Setuju (TS)	Sangat Tidak Setuju (STS)
		4	3	2	1
1.	Saya menceritakan perasaan bahagia ketika mendapatkan teman baru kepada anggota keluarga sebagai bentuk penerapan sila kedua Pancasila.			✓	
2.	Saya menyampaikan kepada orang tua ketika merasa sedih saat pensiil saya hilang di sekolah sebagai penerapan sila kedua Pancasila.			✓	
3.	Saya sadar kalau tindakan saya bisa membuat anggota keluarga senang atau sedih, sesuai dengan penerapan sila kedua Pancasila.		✓		
4.	Saya berusaha agar ketika orang tua tidak menemani kegiatan saya, sesuai dengan penerapan sila ketiga Pancasila.		✓		
5.	Saya menerima setiap masukan yang baik dari anggota keluarga, walaupun pendapat		✓		

RUBRIK KEMANDIRIAN EMOSIONAL

No	Pernyataan	Sangat Setuju (SS)	Setuju (S)	Tidak Setuju (TS)	Sangat Tidak Setuju (STS)
		4	3	2	1
6.	su berbeda dengan pendapat saya, sesuai dengan penerapan sila keempat Pancasila.				
7.	Saya tetap tenang saat berbeda pendapat dengan keluarga, sesuai dengan penerapan sila keempat Pancasila.		✓		
8.	Saya berusaha membentengi kasus tawar sendiri ketika orang tua berisik, sesuai dengan penerapan sila ketiga Pancasila.	✓			
9.	Saya tidak menganggu anggota keluarga yang sedang beribadah sesuai dengan penerapan sila pertama.	✓			
10.	Saya mengerjakan PR sendiri tanpa diganggu oleh orang tua, sesuai dengan penerapan sila ketiga Pancasila.			✓	
11.	Saya berusaha mengerjakan tugas kelompok setelah saya menerima bantuan orang tua, sesuai dengan penerapan sila ketiga Pancasila.			✓	
12.	Saya membantu membentengi rumah keluarga saya dengan orang tua, sesuai dengan penerapan sila ketiga Pancasila.	✓			
13.	Saya ikut membantu pekerjaan rumah dengan orang tua, sesuai dengan penerapan sila ketiga Pancasila.	✓			
14.	Saya tetap tenang ketika hasil belajar saya kurang, sesuai dengan penerapan sila ketiga Pancasila.			✓	
15.	Saya bisa menerima bantuan dari orang tua walaupun hasil pekerjaan saya kurang, sesuai dengan apa yang saya harapkan, sesuai dengan penerapan sila ketiga Pancasila.	✓			
16.	Saya mengadopsi kebiasaan yang saya lakukan di rumah. Saya menerima maaf kepada anggota keluarga yang saya beresikan, sesuai dengan penerapan sila ketiga Pancasila.		✓		

Lampiran 16 Daftar Hadir *Post Test*

DAFTAR HADIR SUBJEK
POST-TEST

Penelitian: Pengembangan *Board Game Interaktif* Berbasis *Jejaki Learning* Untuk
Meningkatkan Kemampuan Emosional Siswa Kelas II Di Sekolah Dasar

No	Nama Siswa	Tanda Tangan
1.	AHMAD MAULANA AKBAR	
2.	ANAK AGUNG KENNAN RARA	
3.	ANAK AGUNG MIRAH NAKESWARI	
4.	ANAK AGUNG NOURAH ALIT	
5.	I GUSTI AGUNG DIANDRA	
6.	I GUSTI AYU DIVA ANINDYA	
7.	I GUSTI AYU IVOTISHA PRATIWI	
8.	I GUSTI BAGUS ADISTYA BRAMASTA	
9.	I KADEK AGASTYA RAJAYANTHA	
10.	I KADEK MAHENDRA ADVANTAMA	
11.	I MADE AJKA PRADIPTA CANDIRA WINATA	
12.	I NYOMAN PRABU DHARMA KABAYAN	
13.	I PUTU WIRAN ADIVASTA DARMA	
14.	I WAYAN REVAN ADISTYA PRATAMA	
15.	I WAYAN WENDRA ABHICANDRAMA SASAKA	
16.	IDA AYU MIRAH PUTRI INTARI	
17.	IDA AYU YUVARANI PIDADA	
18.	IDA BAGUS JISNU BRAMASTA PUTRA	
19.	KADEK DEVA OLIPINDA	
20.	KETUT ANOM WEDHARMA PUTRA KUSUMA	
21.	MADE RAJA GABRIEL MONTEIRO	
22.	NI KADEK KESYA ANINDYA	
23.	NI KADEK NAFISYA ARY SINTA	
24.	NI KADEK NAORI SHALIKA GANDALI	
25.	NI KOMANG BULAN KEMBARA	
26.	NI MADE ANINDYA MAHESWARI	
27.	NI NYOMAN VANIA MAHESWARI	

No	Nama Siswa	Tanda Tangan
28.	NI WAYAN ALINDRA CAHYA SUGIANTHA	

Mengetahui,
Kepala SD Negeri 5 Samar

Made Natrini S.Pd SD M.Pd
NIP. 196701012006041031

Despau, 7 Januari 2026
Wali Kelas II

Ni Gusti Ayu Kanti Murniasih S.Pd
NIP. 199105032023212031

Lampiran 17 Hasil *Post Test*

RUBRIK KEMANDIRIAN EMOSIONAL

Identitas Siswa :

Nama : Araka Agura Kurnia & Nektar Paramarta

No Absen : 2

Kelas : III

Persepsi Siswa:

1. Bacalah setiap kalimat (pernyataan) dengan teliti.
2. Ingat-ingat apakah kamu pernah melakukan hal itu di rumah.
3. Beri tanda (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan dirimu.
4. SS (Sangat Sesuai) : Jika anda selalu melakukan hal tersebut.
- 5 (Sesuai) : Jika anda sering melakukan hal tersebut.
- TS (Tidak Sesuai) : Jika anda jarang melakukan hal tersebut.
6. STS (Sangat Tidak Sesuai) : Jika anda tidak pernah melakukan hal tersebut.
7. Tidak ada jawaban yang benar atau salah. Jawablah dengan jujur, ya!
7. Kepegang dengan jujur dan mandiri. Jika tidak paham, kamu boleh bertanya kepada guru.

No	Pernyataan	Sangat Sesuai (SS)	Sesuai (S)	Tidak Sesuai (TS)	Sangat Tidak Sesuai (STS)
		4	3	2	1
1.	Saya memperlakukan permain keluarga ketika mendapatkan imbalan baru kepada anggota keluarga sebagai bentuk penghargaan saya kepada keluarga.	✓			
2.	Saya menyempatkan waktu untuk berdiskusi dengan keluarga saat sedang berkumpul.	✓			
3.	Saya sadar bahwa tindakan saya bisa membuat anggota keluarga senang atau sedih, sesuai dengan perintah saya kepada keluarga.	✓			
4.	Saya berusaha sabar ketika orang tua tidak mememahkannya dengan apa yang saya katakan atau perintah saya.		✓		
5.	Saya menerima setiap masalah yang dihadapi anggota keluarga, walaupun pendapat.	✓			



RUBRIK KEMANDIRIAN EMOSIONAL

No	Pernyataan	Sangat Sesuai (SS)	Sesuai (S)	Tidak Sesuai (TS)	Sangat Tidak Sesuai (STS)
		4	3	2	1
6.	Itu berbeda dengan pendapat saya, sesuai dengan perintah saya kepada keluarga.	✓			
7.	Saya tetap tenang saat berbeda pendapat dengan keluarga sesuai dengan perintah saya kepada keluarga.	✓			
8.	Saya berusaha membicarakan masalah dengan keluarga saat sedang berkumpul.	✓			
9.	Saya tidak menganggu anggota keluarga yang sedang beribadah sesuai dengan perintah saya kepada keluarga.	✓			
10.	Saya mengerjakan PR sendiri tanpa dibantu orang tua, sesuai dengan perintah saya kepada keluarga.		✓		
11.	Saya membantu mengerjakan tugas keluarga saat diminta oleh orang tua, sesuai dengan perintah saya kepada keluarga.	✓			
12.	Saya membantu mengerjakan tugas keluarga saat diminta oleh orang tua, sesuai dengan perintah saya kepada keluarga.	✓			
13.	Saya tetap tenang ketika menghadapi masalah yang dihadapi keluarga, sesuai dengan perintah saya kepada keluarga.	✓			
14.	Saya menerima masalah yang dihadapi keluarga, sesuai dengan perintah saya kepada keluarga.	✓			
15.	Saya menerima masalah yang dihadapi keluarga, sesuai dengan perintah saya kepada keluarga.	✓			

Lampiran 18 Surat Keterangan Melakukan Penelitian



Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri 5 Sanur, Kecamatan Denpasar Selatan, Kota Denpasar.

Nama : Made Satriani, S.Pd, SD., M.Pd.
 NIP : 196701012006041031
 Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri 5 Sanur

Menerangkan bahwa Mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha, di bawah ini:

Nama : Ni Made Chintya Ayu Purnami
 NIM : 2211031064
 Prodi/Fakultas : Pendidikan Guru Sekolah Dasar/Timu Pendidikan
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Memang benar telah melakukan penelitian "Pengembangan Media *Board Game* Berbasis *Joyful Learning* Untuk Menstimulasi Kemandirian Emosional Siswa Kelas II Di Sekolah Dasar."

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 7 Januari 2025
 Mengetahui
 Kepala Sekolah SD Negeri 5 Sanur

Made Satriani, S.Pd, SD., M.Pd.
 NIP. 196701012006041031

Lampiran 19 Modul Ajar



INFORMASI UMUM		
A. IDENTITAS SEKOLAH		
Nama Sekolah	:	SD Negeri 5 Samur
Mata Pelajaran	:	Pendidikan Pancasila
Fase /Kelas	:	A / 2
Topik /Bab	:	Aku Berprilaku Pancasila /Bab 2
Alokasi Waktu	:	2x35 Menit
Metode Pembelajaran	:	Ceramah, penugasan, tanya jawab
Pendekatan Pembelajaran	:	<i>Joyful Learning</i>
Target Peserta Didik	:	28 Orang
Karakteristik Peserta Didik	:	bukan orang berkebutuhan khusus
Jumlah Peserta Didik	:	28 orang
B. PROFIL PELAJAR PANCASILA		
- Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia dengan cara melatihpeserta didik berdoa sebelum dan sesudah belajar. - Bergotong royong dengan cara melatih peserta didik untuk saling membantu bekerjasama dalam kelompok saat melaksanakan kegiatan praktikum, diskusi, maupun presentasi hasil kerja kelompok. - Mandiri dengan cara sadar diri dan tidak ketergantungan pada teman saat melaksanakan kegiatan pembelajaran. - Bernalar kritis dengan cara melatih peserta didik dengan pertanyaan-pertanyaan dalam peristiwa kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan topik materi. - Kreatif dengan cara melatih peserta didik berinovasi dalam mengajukan ide yang berhubungan dengan topik materi.		
C. SARANA DAN PRASARANA		
A. Sumber Belajar - Buku Pendidikan Pancasila Guru kelas 2 - Buku Pendidikan Pancasila siswa kelas 2 - Bahan Bacaan B. Media Pembelajaran - Board Game Interaktif - Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) - Alat Tulis		
D. MATERI PEMBELAJARAN		
Materi Reguler	Materi Remedial	Materi Pengayaan
1. Menerapkan Nilai-nilai Pancasila di lingkungan Rumah	1. Menerapkan Nilai-nilai Pancasila di lingkungan Rumah	1. Menerapan nilai pancasila di sekolah

E. TARGET PESERTA DIDIK
1. Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. 2. Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir tingkat tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.
KOMPONEN INTI
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN
Pada akhir fase A, peserta didik mampu mengenal bendera negara, lagu kebangsaan, simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila, dan menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga; mengenal para perumus Pancasila.
B. TUJUAN PEMBELAJARAN
1. Peserta didik dapat mengidentifikasi contoh penerapan nilai Pancasila di rumah dengan tepat (C2) 2. Setelah mengaplikasikan board game, peserta didik mampu menjelaskan penerapan nilai Pancasila di rumah dengan benar (C2) 3. Melalui kegiatan penugasan kelompok, peserta didik dapat mengerjakan LKPD dengan terampil (P3) 4. Melalui kegiatan menceritakan pengalaman, peserta didik dapat mempertunjukkan pengalaman mereka terkait penerapan nilai Pancasila di rumah dengan mandiri (P2) 5. Dengan melakukan presentasi di depan kelas, peserta didik mampu menunjukan hasil diskusinya dengan mandiri (A5)
C. PEMAHAMAN BERMAKNA
Melalui kegiatan pembelajaran materi penerapan nilai Pancasila di lingkungan rumah ini, peserta didik dapat mengaitkan materi ke dalam kehidupan sehari-hari.
D. PERTANYAAN PEMANTIK
a. Apakah anak-anak pernah sembahyang di rumah ? b. Bagaimana perasaan kalian setelah selesai sembahyang di rumah ? c. Siapa disini yang pernah kehilangan uang jajan ? d. Bagaimana perasaan kalian ketika mengetahui uang jajan yang kalian bawa telah hilang ?
E. KEGIATAN PEMBELAJARAN
Kegiatan Pendahuluan (alokasi waktu 10 menit) 1. Peserta didik dan guru membuka proses pembelajaran dengan mengucapkan salam. 2. Peserta didik dan guru berdoa sebelum memulai pembelajaran. (<i>Religius</i>) 3. Peserta didik dicek kehadiran oleh guru. (<i>Disiplin</i>) 4. Peserta didik dan guru menyanyikan lagu wajib nasional “Garuda Pancasila ”. (<i>Nasionalis, TPACK</i>)

5. Peserta didik bersama guru melakukan tepuk semangat “dang-dang-dang, ding-ding-ding, dung-dung-dung-dung, ser ahak- ahak “
6. Peserta didik dan guru melakukan apersepsi dengan bertanya jawab terkait materi yang sudah di bahas pada pertemuan sebelumnya tentang simbol sila-sila Pancasila (*collaboration*)
7. Guru mengingatkan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dipelajari serta menyampaikan tujuan setelah mengikuti pembelajaran hari ini (motivasi)

KEGIATAN INTI (50 Menit)

➤ Persiapan

1. Guru mengajukan pertanyaan pemantik kepada peserta didik
 - a) Apakah anak-anak pernah sembahyang di rumah ?
 - b) Bagaimana perasaan kalian setelah selesai sembahyang di rumah ?
 - c) Siapa disini yang pernah kehilangan uang jajan ?
 - d) Bagaimana perasaan kalian ketika mengetahui uang jajan yang kalian bawa telah hilang ?
2. Guru menunjuk peserta secara acak diminta maju kedepan untuk memandu permainan tebak emosi
3. Peserta didik yang tidak ditunjuk bertugas untuk menebak emosi yang telah diperagakan oleh temannya di depan.
4. Peserta didik ditampilkan beberapa gambar oleh guru tentang aktivitas yang dilakukan di rumah (membantu orang tua, berdoa, berbagi makanan, benerka sama dengan kakak/adik)
5. Peserta didik diminta untuk menebak gambar yang ditunjukkan oleh guru
6. Peserta didik diberi pertanyaan terkait gambar yang di bawa oleh guru
“siapa yang pernah melakukan kegiatan ini ?”

➤ Penyampaian

1. Guru membacakan sebuah cerita tentang perilaku penerapan Pancasila di rumah.
 “Saat Tommy sekolah ia melihat piring menumpuk di dapur. Tanpa disuruh, Tommy langsung mengambil sabun dan spons kecil. Ia mencuci piring satu per satu sambil bernyanyi pelan. Ibu melihat dari jauh dan tersenyum bangga. Setelah selesai, Tommy mengeringkan tangannya dan melihat piring sudah rapi. Tommy merasa sangat bangga karena bisa menyelesaikan tugas sendiri”

2. Peserta didik diminta oleh guru untuk membaca buku, serta bahan bacaan yang telah diberikan.
3. Guru menjelaskan makna sederhana dari setiap sila dalam kehidupan sehari-hari di rumah.
4. Peserta didik ditunjuk oleh guru secara acak dan diminta maju kedepan untuk bercerita pengalamannya di rumah.

➤ **Pelatihan**

1. Guru menunjukan media *board game* kepada peserta didik.
2. Guru menjelaskan cara penggunaan media *board game* kepada peserta didik.
3. Peserta didik dibagi menjadi kelompok kecil yang berjumlah 3-4 orang
4. Perwakilan dari masing-masing kelompok diminta untuk maju kedepan untuk mengaplikasikan board game
5. Perwakilan kelompok diminta untuk memimpin agar dapat menentukan orang pertama yang akan bermain *board game*.
6. Perwakilan kelompok yang berhasil mencapai garis finish akan menjadi pemenangnya.
7. Peserta didik yang belum mendapatkan giliran bermain *board game*, memberikan semangat kepada perwakilan kelompoknya.
8. Setelah selesai bermain board game peserta didik dibagikan LKPD oleh guru
9. Peserta didik melakukan diskusi bersama guru terkait waktu pengerjaan LKPD
10. Peserta didik mengerjakan LKPD sesuai dengan waktu yang telah disepakati.
11. Guru berkeliling memantau peserta didik dalam pengerjaan LKPD.
12. Perwakilan dari masing-masing kelompok melakukan presentasi terkait hasil diskusi yang telah dikerjakan
13. Bagi peserta didik lain yang tidak maju ke depan kelas diberikan kesempatan oleh guru untuk bertanya, memberikan saran dan memberikan apresiasi.
14. Guru dan peserta didik memberikan apresiasi kepada perwakilan kelompok yang sudah berani tampil kedepan.

➤ **Penutup**

1. Peserta didik dibagikan soal evaluasi oleh guru dan dikerjakan secara mandiri
2. Peserta didik dan guru melakukan refleksi dengan menjawab beberapa pertanyaan:
 - a. Bagaimana perasaan kalian setelah belajar hari ini?

- b. Apakah ada yang belum paham terhadap materi hari ini?
- c. Ada yang ditanyakan untuk materi hari ini?
3. Peserta didik diajak menyimpulkan kegiatan dan materi yang telah dipelajari dan guru memberi penguatan.
Peserta didik diberikan tindak lanjut berupa tugas mempelajari materi pertemuan selanjutnya di rumah. **(Mandiri)**
4. Setelah pembelajaran selesai, peserta didik dan guru menyanyikan lagu daerah “Juru Pencar” **(Nasionalis)**
5. Peserta didik berdoa sebelum mengakhiri kegiatan pembelajaran. **(Religius)**
Peserta didik dan guru menutup proses pembelajaran dengan mengucapkan salam

F. ASESMEN

A. Teknik Penilaian

- a) Penilaian sikap : Non tes (observasi)
- b) Penilaian Keterampilan : Non tes (observasi)
- c) Pengetahuan : Tes tertulis

B. Bentuk Instrumen Penilaian

1. Penilaian Sikap Percaya Diri

Teknik	: Observasi
Bentuk Instrumen	: Lembar observasi
Waktu Pelaksanaan	: Selama pembelajaran berlangsung

Indikator percaya diri dalam peserta didik penyampaian hasil diskusi dengan percaya diri. berkaitan dengan materi penerapan sila pancasila dirumah

Indikator	Skor			
	Kurang Mandiri	Cukup Mandiri	Mandiri	Sangat Mandiri
Berani menyajikan hasil diskusinya				
Mampu menyajikan hasil kerja kelompok tanpa bantuan teman				
Mampu menyajikan hasil kerja kelompok tanpa bantuan guru				

Bubuhkan tanda v pada kolom-kolom sesuai pengamatan

No	Nama	Perubahan Tingkah Laku			
		Kurang mandiri	Cukup Mandiri	Mandiri	Sangat mandiri
		1	2	3	4
1.					
2.					
3.					

Keterangan :

1 = Kurang mandiri	2 = Cukup mandiri	3 = Mandiri	4 = Sangat mandiri
--------------------	-------------------	-------------	--------------------

2. Penilaian Keterampilan

Teknik	: Observasi
Bentuk instrumen	: Lembar observasi
Waktu pelaksanaan	: selama pembelajaran berlangsung

Indikator terampil dalam menempel, menggunting dan mencocokkan terkait materi penerapan sila pancasila di rumah

Indikator	Skor			
	Kurang terampil	Cukup terampil	Terampil	Sangat terampil
	1	2	3	4
Tidak tumpang tindih saat menempel gambar				
Saat menempel gambar tidak keluar kolom tabel				
Tepat dalam menempelkan gambar sesuai dengan penerapan nilai pancasila di rumah				

Bubuhkan tanda v pada kolom- kolom sesuai pengamatan

No	Nama	Perubahan Tingkah Laku			
		Kurang terampil	Cukup terampil	Terampil	Sangat terampil
		1	2	3	4
1.					
2.					
3.					

Keterangan:

1 = kurang terampil	2 = cukup terampil	3 = terampil	4 = sangat terampil
---------------------	--------------------	--------------	---------------------

3. Penilaian pengetahuan

Teknik	: Tes tertulis berbentuk instrumen
Bentuk instrumen	: uraian
Waktu pelaksanaan	: setelah pembelajaran

Penilaian :

Total skor =10

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor diperoleh}}{\text{skor yang didapat}} \times 100$$



No	Capaian Pembelajaran	Indikator Soal	Level kognitif	Bentuk soal	Nomor soal	Bobot soal
1.	Pada akhir fase A, peserta didik mampu mengenal bendera negara, lagu kebangsaan, simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila, dan menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga; mengenal para perumus Pancasila.	Disajikan soal tentang penerapan nilai-nilai Pancasila di rumah, peserta didik dapat memilih kegiatan yang mencerminkan penerapan sila kedua Pancasila dengan tepat	C1	PG	1,2	1
		Disajikan soal tentang penerapan nilai-nilai Pancasila di rumah, peserta didik dapat menyebutkan contoh penerapan Sila Keempat di lingkungan rumah.	C1	PG	3	1
		Disajikan sebuah gambar tentang penerapan nilai-nilai Pancasila di lingkungan rumah, peserta didik dapat mengklasifikasikan kegiatan tersebut sesuai dengan sila-sila Pancasila.	C2	PG	4,5	1
		Disajikan soal tentang penerapan nilai-nilai Pancasila di rumah, peserta didik memberi contoh kegiatan yang sesuai dengan sila pertama Pancasila di rumah	C2	PG	6,7	1
		Disajikan sebuah gambar tentang penerapan nilai-nilai Pancasila di rumah, peserta didik dapat menceritakan kegiatan yang tampak pada gambar sesuai dengan sila-sila Pancasila	C2	PG	8	1
		Disajikan sebuah gambar tentang penerapan nilai-nilai Pancasila di rumah. Peserta didik mampu menghubungkan gambar kegiatan sehari-hari dengan sila Pancasila.	C3	PG	9	1
		Disajikan sebuah soal cerita tentang penerapan nilai Pancasila di rumah, peserta didik dapat menentukan nilai Pancasila pada cerita	C3	PG	10	1

G. REMIDIAL /PENGAYAAN

1. Kegiatan Remedial

Remedial diberikan jika peserta didik belum mencapai kriteria minimum kompetensi minimum. Pelaksanaan kegiatan remedial dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat pencapaian peserta didik. Kegiatan remedial yang dilakukan adalah sebagai berikut.

- 1) Bimbingan individu dilakukan jika ada beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan dan kesulitan yang dialami berbeda-beda sehingga perlu dilakukan bimbingan individu.
- 2) Bimbingan kelompok dilakukan jika ada beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan yang sama.
- 3) Pembelajaran ulang dengan menggunakan metode dan media yang berbeda. Hal ini dilakukan jika semua peserta didik mengalami kesulitan selama kegiatan pembelajaran.
- 4) Jika hal ini terjadi, pembelajaran ulang dengan media dan metode yang berbeda direkomendasikan saat tes ulang, tingkat kesulitan soal dapat diturunkan.

2. Kegiatan Pengayaan

Pengayaan dapat diberikan kepada peserta didik yang sudah mendapatkan nilai sesuai kengan kriteria minimum ketuntasan belajar. Kegiatan pengayaan dapat diberikan soal-soal AKM (Asesmen Kompetensi Minimum) terkait dengan keberagaman budaya. Kegiatan pengayaan dapat dilakukan secara berkelompok maupun secara mandiri.

H. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

REFLEKSI GURU

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah sudah 100% peserta didik mencapai tujuan pembelajaran?	
2.	Pelajaran apa yang guru dapatkan selama pembelajaran?	
3.	Apa yang ingin guru ubah untuk meningkatkan /memperbaiki pelaksanaan /hasil pembelajaran?	

4.	Dengan pengetahuan yang guru dapat/miliki sekarang, apa yang akan guru lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?	
5.	Kapan atau pada bagian mana guru merasa kreatif ketika mengajar? Jelaskan alasannya!	
6.	Pada topik mana, peserta didik mendapatkan pengalaman mengajar paling menarik? Jelaskan!	

REFLEKSI PESERTA DIDIK

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa saja kesulitanmu dalam menyelesaikan tugas hari ini?	
2.	Bagaimana cara kamu mengatasi hambatan tersebut?	
3.	Pada bagian mana dari hasil pekerjaanmu yang dirasa masih memerlukan bantuan? Bantuan seperti apa yang kamu harapkan?	
4.	Hal apa yang membuatmu bersemangat saat belajar hari ini?	

LAMPIRAN

BAHAN BACAAN

PENERAPAN NILAI PANCASILA DI RUMAH



Penerapan nilai -nilai pancasila di rumah



Sila Pertama Ketuhanan Yang Maha Esa



Berdoa sebelum
dan setelah makan



Berdoa sebelum
tidur



Beribadah bersama
keluarga dirumah



Tidak mengejek teman
yang berbeda agama



Berdoa sebelum
belajar



Menghargai hari besar
agama yang berbeda



Menghargai setiap
agama memiliki cara
beribadah yang berbeda



Tidak berisik saat
anggota keluarga
beribadah



Mengucapkan syukur
kepada tuhan

Penerapan nilai -nilai pancasila di rumah



Sila Kedua

Kemanusiaan yang adil dan beradab



**Membantu ibu
mencuci piring**



**Membantu ayah
mencuci mobil**



**Merapikan mainan
setelah digunakan**



**Berpamitan kepada
orang tua**



**Membantu adik
mengerjakan tugas**



**Membantu ibu
memasak**



**Berbicara dengan
sopan kepada orang
tua**



**Membantu kakak
menyapu halaman**



**Membantu ibu
mencuci baju**

Penerapan nilai -nilai pancasila di rumah



Sila Ketiga Persatuan Indonesia



Tidak bertengkar
saat bermain



Menghargai
perbedaan hobi
keluarga



Menjaga
kerukunan



tidak mengejek
anggota keluarga yang
memiliki warna kulit
gelap



Memakai produk
dalam negeri



Cinta tanah air



Menghargai
saudara



Menghormati tamu
yang berkunjung ke
rumah



Melestarikan
budaya

Penerapan nilai -nilai pancasila di rumah



Sila Keempat

Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan



Bermusyawarah memilih acara tv bersama anggota keluarga



Menyampaikan pendapat dengan sopan



Mendengarkan pendapat anggota keluarga



Menerima keputusan bersama, meskipun berbeda pendapat



Tidak memaksakan kehendak kepada anggota keluarga



Bermusyawarah saat memilih menu makanan



Berdiskusi saat menentukan jadwal liburan



Menghormati keputusan orang tua saat berdiskusi



Tidak memotong pembicaraan orang lain

Penerapan nilai -nilai pancasila di rumah



Sila Kelima

**Keadilan sosial bagi
seluruh rakyat Indonesia**



**Tidak membeda -
bedakan saudara**



**Memberikan adik
kesempatan untuk
bermain**



**Tidak rakus saat
makan**



**Membagi wtu
bermain dan
belajar secara adil**



**Menolong anggota
keluarga tanpa
pilih-pilih**



**Menghargai hak
orang lain untuk
beristirahat**



**Membantu kakek
menyiram kebun**



**Menghargai hasil
dari kerja keras
keluarga**



**Tidak
membanding-
bandingkan
saudara**





Tujuan Pembelajaran

Setelah menjawab LKPD bersama kelompok, peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi contoh penerapan nilai pancasila di rumah



Langkah Pengerjaan LKPD

1. Tulis nama kelompok kalian pada lembar cover yang telah disediakan
2. Siapkan alat tulis seperti pulpen, pensil, penghapus dan penggaris
3. Bacalah intruksi yang ada pada setiap lembar kerja
4. Jawablah dengan teliti LKPD secara berkelompok
5. Jika ada yang belum dimengerti, bisa ditanyakan kepada guru

PETUNJUK Pengerjaan

1. Pahami sikap penerapan nilai pancasila di rumah
2. Potong penerapan nilai pancasila di rumah
3. Tempel potongan ke kolom yang telah disediakan

**PENERAPAN NILAI PANCASILA
PERTAMA**

MENJAGA KERUKUNAN

**PENERAPAN NILAI PANCASILA
KEDUA**

**MENERIMA PENDAPAT
ANGGOTA KELUARGA**

**PENERAPAN NILAI PANCASILA
KETIGA**

**TIDAK RAKUS SAAT
MAKAN**

**PENERAPAN NILAI PANCASILA
KEEMPAT**

MEMBANTU IBU DI DAPUR

**PENERAPAN NILAI PANCASILA
KELIMA**

RAJIN SEMBAHYANG

PETUNJUK Pengerjaan

1. Ayo diskusikan bersama teman kelompok mu
2. Tebak teka teki di bawah ini !
3. Tarik garis ke jawaban yang benar !

Aku merupakan salah satu dari sila Pancasila, contoh penerapan ku dengan melakukan doa bersama. Aku merupakan sila Pancasila ke

1

Aku merupakan salah satu dari sila Pancasila, contoh penerapan ku dengan menolong orang yang kesusahan. Aku merupakan sila Pancasila ke

4

Aku merupakan salah satu dari sila Pancasila, contoh penerapan ku dengan bekerjasama membersihkan rumah. Aku merupakan sila Pancasila ke

2

Aku merupakan salah satu dari sila Pancasila, contoh penerapan ku dengan berdiskusi memilih menu makan makan. Aku merupakan sila Pancasila ke

5

Aku merupakan salah satu dari sila Pancasila, contoh penerapan ku dengan berbagi makanan secara adil ke seluruh keluargaku. Aku merupakan sila Pancasila ke

3

Media Pembelajaran



SOAL EVALUASI

Petunjuk :

- a) Bacalah soal dengan cermat
- b) Tuliskan nama, nomor absen dan kelas pada bagian pojok kanan atas kertas
- c) Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang dipilih
- d) Kerjakanlah soal dengan teliti

1. Sikap yang mencerminkan sila kedua Pancasila di rumah adalah ...
 - a. Membentak adik
 - b. Menghargai adik yang sedang berbicara
 - c. Memukul kakak karena marah
2. Perilaku yang sesuai sila kedua di rumah adalah ...
 - a. Mengucapkan terima kasih setelah dibantu
 - b. Menutup pintu dengan keras
 - c. Tidak mau meminjamkan mainan
3. Contoh penerapan sila keempat di rumah adalah ...
 - a. Menyelesaikan masalah dengan musyawarah
 - b. Menentukan aturan sendiri
 - c. Tidak mau mendengar pendapat orang tua
4. Perhatikan gambar berikut ini !



- Sikap tersebut termasuk penerapan nilai Pancasila sila ke....
- A. Sila Pertama
 - B. Sila Kedua
 - C. Sila Kelima

5. Perhatikan gambar dibawah ini !



Perilaku tersebut menunjukkan sila ...

- a. Keempat
 - b. Kelima
 - c. Kedua
6. Contoh penerapan sila pertama Pancasila di rumah adalah ...
- a. Bermusyawarah memilih acara TV
 - b. Berdoa sebelum makan
 - c. Menghargai pendapat kakak
7. Perilaku yang menunjukkan pelaksanaan sila pertama Pancasila di rumah adalah
- a. Berteriak kepada anggota keluarga
 - b. Mengucapkan doa sebelum belajar
 - c. Tidak menghargai perbedaan agama
8. Perhatikan gambar dibawah ini !



Pilihlah cerita yang sesuai dengan gambar yang di sajikan di atas...

- a. Pada suatu sore, Sinta membantu ibunya di dapur. Sinta mencuci piring dengan teliti sambil menyiramnya dengan air bersih. Ibunya berdiri di sampingnya sambil mengeringkan piring yang sudah dicuci. Mereka bekerja sama dengan senang hati. Sinta merasa gembira karena dapat meringankan pekerjaan ibunya. Ibunya pun bangga karena Sinta mau belajar membantu di rumah.
- b. Pada sore hari, Budi dan teman-temannya berkumpul di lapangan dekat rumah. Mereka membawa sebuah bola dan mulai bermain bersama. Budi berlari mengejar bola sambil tertawa gembira. Teman-temannya juga sangat bersemangat. Mereka saling bekerja sama agar permainan berjalan dengan baik. Setelah selesai bermain, mereka mengembalikan bola dan pulang dengan perasaan senang.

- c. Suatu malam, keluarga Rina ingin menentukan tempat untuk makan bersama. Mereka berkumpul di ruang tamu dan melakukan musyawarah. Ayah mengusulkan makan di luar, ibu ingin memasak di rumah, sedangkan Rina ingin pergi ke rumah nenek. Mereka saling mendengarkan pendapat dengan tenang. Setelah berdiskusi, mereka sepakat memilih pergi ke rumah nenek karena nenek sudah lama ingin bertemu. Keluarga Rina pun berangkat dengan gembira.

9. Perhatikan gambar berikut ini!



Perilaku tersebut sesuai dengan sila ...

- a. Pertama
- b. Ketiga
- c. Keempat

10. Perhatikan cerita berikut ini !

"Setiap pagi, Sari selalu berdoa sebelum memulai kegiatan. Selesai belajar, ia juga mengucapkan syukur atas kemudahan yang ia dapatkan. Di rumah, Sari dan keluarganya saling menghormati saat beribadah. Jika ada anggota keluarga yang sedang berdoa, mereka menjaga ketenangan. Dengan begitu, Sari menunjukkan pengamalan sila pertama Pancasila dalam kehidupan sehari-hari."

Nilai Pancasila yang tercermin dari cerita diatas adalah sila...

- a. Kelima
- b. Pertama
- c. Ketiga

KUNCI JAWABAN

1. B
2. A
3. A
4. A
5. C
6. B
7. B
8. A
9. C
10. B



[illegible]

Capitulasi Nilai *Post-Test*

[illegible]

Hasil uji prasyarat dihitung dengan menggunakan rumus *Shapro Wilk* dengan bantuan program *Microsoft Office Excel*.

Mencari nilai w penyebut (SS)				mencari nilai W pembilang (b2)						
No	x	$x - \bar{x}$	$(x - \bar{x})^2$	i	ai	$xn+1-i$	xi	$(xn+1-i - xi)$	$ai(xn+1-i - i - xi)$	
1	50	-13	177	1	0.4328	75	50	25	11	
2	50	-13	177	2	0.2992	75	50	25	8	
3	52	-11	128	3	0.2510	72	52	20	5	
4	55	-8	69	4	0.2151	70	55	15	3	
5	55	-8	69	5	0.1857	70	55	15	3	
6	57	-6	40	6	0.1601	70	57	13	2	
7	57	-6	40	7	0.1372	68	57	11	2	
8	58	-5	28	8	0.1162	68	58	10	1	
9	60	-3	11	9	0.0965	68	60	8	0	
10	60	-3	11	10	0.0778	67	60	7	0	
11	62	-1	2	11	0.0598	65	62	3	0	
12	62	-1	2	12	0.0424	65	62	3	0	
13	65	2	3	13	0.0253	65	65	0	0	
14	65	2	3	14	0.0084	65	65	0	0	
15	65	2	3							
16	65	2	3		jumlah (b)	35				
17	65	2	3		W_Pembilang (b2)	1225				
18	67	4	14		W_Penyebut (SS)	1271				
19	70	7	45		W (b2/SS)	0,963808025				
20	72	9	75		W Tabel	0,924				
21	68	5	22		Whitung > W Tabel	NORMAL				
22	72	9	75							
23	65	2	3							
24	68	5	22							
25	68	5	22							
26	70	7	45							
27	75	12	136							
28	75	12	136							
jumlah	1773									
$\bar{x}$	63									
W_Penyebut (SS) ATAU D			1364							

Lampiran 24 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Hasil uji validitas dan realibilitas dengan bantuan program *Microsoft Office* Excel.

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	Total
1	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	2	4	3	2	4	2	4	3	4	67
2	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	71
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	77
4	4	4	4	4	3	3	2	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	72
5	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	1	4	4	4	3	3	3	4	4	1	69
6	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	2	4	4	70
7	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	73
8	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	1	4	4	4	4	4	4	1	4	1	66
9	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	4	2	2	2	2	3	4	4	54
10	4	3	2	4	4	4	2	4	3	1	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	67
11	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	73
12	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	74
13	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	73
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	79
15	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	2	4	4	4	1	3	3	1	67
16	4	4	4	1	3	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	71
17	4	4	4	1	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	75
18	4	4	3	4	3	3	4	4	4	2	3	3	3	4	3	4	2	3	4	2	67
19	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	75
20	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	77
21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
22	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	78
23	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	79
24	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	73
25	4	3	4	3	1	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	72
26	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	72
27	3	3	4	4	4	3	4	3	4	1	4	4	4	4	1	4	4	2	3	4	65
28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	79
VALIDITAS																					
Corelation	0,6649224	0,5902935	0,52588	0,03547	0,32303	0,56592	0,4547	0,46949	0,47171	0,42377	0,41532	-0,0034	0,55855	0,60735	0,4185	0,51501	0,63215	0,43352	0,19943	0,31912	
R Tabel	0,37	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	
Keputusan	Valid	Valid	Valid	Tidak Val	Tidak Val	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Val	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Val	Tidak Val	
RELIABILITAS																					
Varian	0,2261905	0,2857143	0,22619	0,7037	0,61772	0,40608	0,30026	0,2381	0,15212	1,48148	0,32143	0,1746	0,37434	0,62434	0,30026	0,35979	0,91402	0,40212	0,76587	0,60847	31,369
Jumlah Vari	9,4828042																				
Varian Total	31,369048																				
Keputusan	Reliabel																				

Lampiran 25 Penggunaan Produk *Board game* Pada Proses Pembelajaran



Lampiran 26 Dokumentasi Kegiatan Uji Butir Tes



Lampiran 27 Dokumentasi Uji Perorangan



Lampiran 28 Dokumentasi Uji Kelompok Kecil



Lampiran 29 Dokumentasi Kegiatan *Pre-test*



Lampiran 30 Dokumentasi Kegiatan *Post-Test*



Lampiran 31 Sertifikat HKI Media *Board Game*

**REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM**

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan	EC002026017062, 27 Januari 2026
Pencipta	
Nama	Ni Made Chintya Ayu Purnami, Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd.M.Pd
Alamat	Jalan Danau Baratan Gang XXI No 1 Samudra Indah Singsing, Denpasar Selatan, Kota Denpasar, Bali, 80221
Kewarganegaraan	Indonesia
Pemegang Hak Cipta	
Nama	Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Pendidikan Ganesha, Ni Made Chintya Ayu Purnami dkk
Alamat	Jalan Udayana No 11, Kabupaten Buleleng, Kecamatan Buleleng, Kelurahan Basyuni, Kota Singaraja, Provinsi Bali, Buleleng, Kab. Buleleng, Bali, 81113
Kewarganegaraan	Indonesia
Jenis Ciptaan	Program Komputer
Judul Ciptaan	Board Game Interaktif
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia	16 Desember 2023, di Kota Denpasar
Jangka waktu perlindungan	Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.
Nomor Pencatatan	001008269

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atas produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n. MENTERI HUKUM
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL
u.n.
Direktorat Hak Cipta dan Desain Industri

Agung Damarsasongko, S.H., M.H.
NIP. 196912261994031001

Disahkan:
 1. Dalam hal pemohon merupakan lembaga atau badan hukum, Menteri Hukum dan HAM telah menandatangani surat pencatatan permohonan.
 2. Surat Pencatatan ini telah diunggah secara elektronik menggunakan aplikasi e-HKI yang diberikan oleh Badan Sertifikasi Elektronik, Badan Teknik dan Sanksi Negara.
 3. Surat Pencatatan ini dapat diakses melalui laman resmi HKI (e-HKI) yang diberikan oleh Badan Sertifikasi Elektronik dan Badan Teknik dan Sanksi Negara.



LAMPIRAN PENCIPTA

No.	Nama	Alamat
1	Ni Made Chintya Ayu Purnami	Jalan Danau Beratan Gang XXI No 3 Samur Br/lini Singgi Denpasar Selatan, Kota Denpasar
2	Dr. Putu Aditya Antara.S.Pd.M.Pd	Banjar Anggarasih, Desa Medahaan, Kecamatan Blahbatuh, Kabupaten Gianyar, Bali
3	Dewi Anzelina M.Pd	Jl. Kresak, Gg. Iku Arwana A8 Pegok, Kelurahan Sesetan, Kecamatan Denpasar Selatan, Kota Denpasar Bali

LAMPIRAN PEMEGANG

No.	Nama	Alamat
1	Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Pendidikan Ganesha	Jalan Udayana No 11, Kabupaten Buleleng, Kecamatan Buleleng, Kelurahan Banyuwari, Kota Singaraja, Provinsi Bali
2	Ni Made Chintya Ayu Purnami	Jalan Danau Beratan Gang XXI No 3 Samur Br/lini Singgi Denpasar Selatan, Kota Denpasar
3	Dr. Putu Aditya Antara.S.Pd.M.Pd	Banjar Anggarasih, Desa Medahaan, Kecamatan Blahbatuh, Kabupaten Gianyar, Bali
4	Dewi Anzelina M.Pd	Jl. Kresak, Gg. Iku Arwana A8 Pegok, Kelurahan Sesetan, Kecamatan Denpasar Selatan, Kota Denpasar Bali





**Situs Resmi
bertindak
Elektronik**

Dislaimer:

1. Dalam hal pendonor memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan pendonor.
2. Surat Pencatatan ini akan diupload secara elektronik menggunakan logo elektronik yang diberikan oleh Situs Resmi Sertifikasi Elektronik, Badan Siber dan Sandi Negara.
3. Surat Pencatatan ini dapat diunduh langsung dengan memindai kode QR pada dokumen ini dan informasi akan ditampilkan dalam browser.

RIWAYAT HIDUP



Ni Made Chintya Ayu Purnami, lahir di Denpasar pada tanggal 11 September 2003. Penulis merupakan anak kedua dari pasangan suami istri Bapak I Made Sweden dan Ibu Ni Ketut Asih. Penulis Berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Saat ini penulis beralamat di jalan danau berating gang XXI no 3 sanur.

Penulis menyelesaikan pendidikan TK Dewi Kunti pada tahun 2009, kemudian penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 5 Sanur dan lulus pada tahun 2016. Kemudian, penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 9 Denpasar dan lulus pada tahun 2019. Pada tahun 2022, penulis lulus dari SMA Negeri 6 Denpasar dengan jurusan Ilmu Ilmu Sosial. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan S1 dengan jurusan Pendidikan Dasar, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha. Pada awal semester 8 tahun 2026 penulis telah menyelesaikan tugas akhir yang berjudul” Pengembangan *Board Game* Berbasis *Joyful Learning* untuk Menstimulasi Kemandirian Emosional Siswa Kelas II di Sekolah Dasar”.