


# LAMPIRAN



## Lampiran 1. Surat Pengantar 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](mailto:fip@undiksha.ac.id)

---

Nomor : 3023/UN48.10.6/LT/2024 Singaraja, 14 Maret 2025  
 Lampiran : -  
 Hal : Observasi Awal


Yth.  
 Kepala Sekolah SD Negeri 1 Sangsit, Kepala Sekolah SD Negeri 3 Kampung Anyar,  
 Kepala Sekolah SD Negeri 1 Penarukan, Kepala Sekolah SD Lab Undiksha  
 di tempat

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






No	Nama	NIM	Program Studi
1	Komang Windiyani	2211031735	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
2	Ni Komang Sri Bintang Utami	2211031725	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
  FIP Undiksha
  0877 8811 6905







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](mailto:fip@undiksha.ac.id)  
Laman: [www.fip.undiksha.ac.id](http://www.fip.undiksha.ac.id)

Nomor : 282/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 02 Januari 2026  
Lampiran : -  
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.  
Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.  
di tempat

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

Nama : Komang Windiyani  
NIM : 2211031735  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Pt. Ketua Jurusan,



I Gede Margunayasa  
NIP.198504022009121009



Catatan:

- UUT No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertandatangan secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan qrcode yang telah tersedia

## Lampiran 4. Surat Pengantar 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 : 1765/UN48.10.1/PK.01.03/2026                      Singaraja, 3 Februari  
Lampiran : -  
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.  
Kepala SD NEGERI 1 PENARUKAN  
di tempat


Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar hasil penelitian, 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 penelitian di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Komang Windiyani  
NIM : 2211031735  
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

---



**Balai Sertifikasi Elektronik**

Catatan :

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



## Lampiran 6. Hasil Uji Validitas Instrumen Media

**LEMBAR PENILAIAN *JUDGES***

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA**

PENGEMBANGAN BOARD GAME KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA UNTUK  
MENINGKATKAN *STUDENT ENGAGEMENT* SISWA PADA MATA PELAJARAN  
IPAS DI KELAS V SD NEGERI 1 PENARUKAN

**A. Petunjuk Pengisian**

- Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian judges untuk setiap pernyataan dalam kuesioner.
- Bapak/Ibu dapat menuliskan kritik, saran, maupun perbaikan instrumen pada bagia catatan yang tersedia.

**B. Lembar Instrumen Validasi Ahli Media**

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
<b>A Teknis</b>				
1	Media pembelajaran board game mudah digunakan	✓		
2	Media board game dapat membantu siswa memahami materi	✓		
3	Media board game dapat meningkatkan keterlibatan siswa	✓		
<b>B Strategi</b>				
1	Media pembelajaran board game memiliki kualitas tampilan yang baik	✓		
2	Media pembelajaran board game memiliki tampilan gambar dan kata yang menarik	✓		
<b>C Teks</b>				



**LEMBAR PENILAIAN *JUDGES***  
**INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA**

PENGEMBANGAN BOARD GAME KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA UNTUK  
 MENINGKATKAN *STUDENT ENGAGEMENT* SISWA PADA MATA PELAJARAN  
 IPAS DI KELAS V SD NEGERI 1 PENARUKAN

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian judges untuk setiap pernyataan dalam kuesioner.
2. Bapak/Ibu dapat menuliskan kritik, saran, maupun perbaikan instrumen pada bagia catatan yang tersedia.

**B. Lembar Instrumen Validasi Ahli Media**

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
<b>A Teknis</b>				
1	Kemudahan menggunakan media pembelajaran board game	✓		
2	Media board game dapat membantu siswa memahami materi	✓		
3	Media board game dapat meningkatkan keterlibatan siswa	✓		
<b>B Strategi</b>				
1	Kualitas tampilan baik	✓		
2	Tampilan gambar dan kata yang menarik	✓		
<b>C Teks</b>				
1	Ketepatan penggunaan jenis huruf	✓		
2	Ketepatan penggunaan ukuran huruf	✓		

3	Ketepatan penggunaan spasi tulisan	✓		
<b>D Gambar</b>				
1	Penggunaan gambar dalam media board game mendukung pembelajaran	✓		
2	Tahan lama dan tidak mudah rusak	✓		

**C. Catatan/Saran Perbaikan.**

— ..... ..... ..... ..... .....
--

Singaraja, Senin 26 Januari 2025

Validator,



Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.

NIP 197612142009122002

## Lampiran 7. Hasil Uji Validitas Instrumen Materi

**LEMBAR PENILAIAN *JUDGES***  
**INSTRUMEN VALIDASI AHLI ISI MATERI**

PENGEMBANGAN BOARD GAME KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA UNTUK  
 MENINGKATKAN *STUDENT ENGAGEMENT* SISWA PADA MATA PELAJARAN  
 IPAS DI KELAS V SD NEGERI 1 PENARUKAN

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian judges untuk setiap pernyataan dalam kuesioner.
2. Bapak/Ibu dapat menuliskan kritik, saran, maupun perbaikan instrumen pada bagian catatan yang tersedia.

**B. Lembar Instrumen Validasi Ahli Isi Materi**

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
<b>A Kurikulum</b>				
1	Kesesuaian materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	✓		
2	Kesesuaian materi terhadap kemampuan siswa	✓		
3	Kesesuaian materi terhadap sumber belajar siswa	✓		
<b>B Materi</b>				
1	Materi didukung dengan media yang tepat	✓		
2	Kedalaman materi sesuai dengan perkembangan siswa	✓		
3	Materi mudah dipahami siswa	✓		
<b>C Tata Bahasa</b>				
1	Bahasa pada materi mudah dipahami siswa	✓		

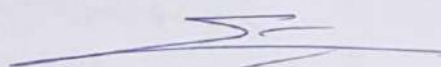
2	Bahasa yang digunakan pada materi telah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang berlaku.	✓		
<b>D Evaluasi</b>				
1	Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran	✓		
2	Ketersediaan petunjuk pengerjaan soal	✓		

**C. Catatan/Saran Perbaikan.**

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

Singaraja, Rabu 28 Januari 2026

Validator,



I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.

NIP 198905282023211018

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES**  
**INSTRUMEN VALIDASI AHLI ISI MATERI**

PENGEMBANGAN BOARD GAME KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA UNTUK  
MENINGKATKAN STUDENT ENGAGEMENT SISWA PADA MATA PELAJARAN  
IPAS DI KELAS V SD NEGERI 1 PENARUKAN

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian judges untuk setiap pernyataan dalam kuesioner.
2. Bapak/Ibu dapat menuliskan kritik, saran, maupun perbaikan instrumen pada bagia catatan yang tersedia.

**B. Lembar Instrumen Validasi Ahli Isi Materi**

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
<b>A Kurikulum</b>				
1	Kesesuaian materi pembelajaran dengan kompetensi dasar	✓		
2	Kesesuaian materi dengan indikator	✓		
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓		
<b>B Materi</b>				
1	Materi sesuai dengan indikator	✓		
2	Kedalaman materi	✓		
3	Materi didukung dengan media yang tepat	✓		
4	Materi mudah dipahami	✓		
<b>C Tata Bahasa</b>				
1	Bahasa pada materi tepat dan konsisten	✓		
<b>D Evaluasi</b>				

1	Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran	✓		
2	Ketersediaan petunjuk pengerjaan soal	✓		

**C. Catatan/Saran Perbaikan.**

..... ..... ..... ..... ..... .....
--

Singaraja, Senin 26 Januari 2025

Validator,



Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.

NIP 197612142009122002

## Lampiran 8. Hasil Uji Validitas Instrumen Respon Siswa

**LEMBAR PENILAIAN *JUDGES***  
**INSTRUMEN VALIDASI RESPON SISWA**

PENGEMBANGAN BOARD GAME KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA UNTUK  
 MENINGKATKAN *STUDENT ENGAGEMENT* SISWA PADA MATA PELAJARAN  
 IPAS DI KELAS V SD NEGERI 1 PENARUKAN

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian judges untuk setiap pernyataan dalam kuesioner.
2. Bapak/Ibu dapat menuliskan kritik, saran, maupun perbaikan instrumen pada bagia catatan yang tersedia.

**B. Lembar Instrumen Validasi Respon Siswa**

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
<b>A Desain media pembelajaran</b>				
1	Tampilan media pembelajaran board game menarik	✓		
2	Teks pada media pembelajaran board game dapat dibaca dengan baik	✓		
3	Gambar dan warna pada media pembelajaran board game jelas	✓		
<b>B Materi</b>				
1	Media pembelajaran board game dapat menarik perhatian siswa	✓		
2	Media pembelajaran board game menyajikan materi yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa	✓		
<b>C Pengoperasian</b>				

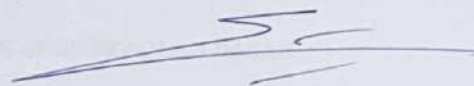
1	Media pembelajaran board game mudah digunakan	✓		
2	Media pembelajaran board game dapat digunakan secara berkelompok dan individu	✓		
3	Media pembelajaran board game memiliki petunjuk penggunaan yang jelas	✓		

**C. Catatan/Saran Perbaikan.**

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

Singaraja, Rabu 28 Januari 2026

Validator,



I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.

NIP 198905282023211018

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES**  
**INSTRUMEN VALIDASI RESPON SISWA**

PENGEMBANGAN BOARD GAME KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA UNTUK  
MENINGKATKAN *STUDENT ENGAGEMENT* SISWA PADA MATA PELAJARAN  
IPAS DI KELAS V SD NEGERI 1 PENARUKAN

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian judges untuk setiap pernyataan dalam kuesioner.
2. Bapak/Ibu dapat menuliskan kritik, saran, maupun perbaikan instrumen pada bagia catatan yang tersedia.

**B. Lembar Instrumen Validasi Respon Siswa**

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
<b>A Desain media pembelajaran</b>				
1	Tampilan media pembelajaran board game menarik	✓		
2	Teks pada media pembelajaran board game dapat dibaca dengan baik	✓		
3	Gambar dan warna pada media pembelajaran board game jelas	✓		
<b>B Materi</b>				
1	Media pembelajaran board game dapat menarik perhatian siswa	✓		
2	Media pembelajaran board game menyajikan materi yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa	✓		
<b>C Pengoperasian</b>				

1	Media pembelajaran board game mudah digunakan	✓		
2	Media pembelajaran board game dapat digunakan secara berkelompok dan individu	✓		
3	Media pembelajaran board game memiliki petunjuk penggunaan yang jelas	✓		

**C. Catatan/Saran Perbaikan.**

.....  
lengkapi tanda baca pd tiap pernyataan  
.....  
.....  
.....  
.....

Singaraja, Senin 26 Januari 2026

Validator,



Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.

NIP 197612142009122002

## Lampiran 9. Hasil Uji Validitas Instrumen Student Engagement

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES**  
**INSTRUMEN VALIDASI *STUDENT ENGAGEMENT***

PENGEMBANGAN BOARD GAME KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA UNTUK  
 MENINGKATKAN *STUDENT ENGAGEMENT* SISWA PADA MATA PELAJARAN  
 IPAS DI KELAS V SD NEGERI 1 PENARUKAN

**A. Petunjuk Pengisian**

- Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian judges untuk setiap pernyataan dalam kuesioner.
- Bapak/Ibu dapat menuliskan kritik, saran, maupun perbaikan instrumen pada bagia catatan yang tersedia.

**B. Lembar Instrumen Validasi *Student Engagement***

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
<b>A Emosional Engagement</b>				
1	Saya merasa senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran	✓		
2	Saya merasa nyaman dan tertarik dengan materi Pelajaran	✓		
3	Saya memiliki sikap positif terhadap pembelajaran IPAS	✓		
<b>B Behavioral Engagement</b>				
1	Saya aktif mengikuti kegiatan pembelajaran dan permainan	✓		
2	Saya mengerjakan tugas dengan baik dalam pembelajaran	✓		
3	Saya fokus dalam mengikuti pembelajaran	✓		
<b>C Cognitive Engagement</b>				

1	Saya mengkritisi materi dalam pembelajaran	✓		
2	Saya menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi	✓		
3	Saya menyusun strategi saat menghadapi tantangan dalam pembelajaran	✓		

**C. Catatan/Saran Perbaikan.**

Butir kuesioner lebih baik dibuat lebih banyak. Minimal 20 butir.

.....

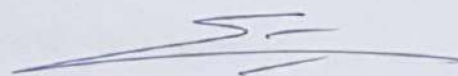
.....

.....

.....

Singaraja, Rabu 28 Januari 2026

Validator,



I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.

NIP 198905282023211018

## LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*

### INSTRUMEN VALIDASI *STUDENT ENGAGEMENT*

PENGEMBANGAN BOARD GAME KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA UNTUK  
MENINGKATKAN *STUDENT ENGAGEMENT* SISWA PADA MATA PELAJARAN  
IPAS DI KELAS V SD NEGERI 1 PENARUKAN

#### A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian *judges* untuk setiap pernyataan dalam kuesioner.
2. Bapak/Ibu dapat menuliskan kritik, saran, maupun perbaikan instrumen pada bagia catatan yang tersedia.

#### B. Lembar Instrumen Validasi *Student Engagement*

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
<b>A Emosional Engagement</b>				
1	Saya merasa senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran	✓		
2	Saya merasa nyaman dan tertarik dengan materi Pelajaran	✓		
3	Saya memiliki sikap positif terhadap pembelajaran IPAS	✓		
<b>B Behavioral Engagement</b>				
1	Saya aktif mengikuti kegiatan pembelajaran dan permainan	✓		
2	Saya mengerjakan tugas atau mengikuti aturan dalam pembelajaran	✓		
3	Saya fokus dalam mengikuti pembelajaran	✓		
<b>C Cognitive Engagement</b>				

1	Saya berpikir kritis dan mencoba memahami isi materi	✓		
2	Saya menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi	✓		
3	Saya menyusun strategi atau solusi saat menghadapi tantangan dalam pembelajaran	✓		

**C. Catatan/Saran Perbaikan.**

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

Singaraja, Senin 26 Januari 2025  
Validator,



Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.  
NIP 197612142009122002

### Lampiran 10. Hasil Uji Validitas Media

**C. Instrumen untuk Ahli Media**

No	Indikator Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		STS	TS	N	S	SS
<b>A</b>	<b>Teknis</b>					
1	Media pembelajaran board game mudah digunakan					✓
2	Media board game dapat membantu siswa memahami materi					✓
3	Media board game dapat meningkatkan keterlibatan siswa					✓
<b>B</b>	<b>Strategi</b>					
4	Media pembelajaran board game memiliki kualitas tampilan yang baik				✓	
5	Media pembelajaran board game memiliki tampilan gambar dan kata yang menarik				✓	
<b>C</b>	<b>Teks</b>					
6	Media pembelajaran board game memiliki ketepatan penggunaan jenis huruf yang baik					✓
7	Media pembelajaran board game memiliki bahasa yang sederhana, jelas, dan sesuai kemampuan siswa					✓
<b>D</b>	<b>Gambar</b>					
8	Media pembelajaran board game menggunakan gambar yang mendukung pembelajaran					✓
9	Media pembelajaran board game tahan lama dan tidak mudah rusak					✓

**D. Komentor/Saran Perbaikan**

Media sudah cukup bagus. Namun perlu dilengkapi dengan karikatur/petunjuk penggunaan media secara lengkap.

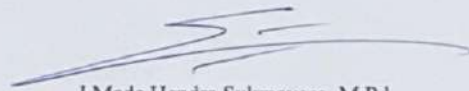
**E. Kesimpulan**

Dapat digunakan tanpa revisi	<input type="checkbox"/>
Dapat digunakan setelah dilakukan revisi	<input checked="" type="checkbox"/>
Belum layak digunakan	<input type="checkbox"/>

(Berikan tanda (✓) pada pernyataan yang sesuai)

Singaraja, 4 Februari 2026

Validator,



I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.

NIP 198905282023211018

## C. Instrumen untuk Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		STS	TS	N	S	SS
<b>A</b>	<b>Teknis</b>					
1	Media pembelajaran board game mudah digunakan					✓
2	Media board game dapat membantu siswa memahami materi					✓
3	Media board game dapat meningkatkan keterlibatan siswa					✓
<b>B</b>	<b>Strategi</b>					
4	Media pembelajaran board game memiliki kualitas tampilan yang baik				✓	
5	Media pembelajaran board game memiliki tampilan gambar dan kata yang menarik				✓	
<b>C</b>	<b>Teks</b>					
6	Media pembelajaran board game memiliki ketepatan penggunaan jenis huruf yang baik					✓
7	Media pembelajaran board game memiliki bahasa yang sederhana, jelas, dan sesuai kemampuan siswa					✓
<b>D</b>	<b>Gambar</b>					
8	Media pembelajaran board game menggunakan gambar yang mendukung pembelajaran				✓	
9	Media pembelajaran board game tahan lama dan tidak mudah rusak					✓

**D. Komentar/Saran Perbaikan**

- Kartu soalnya pergunakan kertas yg lebih tebal / laminabna
- pd kartu soal / kartu jawaban bisa sertakan gambar yg sesuai dg materi

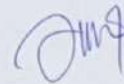
**E. Kesimpulan**

Dapat digunakan tanpa revisi	
Dapat digunakan setelah dilakukan revisi	✓
Belum layak digunakan	

(Berikan tanda (✓) pada pernyataan yang sesuai

Singaraja, 4 Februari 2026

Validator,



Dr. Ni Waya Rati, S.Pd., M.Pd.

NIP 197612142009122002

### Lampiran 11. Uji Validitas Materi

**C. Instrumen untuk Ahli Materi**

No	Indikator Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		STS	TS	N	S	SS
<b>A Kurikulum</b>						
1	Kesesuaian materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran					✓
2	Kesesuaian materi terhadap kemampuan siswa					✓
3	Kesesuaian materi terhadap sumber belajar siswa					✓
<b>B Materi</b>						
4	Materi didukung dengan media yang tepat					✓
5	Kedalaman materi sesuai dengan perkembangan siswa					✓
6	Materi mudah dipahami siswa					✓
<b>C Tata Bahasa</b>						
7	Bahasa pada materi mudah dipahami siswa					✓
8	Bahasa yang digunakan pada materi telah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang berlaku.				✓	
<b>D Evaluasi</b>						
9	Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran					✓
10	Ketersediaan petunjuk pengerjaan soal					✓

**D. Komentar/Saran Perbaikan**

Beberapa soal pada media perlu direvisi. Bedakan antara soal dengan pertanyaan. Untuk pertanyaan lebih baik mengacu ke psikomotorik, sedangkan soal jawaban pada kognitif.

**E. Kesimpulan**

Dapat digunakan tanpa revisi	
Dapat digunakan setelah dilakukan revisi	✓
Belum layak digunakan	

(Berikan tanda (✓) pada pernyataan yang sesuai)

Singaraja, 4 Februari 2026

Validator,



I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.

NIP 198905282023211018

## C. Instrumen untuk Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		STS	TS	N	S	SS
<b>A</b>	<b>Kurikulum</b>					
1	Kesesuaian materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran					✓
2	Kesesuaian materi terhadap kemampuan siswa					✓
3	Kesesuaian materi terhadap sumber belajar siswa				✓	
<b>B</b>	<b>Materi</b>					
4	Materi didukung dengan media yang tepat					✓
5	Kedalaman materi sesuai dengan perkembangan siswa					✓
6	Materi mudah dipahami siswa				✓	
<b>C</b>	<b>Tata Bahasa</b>					
7	Bahasa pada materi mudah dipahami siswa				✓	
8	Bahasa yang digunakan pada materi telah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang berlaku.					✓
<b>D</b>	<b>Evaluasi</b>					
9	Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran					✓
10	Ketersediaan petunjuk pengerjaan soal				✓	

**D. Komentar/Saran Perbaikan**

.....

.....

.....

.....

.....

**E. Kesimpulan**

Dapat digunakan tanpa revisi	<input checked="" type="checkbox"/>
Dapat digunakan setelah dilakukan revisi	<input type="checkbox"/>
Belum layak digunakan	<input type="checkbox"/>

(Berikan tanda (✓) pada pernyataan yang sesuai)

Singaraja, 4 Februari 2026

Validator,



Dr. Ni Waya Rati, S.Pd., M.Pd.

NIP 197612142009122002

### Lampiran 12. Hasil Uji Validitas Respon Siswa

No		Indikator Penilaian	Penilaian				
			1	2	3	4	5
			STS	TS	N	S	SS
<b>A</b>		<b>Desain media pembelajaran</b>					
1		Tampilan media pembelajaran board game menarik.					✓
2		Teks pada media pembelajaran board game dapat dibaca dengan baik.					✓
3		Gambar dan warna pada media pembelajaran board game jelas.					✓
<b>B</b>		<b>Materi</b>					
4		Media pembelajaran board game dapat menarik perhatian siswa.					✓
5		Media pembelajaran board game menyajikan materi yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.				✓	
<b>C</b>		<b>Pengoperasian</b>					
7		Media pembelajaran board game mudah digunakan.					✓
8		Media pembelajaran board game dapat digunakan secara kelompok dan individu.					✓
9		Media pembelajaran board game memiliki petunjuk penggunaan yang jelas.					✓
		<b>Jumlah</b>					
		<b>Total</b>					

**Catatan/Komentar/Saran**

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

Singaraja, 12 Februari 2026

Validator,



Gd. Papa Alinski Variasa

## A. Instrumen Penilaian

No	Indikator Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		STS	TS	N	S	SS
<b>A</b>	<b>Desain media pembelajaran</b>					
1	Tampilan media pembelajaran board game menarik.					✓
2	Teks pada media pembelajaran board game dapat dibaca dengan baik.					✓
3	Gambar dan warna pada media pembelajaran board game jelas.					✓
<b>B</b>	<b>Materi</b>					
4	Media pembelajaran board game dapat menarik perhatian siswa.				✓	
5	Media pembelajaran board game menyajikan materi yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.					✓
<b>C</b>	<b>Pengoperasian</b>					
7	Media pembelajaran board game mudah digunakan.					✓
8	Media pembelajaran board game dapat digunakan secara kelompok dan individu.					✓
9	Media pembelajaran board game memiliki petunjuk penggunaan yang jelas.					✓
<b>Jumlah</b>						
<b>Total</b>						

Catatan/Komentar/Saran

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

Singaraja, 12 Februari 2026

Validator,



Ketolagus Sariadi

### Lampiran 13. Hasil Uji Validitas Student Engagement

**C. Instrumen Penilaian**

No	Indikator Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		STS	TS	N	S	SS
<b>A</b>	<b>Emosional Engagement</b>					
1	Saya merasa senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran					✓
2	Saya merasa nyaman dan tertarik dengan materi Pelajaran					✓
3	Saya memiliki sikap positif terhadap pembelajaran IPAS				✓	
<b>B</b>	<b>Behavioral Engagement</b>					
4	Saya aktif mengikuti kegiatan pembelajaran dan permainan				✓	
5	Saya mengerjakan tugas atau mengikuti aturan dalam pembelajaran					✓
6	Saya fokus dalam mengikuti pembelajaran					✓
<b>C</b>	<b>Cognitive Engagement</b>					
7	Saya berpikir kritis dan mencoba memahami isi materi				✓	
8	Saya menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi					✓
9	Saya menyusun strategi atau solusi saat menghadapi tantangan dalam pembelajaran				✓	
<b>Jumlah</b>						
<b>Total</b>						

Catatan/Komentar/Saran

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

Singaraja, 10 Februari 2026

Validator,



Luh Citra Artha Sari...

## C. Instrumen Penilaian

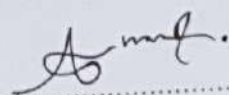
No	Indikator Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		STS	TS	N	S	SS
<b>A</b>	<b>Emosional Engagement</b>					
1	Saya merasa senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran					✓
2	Saya merasa nyaman dan tertarik dengan materi Pelajaran				✓	
3	Saya memiliki sikap positif terhadap pembelajaran IPAS				✓	
<b>B</b>	<b>Behavioral Engagement</b>					
4	Saya aktif mengikuti kegiatan pembelajaran dan permainan					✓
5	Saya mengerjakan tugas atau mengikuti aturan dalam pembelajaran					✓
6	Saya fokus dalam mengikuti pembelajaran				✓	
<b>C</b>	<b>Cognitive Engagement</b>					
7	Saya berpikir kritis dan mencoba memahami isi materi					✓
8	Saya menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi				✓	
9	Saya menyusun strategi atau solusi saat menghadapi tantangan dalam pembelajaran					✓
<b>Jumlah</b>						
<b>Total</b>						

Catatan/Komentar/Saran

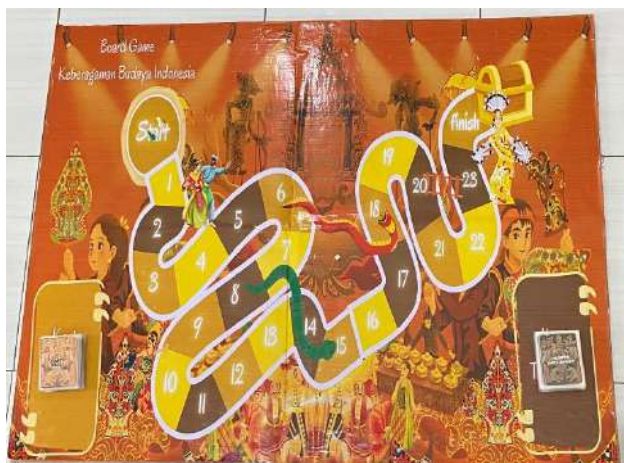
.....  
.....  
.....

Singaraja, 10 Februari 2026

Validator,

  
.....  
Komang Andra maydana

### Lampiran 14. Produk Akhir



## Lampiran 15. Hak Kekayaan Intelektual



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 : EC002026036764, 6 Maret 2026

**Pencipta**

Nama : **Komang Windiyani, Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd. dkk**

Alamat : Jln Gagak Gg Nakula, Kampung Anyar, Buleleng, Bali., Buleleng, Kab. Buleleng, Bali, 81115

Kewarganegaraan : Indonesia

**Pemegang Hak Cipta**

Nama : **Komang Windiyani, Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd. dkk**

Alamat : Jln Gagak Gg Nakula, Kampung Anyar, Buleleng, Bali., Buleleng, Kab. Buleleng, Bali, 81115

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Alat Peraga**

Judul Ciptaan : **Media Board Game Keberagaman Budaya Indonesia Untuk Meningkatkan Student Engagement Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas V SD**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 18 Februari 2026, di Singaraja

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor Pencatatan : 001164911

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.  
Surat Pencatatan Hak Cipta atau 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.b  
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri



Agung Damarsasongko,SH.,MH.  
NIP. 196912261994031001



Disclaimer:

1. Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.
2. Surat Pencatatan ini telah disegel secara elektronik menggunakan segel elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik, Badan Siber dan Sandi Negara.
3. Surat Pencatatan ini dapat dibuktikan keabsahannya dengan memindai kode QR pada dokumen ini dan informasi akan ditampilkan dalam browser.





**LAMPIRAN PENCIPTA**

No	Nama	Alamat
1	Komang Windiyani	Jln Gagak Gg Nakula, Kampung Anyar, Buleleng, Bali. Buleleng, Kab. Buleleng
2	Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.	Jalan Srikandi Gang Kelapa Blok B. No.2 Babakan Sambangan Sukasada Buleleng Bali. Sukasada, Kab. Buleleng
3	I Wayan Ardana, M.Pd.	Desa Bonyoh, Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli, Bali. Kintamani, Kab. Bangli

**LAMPIRAN PEMEGANG**

No	Nama	Alamat
1	Komang Windiyani	Jln Gagak Gg Nakula, Kampung Anyar, Buleleng, Bali. Buleleng, Kab. Buleleng
2	Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.	Jalan Srikandi Gang Kelapa Blok B. No.2 Babakan Sambangan Sukasada Buleleng Bali. Sukasada, Kab. Buleleng
3	I Wayan Ardana, M.Pd.	Desa Bonyoh, Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli, Bali. Kintamani, Kab. Bangli
4	Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Pendidikan Ganesha	Jalan Udayana No 11, Kabupaten Buleleng, Kecamatan Buleleng, Kelurahan Banyuasri, Kota Singaraja, Provinsi Bali. Buleleng, Kab. Buleleng





**Disclaimer:**

1. Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan suatu pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat penetapan permohonan.
2. Surat Penetapan ini telah dipegang secara elektronik menggunakan segel elektronik yang diterbitkan oleh Badan Besar Sertifikasi Elektronik, Badan Siber dan Sandi Negara.
3. Surat Penetapan ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai kode QR pada dokumen ini dan informasi akan ditampilkan dalam browser.

### Lampiran 16. Dokumentasi



## RIWAYAT HIDUP



Komang Windiyani lahir di singaraja pada tanggal 10 Mei 2003. Penulis lahir dari pasangan suami istri Ayah Nyoman Cinta dan Ibu Ni Nengah Kariasih. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Kini penulis beralamat di BTN Ketewel Penarukan, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 3 Kampung Anyar dan lulus pada tahun 2016. Penulis lulus dari SMA Negeri 4 Singaraja pada tahun 2022, Kemudian melanjutkan ke sarjana S1 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha. Kini penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa Program S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha sampai dengan penulisan skripsi ini. Pada semester akhir tahun 2026 penulis telah menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Pengembangan *Board Game* Keberagaman Budaya Indonesia Untuk Meningkatkan *Student Engagement* Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas V SD Negeri 1 Penarukan”.