

LAMPIRAN



Lampiran 1 Surat Rekomendasi Penelitian

	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	: 5137/UN48.10.6/LT/2024	Singaraja, 11 April 2025
Lampiran	: -	
Hal	: Observasi Awal	
Yth. Kepala Sekolah SD Negeri 1 Penglatan di tempat		
Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Proposal 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 Komang Diah Tantri Dewi	
NIM	: 2211031674	
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  FIP Undiksha  0877 8811 6905		

Lampiran 2 Lembar Validasi Judges 1

LEMBAR VALIDASI

JUDGES

**" PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP
MUATAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR "**



OLEH

NI KOMANG DIAH TANTRI DEWI

NIM 2211031674

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2026

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*

Kuisisioner Ahli Media Pembelajaran

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian *judges* untuk setiap pernyataan kuisisioner.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian kolom keterangan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media

No Pertanyaan	Penilaian Ahli		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1. Tampilan multimedia interaktif berbasis gamifikasi telah sesuai dengan kaidah-kaidah desain pesan (kejelasan tujuan, alur, dan penyajian informasi).	✓		
2. Kesesuaian Ide dan konsep multimedia interaktif berbasis gamifikasi disajikan secara sistematis.	✓		
3. Tampilan multimedia interaktif berbasis gamifikasi mendukung proses peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa.	✓		
4. Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif berbasis gamifikasi mudah dipahami oleh siswa kelas IV SD.	✓		
5. Ketepatan penggunaan bahasa dalam multimedia interaktif berbasis gamifikasi telah sesuai dengan kaidah: Bahasa Indonesia yang baik dan benar.	✓		
6. Tampilan multimedia interaktif berbasis gamifikasi menarik dan mampu meningkatkan minat belajar siswa.	✓		
7. Ketepatan ukuran dan jenis huruf yang digunakan sudah sesuai, konsisten, dan mudah	✓		

dibaca oleh siswa kelas IV SD.			
8. Kesesuaian Penggunaan gambar, video, dan audio dalam multimedia interaktif berbasis gamifikasi sudah proporsional dan mendukung penyampaian materi.	✓		
9. Ketepatan pemilihan dan perpaduan warna dalam multimedia interaktif berbasis gamifikasi sudah sesuai dan tidak mengganggu kenyamanan visual.	✓		
10. Multimedia interaktif berbasis gamifikasi mudah dioperasikan dan dipahami oleh pengguna.	✓		
11. Multimedia interaktif berbasis gamifikasi memiliki kestabilan dan ketahanan yang baik untuk penggunaan jangka panjang.	✓		

C. Catatan/Saran Perbaikan

.....

Singaraja, 09 Februari 2026

Judges 1

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

NIP. 197103152001121001

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*

Kuisisioner Ahli Materi Pembelajaran

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesedian Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (✓) pada kolom penelitian *judges* untuk setiap pernyataan kuisisioner.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

No Pertanyaan	Penilaian Ahli		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1. Kesesuaian materi yang disajikan dalam multimedia interaktif berbasis gamifikasi dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar.	✓		
2. Ketepatan, kebenaran, dan kelengkapan konsep muatan Pendidikan Pancasila yang disajikan dalam multimedia interaktif berbasis gamifikasi.	✓		
3. Kesesuaian penyajian materi dalam multimedia interaktif berbasis gamifikasi untuk meningkatkan pemahaman konsep Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.	✓		
4. Kejelasan dan kemudahan bahasa dalam penyampaian materi Pendidikan Pancasila pada multimedia interaktif berbasis gamifikasi.	✓		
5. Kesesuaian penggunaan bahasa dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar serta tingkat perkembangan kognitif siswa kelas IV Sekolah Dasar.	✓		
6. Kesesuaian penggunaan multimedia interaktif berbasis gamifikasi dengan kebutuhan	✓		

LEMBAR PENILAIAN JUDGES

Kuisisioner Kepraktisan Guru

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (✓) pada kolom penelitian judges untuk setiap pernyataan kuisisioner.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Kepraktisan Guru

No Pertanyaan	Penilaian Ahli		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1. Tampilan multimedia interaktif berbasis gamifikasi sudah sesuai dengan kaidah-kaidah desain pesan pembelajaran.	✓		
2. Ide multimedia interaktif berbasis gamifikasi sesuai dengan indikator peningkatan pemahaman konsep muatan Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD.	✓		
3. Tampilan multimedia interaktif berbasis gamifikasi membantu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas IV SD.	✓		
4. Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif berbasis gamifikasi mudah dipahami oleh siswa kelas IV SD.	✓		
5. Penggunaan bahasa dalam multimedia interaktif berbasis gamifikasi telah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	✓		
6. Tampilan multimedia interaktif berbasis gamifikasi menarik perhatian dan minat belajar siswa.	✓		
7. Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam multimedia interaktif berbasis gamifikasi mudah dibaca oleh siswa.	✓		

8. Penggunaan gambar, video, dan audio dalam multimedia interaktif berbasis gamifikasi mendukung pemahaman materi.	✓		
9. Perpaduan warna dalam multimedia interaktif berbasis gamifikasi sudah sesuai dan nyaman dilihat oleh siswa.	✓		
10. Multimedia interaktif berbasis gamifikasi mudah digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.	✓		
11. Multimedia interaktif berbasis gamifikasi memungkinkan untuk digunakan secara berkelanjutan dalam jangka panjang (long-term).	✓		

C. Catatan/Saran Perbaikan

gmu, idem

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 09 Februari 2026

Judges 1



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

NIP. 197108152001121001

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*

Kuisisioner Respon Siswa

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesedian Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (✓) pada kolom penelitian judges untuk setiap pernyataan kuisisioner.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen

B. Lembar Validasi Instrumen Kuisisioner Respon Siswa

No Pertanyaan	Penilaian Ahli		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1. Materi pembelajaran dalam multimedia ini sesuai dengan pelajaran Pendidikan Pancasila.	✓		
2. Saya mudah memahami konsep Pendidikan Pancasila melalui multimedia ini.	✓		
3. Saya mudah memahami semua soal yang ada dalam multimedia ini.	✓		
4. Multimedia ini membuat saya lebih semangat belajar Pendidikan Pancasila.	✓		
5. Multimedia ini membuat saya lebih tertarik belajar Pendidikan Pancasila.	✓		
6. Bahasa yang digunakan dalam multimedia ini mudah saya pahami.	✓		
7. Gambar, audio, dan video dalam multimedia ini sesuai dan membantu saya belajar.	✓		
8. Sampul multimedia yang digunakan menarik.	✓		
9. Warna yang digunakan dalam multimedia ini menarik dan enak dilihat.	✓		
10. Tampilan multimedia ini			

menarik secara keseluruhan.	✓		
11. Tulisan dalam multimedia ini jelas dan mudah dibaca.	✓		Tambah kemeraman
12. Multimedia ini mudah digunakan saat belajar.	✓		
13. Multimedia ini tetap berjalan dengan baik meskipun digunakan dalam waktu yang lama.	✓		

C. Catatan/Saran Perbaikan

No 11 tambah kemeraman

Singaraja, 09 Februari 2026

Judges 1



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

NIP. 197108152001121001

6. Mengapa Ir. Soekarno dianggap sebagai tokoh penting dalam perumusan Pancasila? Jelaskan alasanmu!	✓		
7. Hubungkan salah satu tokoh perumus Pancasila dengan peristiwa sejarah yang terjadi sebelum kemerdekaan Indonesia!	✓		
8. Menurut pendapatmu, bagaimana kerja sama para tokoh dalam perumusan Pancasila dapat menjadi contoh sikap yang baik bagi siswa? Jelaskan!	✓		
9. Jika kamu menjadi salah satu tokoh perumus Pancasila, sikap apa yang akan kamu tunjukkan agar proses perumusan berjalan dengan baik? Jelaskan alasannya!	✓		
10. Perhatikan cerita tentang Proses Perumusan Pancasila yang disajikan secara acak. Susun kembali cerita tersebut menjadi urutan yang benar dan jelaskan alasanmu!	✓		
11. Mengapa susunan peristiwa dalam proses perumusan Pancasila harus disusun secara tepat? Jelaskan pendapatmu!	✓		
12. Amati kelima sila Pancasila. Menurutmu, sila manakah yang paling sering kamu terapkan dalam kehidupan sehari-hari? Berikan contohnya!	✓		
13. Evaluasilah perilaku berikut: "Tidak menghargai pendapat teman saat berdiskusi." Apakah perilaku tersebut sesuai dengan nilai Pancasila? Jelaskan alasanmu!	✓		
14. Jika di lingkungan sekolah terdapat sikap yang tidak sesuai	✓		

dengan nilai Pancasila, apa yang sebaiknya kamu lakukan? Jelaskan langkahmu!			
15. Setelah mempelajari Proses Perumusan dan Nilai-Nilai Pancasila, sikap apa yang ingin kamu perbaiki dalam kehidupan sehari-hari? Jelaskan alasannya	✓		

C. Catatan/Saran Perbaikan

Smu r dnu

Singaraja, 09 Februari 2026

Judges I



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

NIP. 197108152001121001





KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI *JUGDES* I

Yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP : 197108152001121001
Jabatan : Dosen Pengajar Prodi Teknologi Pendidikan Jurusan
Ilmu Pendidikan, Psikologi Dan Bimbingan Fakultas
Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini;

Nama : Ni Komang Diah Tantri Dewi
NIM : 2211031674
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji *Judges* Instrumen atau Uji Ahli Instrumen. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 09 Februari 2026
Dosen/Pakar Ahli,

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



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 : 1952/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 05 Februari 2026
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

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

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ni Komang Diah Tantri Dewi
NIM : 2211031674
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.

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001

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 3 Lembar Validasi Judges 2

LEMBAR VALIDASI

JUDGES

**" PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP
MUATAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR "**



**OLEH
NI KOMANG DIAH TANTRI DEWI
NIM 2211031674**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2026**

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*

Kuisisioner Ahli Media Pembelajaran

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (✓) pada kolom penelitian judges untuk setiap pernyataan kuisisioner.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian kolom keterangan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media

No Pertanyaan	Penilaian Ahli		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1. Tampilan multimedia interaktif berbasis gamifikasi telah sesuai dengan kaidah-kaidah desain pesan (kejelasan tujuan, alur, dan penyajian informasi).	✓		
2. Kesesuaian Ide dan konsep multimedia interaktif berbasis gamifikasi disajikan secara sistematis.	✓		
3. Tampilan multimedia interaktif berbasis gamifikasi mendukung proses peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa.	✓		
4. Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif berbasis gamifikasi mudah dipahami oleh siswa kelas IV SD.	✓		
5. Ketepatan penggunaan bahasa dalam multimedia interaktif berbasis gamifikasi telah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.	✓		
6. Tampilan multimedia interaktif berbasis gamifikasi menarik dan mampu meningkatkan minat belajar siswa.	✓		
7. Ketepatan ukuran dan jenis huruf yang digunakan sudah sesuai, konsisten, dan mudah	✓		

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*

Kuisisioner Ahli Materi Pembelajaran

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian *judges* untuk setiap pernyataan kuisisioner.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

No Pertanyaan	Penilaian Ahli		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1. Kesesuaian materi yang disajikan dalam multimedia interaktif berbasis gamifikasi dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar.	✓		
2. Ketepatan, kebenaran, dan kelengkapan konsep muatan Pendidikan Pancasila yang disajikan dalam multimedia interaktif berbasis gamifikasi.	✓		
3. Kesesuaian penyajian materi dalam multimedia interaktif berbasis gamifikasi untuk meningkatkan pemahaman konsep Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.	✓		
4. Kejelasan dan kemudahan bahasa dalam penyampaian materi Pendidikan Pancasila pada multimedia interaktif berbasis gamifikasi.	✓		
5. Kesesuaian penggunaan bahasa dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar serta tingkat perkembangan kognitif siswa kelas IV Sekolah Dasar.	✓		
6. Kesesuaian penggunaan multimedia interaktif berbasis gamifikasi dengan kebutuhan	✓		

LEMBAR PENILAIAN JUDGES

Kuisisioner Kepraktisan Guru

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (✓) pada kolom penelitian judges untuk setiap pernyataan kuisisioner.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Kepraktisan Guru

No Pertanyaan	Penilaian Ahli		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1. Tampilan multimedia interaktif berbasis gamifikasi sudah sesuai dengan kaidah-kaidah desain pesan pembelajaran.	✓		
2. Ide multimedia interaktif berbasis gamifikasi sesuai dengan indikator peningkatan pemahaman konsep muatan Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD.	✓		
3. Tampilan multimedia interaktif berbasis gamifikasi membantu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas IV SD.	✓		
4. Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif berbasis gamifikasi mudah dipahami oleh siswa kelas IV SD.	✓		
5. Penggunaan bahasa dalam multimedia interaktif berbasis gamifikasi telah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	✓		
6. Tampilan multimedia interaktif berbasis gamifikasi menarik perhatian dan minat belajar siswa.	✓		
7. Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam multimedia interaktif berbasis gamifikasi mudah dibaca oleh siswa.	✓		

8. Penggunaan gambar, video, dan audio dalam multimedia interaktif berbasis gamifikasi mendukung pemahaman materi.	✓		
9. Perpaduan warna dalam multimedia interaktif berbasis gamifikasi sudah sesuai dan nyaman dilihat oleh siswa.	✓		
10. Multimedia interaktif berbasis gamifikasi mudah digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.	✓		
11. Multimedia interaktif berbasis gamifikasi memungkinkan untuk digunakan secara berkelanjutan dalam jangka panjang (long-term).	✓		

C. Catatan Saran Perbaikan

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

Singaraja, 09 Februari 2026

Judges II



I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.

NIP. 198410082024211001

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*

Kuisisioner Respon Siswa

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (✓) pada kolom penelitian judges untuk setiap pernyataan kuisisioner.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen

B. Lembar Validasi Instrumen Kuisisioner Respon Siswa

No Pertanyaan	Penilaian Ahli		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1.Materi pembelajaran dalam multimedia ini sesuai dengan pelajaran Pendidikan Pancasila.	✓		
2. Saya mudah memahami konsep Pendidikan Pancasila melalui multimedia ini.	✓		
3.Saya mudah memahami semua soal yang ada dalam multimedia ini.	✓		
4. Multimedia ini membuat saya lebih semangat belajar Pendidikan Pancasila.	✓		
5.Multimedia ini membuat saya lebih tertarik belajar Pendidikan Pancasila.	✓		
6.Bahasa yang digunakan dalam multimedia ini mudah saya pahami.	✓		
7.Gambar, audio, dan video dalam multimedia ini sesuai dan membantu saya belajar.	✓		
8.Sampul multimedia yang digunakan menarik.	✓		
9.Warna yang digunakan dalam multimedia ini menarik dan enak dilihat.	✓		
10. Tampilan multimedia ini			

LEMBAR PENILAIAN JUDGES

Instrumen Soal

A. Petunjuk Pengisian

3. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian judges untuk setiap pernyataan kuisioner.
4. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen

B. Lembar Validasi Instrumen Soal

No Pertanyaan	Penilaian Ahli		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1. Setelah kamu menyimak video tentang Proses Perumusan Pancasila, jelaskan mengapa bangsa Indonesia memerlukan dasar negara sebelum merdeka!	✓		
2. Berdasarkan video dan narasi pembelajaran yang kamu lihat, jelaskan secara runtut proses awal perumusan Pancasila hingga menjadi dasar negara Indonesia!	✓		
3. Menurut pendapatmu, apa makna penting Pancasila bagi kehidupan bangsa Indonesia saat ini? Jelaskan sesuai dengan pendapatmu sendiri.	✓		
4. Perhatikan gambar tokoh yang ditampilkan dalam multimedia. Jelaskan peran salah satu tokoh dalam proses perumusan Pancasila!	✓		
5. Setelah menyimak video pembelajaran, sebutkan dua tokoh yang berperan penting dalam perumusan Pancasila dan jelaskan kontribusinya!	✓		

6. Mengapa Ir. Soekarno dianggap sebagai tokoh penting dalam perumusan Pancasila? Jelaskan alasanmu!	✓		
7. Hubungkan salah satu tokoh perumus Pancasila dengan peristiwa sejarah yang terjadi sebelum kemerdekaan Indonesia!	✓		
8. Menurut pendapatmu, bagaimana kerja sama para tokoh dalam perumusan Pancasila dapat menjadi contoh sikap yang baik bagi siswa? Jelaskan!	✓		
9. Jika kamu menjadi salah satu tokoh perumus Pancasila, sikap apa yang akan kamu tunjukkan agar proses perumusan berjalan dengan baik? Jelaskan alasannya!	✓		
10. Perhatikan cerita tentang Proses Perumusan Pancasila yang disajikan secara acak. Susun kembali cerita tersebut menjadi urutan yang benar dan jelaskan alasanmu!	✓		
11. Mengapa susunan peristiwa dalam proses perumusan Pancasila harus disusun secara tepat? Jelaskan pendapatmu!	✓		
12. Amati kelima sila Pancasila. Menurutmu, sila manakah yang paling sering kamu terapkan dalam kehidupan sehari-hari? Berikan contohnya!	✓		
13. Evaluasilah perilaku berikut: "Tidak menghargai pendapat teman saat berdiskusi." Apakah perilaku tersebut sesuai dengan nilai Pancasila? Jelaskan alasanmu!	✓		
14. Jika di lingkungan sekolah terdapat sikap yang tidak sesuai			



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.updiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI *JUGDES* II

Yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.
NIP : 198410082024211001
Jabatan : Dosen pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD),
Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini;

Nama : Ni Komang Diah Tantri Dewi
NIM : 2211031674
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji *Judges* Instrumen atau Uji Ahli Instrumen. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 09 Februari 2026
Dosen/Pakar Ahli,

I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.
NIP. 198410082024211001



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 : 1953/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 05 Februari 2026
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.
I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ni Komang Diah Tantri Dewi
NIM : 2211031674
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.

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



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 4 Lembar Ahli Materi 1

INSTRUMEN PENELITIAN AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
KONSEP MUATAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV
SEKOLAH DASAR



OLEH:
NI KOMANG DIAH TANTRI DEWI
NIM 2211031674

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2026

LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi
Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Muatan Pendidikan
Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar

Sasaran Program : Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Peneliti : Ni Komang Diah Tantri Dewi

Pembimbing : Prof. Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
I Wayan Ardana, M.Pd

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakan penelitian mengenai "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Muatan Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar", saya mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian isi/materi pelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak tentang Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi untuk meningkatkan Pemahaman Konsep Muatan Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar

Penilaian, saran, dan komentar yang Bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi. Atas perhatian dan kesediaan Bapak untuk mengisi penilaian isi/materi pelajaran ini, saya ucapkan terimakasih

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN RESPON AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MUATAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR

A. Identitas Responden

Nama Evaluator : I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.

Jabatan : Dosen pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD),
Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

B. Petunjuk Umum :

Pengisian angket ini bertujuan untuk menilai kualitas dan relevansi materi yang akan digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang meliputi gambaran umum, kelebihan, kekurangan, dan saran perbaikan.

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda check list (✓) pada salah satu kolom skala penilaian (5 : sangat baik, 4 : baik, 3 : cukup, 2: kurang baik, 1: sangat kurang baik) dan berilah catatan singkat di kolom yang tersedia bila perlu. Terimakasih.

C. Penilaian

No	Indikator Penilaian	Skala					Catatan
		5	4	3	2	1	
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam multimedia interaktif berbasis gamifikasi dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar.	✓					
2.	Kelengkapan, kebenaran, dan kejelasan konsep muatan Pendidikan Pancasila yang disajikan dalam multimedia interaktif berbasis gamifikasi.	✓					
3.	Kelengkapan penyajian materi dalam multimedia interaktif berbasis gamifikasi untuk meningkatkan pemahaman konsep Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.	✓					
4.	Keragaman dan kemudahan bahasa dalam penyampaian materi Pendidikan Pancasila pada multimedia interaktif berbasis gamifikasi.	✓					
5.	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar serta singkat dan padatnya materi yang disajikan.	✓					
6.	Ketersediaan penggunaan						

	multimedia interaktif berbasis gamifikasi dengan kebutuhan pembelajaran materi Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar.	✓					
7.	Kemudahan siswa dalam memahami materi Pendidikan Pancasila melalui multimedia interaktif berbasis gamifikasi.	✓					
8.	Kemampuan multimedia interaktif berbasis gamifikasi dalam membantu siswa memahami konsep muatan Pendidikan Pancasila secara lebih efektif dan bermakna.	✓					

D. Catatan/Saran Perbaikan

Cek kembali soal evaluasi dan materi yg diberikan karena kesulitan ketika mengerjakan soal yg susah.

E. Kesimpulan

Materi pada Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi ini dinyatakan *)

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

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 09 Februari 2026
Penilai,



I Kadek Edi Yudianta, M.Pd.
NIP. 198410082024211001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

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

SURAT KETERANGAN UJI AHLI MATERI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : I Kadek Edi Yudiana, M.Pd
NIP : 198410082024211001
Jabatan : Dosen pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
(PGSD), Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu
Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dibawah ini:

Nama : Ni Komang Diah Tantri Dewi
NIM : 2211031674
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli Materi Untuk Produk Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 09 Februari 2026
Dosen/Pakar

I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.
NIP. 198410082024211001





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 : 1957/UN48.10.6/PK.01.03/2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Singaraja, 05 Februari 2026

Yth.
I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.
di tempat

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

Nama : Ni Komang Diah Tantri Dewi
NIM : 2211031674
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Balai
Sertifikasi
Elektronik

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



Lampiran 5 Lembar Validitas Ahli Materi 2

INSTRUMEN PENELITIAN AHLI MATERI

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
KONSEP MUATAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV
SEKOLAH DASAR**



OLEH:

**NI KOMANG DIAH TANTRI DEWI
NIM 2211031674**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2026



LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi
Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Muatan Pendidikan
Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar

Sasaran Program : Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Peneliti : Ni Komang Diah Tantri Dewi

Pembimbing : Prof. Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
I Wayan Ardana, M.Pd

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakan penelitian mengenai "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Muatan Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar", saya mohon kesediaan Prof untuk memberikan penilaian terhadap Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian isi/materi pelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Prof tentang Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi untuk meningkatkan Pemahaman Konsep Muatan Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar

Penilaian, saran, dan komentar yang Prof berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi. Atas perhatian dan kesediaan Prof untuk mengisi penilaian isi/materi pelajaran ini, saya ucapkan terimakasih

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN RESPON AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MUATAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR

A. Identitas Responden

Nama Evaluator : Prof. Dr. I Nengah Suastika, S.Pd., M.Pd.

Jabatan : Dekan FHIS

Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

B. Petunjuk Umum :

Pengisian angket ini bertujuan untuk menilai kualitas dan relevansi materi yang akan digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang meliputi gambaran umum, kelebihan, kekurangan, dan saran perbaikan.

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda check list (✓) pada salah satu kolom skala penilaian (5 : sangat baik, 4 : baik, 3 : cukup, 2: kurang baik, 1: sangat kurang baik) dan berilah catatan singkat di kolom yang tersedia bila perlu. Terimakasih.

C. Penilaian

No	Indikator Penilaian	Skala					Catatan
		5	4	3	2	1	
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam multimedia interaktif berbasis gamifikasi dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar.	✓					
2.	Ketepatan, kebenaran, dan kelengkapan konsep muatan Pendidikan Pancasila yang disajikan dalam multimedia interaktif berbasis gamifikasi.	✓					
3.	Kesesuaian penyajian materi dalam multimedia interaktif berbasis gamifikasi untuk meningkatkan pemahaman konsep Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.	✓					
4.	Kejelasan dan kemudahan bahasa dalam penyampaian materi Pendidikan Pancasila pada multimedia interaktif berbasis gamifikasi.	✓					
5.	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar serta tingkat perkembangan kognitif siswa kelas IV Sekolah Dasar.	✓					

6.	Kesesuaian penggunaan multimedia interaktif berbasis gamifikasi dengan kebutuhan pembelajaran materi Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar.	✓						
7.	Kemudahan siswa dalam memahami materi Pendidikan Pancasila melalui multimedia interaktif berbasis gamifikasi.	✓						
8.	Kemampuan multimedia interaktif berbasis gamifikasi dalam membantu siswa memahami konsep muatan Pendidikan Pancasila secara lebih efektif dan bermakna.	✓						

D. Catatan/Saran Perbaikan

*Media pembelajaran yang dibuat oleh
Kangas. Semoga bermanfaat bagi guru*

E. Kesimpulan

Materi pada Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi ini dinyatakan *)

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

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 09 Februari 2026

Penilai,



Prof. Dr. I Nengah Suastika, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198007202006041001





KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

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

SURAT KETERANGAN UJI AHLI MATERI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. I Nengah Suastika, S.Pd., M.Pd.
 NIP : 198007202006041001
 Jabatan : Dekan FHIS Undiksha

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dibawah ini:

Nama : Ni Komang Diah Tantri Dewi
 NIM : 2211031674
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli Materi Untuk Produk Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 11 Februari 2026

Dosen/Pakel

Prof. Dr. I Nengah Suastika, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 198007202006041001



<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
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 1956/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 05 Februari 2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.
Prof. Dr. I Nengah Suastika, S.Pd., M.Pd.
di tempat

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

Nama : Ni Komang Diah Tantri Dewi
NIM : 2211031674
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Balai
Sertifikasi
Elektronik

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



Lampiran 6 Lembar Validitas Ahli Media 1

INSTRUMEN PENELITIAN AHLI MEDIA

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
KONSEP MUATAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV
SEKOLAH DASAR**



OLEH:

NI KOMANG DIAH TANTRI DEWI

NIM 2211031674

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2026

LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Muatan Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar

Sasaran Program : Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Peneliti : Ni Komang Diah Tantri Dewi

Pembimbing : Prof. Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
I Wayan Ardana, M.Pd

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakan penelitian mengenai "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Muatan Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar", saya mohon kesediaan Prof untuk memberikan penilaian terhadap Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian isi/materi pelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Prof tentang Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi untuk meningkatkan Pemahaman Konsep Muatan Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar

Penilaian, saran, dan komentar yang Prof berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi. Atas perhatian dan kesediaan Prof untuk mengisi penilaian isi/materi pelajaran ini, saya ucapkan terimakasih

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN RESPON AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MUATAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR

A. Identitas Responden

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

Jabatan : Dosen Pengajar Prodi Teknologi Pendidikan Jurusan
Ilmu Pendidikan, Psikologi Dan Bimbingan Fakultas
Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.

Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

B. Petunjuk Umum :

Pengisian angket ini bertujuan untuk menilai kualitas dan relevansi media yang akan digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang meliputi gambaran umum, kelebihan, kekurangan, dan saran perbaikan.

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda check list (✓) pada salah satu kolom skala penilaian (5 : sangat baik, 4 : baik, 3 : cukup, 2: kurang baik, 1: sangat kurang baik) dan berilah catatan singkat di kolom yang tersedia bila perlu. Terimakasih.

C. Penilaian

No	Indikator Penilaian	Skala					Catatan
		5	4	3	2	1	
1.	Tampilan multimedia interaktif berbasis gamifikasi telah sesuai dengan kaidah-kaidah desain pesan (kejelasan tujuan, alur, dan penyajian informasi).	✓					
2.	Kesesuaian Ide dan konsep multimedia interaktif berbasis gamifikasi disajikan secara sistematis.		✓				
3.	Tampilan multimedia interaktif berbasis gamifikasi mendukung proses peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa.	✓					
4.	Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif berbasis gamifikasi mudah dipahami oleh siswa kelas IV SD.	✓					
5.	Ketepatan penggunaan bahasa dalam multimedia interaktif berbasis gamifikasi telah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.	✓					
6.	Tampilan multimedia interaktif berbasis gamifikasi menarik dan mampu meningkatkan minat belajar siswa.	✓					
7.	Ketepatan ukuran dan jenis huruf yang digunakan sudah sesuai, konsisten, dan mudah dibaca oleh siswa kelas IV SD.	✓					

8.	Kesesuaian Penggunaan gambar, video, dan audio dalam multimedia interaktif berbasis gamifikasi sudah proporsional dan mendukung penyampaian materi.	✓				
9.	Ketepatan pemilihan dan perpaduan warna dalam multimedia interaktif berbasis gamifikasi sudah sesuai dan tidak mengganggu kenyamanan visual.	✓				
10.	Multimedia interaktif berbasis gamifikasi mudah dioperasikan dan dipahami oleh pengguna.	✓				
11.	Multimedia interaktif berbasis gamifikasi memiliki kestabilan dan ketahanan yang baik untuk penggunaan jangka panjang.	✓				

D. Catatan/Saran Perbaikan

1. Cover, perbaiki tujuan materi, bermain, evaluasi, profil
2. perbaiki letakkan pd sub menu
- 3- Tujuan 2 ulang 1 keso (kata kunci operasional)
4. Video perlu diberi sumber
5. Evaluasi diperbarui setiap selesai digunakan atau gunakan nama lainnya

E. Kesimpulan

Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi ini dinyatakan *)

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

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 09 Februari 2026

Penilai,



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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

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

SURAT KETERANGAN UJI AHLI MEDIA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
 NIP : 197108152001121001
 Jabatan : Dosen Pengajar Prodi Teknologi Pendidikan Jurusan
 Ilmu Pendidikan, Psikologi Dan Bimbingan Fakultas
 Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dibawah ini:

Nama : Ni Komang Diah Tantri Dewi
 NIM : 2211031674
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli Media Untuk Produk Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 09 Februari 2026
 Dosen/Pakar

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



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 : 1954/UN48.10.6/TK 01.03/2026 Singaraja, 05 Februari 2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

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

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

Nama : Ni Komang Diah Tantri Dewi
NIM : 2211031674
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

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

Lampiran 7 Lembar Validitas Ahli Media 2

INSTRUMEN PENELITIAN AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
KONSEP MUATAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV
SEKOLAH DASAR



OLEH:
NI KOMANG DIAH TANTRI DEWI
NIM 2211031674

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2026

LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi
Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Muatan Pendidikan
Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar

Sasaran Program : Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Peneliti : Ni Komang Diah Tantri Dewi

Pembimbing : Prof. Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
I Wayan Ardana, M.Pd

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakan penelitian mengenai “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Muatan Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar”, saya mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian isi/materi pelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak tentang Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi untuk meningkatkan Pemahaman Konsep Muatan Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar

Penilaian, saran, dan komentar yang Bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi. Atas perhatian dan kesediaan Bapak untuk mengisi penilaian isi/materi pelajaran ini, saya ucapkan terimakasih

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN RESPON AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MUATAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR

A. Identitas Responden

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

Jabatan : Dosen Teknologi Pendidikan

Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

B. Petunjuk Umum :

Pengisian angket ini bertujuan untuk menilai kualitas dan relevansi media yang akan digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang meliputi gambaran umum, kelebihan, kekurangan, dan saran perbaikan.

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda check list (✓) pada salah satu kolom skala penilaian (5 : sangat baik, 4 : baik, 3 : cukup, 2: kurang baik, 1: sangat kurang baik) dan berilah catatan singkat di kolom yang tersedia bila perlu. Terimakasih.

C. Penilaian

No	Indikator Penilaian	Skala					Catatan
		5	4	3	2	1	
1.	Tampilan multimedia interaktif berbasis gamifikasi telah sesuai dengan kaidah-kaidah desain pesan (kejelasan tujuan, alur, dan penyajian informasi).	✓					
2.	Kesesuaian Ide dan konsep multimedia interaktif berbasis gamifikasi disajikan secara sistematis.	✓					
3.	Tampilan multimedia interaktif berbasis gamifikasi mendukung proses peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa.	✓					
4.	Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif berbasis gamifikasi mudah dipahami oleh siswa kelas IV SD.	✓					
5.	Ketepatan penggunaan bahasa dalam multimedia interaktif berbasis gamifikasi telah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.	✓					
6.	Tampilan multimedia interaktif berbasis gamifikasi menarik dan mampu meningkatkan minat belajar siswa.	✓					
7.	Ketepatan ukuran dan jenis huruf yang digunakan sudah sesuai, konsisten, dan mudah dibaca oleh siswa kelas IV SD.	✓					
8.	Kesesuaian Penggunaan gambar, video, dan audio dalam multimedia interaktif berbasis gamifikasi sudah proporsional dan mendukung penyampaian materi.		✓				
9.	Ketepatan pemilihan dan perpaduan warna dalam multimedia interaktif berbasis gamifikasi sudah sesuai dan	✓					

No	Indikator Penilaian	Skala					Catatan
		5	4	3	2	1	
	tidak mengganggu kenyamanan visual.						
10.	Multimedia interaktif berbasis gamifikasi mudah dioperasikan dan dipahami oleh pengguna.	V					
11.	Multimedia interaktif berbasis gamifikasi memiliki kestabilan dan ketahanan yang baik untuk penggunaan jangka panjang.	V					

D. Catatan/Saran Perbaikan

1. Perbaiki rumusan tujuan agar lebih operasional
2. Gantikan gambar kanvas untuk pertunjukan panatik
3. Tempatkan Hal utama pd posisi kiri layar.
4. perbanyak contoh contoh konkret penerapan pancasila

E. Kesimpulan

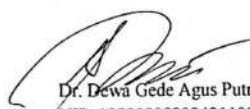
Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi ini dinyatakan *)

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

*) : Lingkari salah satu

- 5) Tambah penguatan untuk penguatan nilai-nilai Pancasila
- 6) variasi gamifikasi

Singaraja, 09 Februari 2026
Penilai,



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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

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

SURAT KETERANGAN UJI AHLI MEDIA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198908082024211004
Jabatan : Dosen Pengajar Prodi Teknologi Pendidikan, Jurusan Ilmu
Pendidikan Psikologi dan Bimbingan, Fakultas Ilmu
Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dibawah ini:

Nama : Ni Komang Diah Tantri Dewi
NIM : 2211031674
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli Media Untuk Produk Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 09 Februari 2026
Dosen/Pakar

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



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 : 1955/UN48.10.6/TK.01.03/2026 Singaraja, 05 Februari 2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

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

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

Nama : Ni Komang Diah Tantri Dewi
NIM : 2211031674
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



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 tanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Lampiran 8 Lembar Kepraktisan Respon Guru Kelas 4

INSTRUMEN PENELITIAN RESPON PRAKTISI GURU
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
KONSEP MUATAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV
SEKOLAH DASAR



OLEH:
NI KOMANG DIAH TANTRI DEWI
NIM 2211031674

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2026

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN RESPON PRAKTISI GURU PENGEMBANGAN
MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MUATAN PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

A. Identitas Responden

Nama : Ketut Dewi Pebriantini, S.Pd

B. Petunjuk

Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda cek (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan:

SB : Sangat Baik K : Kurang
B : Baik SK : Sangat Kurang
C : Cukup

Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket, mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

C. Penilaian

No	Pernyataan	SKOR				
		SB	B	C	K	SK
1	Tampilan multimedia interaktif berbasis gamifikasi sudah sesuai dengan kaidah-kaidah desain pesan pembelajaran.	✓				
2	Ide multimedia interaktif berbasis gamifikasi sesuai dengan indikator peningkatan pemahaman konsep muatan Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD.	✓				
3	Tampilan multimedia interaktif berbasis gamifikasi membantu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas IV SD.	✓				
4	Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif berbasis gamifikasi mudah dipahami oleh siswa kelas IV SD.	✓				
5	Penggunaan bahasa dalam multimedia interaktif berbasis gamifikasi telah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	✓				
6	Tampilan multimedia interaktif berbasis gamifikasi menarik perhatian dan minat belajar siswa.	✓				
7	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam multimedia interaktif berbasis gamifikasi mudah dibaca oleh siswa.	✓				
8	Penggunaan gambar, video, dan audio dalam multimedia interaktif berbasis gamifikasi	✓				

	mendukung pemahaman materi.						
9	Perpaduan warna dalam multimedia interaktif berbasis gamifikasi sudah sesuai dan nyaman dilihat oleh siswa.	✓					
10	Multimedia interaktif berbasis gamifikasi mudah digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.	✓					
11	Multimedia interaktif berbasis gamifikasi memungkinkan untuk digunakan secara berkelanjutan dalam jangka panjang (long-term).	✓					

D. Catatan/Saran Perbaikan

Singaraja, 12 Februari 2026

Penilai,



Ketut Dewi Pebriantini, S.Pd

NIP. 197108152001121001

Lampiran 9 Lembar Kepraktisan Respon Guru Kelas 5

**INSTRUMEN PENELITIAN RESPON PRAKTISI GURU
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
KONSEP MUATAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV
SEKOLAH DASAR**



**OLEH:
NI KOMANG DIAH TANTRI DEWI
NIM 2211031674**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2026**

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN RESPON PRAKTISI GURU PENGEMBANGAN
MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MUATAN PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

A. Identitas Responden

Nama : Komang Ratna Mayuni, S.Pd

B. Petunjuk

Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda cek (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan:

SB : Sangat Baik K : Kurang
B : Baik SK : Sangat Kurang
C : Cukup

Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket, mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

C. Penilaian

No	Pernyataan	SKOR				
		SB	B	C	K	SK
1	Tampilan multimedia interaktif berbasis gamifikasi sudah sesuai dengan kaidah-kaidah desain pesan pembelajaran.	✓				
2	Ide multimedia interaktif berbasis gamifikasi sesuai dengan indikator peningkatan pemahaman konsep muatan Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD.	✓				
3	Tampilan multimedia interaktif berbasis gamifikasi membantu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas IV SD.	✓				
4	Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif berbasis gamifikasi mudah dipahami oleh siswa kelas IV SD.	✓				
5	Penggunaan bahasa dalam multimedia interaktif berbasis gamifikasi telah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	✓				
6	Tampilan multimedia interaktif berbasis gamifikasi menarik perhatian dan minat belajar siswa.	✓				
7	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam multimedia interaktif berbasis gamifikasi mudah dibaca oleh siswa.		✓			
8	Penggunaan gambar, video, dan audio dalam multimedia interaktif berbasis gamifikasi	✓				

	mendukung pemahaman materi.						
9	Perpaduan warna dalam multimedia interaktif berbasis gamifikasi sudah sesuai dan nyaman dilihat oleh siswa.	✓					
10	Multimedia interaktif berbasis gamifikasi mudah digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.	✓					
11	Multimedia interaktif berbasis gamifikasi memungkinkan untuk digunakan secara berkelanjutan dalam jangka panjang (long-term).	✓					

D. Catatan/Saran Perbaikan

Singaraja, 12 Februari 2026

Penilai,



Komang Ratna Mayuni, S.Pd
NIP. 199603202022212011

Lampiran 10 Lembar Kepraktisan Respon Siswa Kelas 5

**INSTRUMEN PENELITIAN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
KONSEP MUATAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV
SEKOLAH DASAR**



OLEH:

NI KOMANG DIAH TANTRI DEWI

NIM 2211031674

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2026

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN RESPON SISWA TERHADAP
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MUATAN PENDIDIKAN
PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

A. Identitas Responden

Nama : *Gedde Tobirama Senio*
No. absen : *6*
Kelas : *5*

B. Petunjuk :

Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda cek (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan:

SB : Sangat Baik

C : Cukup

K : Kurang

B : Baik

SK : Sangat Kurang

Jawaban terhadap angket tidak akan mempengaruhi nilai atau hal yang lain yang dapat merugikan anda.

Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.

Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

C. Penilaian

No	Pernyataan	SKOR				
		SB	B	C	K	SK
1	Materi pembelajaran dalam multimedia ini sesuai dengan pelajaran Pendidikan Pancasila.	✓				
2	Saya mudah memahami konsep Pendidikan Pancasila melalui multimedia ini.	✓				
3	Saya mudah memahami semua soal yang ada dalam multimedia ini.	✓				
4	Multimedia ini membuat saya lebih semangat belajar Pendidikan Pancasila.	✓				
5	Multimedia ini membuat saya lebih tertarik belajar Pendidikan Pancasila.	✓				
6	Bahasa yang digunakan dalam multimedia ini mudah saya pahami.	✓				
7	Gambar, audio, dan video dalam multimedia ini sesuai dan membantu saya belajar.	✓				
8	Sampul multimedia yang digunakan menarik.	✓				

9	Warna yang digunakan dalam multimedia ini menarik dan enak dilihat.	✓				
10	Tampilan multimedia ini menarik secara keseluruhan.	✓				
11	Tulisan dalam multimedia ini jelas dan mudah dibaca.		✓			
12	Multimedia ini mudah digunakan saat belajar.	✓				
13	Multimedia ini tetap berjalan dengan baik meskipun digunakan dalam waktu yang lama.	✓				

Singaraja, 12 Februari 2026

G

(Gede Tobirumpu Sendi)

**INSTRUMEN PENELITIAN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
KONSEP MUATAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV
SEKOLAH DASAR**



**OLEH:
NI KOMANG DIAH TANTRI DEWI
NIM 2211031674**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2026**

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN RESPON SISWA TERHADAP
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MUATAN PENDIDIKAN
PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

A. Identitas Responden

Nama : *Made adri natha saputra darmawan*

No. absen : *9*

Kelas : *V/5*

B. Petunjuk :

Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda cek. (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan:

SB : Sangat Baik

C : Cukup

K : Kurang

B : Baik

SK : Sangat Kurang

Jawaban terhadap angket tidak akan mempengaruhi nilai atau hal yang lain yang dapat merugikan anda.

Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.

Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

C. Penilaian

No	Pernyataan	SKOR				
		SB	B	C	K	SK
1	Materi pembelajaran dalam multimedia ini sesuai dengan pelajaran Pendidikan Pancasila.	✓				
2	Saya mudah memahami konsep Pendidikan Pancasila melalui multimedia ini.	✓				
3	Saya mudah memahami semua soal yang ada dalam multimedia ini.	✓				
4	Multimedia ini membuat saya lebih semangat belajar Pendidikan Pancasila.	✓				
5	Multimedia ini membuat saya lebih tertarik belajar Pendidikan Pancasila.	✓				
6	Bahasa yang digunakan dalam multimedia ini mudah saya pahami.	✓				
7	Gambar, audio, dan video dalam multimedia ini sesuai dan membantu saya belajar.	✓				
8	Sampul multimedia yang digunakan menarik.	✓				

9	Warna yang digunakan dalam multimedia ini menarik dan enak dilihat.	✓				
10	Tampilan multimedia ini menarik secara keseluruhan.	✓				
11	Tulisan dalam multimedia ini jelas dan mudah dibaca.	✓				
12	Multimedia ini mudah digunakan saat belajar.	✓				
13	Multimedia ini tetap berjalan dengan baik meskipun digunakan dalam waktu yang lama.	✓				

Singaraja, 12 Februari 2026


(.....Adrian.....)

**INSTRUMEN PENELITIAN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
KONSEP MUATAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV
SEKOLAH DASAR**



**OLEH:
NI KOMANG DIAH TANTRI DEWI
NIM 2211031674**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2026**

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN RESPON SISWA TERHADAP
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MUATAN PENDIDIKAN
PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

A. Identitas Responden

Nama : **ni putu devi anjani**

No. absen : **29**

Kelas : **5 / D**

B. Petunjuk :

Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda cek (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan:

SB : Sangat Baik

C : Cukup

K : Kurang

B : Baik

SK : Sangat Kurang

Jawaban terhadap angket tidak akan mempengaruhi nilai atau hal yang lain yang dapat merugikan anda.

Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.

Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

C. Penilaian

No	Pernyataan	SKOR				
		SB	B	C	K	SK
1	Materi pembelajaran dalam multimedia ini sesuai dengan pelajaran Pendidikan Pancasila.	✓				
2	Saya mudah memahami konsep Pendidikan Pancasila melalui multimedia ini.	✓				
3	Saya mudah memahami semua soal yang ada dalam multimedia ini.	✓				
4	Multimedia ini membuat saya lebih semangat belajar Pendidikan Pancasila.	✓				
5	Multimedia ini membuat saya lebih tertarik belajar Pendidikan Pancasila.	✓				
6	Bahasa yang digunakan dalam multimedia ini mudah saya pahami.	✓				
7	Gambar, audio, dan video dalam multimedia ini sesuai dan membantu saya belajar.	✓				
8	Sampul multimedia yang digunakan menarik.	✓				

9	Warna yang digunakan dalam multimedia ini menarik dan enak dilihat.	✓				
10	Tampilan multimedia ini menarik secara keseluruhan.	✓				
11	Tulisan dalam multimedia ini jelas dan mudah dibaca.	✓				
12	Multimedia ini mudah digunakan saat belajar.	✓				
13	Multimedia ini tetap berjalan dengan baik meskipun digunakan dalam waktu yang lama.	✓				

Singaraja, 12 Februari 2026



(Ni Putu Dewi Anjani)

**INSTRUMEN PENELITIAN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
KONSEP MUATAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV
SEKOLAH DASAR**



**OLEH:
NI KOMANG DIAH TANTRI DEWI
NIM 2211031674**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2026**

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN RESPON SISWA TERHADAP
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MUATAN PENDIDIKAN
PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

A. Identitas Responden

Nama : *Kemang Ayu Astini*

No. absen : *20*

Kelas : *5 / V*

B. Petunjuk :

Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda cek (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan:

SB : Sangat Baik

C : Cukup

K : Kurang

B : Baik

SK : Sangat Kurang

Jawaban terhadap angket tidak akan mempengaruhi nilai atau hal yang lain yang dapat merugikan anda.

Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.

Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

C. Penilaian

No	Pernyataan	SKOR				
		SB	B	C	K	SK
1	Materi pembelajaran dalam multimedia ini sesuai dengan pelajaran Pendidikan Pancasila.	✓				
2	Saya mudah memahami konsep Pendidikan Pancasila melalui multimedia ini.	✓				
3	Saya mudah memahami semua soal yang ada dalam multimedia ini.	✓				
4	Multimedia ini membuat saya lebih semangat belajar Pendidikan Pancasila.	✓				
5	Multimedia ini membuat saya lebih tertarik belajar Pendidikan Pancasila.	✓				
6	Bahasa yang digunakan dalam multimedia ini mudah saya pahami.	✓				
7	Gambar, audio, dan video dalam multimedia ini sesuai dan membantu saya belajar.	✓				
8	Sampul multimedia yang digunakan menarik.	✓				

9	Warna yang digunakan dalam multimedia ini menarik dan enak dilihat.	✓				
10	Tampilan multimedia ini menarik secara keseluruhan.	✓				
11	Tulisan dalam multimedia ini jelas dan mudah dibaca.	✓				
12	Multimedia ini mudah digunakan saat belajar.	✓				
13	Multimedia ini tetap berjalan dengan baik meskipun digunakan dalam waktu yang lama.	✓				

Singaraja, 12 Februari 2026



(Yomang Ayu Astini.....)

Lampiran 11 Data hasil Pretest

Responden	Pretest										TOTAL
	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	
Siswa 1	5	2	7	5	5	5	0	0	7	0	36
Siswa 2	5	2	2	5	0	0	0	0	0	0	14
Siswa 3	8	5	2	0	5	2	5	0	2	0	29
Siswa 4	8	2	2	5	0	0	5	0	2	0	24
Siswa 5	8	2	2	0	5	3	5	2	2	0	29
Siswa 6	8	2	2	5	2	0	5	0	0	0	24
Siswa 7	8	2	2	5	2	0	5	7	2	5	38
Siswa 8	8	2	2	5	2	0	2	0	0	0	21
Siswa 9	8	2	2	2	0	0	0	0	0	2	16
Siswa 10	8	2	2	2	2	0	0	0	2	2	20
Siswa 11	8	2	2	2	0	0	2	0	2	2	20
Siswa 12	8	2	2	2	0	0	0	2	2	7	25
Siswa 13	8	2	2	2	5	0	0	0	0	2	21
Siswa 14	8	2	2	2	2	0	8	0	0	2	26
Siswa 15	8	2	2	2	0	0	0	0	0	0	14
Siswa 16	0	0	0	5	0	5	0	5	0	2	17
Siswa 17	8	2	2	2	0	5	7	7	7	2	42
Siswa 18	8	2	2	2	0	0	8	7	0	0	29
Siswa 19	8	4	0	0	0	5	0	0	7	0	24
Siswa 20	8	2	2	2	2	0	0	0	7	0	23
Siswa 21	8	2	2	0	0	0	0	0	0	0	12
Siswa 22	8	2	0	0	5	5	5	0	0	0	25
Siswa 23	8	2	0	0	5	0	0	5	0	0	20

Lampiran 12 Data Hasil Posttest

Responden	Posttest										TOTAL
	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	
Siswa 1	10	10	10	10	8	8	10	8	10	10	94
Siswa 2	10	10	8	2	5	5	8	5	10	10	73
Siswa 3	10	10	10	5	10	10	8	8	7	8	86
Siswa 4	10	10	10	10	8	5	8	8	7	7	83
Siswa 5	10	10	10	10	10	8	8	5	8	8	87
Siswa 6	10	10	10	5	8	8	8	8	8	8	83
Siswa 7	10	10	10	10	8	10	10	10	8	10	96
Siswa 8	10	10	5	8	8	10	10	5	5	8	79
Siswa 9	10	10	10	5	10	8	5	0	8	8	74
Siswa 10	10	10	5	5	5	8	10	10	8	8	79
Siswa 11	10	10	5	10	7	8	10	5	8	5	78
Siswa 12	8	8	5	7	8	10	10	8	10	10	84
Siswa 13	10	5	5	8	5	8	10	8	10	10	79
Siswa 14	10	10	10	5	5	8	10	8	8	10	84
Siswa 15	10	10	8	7	7	10	2	5	8	8	75
Siswa 16	10	10	10	10	5	8	2	8	5	8	76
Siswa 17	10	10	10	10	8	10	10	10	10	10	98
Siswa 18	10	10	10	10	10	8	5	8	5	10	86
Siswa 19	10	5	10	8	8	8	10	8	10	8	85
Siswa 20	10	10	10	8	10	8	10	8	8	8	90
Siswa 21	10	10	8	10	8	5	5	5	5	10	76
Siswa 22	10	10	10	10	10	10	10	8	7	10	95
Siswa 23	10	10	10	10	10	8	10	5	8	8	89

Lampiran 15 Data Uji Ahli Media

1	Uji Ahli Media							
2	Butir	Ahli 1	Ahli 2			Ahli 2		
3	1	5	5			Tidak Relevan		Relevan
4	2	4	5		Ahli 1	Tidak Relevan	A	B
5	3	5	5			Relevan	C	4,5,6,7,8,9,10,11
6	4	5	5					
7	5	5	5		Vc	1		
8	6	5	5					
9	7	5	5					
10	8	5	4					
11	9	5	5					
12	10	5	5					
13	11	5	4					

Lampiran 16 Data Uji Ahli Isi Materi

Uji Ahli Isi Materi						Ahli 2		
Butir	Ahli 1	Ahli 2				Tidak Relevan		Relevan
1	5	5		Ahli 1	Tidak Relevan	A	B	
2	5	5			Relevan	C	2,3,4,5,6,7,8	
3	5	5						
4	5	5		Vc	1			
5	5	5						
6	5	5						
7	5	5						
8	5	5						



Lampiran 17 Data Uji Judges Ahli Media

Uji Judges men Ahli Media			
Butir	Judges 1	Judges 2	Ahli 2
1	Relevan	Relevan	Tidak Relevan Relevan
2	Relevan	Relevan	Ahli 1 Tidak Relevan A B
3	Relevan	Relevan	Relevan C 4,5,6,7,8,9,10,11
4	Relevan	Relevan	
5	Relevan	Relevan	Vc 1
6	Relevan	Relevan	
7	Relevan	Relevan	
8	Relevan	Relevan	
9	Relevan	Relevan	
10	Relevan	Relevan	
11	Relevan	Relevan	

Lampiran 18 Data Uji Judges Ahli Materi

Uji Judges men Ahli Materi			
Butir	Judges 1	Judges 2	Ahli 2
1	Relevan	Relevan	Tidak Relevan Relevan
2	Relevan	Relevan	Ahli 1 Tidak Relevan A B
3	Relevan	Relevan	Relevan C 2,3,4,5,6,7,8
4	Relevan	Relevan	
5	Relevan	Relevan	Vc 1
6	Relevan	Relevan	
7	Relevan	Relevan	
8	Relevan	Relevan	



Lampiran 19 Data Uji Judges Kepraktisan Respon Guru

Kepraktisan Respon Guru								
Butir	Judges 1	Judges 2				Ahli 2		
1	Relevan	Relevan				Tidak Relevan		Relevan
2	Relevan	Relevan			Ahli 1	Tidak Relevan	A	B
3	Relevan	Relevan				Relevan	C	4,5,6,7,8,9,10,11
4	Relevan	Relevan						
5	Relevan	Relevan			Vc	1		
6	Relevan	Relevan						
7	Relevan	Relevan						
8	Relevan	Relevan						
9	Relevan	Relevan						
10	Relevan	Relevan						
11	Relevan	Relevan						

Lampiran 20 Data Uji Judges Kepraktisan Respon Siswa

Kepraktisan Respon Siswa								
Butir	Judges 1	Judges 2				Ahli 2		
1	Relevan	Relevan				Tidak Relevan		Relevan
2	Relevan	Relevan			Ahli 1	Tidak Relevan	A	B
3	Relevan	Relevan				Relevan	C	6,7,8,9,10,11,12,13
4	Relevan	Relevan						
5	Relevan	Relevan			Vc	1		
6	Relevan	Relevan						
7	Relevan	Relevan						
8	Relevan	Relevan						
9	Relevan	Relevan						
10	Relevan	Relevan						
11	Relevan	Relevan						
12	Relevan	Relevan						
13	Relevan	Relevan						

Lampiran 22 Dokumentasi Penelitian

Gambar	Keterangan
	Penyerahan surat izin penelitian kepada Kepala Sekolah SD Negeri 1 Penglatan
 	Wawancara dengan wali kelas 4 SD Negeri 1 Penglatan

	Wawancara dengan wali kelas 5 SD Negeri 1 Penglatan
 	Pre-Test untuk Mengukur Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa



Penerapan media hari pertama

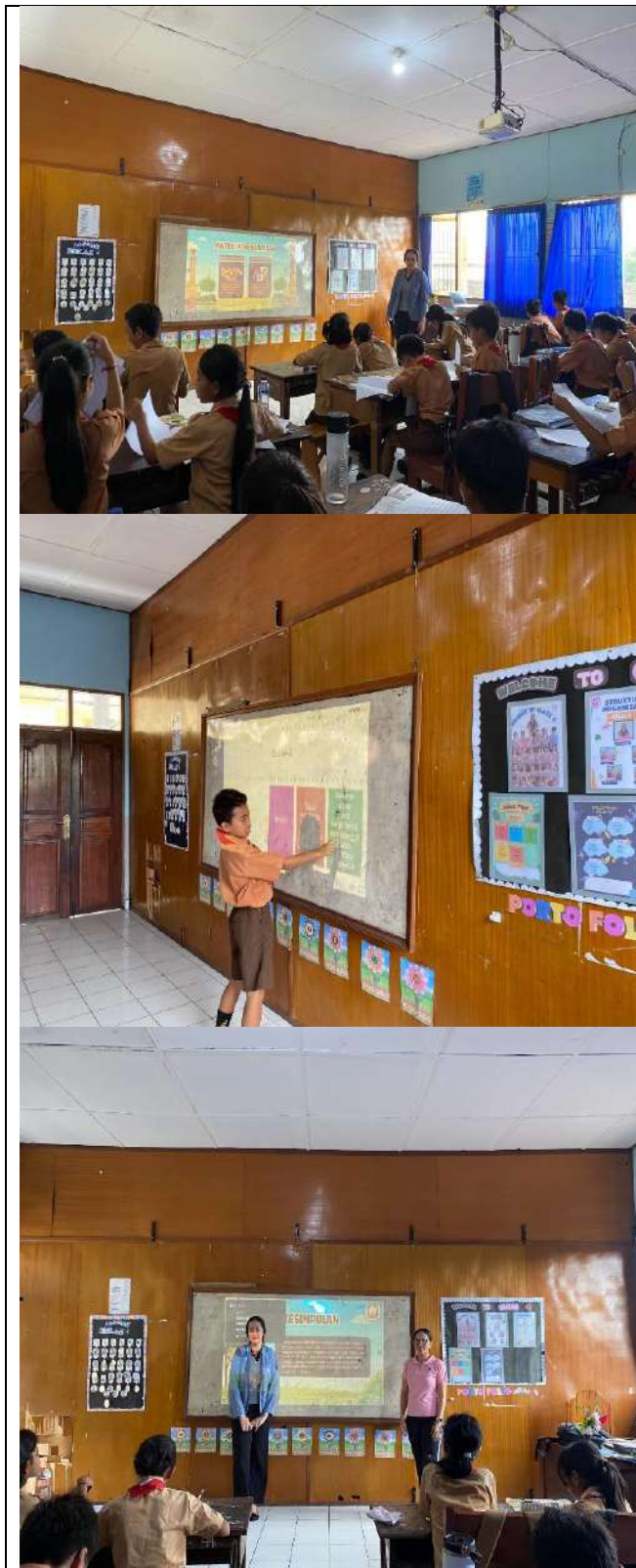


Penerapan media hari kedua





Penerapan media hari ketiga



Penerapan media hari keempat



Pemberian Posttest untuk siswa



Pemberian LKPD untuk siswa



Penerapan uji coba soal
dengan kelas 5



Foto Bersama Siswa Kelas IV
di SD Negeri 1 Penglatan



GANESHA



Kegiatan pengambilan respon
siswa kelas 4



Kegiatan pengambilan respon
siswa kelas 5



Lampiran 23 Hasil Validitas (SPSS)

		Correlations										
		Soal1	Soal2	Soal3	Soal4	Soal5	Soal6	Soal7	Soal8	Soal9	Soal10	Total
Soal1	Pearson Correlation	1	.736**	0.283	0.174	0.259	0.006	0.233	-0.002	0.169	0.294	.640**
	Sig. (2-tailed)		0.000	0.191	0.428	0.233	0.979	0.285	0.993	0.440	0.173	0.001
	N	23	23	23	23	23	22	23	22	23	23	23
Soal2	Pearson Correlation	.736**	1	0.147	0.155	.436**	-0.033	0.175	-0.148	0.350	.501**	.625**
	Sig. (2-tailed)	0.000		0.504	0.481	0.038	0.885	0.425	0.512	0.101	0.015	0.001
	N	23	23	23	23	23	22	23	22	23	23	23
Soal3	Pearson Correlation	0.283	0.147	1	0.086	0.023	.563**	.744**	0.244	0.138	-0.162	.582**
	Sig. (2-tailed)	0.191	0.504		0.697	0.915	0.006	0.000	0.273	0.529	0.459	0.004
	N	23	23	23	23	23	22	23	22	23	23	23
Soal4	Pearson Correlation	0.174	0.155	0.086	1	0.380	0.405	0.169	.439**	0.129	0.311	.544**
	Sig. (2-tailed)	0.428	0.481	0.697		0.074	0.061	0.440	0.041	0.559	0.149	0.007
	N	23	23	23	23	23	22	23	22	23	23	23
Soal5	Pearson Correlation	0.259	.436**	0.023	0.380	1	0.152	0.142	-0.006	0.332	.613**	.537**
	Sig. (2-tailed)	0.233	0.038	0.915	0.074		0.499	0.517	0.979	0.121	0.002	0.008
	N	23	23	23	23	23	22	23	22	23	23	23
Soal6	Pearson Correlation	0.006	-0.033	.563**	0.405	0.152	1	.526**	.779**	-0.040	0.145	.604**
	Sig. (2-tailed)	0.979	0.885	0.006	0.061	0.499		0.012	0.000	0.860	0.520	0.003
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
Soal7	Pearson Correlation	0.233	0.175	.744**	0.169	0.142	.526**	1	.439**	0.311	-0.081	.661**
	Sig. (2-tailed)	0.285	0.425	0.000	0.440	0.517	0.012		0.041	0.148	0.715	0.001
	N	23	23	23	23	23	22	23	22	23	23	23
Soal8	Pearson Correlation	-0.002	-0.148	0.244	.439**	-0.006	.779**	.439**	1	-0.023	0.010	.502**
	Sig. (2-tailed)	0.993	0.512	0.273	0.041	0.979	0.000	0.041		0.921	0.963	0.017
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
Soal9	Pearson Correlation	0.169	0.350	0.138	0.129	0.332	-0.040	0.311	-0.023	1	0.369	.513**
	Sig. (2-tailed)	0.440	0.101	0.529	0.559	0.121	0.860	0.148	0.921		0.083	0.012
	N	23	23	23	23	23	22	23	22	23	23	23
Soal10	Pearson Correlation	0.294	.501**	-0.162	0.311	.613**	0.145	-0.081	0.010	0.369	1	.431**
	Sig. (2-tailed)	0.173	0.015	0.459	0.149	0.002	0.520	0.715	0.963	0.083		0.040
	N	23	23	23	23	23	22	23	22	23	23	23
Total	Pearson Correlation	.640**	.625**	.582**	.544**	.537**	.604**	.661**	.502**	.513**	.431**	1
	Sig. (2-tailed)	0.001	0.001	0.004	0.007	0.008	0.003	0.001	0.017	0.012	0.040	
	N	23	23	23	23	23	22	23	22	23	23	23
**, Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).												
*, Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).												

** .Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* .Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 24 Uji Validitas Butir

Butir Pernyataan	R Hitung	R Tabel	Kesimpulan
1	0.6404	0.4132	Valid
2	0.6254	0.4132	Valid
3	0.5823	0.4132	Valid
4	0.5444	0.4132	Valid
5	0.5370	0.4132	Valid
6	0.6042	0.4132	Valid
7	0.6607	0.4132	Valid
8	0.5021	0.4132	Valid
9	0.5127	0.4132	Valid
10	0.4309	0.4132	Valid

Lampiran 25 Uji Reliabilitas Dan Hasil Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Kriteria
$0,00 < r_{11} \leq 0,20$	Sangat rendah
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Sedang
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat tinggi

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.693	10

Lampiran 26 Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.136	23	.200*	.947	23	.252
Posttest	.138	23	.200*	.952	23	.326
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Lampiran 27 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest_Posttest	Based on Mean	.037	1	44	.848
	Based on Median	.037	1	44	.849
	Based on Median and with adjusted df	.037	1	42.828	.849
	Based on trimmed mean	.035	1	44	.852

Lampiran 28 Uji Paired Sample T Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Posttest - Pretest	60.000	3.814	.795	58.351	61.649	75.449	22	.000



Lampiran 29 Surat Keterangan Penelitian



SURAT KETERANGAN Nomor : 045.2/ 322/SDNIPENG/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Kadek Indrasantosa, S.Pd.SD
 NIP : 19821215 200501 1005
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Sekolah : SDN 1 Penglatan

Dengan ini menerangkan bahwa yang bersangkutan di bawah ini :

Nama : Ni Komang Diah Tantri Dewi
 NIM : 2211031674
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Program Studi : PGSD
 Asal universitas : Universitas Pendidikan Ganesha

Memang benar mahasiswa tersebut di atas telah melaksanakan Penelitian di tempat kami
 Untuk melaksanakan pengumpulan data sebagai syarat perlengkapan dalam penyusunan
 skripsi pada tanggal 12 Februari – 06 Maret 2026 di SD Negeri 1 Penglatan.

Dengan surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 06 Maret 2026
 Kepala SDN 1 Penglatan

 Kadek Indrasantosa, S.Pd.SD
 NIP. 19821215 200501 1 005

Lampiran 30 HKI (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	: EC002026067190, 19 Mei 2026
Pencipta	
Nama	: Ni Komang Diah Tantri Dewi, Prof. Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd. dkk
Alamat	: Br. Belantih, Desa Belantih, Kintamani, Bangli, Bali, Kintamani, Kab. Bangli, Bali, 80652
Kewarganegaraan	: Indonesia
Pemegang Hak Cipta	
Nama	: Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Pendidikan Ganesha, Ni Komang Diah Tantri Dewi dkk
Alamat	: Jalan Udayana No 11, Kabupaten Buleleng, Kecamatan Buleleng, Kelurahan Banyuasri, Kota Singaraja, Provinsi Bali, Buleleng, Kab. Buleleng, Bali, 81116
Kewarganegaraan	: Indonesia
Jenis Ciptaan	: Program Komputer
Judul Ciptaan	: Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Muatan Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia	: 7 Mei 2026, di Singaraja
Jangka waktu perlindungan	: Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.
Nomor Pencatatan	: 001237485
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	
 Balai Besar Sertifikasi Elektronik Disclaimer: 1. Dalam hal permohonan 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 keasliannya dengan memindai kode QR pada dokumen ini dan informasi akan ditampilkan dalam browser.	

LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Ni Komang Diah Tantri Dewi	Br. Belantih, Desa Belantih, Kintamani, Bangli, Bali. Kintamani, Kab. Bangli
2	Prof. Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.	Lingkungan Sukasada, Desa Sukasada, Sukasada, Buleleng, Bali. Sukasada, Kab. Buleleng
3	I Wayan Ardana, M.Pd.	Desa Bonyoh, Kintamani, Bangli, Bali. Kintamani, Kab. Bangli

LAMPIRAN PEMEGANG

No	Nama	Alamat
1	Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Pendidikan Ganesha	Jalan Udayana No. 11, Kabupaten Buleleng, Kecamatan Buleleng, Kelurahan Banyuasri, Kota Singaraja, Provinsi Bali. Buleleng, Kab. Buleleng
2	Ni Komang Diah Tantri Dewi	Br. Belantih, Desa Belantih, Kintamani, Bangli, Bali. Kintamani, Kab. Bangli
3	Prof. Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.	Lingkungan Sukasada, Desa Sukasada, Sukasada, Buleleng, Bali. Sukasada, Kab. Buleleng
4	I Wayan Ardana, M.Pd.	Desa Bonyoh, Kintamani, Bangli, Bali. Kintamani, Kab. Bangli



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 keasliannya dengan memindai kode QR pada dokumen ini dan informasi akan ditampilkan dalam browser.

RIWAYAT HIDUP



Ni Komang Diah Tantri Dewi lahir di Belantih pada tanggal 10 September 2004 Penulis lahir dari pasangan suami istri Ayah I Made Ronsen dan Ibu Ni Made Manik S.Pd. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Kini penulis beralamat di Br. Belantih, Desa Belantih, Kintamani, Bangli, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 2 Belantih

dan lulus pada tahun 2016. Kemudian, penulis melanjutkan sekolah menengah pertama di SMP Negeri 2 Kintamani dan lulus pada tahun 2019. Penulis lulus dari SMK Negeri 2 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 Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Muatan Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar”