

LAMPIRAN

Lampiran 0.1 Surat Izin Observasi SD Ana Putra

	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	: 3816/UN48.10.6/LT/2024	Singaraja, 14 Maret 2025
Lampiran	: -	
Hal	: Observasi Awal	
Yth. Kepala Sekolah SD Ana Putra di tempat Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Observasi Awal 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 : I Putu Bhaswata Awyayatna NIM : 2211031383 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 0.2 Hasil Wawancara di SD Ana Putra

HASIL WAWANCARA

Nama Sekolah :
SD Ana Putra

Nama Guru :
Ni Kadek Kandi Pinasari, S.Pd.

Guru Kelas :
IV B

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah benar Ibu tadi mengajar di kelas IV B?	Ya, benar. Tadi saya mengajar di kelas IV B.
2.	Pada mata pelajaran IPAS, materi apa yang sedang diajarkan?	Sejarah Kerajaan di Indonesia
3.	Apa saja permasalahan yang Ibu temui saat mengajarkan materi tersebut?	Sebenarnya, tadi merupakan pertemuan kedua. Pada pertemuan pertama, materi telah dijelaskan dan hanya menggunakan media berupa gambar. Hal ini dikarenakan mata pelajaran Sejarah cukup sulit untuk disajikan melalui media pembelajaran. Siswa hanya diperlihatkan gambar prasasti, beberapa peninggalan, serta nama-nama raja, namun jumlahnya masih terbatas.
4.	Bagaimana tanggapan siswa ketika Ibu menggunakan media yang diterapkan di kelas?	Beberapa siswa terlihat mengantuk dan kurang fokus karena media gambar yang saya gunakan tidak mampu menjangkau seluruh siswa secara merata dalam waktu yang bersamaan.

Lampiran 0.3 Dokumentasi Penelitian



Gambar 1
Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran



Gambar 2
Dokumentasi Kegiatan *Interview* Guru

Lampiran 0.4 Artikel Hasil Kajian yang Relevan

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1.	Eka Maulidatuz Zulfa dan Nanang Nabhar Fakhri Auliya	Pengembangan Game Edukasi melalui <i>Construct 2</i> dengan Konteks Kearifan Lokal Kudus pada Materi Aritmatika Sosial	Nasional	Game Edukasi	4-D	1. Proses pengembangan game mengikuti empat tahap 4D: <i>define, design, development, dan disseminate</i>. 2. Uji kelayakan dari segi materi memperoleh persentase 87% (sangat layak), segi media 98% (sangat layak), serta respon peserta didik skala kecil 91,4% dan skala besar 88,1% (sangat layak). Dengan kata lain, dapat disimpulkan bahwa Game Edukasi melalui <i>Construct 2</i> dengan Konteks Kearifan Lokal Kudus Pada Materi Aritmatika	Maulidatuz Zulfa, E., Nabhar, N., & Auliya, F. (2025). Pengembangan Game Edukasi melalui <i>Construct 2</i> dengan Konteks Kearifan Lokal Kudus pada Materi Aritmatika Sosial. <i>Indonesian Journal Of Education</i>, 2, 137–144. https://doi.org/https://doi.org/10.71417/ije.v2i1.394.

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						Sosial dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran matematika.	
2.	Putu Agatha Krisna Dewantara dan Ida Bagus Gede Surya Abadi	Video Pembelajaran Berbasis <i>Problem Solving</i> pada Masalah Sosial Kontekstual	Nasional	Video Pembelajaran	ADDIE	1. Jenis penelitian ini yaitu pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). 2. Pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara berstruktur, dan kuesioner/angket. Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu kuesioner. Analisis data yang digunakan adalah	Dewantara, P. A. K., & Abadi, I. B. G. S. (2021). Video Pembelajaran Berbasis Problem Solving pada Masalah Sosial Kontekstual. <i>Jurnal Edutech Undiksha</i> , 8(1), 167–173. https://doi.org/prefix10.23887/jeu .

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						teknik analisis deskriptif kualitatif, dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian hasil review ahli isi mata pelajaran menunjukkan video pembelajaran sangat baik dengan pesentase (93,00%), hasil review ahli desain pembelajaran menunjukkan video pembelajaran sangat baik dengan persentase (90,00%). hasil review ahli media pembelajaran menunjukkan video pembelajaran sangat baik dengan pesentase (91,00%), hasil uji peorangan menunjukkan video	

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						pembelajaran sangat baik dengan persentase (93,05%). Jadi video pembelajaran layak diterapkan dalam proses pembelajaran. Implikasi penelitian ini yaitu media video pembelajaran yang telah dikembangkan dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa	
3.	Aisya Dinda Suci, Deri Hendriawan, dan Roby	Pengembangan <i>Game</i> Edukasi melalui <i>Construct 2</i> sebagai Media Alternatif Pengenalan	Nasional	Game Edukasi	D&D	1. Penelitian ini menggunakan metode <i>Design and Development</i> (D&D) dengan menggunakan pendekatan kuantitatif.	Dinda Suci, A., Hendriawan, D., & Naufal Arzaqi, R. (2024). Pengembangan <i>Game</i> Edukasi Melalui <i>Construct 2</i>

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
	Naufal Arzaqi	Keaksaraan Anak Usia Dini				2. Penelitian ini melibatkan <i>validator</i>, yaitu ahli media dan ahli materi yang melakukan pengujian game untuk memastikan kualitas dan keefektifan <i>game</i>. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan “SUKA <i>GAME</i>” melalui aplikasi <i>Construct 2</i> sebagai media pembelajaran berbasis digital merupakan alat media yang layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran pengenalan dan melatih kemampuan aksara anak usia dini.	Sebagai Media Alternatif Pengenalan Keaksaraan Anak Usia Dini. <i>Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini</i>, 5(1), 740–751. https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.654.

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
4.	Risna Destriana Loko, Damianus D. Samo dan Irna K. S. Blegur	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Construct 2 Pada Materi Fungsi Komposisi	Nasional	Media Pembelajaran Berbasis Android	ADDIE	1. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian Research and Development (R&D) serta model yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analysis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi). 2. Hasil penelitian menunjukan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan media pembelajaran yaitu	Destriana Loko, R., Samo, D. D., & Blegur, I. K. S. (2024b). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Construct 2 Pada Materi Fungsi Komposisi. <i>Haumeni Journal of Education</i>, 4(2), 20–29. https://ejurnal.undana.ac.id/index.php/haumeni/article/view/20287/7485.

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						valid, praktis, dan efektif. Rata-rata total kevalidan yang diperoleh berdasarkan penilaian validator adalah 4,65 dengan kategori "sangat valid". Rata-rata total kepraktisan ole guru adalah 4,75, rata-rata total kepraktisan oleh siswa pada uji coba kelas kecil adalah 4,80, dan kelas besar adalah 4,43 dengan kategori "sangat praktis". Presentase ketuntasan belajar siswa pada uji coba kelas kecil sebesar 100% dengan kategori "sangat efektif" dan wii coba kelas besar sebesar 75% dengan	

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						kategori "efektif". Dengan demikian media pembelajaran berbasis android sangat layak digunakan dalam pembelajaran.	
5.	Nubailah dan Roisatun Nisa	Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang menggunakan Program Construct 2 untuk Siswa SMP	Nasional	Game Edukasi	ADDIE	1. Pengembangan game edukasi mengikuti tahapan model penelitian ADDIE. 2. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket kebutuhan awal, pedoman wawancara, lembar validasi serta angket respon untuk siswa. Analisis kevalidan diperoleh dari hasil penilaian lembar. validasi oleh validator ahli media	Nubailah, N., & Nisa, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang menggunakan Program Construct 2 untuk Siswa SMP. <i>Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika</i>, 4(1), 612–621. https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i1.1510.

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						dan ahli materi, dimana media pembelajaran bangun ruang menggunakan Program Construct 2 berada dalam kategori sangat valid. Sementara itu, analisis kepraktisan dilakukan melalui hasil penilaian angket respon oleh siswa yang berada dalam kategori praktis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran bangun ruang menggunakan Program Construct 2 dinyatakan valid dan praktis. Implikasi dari penelitian menstimulus guru	

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						dapat mengadaptasi media pembelajaran yang dikembangkan untuk memudahkan penyampaian materi serta sebagai inovasi pada pembelajaran.	
6.	Jihan Mardiyah, Husnul Khotimah dan Ganjar Susilo	Pengembangan Game Edukasi BESARANG (Bermain Sambil Belajar Peluang) Menggunakan Software Construct 2 pada Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Balikpapan Tahun Ajaran 2023/2024	Nasional	Game Edukasi	MDLC	1. Berdasarkan penelitian diketahui bahwa proses pengembangan game edukasi BESARANG merujuk pada model Multimedia Development Life Cycle (MDLC) versi Luther Sutopo yang terdiri dari enam tahapan yaitu pengonsepan, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan,	Mardiyah, J., Khotimah, H., Susilo, G., & Balikpapan, U. (2024). Pengembangan Game Edukasi Besarang (Bermain Sambil Belajar Peluang) Menggunakan Software Construct 2 Pada Siswa Kelas Viii Smp Muhammadiyah 2 Balikpapan Tahun Ajaran 2023/2024.

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						pengujian, dan pendistribusian. 2. Hasil penelitian yang diperoleh sebagai berikut : (1) Persentase kevalidan sebesar 78,25% pada kriteria cukup valid; (2) Persentase kepraktisan sebesar 91,79% pada kriteria sangat praktis; (3) Persentase keefektifan sebesar 87,5% pada kriteria sangat efektif. Berdasarkan hasil penelitian game edukasi BESARANG dinyatakan layak digunakan, sangat praktis serta sangat efektif dalam pembelajaran matematika.	<i>Jurnal Pendidikan Matematika</i>, 7(2). https://doi.org/https://doi.org/10.36277/difermat.v7i2.1729.

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
7.	Berliana Dwi Septiani dan Heppy Okmarisa	Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Construct 2 dengan Pendekatan Scaffolding pada Materi Laju Reaksi	Nasional	Media Pembelajaran	Borg & Gall	1. Pengembangan media pembelajaran mengikuti tahapan model penelitian <i>R&D Borg & Gall</i>. 2. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif yang sangat valid (91,19%), sangat praktis (93,42%), dan sangat menarik (89,7%) berdasarkan uji validitas, praktikalitas, dan respon siswa. Media ini dikembangkan dengan pendekatan scaffolding pada materi laju reaksi di kelas XII MAN 1 Pekanbaru.	Septiani, B. D., & Okmarisa, H. (2023). Pengembangan media pembelajaran menggunakan construct 2 dengan pendekatan scaffolding pada materi laju reaksi. <i>Journal of Research and Education Chemistry</i>, 5(1), 12. https://doi.org/DOI10.25299/jrec.2023.v015(1).12548.

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
8.	Ahmad Bagus Fernanda dan Farid Ahmadi	Pengembangan Media Pembelajaran TEKAGA (Tebak Kata Gambar) Berbasis Construct 2 pada Materi IPA Kelas IV SD	Nasional	Media Pembelajaran	ADDIE	1. Langkah-langkah penelitian menerapkan model Borg and Gall yang disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan, waktu, dan keadaan disaat penelitian, diantaranya. potensi dan masalah, pengumpulan data/informasi, desain produk, validasi desain; revisi desain, uji coba produk kelas kecil, revisi produk, uji coba kelas besar. 2. Hasil pengujian media TEKAGA menunjukkan tingkat validitas yang tinggi (sekitar 87%), kepraktisan yang	Fernanda, A. B., & Ahmadi, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Tekaga Berbasis Construt 2 Mupel Ipas Kelas Iv Sdn Butuh 1 Sawangan. <i>Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)</i>, 6(6), 167–176. https://doi.org/https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.953.

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						sangat baik menurut guru dan siswa (respon guru 84-88%, respon siswa 89%), serta efektivitas pembelajaran dengan lebih dari 90% siswa mencapai ketuntasan belajar minimal (KKM). Dengan demikian, media pembelajaran TEKAGA berbasis Construct 2 dinyatakan valid, praktis, dan efektif sebagai sumber belajar IPA untuk siswa kelas IV SD.	
9.	Dewi Shinta, Suhardi dan Safwan Kasma	Pengembangan Media Pembelajaran Dinamika Litosfer	Nasional	Media Pembelajaran	Luther-Sutopo	1. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan populasi siswa	Shinta, D., Suhardi, S., & Kasma, S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
		Berbasis Android Menggunakan Construct 2 pada SMA Negeri 5 Palopo				kelas X dan guru geografi di sekolah tersebut. Instrumen penelitian meliputi kuesioner untuk validasi ahli media dan tanggapan siswa, serta pengujian sistem aplikasi. 2. Pengumpulan data dilakukan melalui pengujian aplikasi dan penyebaran kuesioner kepada 21 siswa. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif untuk menghitung skor validasi dan tanggapan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi media pembelajaran yang	Dinamika Litosfer Berbasis Android Menggunakan Construct 2 pada SMA Negeri 5 Palopo. <i>Jurnal Literasi Digital</i> , 5(1), 11–22.

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						dikembangkan dinilai sangat layak dengan skor rata-rata validasi sebesar 3,93 dan tanggapan siswa dari kuesioner dengan rata-rata 86,78%. Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dinamika litosfer, serta memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Penelitian ini merekomendasikan pengujian lebih lanjut pada skala yang lebih luas dan	

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						pengembangan fitur tambahan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.	
10.	Muhammad Aminul Amin, Susanti Sufyadi dan Qomario	Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Dengan Construct 2 Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V di SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin	Nasional	Media Pembelajaran	Borg and Gall	1. Dengan metode Research and Development (R&D) dan menggunakan model Borg and Gall. 2. Validasi yang dilakukan oleh ahli media dengan hasil menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 73% dengan kriteria baik, sedangkan uji validasi ahli materi menunjukkan hasil tingkat kelayakan sebesar 86% dengan kriteria sangat baik. Kemudian berdasarkan hasil	Aminul Amin, M., Sufyadi, S., & Qomario. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Dengan Construct 2 Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V di SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin. <i>Journal of Instructional Technology</i> , 06, 141–149.

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						penelitian setelah siswa menggunakan media pembelajaran Game edukasi menggunakan Construct 2 berdampak pada peningkatan minat belajar siswa, hal tersebut berdasarkan pada hasil uji N-Gain menunjukkan nilai 0,73 dengan kriteria tinggi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Game edukasi menggunakan Construct 2 pada mata pelajaran bahasa Inggris materi Weather and Seasons berhasil	https://doi.org/10.20527/j-instech.v6i1.15344.

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas VA SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin.	
11.	I Gede Yudha Septiana, I Made Citra Wibawa dan Gusti Ayu Putu Sukma Trisna	<i>Interactive Multimedia Based on Articulate Storylines in the Topic of Plant Anatomy and Physiology</i>	Internasional	Multimedia Interaktif	ADDIE	1. Penelitian pengembangan (<i>R&D</i>) menggunakan model <i>ADDIE</i>, yang bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis <i>articulate storyline</i> untuk materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya pada kelas IV SD. 2. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media yang dikembangkan valid dan praktis, dengan skor rata-rata dari ahli	Septiana, I. G. Y., Wibawa, I. M. C., & Trisna, G. A. P. S. (2022). Interactive Multimedia Based on Articulate Storylines in the Topic of Plant Anatomy and Physiology. <i>International Journal of Elementary Education</i>, 6, 182–194. https://doi.org/https://doi.org/10.23887/ije.v6i2.46837.

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						materi (3,90), ahli media (3,93), dan ahli desain (3,88), serta skor respons guru (3,88) dan siswa (3,81) semuanya dalam kategori sangat baik. Persamaan kedua penelitian ini terletak pada pendekatan pengembangan media digital interaktif untuk siswa sekolah dasar dengan tujuan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran menggunakan model <i>ADDIE</i>. Perbedaannya terletak pada topik pembelajaran (IPA vs	

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						sejarah) dan <i>platform</i> pengembangan (<i>Articulate Storyline</i> vs <i>Construct 2</i>). Kontribusi penelitian tersebut terhadap penelitian ini terletak pada validasi pendekatan pengembangan media interaktif sebagai metode efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep melalui visualisasi dan interaktivitas, yang memperkuat landasan teoretis dan praktis bagi pengembangan media berbasis <i>game</i> edukasi dalam pembelajaran Sejarah.	

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
12.	Laswadi, Rhomiy Handican, I Made Arnawa, Ali Asmar	<i>Gamifying Education: Evaluating the Role of 'Corner' Video Game in Improving Conceptual Understanding and Learning Interest</i>	Internasional	Game	quasi-experimental	- Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan software Construct 2 pada materi bangun ruang sisi datar telah memenuhi kriteria kevalidan dengan hasil rata-rata penilaian validator sebesar 91,86%, yang termasuk dalam kategori "sangat valid". - Media pembelajaran ini juga terbukti sangat praktis untuk digunakan, berdasarkan hasil angket respon guru dengan nilai 100% dan respon peserta didik sebesar 84,27%, yang keduanya berada	

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						dalam kategori "sangat praktis".	
13.	Ni Luh Putu Yulia Astuti Dewi, Desak Putu Parmiti dan I Gusti Ayu Tri Agustiana	<i>Interactive PowerPoint Multimedia Based on ISpring Suite to Improve Social Studies Learning Outcomes for VI Grade Elementary Schools</i>	Internasional	Multimedia interaktif power point	ADDIE	1. Meneliti efektivitas multimedia interaktif <i>PowerPoint</i> berbasis <i>iSpring Suite</i> terhadap hasil belajar IPS materi <i>ASEAN</i> pada siswa kelas VI sekolah dasar, menggunakan model pengembangan <i>ADDIE</i> dengan variabel pokok berupa validitas, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. 2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat valid, praktis, dan	Dewi, N. L. P. Y. A., Parmiti, D. P., & Agustiana, I. G. A. T. (2024). Interactive Power Point Multimedia Based on I Spring Suite to Improve Social Studies Learning Outcomes for VI Grade Elementary Schools. <i>International Journal of Elementary Education</i>, 8(4), 650–660. https://doi.org/10.23887/ijee.v8i4.90921.

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						cukup efektif meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, dibuktikan dengan nilai <i>N-gain score</i> sebesar 56,1% (kategori cukup efektif) dan hasil uji-t yang signifikan. 1. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada fokus peningkatan hasil belajar IPS melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif, sedangkan perbedaannya terletak pada konteks materi, karakteristik siswa, atau platform media yang digunakan.	

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						Penelitian yang dikaji tersebut memberikan kontribusi penting terhadap penelitian ini, yaitu memperkuat dasar teoritis dan empiris bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, serta memberikan referensi model pengembangan media berbasis teknologi yang dapat diadaptasi atau dimodifikasi sesuai kebutuhan penelitian ini.	
14.	I Kadek Dwi Candra	Meningkatkan Semangat Belajar Siswa	Nasional	Multimedia Interaktif	DDD-E	1. menggunakan model pengembangan <i>DDD-E (Decide, Design,</i>	Yasa, I. K. D. C. A., Agung, A. A. G., & Simamora, A. H.

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
	Ardana Yasa, Anak Agung Gede Agung dan Alexander Hamonangan Simamora	Melalui Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA				<i>Develop, Evaluate</i>) dengan variabel pokok yang diteliti adalah pengaruh multimedia interaktif terhadap semangat belajar siswa kelas VI SD dalam mata pelajaran IPA. 2. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan mendapatkan kategori “sangat baik” dari seluruh aspek validasi. Ahli materi (95,50%), ahli desain pembelajaran (94,00%), ahli media (91,00%), uji perorangan (91,10%), dan uji kelompok kecil (92,58%). Penelitian	(2021). Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipa. <i>Jurnal Edutech Undiksha</i>, 8(1). https://doi.org/10.23887/Jeu.V9i1.32523.

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						tersebut terbukti mampu meningkatkan semangat belajar siswa. Penelitian tersbut memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan media interaktif berbasis multimedia untuk pembelajaran siswa sekolah dasar dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran. Perbedaananya terletak pada subjek (kelas VI IPA vs. kelas IV Sejarah) dan <i>platform</i> yang digunakan (multimedia interaktif umum vs. <i>Construct 2</i> berbasis <i>game</i>	

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						edukatif). Kontribusi penelitian tersebut terhadap penelitian ini terletak pada pembuktian efektivitas media interaktif dalam meningkatkan semangat dan pemahaman belajar siswa, yang memperkuat dasar teoritis dan praktis untuk penggunaan multimedia sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna di tingkat sekolah dasar.	
15.	Zainul Arifin, I Made Tegeh, Adrianus I	<i>Independent Learning through Interactive Multimedia</i>	Internasional	Multimedia Interaktif	<i>qualitative descriptive analysis method</i>	1. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis model PBL dengan	

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
	Wayan Ilia Yuda Sukmana	<i>Based on Problem Based Learning</i>			<i>and a quantitative descriptive analysis method</i>	pendekatan ADDIE dinyatakan sangat valid dan layak digunakan, berdasarkan hasil uji ahli dan uji coba terbatas. 2. Kekurangan media yang kreatif dan interaktif dalam pembelajaran dapat diatasi melalui multimedia berbasis PBL, yang terbukti efektif meningkatkan kualitas proses belajar siswa.	
16.	Kadek Candra Dwi Puspa dan Ni Wayan Suniasih	Media Pembelajaran <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Website</i> pada Muatan IPA Materi Sistem	Nasional	Game Edukasi	ADDIE	1. Menggunakan model pengembangan <i>ADDIE</i> dengan variabel pokok berupa kelayakan dan efektivitas media game edukasi berbasis	Puspa, K. C. D., & Suniasih, N. W. (2022). Media Pembelajaran <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Website</i> Pada Muatan Ipa Materi

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
		Pencernaan Manusia Kelas V SD				website dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian tersebut melibatkan ahli isi, ahli desain instruksional, ahli media, serta uji coba perorangan dan kelompok kecil. 2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan penilaian sangat baik dari semua aspek, dengan hasil validitas berturut-turut 97,50%, 100%, 100%, 97,50%, dan 96,94%, yang menunjukkan bahwa media sangat layak digunakan untuk	Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sd. <i>Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan</i>, 2(1), 32–40. https://doi.org/10.23887/Jmt.V2i1.44879.

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						pembelajaran. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama menggunakan model <i>ADDIE</i> dan mengembangkan media <i>game</i> edukasi berbasis teknologi untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang dikaji (IPA vs. Sejarah), platform yang digunakan (<i>website</i> vs. <i>Construct 2</i>), serta fokus materi (sistem pencernaan manusia vs. kerajaan-kerajaan di Indonesia). Kontribusi penelitian	

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						tersebut memberikan landasan empiris bahwa pengembangan game edukasi berbasis digital mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, yang menjadi pijakan kuat bagi penelitian ini dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis <i>Construct 2</i> untuk pembelajaran sejarah yang interaktif dan bermakna.	
17.	Karseno, Sariyasa dan I.G. Astawan	Pengembangan Media <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Android</i> pada Topik Bilangan	Nasional	Game Edukasi	ADDIE	1. Menggunakan model pengembangan dengan variabel pokok berupa validitas dan kepraktisan media game edukasi	Karseno, Sariyasa, & Astawan, I. G. (2021). Pengembangan Media <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Android</i> Pada Topik

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
		Bulat Kelas VI Sekolah Dasar				matematika berbasis Android. 2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat valid, dengan skor validasi ahli materi sebesar 4,85 dan ahli media sebesar 4,88, serta kepraktisan yang dinilai “sangat baik” oleh siswa dengan rata-rata skor 4,5. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini dalam hal sama-sama menggunakan model <i>ADDIE</i> dan mengembangkan media pembelajaran berbasis game edukasi untuk siswa sekolah	Bilangan Bulat Kelas Vi Sekolah Dasar. <i>Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia</i> , 11(1), 16–25. https://doi.org/10.23887/Jurnal_Tp.V11i1.621 .

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						dasar dengan tujuan meningkatkan pemahaman siswa. Perbedaannya terletak pada topik mata pelajaran (matematika vs. sejarah kerajaan di Indonesia), <i>platform</i> yang digunakan (<i>Android</i> vs. <i>Construct 2</i>), dan perangkat target (<i>smartphone</i> vs. komputer/laptop). Kontribusi penelitian tersebut terhadap penelitian ini terletak pada pembuktian empiris bahwa media game edukatif yang dirancang secara interaktif dan berbasis digital efektif meningkatkan pemahaman dan	

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						motivasi belajar siswa, yang memperkuat landasan bagi pengembangan media sejenis dalam konteks materi Sejarah.	
18.	Rufus Abyater Kustiyarto dan Nafida Hetty Marhaeni	Pengembangan <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Construct 2</i> untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika dan Literasi Digital	Nasional	Game Edukasi	4-D	1. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang mengembangkan game edukasi matematika berbasis android menggunakan software construct 2. 2. Hasil penelitian yang pertama adalah validasi game edukasi matematika yaitu dengan nilai rata-rata dari ketiga ahli sebesar	Kustiyarto, R. A., & Marhaeni, N. H. (2025). Systematic Literature Review: Pengembangan <i>Game</i> Edukasi Berbasis Construct 2 Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Dan Literasi Digital. <i>Jurnal Penelitian Pendidikan</i> , 2(2), 2025. https://doi.org/10.308

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						88,72% dalam kriteria sangat valid. Yang kedua adalah nilai kepraktisan, dilihat dari angket guru diperoleh persentase sebesar 90% dan angket siswa diperoleh persentase sebesar 91,16% dengan kriteria sangat praktis. Selanjutnya keefektifan, dilihat hasil posttest diperoleh persentase 75% dalam kriteria sangat efektif. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan game edukasi matematika berbasis android terhadap kemampuan pemahaman	22/Arsen.V2i2.3381

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						matematis layak untuk digunakan.	
19.	I Wayan Widianana	<i>Game Based Learning</i> dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar	Nasional	Game Based Learning	Kuasi Eksperimen	1. Tujuan penelitian ini yaitu menganalisis <i>game based learning</i> dan dampaknya terhadap peningkatan minat belajar dan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sains di sekolah dasar. Rancangan penelitian yang digunakan adalah <i>non equivalent post-test only control group design</i>. 2. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD di Gugus IV Kecamatan Sukasada yang	Widiana, I. W. (2022). <i>Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar. Jurnal Edutech Undiksha</i> , 10(1), 1–10. https://doi.org/10.23887/Jeu.V10i1.48925 .

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						berjumlah 95 siswa. Sampel diambil dengan teknik <i>random sampling</i> dengan jumlah 50 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan tes. Instrumen yang digunakan yaitu kuesioner dan lembar tes. Data yang telah dikumpulkan dianalisis dengan uji <i>manova (multivariate analysis of varians)</i>. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar dan pemahaman konsep	

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						siswa antara kelompok siswa yang menerapkan <i>game based learning</i> dan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran secara konvensional. Disimpulkan bahwa penerapan <i>game-based learning</i> dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep siswa.	
20.	Abdurrahman, I Nyoman Jampel dan I Gde Wawan Sudatha	Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS	Nasional	Multimedia Interaktif	ADDIE	1. Tujuan penelitian ini adalah menjelaskan rancang bangun pengembangan multimedia interaktif dengan model pengembangan ADDIE	Abdurrahman, Jampel, I. N., & Sudatha, I. G. W. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						2. Validitas media diuji coba kepada ahli isi mata pelajaran diperoleh 96,00% dalam kategori sangat baik, ahli media pembelajaran diperoleh 78,00% dalam kategori baik, uji coba perorangan diperoleh 86,88 % dalam kategori sangat baik, kelompok kecil diperoleh 94,33% dalam kategori sangat baik dan uji coba lapangan diperoleh 87,11 dalam kategori sangat baik. Berdasarkan uji efektivitas terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil	Belajar Ips. <i>Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha</i>, 8(1), 32–45. https://doi.org/10.23887/Jeu.V8i1.27049.

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						pretest dan posttest. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu sehingga multimedia pembelajaran interaktif efektif digunakan dalam proses pembelajaran sehingga multimedia pembelajaran interaktif efektif digunakan dalam proses pembelajaran.	

Lampiran 0.5 Surat Izin 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 : 1854/UN48.10.1/PK.01.03/2026 Singaraja, 04 Februari 2026
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
Kepala SD Ana Putra
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 : I Putu Bhaswata Awyayatna
NIM : 2211031383
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,



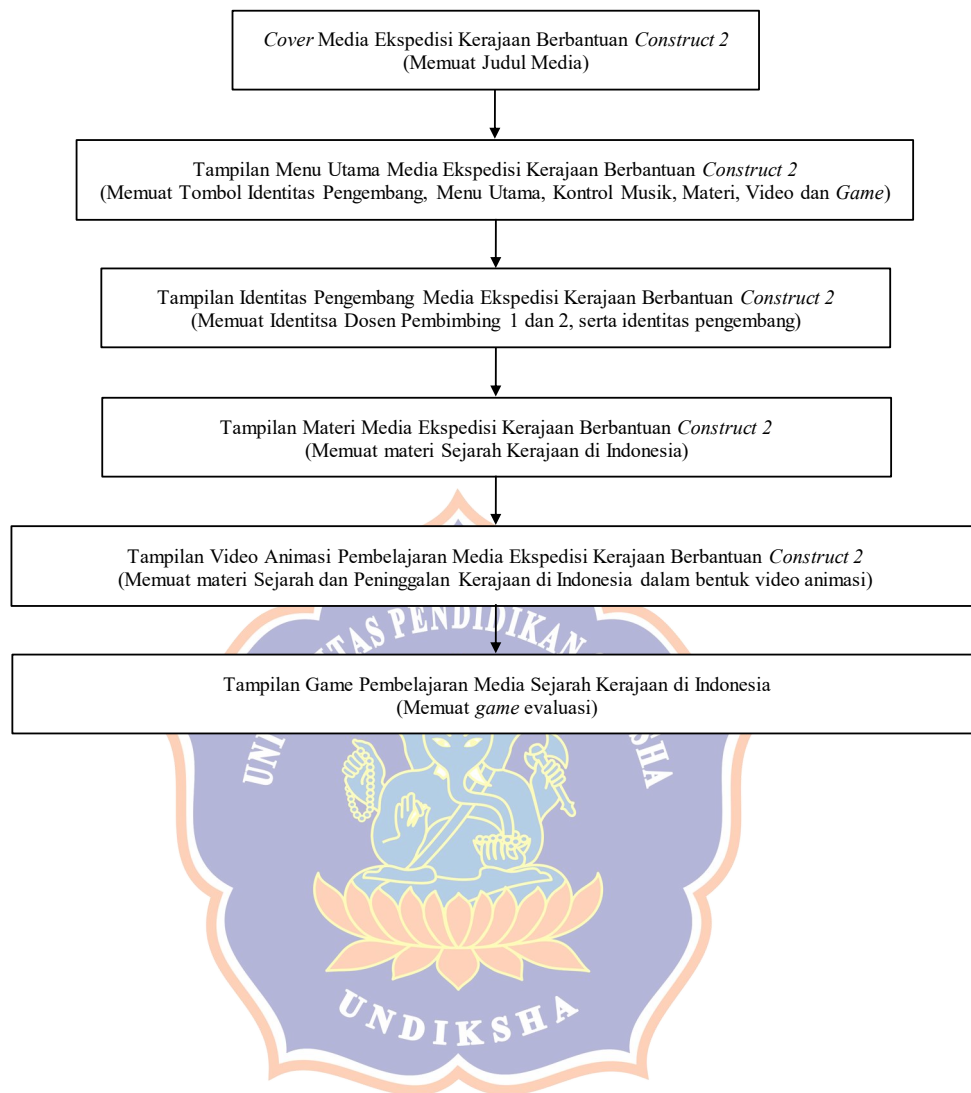
Kadek Suranata
NIP. 198208162008121002



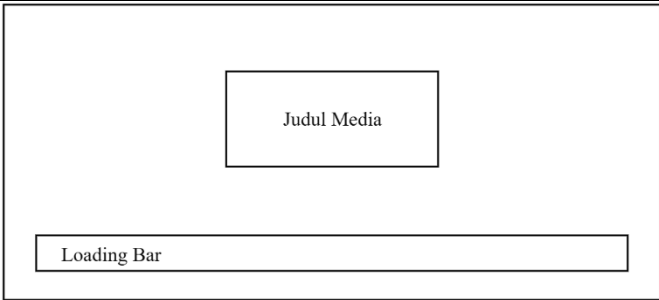
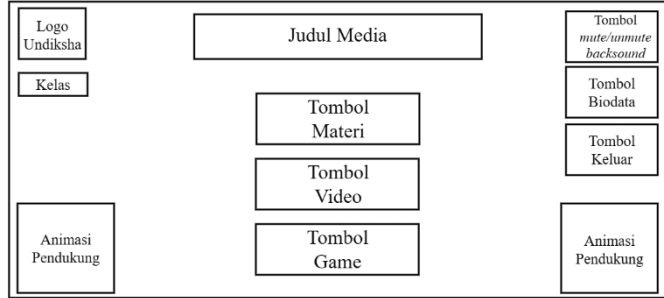
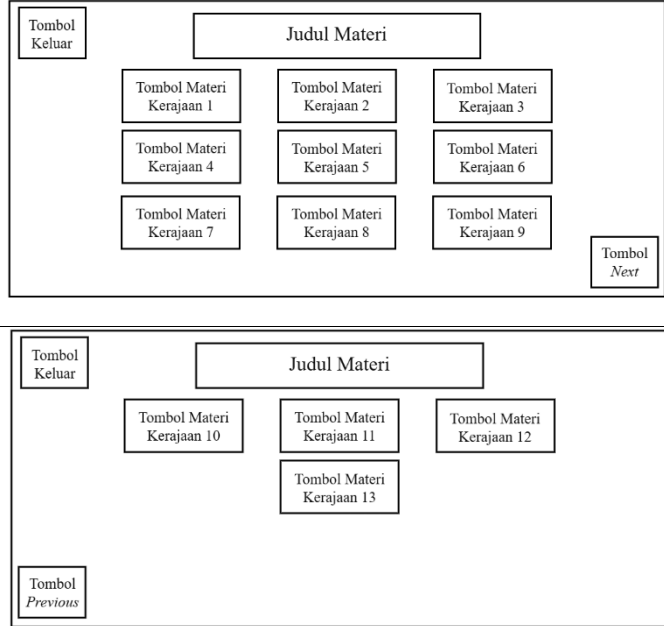
Catatan :

- 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 0.6 *Flowchart* Media Ekspedisi Kerajaan Berbantuan *Construct 2*

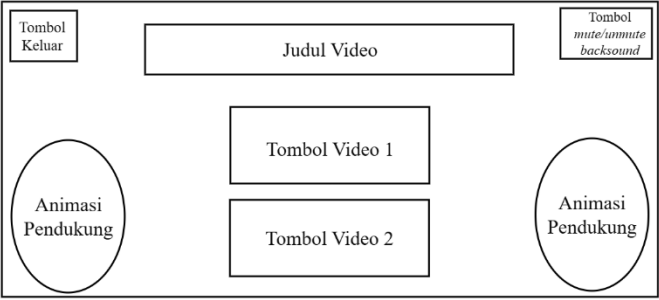


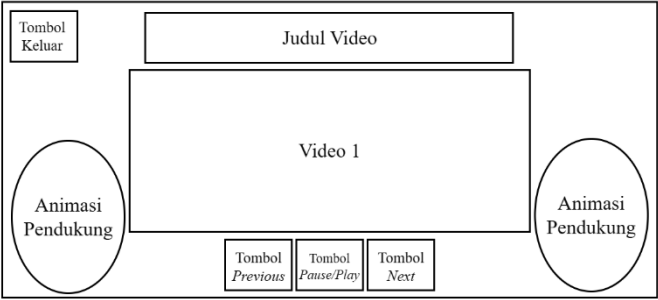
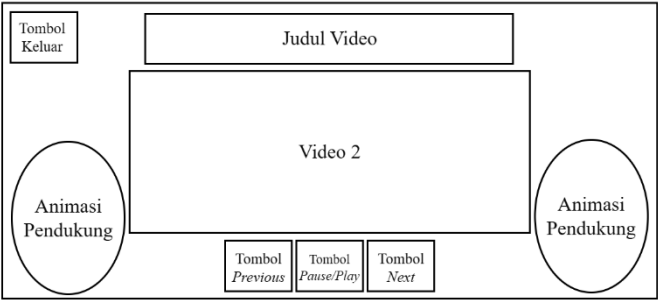
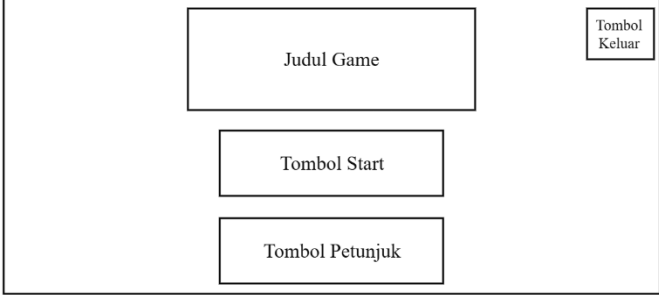
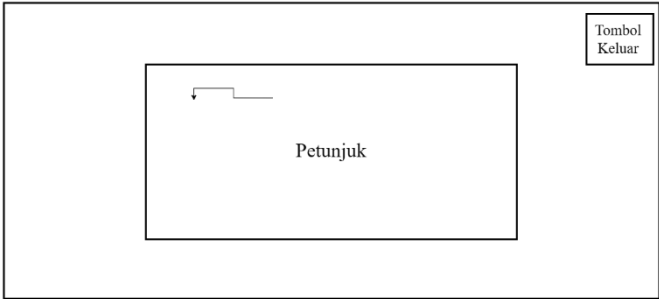
Lampiran 0.7 Storyboard Media Ekspedisi Kerajaan Berbantuan Construct 2

No	Deskripsi	Tampilan
1.	<i>Loading Screen</i>	 The Loading Screen mockup shows a central box labeled 'Judul Media' (Media Title) and a 'Loading Bar' below it. Pada Bagian <i>loading screen</i>, berisi <i>loading bar</i> dan judul media, yaitu Ekspedisi Kerajaan
2.	Menu Utama	 The Main Menu mockup features a central 'Judul Media' box. To the left are 'Logo Undiksha' and 'Kelas'. To the right are 'Tombol mute/unmute backsound', 'Tombol Biodata', and 'Tombol Keluar'. In the center are 'Tombol Materi', 'Tombol Video', and 'Tombol Game'. At the bottom corners are 'Animasi Pendukung'. Pada bagian menu utama, berisikan judul media, tombol <i>backsound</i>, materi, video, <i>game</i>, biodata, dan tombol keluar dari media.
3.	Tampilan Materi	 The Material Display mockup is divided into two sections. The top section shows a grid of 9 'Tombol Materi Kerajaan' (Kerajaan 1-9) under a 'Judul Materi' header, with 'Tombol Keluar' on the left and 'Tombol Next' on the right. The bottom section shows a grid of 4 'Tombol Materi Kerajaan' (Kerajaan 10-13) under a 'Judul Materi' header, with 'Tombol Keluar' on the left and 'Tombol Previous' on the right. Pada Tampilan materi, terdapat 13 tombol materi Kerajaan.

		Tombol Keluar Tombol Previous Materi Kerajaan 1 Tombol Next
		Tombol Keluar Tombol Previous Materi Kerajaan 2 Tombol Next
		Tombol Keluar Tombol Previous Materi Kerajaan 3 Tombol Next
		Tombol Keluar Tombol Previous Materi Kerajaan 4 Tombol Next
		Tombol Keluar Tombol Previous Materi Kerajaan 5 Tombol Next

		Tombol Keluar Tombol Previous Materi Kerajaan 6 Tombol Next
		Tombol Keluar Tombol Previous Materi Kerajaan 7 Tombol Next
		Tombol Keluar Tombol Previous Materi Kerajaan 8 Tombol Next
		Tombol Keluar Tombol Previous Materi Kerajaan 9 Tombol Next
		Tombol Keluar Tombol Previous Materi Kerajaan 10 Tombol Next

		 Pada tampilan materi ini memuat 13 materi Kerajaan, tombol <i>previous</i>, <i>next</i>, dan tombol keluar.
4.	Tampilan Cover Video	 Pada bagian tampilan ini, terdapat tombol keluar, <i>backsound</i>, video 1, dan tombol video 2.

5.	Tampilan Video	 Pada bagian tampilan ini, memuat video animasi tentang Sejarah Kerajaan.  Pada bagian tampilan ini, memuat video animasi tentang peninggalan Sejarah Kerajaan.
6.	Tampilan Game	 Pada tampilan ini, terdapat judul <i>game</i>, tombol <i>start</i>, petunjuk, dan tombol keluar.  Pada tampilan ini memuat petunjuk cara memainkan <i>game</i>.

		Tombol Keluar Game Pada tampilan ini terdapat <i>game</i>.
7.	Tampilan Biodata	Tombol Keluar Tombol Previous ↓ Biodata Dosen Pembimbing Tombol Next Pada tampilan ini terdapat biodata Dosen Pembimbing 1 dan 2. Tombol Keluar Tombol Previous ↓ Biodata Pengembang Media Tombol Next Pada Tampilan ini terdapat biodata Pengembang Media.

Lampiran 0.8 Modul Ajar



MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

SEKOLAH DASAR (SD/MI)

Nama penyusun : I Putu Bhaswata Awyayatna
Nama Sekolah : SD Ana Putra
Mata Pelajaran : IPAS
Fase B, Kelas / Semester : IV(Empat) / 2

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2026
IPAS SD KELAS 4**

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	:	I Putu Bhaswata Awyayatna
Instansi	:	SD Ana Putra
Tahun Penyusunan	:	Tahun 2026
Jenjang Sekolah	:	SD
Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase / Kelas	:	B / 4
BAB 9	:	Sejarah Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di
Topik	:	Indonesia
		A. Sejarah Kerajaan-Kerajaan di Indonesia
Alokasi Waktu	:	B. Peninggalan Sejarah Masa Kerajaan-Kerajaan
		2 x 35 Menit (2JP)

B. KOMPETENSI AWAL

Peserta didik sudah memahami konsep sejarah bahwa peristiwa masa lalu dapat memengaruhi kehidupan masa kini.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia,
2. Berkebinekaan global,
3. Bergotong-royong,
4. Mandiri,
5. Bernalar kritis, dan
6. Kreatif.

D. SARANA DAN PRASARANA

Media:

1. Ekspedisi Kerajaan Berbantuan *Construct 2*

Alat:

1. Laptop
2. Speaker
3. Proyektor
4. Alat tulis

Lingkungan Belajar:

1. Lingkungan sekolah (ruang kelas)

Bahan Ajar:

1. Nani, Khristiyono, & Irene. (2022). *IPAS Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
2. LKPD

E. TARGET PESERTA DIDIK

1. Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
2. Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin

F. MODEL PEMBELAJARAN

1. Pembelajaran Tatap Muka
2. Model Pembelajaran: *Problem Based Learning (PBL)*
3. Pendekatan: Saintifik
4. Metode: Ceramah, diskusi, tanya jawab, dan penugasan

KOMPONEN INTI**A. CAPAIAN PEMBELAJARAN**

Di akhir fase ini, peserta didik menjelaskan tugas, peran, dan tanggung jawab sebagai warga sekolah serta mendeskripsikan bagaimana interaksi sosial yang terjadi di sekitar tempat tinggal dan sekolah. Peserta didik mengidentifikasi ragam bentang alam dan keterkaitannya dengan profesi masyarakat.

Peserta didik mampu menunjukkan letak kota/ kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya pada peta konvensional/digital. Peserta didik mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya.

Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini. Peserta didik mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan, mengenal nilai mata uang dan mendemonstrasikan bagaimana uang digunakan untuk mendapatkan nilai manfaat/memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari.

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui penerapan media pembelajaran Ekspedisi Kerajaan berbantuan *Construct 2*, peserta didik dapat menganalisis konsep Sejarah Kerajaan di Indonesia dengan benar. (C4)
2. Melalui penerapan media pembelajaran Ekspedisi Kerajaan berbantuan *Construct 2*, peserta didik dapat menunjukkan keterampilan menyajikan informasi tentang kerajaan-kerajaan di Indonesia secara sederhana melalui kegiatan mengamati, mengelompokkan, dan mempresentasikan. (P3)
3. Melalui penerapan media pembelajaran Ekspedisi Kerajaan berbantuan *Construct 2*, peserta didik mampu membentuk pendapat secara lisan dengan benar. (A4)

C. PEMAHAMAN BERMAKNA

Melalui diskusi dan eksplorasi mengenai sejarah kerajaan di Indonesia, peserta didik dapat memahami bahwa kehidupan masa kini dipengaruhi oleh peristiwa dan peninggalan masa lalu, sehingga sejarah perlu dipelajari dan dihargai.

D. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apakah kalian pernah mengunjungi Candi Borobudur?
2. Apa yang terjadi jika kita tidak melestarikan budaya di Indonesia?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Kegiatan Belajar Mengajar	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru membuka pembelajaran dengan kegiatan awal rutin (memberi salam dan menyapa peserta didik dengan menanyakan kabar) 2. Peserta didik berdoa dipimpin oleh salah seorang siswa 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik	10 menit

	4. Peserta didik melakukan <i>ice breaking</i> tepuk semangat an gerakan-gerakan fisik 5. Guru melakukan apersepsi dengan melakukan tanya jawab dengan peserta didik tentang kerajaan 5.1. "Pernahkah kalian mendengar cerita atau melihat gambar tentang kerajaan di Indonesia?" 5.2. "Menurut kalian, apa perbedaan kehidupan masyarakat pada masa kerajaan dengan kehidupan kita sekarang?" 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 7. Guru menyampaikan aspek yang akan dinilai selama proses pembelajaran 8. Guru memotivasi peserta didik agar dapat mengikuti pelajaran dengan baik	
Inti	Sintaks 1. Orientasi Peserta Didik pada Masalah 1. Guru menampilkan video pembuka pada media "Ekspedisi Kerajaan" yang memperlihatkan letak geografis dan peninggalan kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia. 2. Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik.  <i>"Mengapa letak geografis kerajaan-kerajaan di Indonesia tidak sama satu dengan yang lainnya?"</i> 3. Peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. 4. Guru menyampaikan pernyataan masalah secara sederhana:  <i>"Anak-anak, Indonesia memiliki banyak peninggalan kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam. Namun, saat ini ada peninggalan sejarah yang rusak dan mulai dilupakan."</i>	45 menit

	<i>Jika hal ini terus terjadi, generasi mendatang bisa tidak mengenal sejarah bangsanya sendiri."</i> 5. Guru mengajak peserta didik berdiskusi dengan pertanyaan penuntun: 5.1. <i>"Peninggalan sejarah apa saja yang kalian lihat pada video tadi?"</i> 5.2. <i>"Menurut kalian, mengapa peninggalan sejarah itu penting?"</i> 5.3. <i>"Apa yang bisa terjadi jika peninggalan sejarah tidak dijaga?"</i> 6. Guru menegaskan aspek penting masalah: 7. Jenis peninggalan sejarah kerajaan 8. Tokoh dan kerajaan yang meninggalkannya 9. Manfaat peninggalan sejarah bagi kehidupan masa kini 10. Guru menyampaikan tantangan kepada peserta didik: 10.1. <i>"Kalian akan menjadi Tim Ekspedisi Kerajaan. Tugas kalian adalah mencari informasi tentang peninggalan kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam, lalu menjelaskan mengapa peninggalan itu penting dan bagaimana cara melestarikannya."</i> 11. Guru menjelaskan bahwa peserta didik akan: 11.1. Menjelajah materi dan video di media Ekspedisi Kerajaan 11.2. Berdiskusi dalam kelompok 11.3. Menyajikan hasil temuannya kepada teman-teman Sintaks 2. Mengorganisasi Peserta didik untuk Belajar 1. Guru membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil (4–5 orang per kelompok). 2. Guru menjelaskan bahwa setiap kelompok akan bekerja sama untuk menyelesaikan tugas sebagai Tim Ekspedisi Kerajaan. 3. Guru menyampaikan tujuan kegiatan kepada peserta didik: <i>"Setelah kegiatan ini, kalian dapat menjelaskan peninggalan dan tokoh kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam serta pengaruhnya bagi kehidupan masa kini."</i> 4. Guru membimbing siswa menyusun rencana belajar sederhana, meliputi: 4.1. Menentukan kerajaan yang akan dipelajari 4.2. Mengamati materi dan video pada media Ekspedisi Kerajaan 4.3. Mencatat informasi penting tentang: 4.3.1. Nama kerajaan 4.3.2. Tokoh penting 4.3.3. Peninggalan Sejarah 5. Guru menegaskan hasil yang akan disajikan: 5.1. Presentasi kelompok	
--	--	--

	5.2. Jawaban dari permasalahan yang diberikan di tahap awal 6. Guru menyediakan dan menjelaskan sumber belajar yang akan digunakan: 6.1. Media digital “Ekspedisi Kerajaan” (materi, video, dan game evaluasi) 6.2. Buku paket IPAS kelas IV 6.3. Lembar kerja peserta didik (LKPD) 7. Guru memastikan setiap kelompok memahami cara menggunakan media pembelajaran. Sintaks 3. Membimbing Penyelidikan Individual maupun Kelompok 1. Guru menayangkan materi, gambar, dan video tentang kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam melalui media “Ekspedisi Kerajaan” menggunakan proyektor. 2. Peserta didik mengamati tayangan dengan saksama dan mencatat informasi penting sesuai arahan guru. 3. Guru mendorong peserta didik untuk: 3.1. Mengamati tayangan video dan gambar pada layar proyektor 3.2. Membaca buku paket IPS kelas IV 3.3. Berdiskusi dalam kelompok untuk saling bertukar informasi 4. Guru memberikan <i>game</i> evaluasi, kemudian membimbing peserta didik dalam memainkannya. 5. Setelah bermain <i>game</i>, guru membagikan LKPD kepada peserta didik. 6. Guru membimbing peserta didik mencatat hasil pengamatan pada lembar kerja yang telah disediakan. 7. Guru membantu peserta didik menyusun kesimpulan sederhana, misalnya: <i>“Peninggalan kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam merupakan bukti sejarah bangsa Indonesia yang memiliki nilai budaya dan harus dijaga agar tidak rusak dan hilang”.</i> Sintaks 4. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil 1. Guru membimbing setiap kelompok peserta didik untuk menyusun hasil diskusi berdasarkan penyelidikan yang telah dilakukan. 2. Guru memastikan hasil kerja disusun secara sederhana dan mudah dipahami. 3. Guru memberi kesempatan kepada setiap kelompok untuk menyajikan hasil belajar di depan kelas. 4. Bentuk penyajian berupa presentasi lisan kelompok. 5. Guru mendorong peserta didik untuk berbicara dengan percaya diri dan saling menghargai pendapat teman. 6. Guru memberikan umpan balik positif terhadap hasil kerja dan penyajian peserta didik, seperti:	
--	---	--

	6.1. Ketepatan informasi 6.2. Kerja sama kelompok 6.3. Keberanian menyampaikan pendapat 7. Guru meluruskan jika terdapat kekeliruan konsep dan menegaskan kembali poin penting materi. 8. Guru mengapresiasi usaha peserta didik dan mengaitkan hasil belajar dengan kehidupan sehari-hari.	
	Sintaks 5. Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah 1. Guru membantu peserta didik menyimpulkan proses pembelajaran yang telah dilalui. 2. Guru menegaskan bahwa kemampuan memecahkan masalah dapat terus ditingkatkan melalui latihan dan pengalaman belajar. 3. Peserta didik mendapat kesempatan bertanya apabila ada yang masih bingung dan kurang mengerti terkait materi. 4. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi yang telah disiapkan oleh guru.	
Penutup	1. Dengan bimbingan guru, peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 2. Peserta didik menyimak penguatan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. 3. Guru melakukan refleksi dengan melakukan beberapa pertanyaan yaitu: 3.1. Bagaimana perasaan kalian selama mengikuti pelajaran ini? 3.2. Apa bagian yang paling menarik dari pembelajaran hari ini? 4. Peserta didik bersama-sama menyanyikan lagu daerah "Putri Cening Ayu". 5. Guru mengapresiasi atas semua usaha peserta didik dalam mempelajari materi. 6. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.	15 menit

F. REFLEKSI

Refleksi Peserta Didik

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Bagian mana dari materi yang kalian rasa paling sulit?	
2	Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?	
3	Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi ini?	
4	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	

5	Jika kalian diminta memberikan Bintang 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini?	
---	--	--

Refleksi Guru

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Apakah 100 % peserta didik mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa persen kira-kira peserta didik yang mencapai pembelajaran?	
2	Apa kesulitan yang dialami peserta didik sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan anda lakukan untuk membantu peserta didik?	
3	Apakah terdapat peserta didik yang tidak fokus? Bagaimana cara guru agar mereka bisa fokus pada kegiatan berikutnya?	

G. ASESMEN / PENILAIAN

Asesmen Formatif: Dilakukan saat proses pembelajaran unit/ bab/ kompetensi berlangsung. Dapat dilakukan sepanjang pembelajaran berlangsung.

1. Penilaian sikap: Observasi
2. Penilaian pengetahuan : Lembar evaluasi
3. Penilaian keterampilan: Unjuk kerja saat diskusi, presentasi

LAMPIRAN

Lampiran 1: Bahan Ajar
 Lampiran 2: Media Pembelajaran
 Lampiran 3: LKPD
 Lampiran 4: Kisi-Kisi Soal, Soal Evaluasi, dan Kunci Jawaban
 Lampiran 5: Asesmen Diagnostik dan Instrumen Penilaian

Denpasar ,.....
 Mahasiswa

I Putu BhaswataAwyayatna
 NIM 2211031589

Wali Kelas IV

Mengetahui,

Kepala Sekolah

—

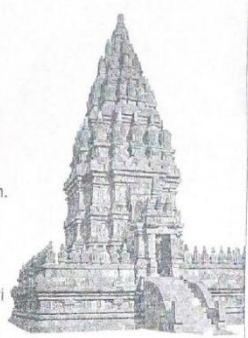
Lampiran 1 Bahan Ajar

Bab 9

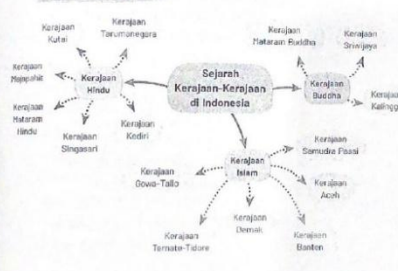
Sejarah Kerajaan-Kerajaan di Indonesia

Apakah kamu pernah melihat atau mengunjungi bangunan bersejarah seperti pada gambar di samping? Bangunan tersebut merupakan peninggalan sejarah dari Kerajaan Mataram Hindu, yaitu salah satu candi yang berada di kompleks Candi Prambanan.

Selain Kerajaan Mataram Hindu, apa saja kerajaan yang pernah ada di Indonesia? Apa saja peninggalan sejarah dari setiap kerajaan tersebut? Ayo, pelajari bersama dalam bab ini.



Peta Konsep



Tujuan Pembelajaran

Setelah diharapkan dapat:

- menjelaskan dan menganalisis peninggalan sejarah Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia;
- menjelaskan tokoh-tokoh sejarah pada masa kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia;
- menjelaskan pengaruh kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam pada kehidupan masyarakat;
- menjelaskan informasi tentang peninggalan sejarah kerajaan.

ESRS IPS untuk SD/MI Kelas IV Volume 2

Tahukah Kamu?

Kisah kedermawanan Raja Mulawarman diisbat pada Yupa menggunakan huruf Pallawa.

Sumber: Nisurani/2004
diakses www.kalimedia.org

Yupa disebut juga sebagai Prasasti Mulawarman. Prasasti ini berisi kisah kedermawanan dan kearifan Raja Mulawarman yang menyedekahkan 20.000 ekor sapi kepada kaum Brahmana.

A. Sejarah Kerajaan-Kerajaan di Indonesia

Pada zaman dahulu, wilayah Indonesia merupakan bagian dari banyak kerajaan. Ada Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam yang tersebar hampir di seluruh wilayah Indonesia. Sejarah berdirinya suatu kerajaan dapat kita ketahui dari berbagai peninggalan yang ada.

1. Kerajaan Hindu

Berdirinya Kerajaan Hindu menandai berkembangnya agama Hindu di Indonesia. Agama Hindu masuk dan berkembang di Indonesia pada abad ke-4 Masehi. Saat itu, ajaran agama Hindu dibawa dan disebarkan oleh pendeta Brahmana dan pedagang India yang berlabuh di Indonesia. Beberapa pedagang menetap di Indonesia. Berikut beberapa kerajaan Hindu yang berkembang di Indonesia.

a. Kerajaan Kutai

Kerajaan Kutai merupakan kerajaan Hindu tertua di Indonesia yang berdiri sekitar abad ke-4 Masehi. Kerajaan Kutai berada di tepi Sungai Mahakam, Kalimantan Timur. Kerajaan Kutai mencapai puncak kejayaan pada masa pemerintahan Raja Mulawarman. Raja Mulawarman dikenal sebagai pemimpin yang dermawan serta seorang penganut agama Hindu yang taat. Kerajaan Kutai memiliki peninggalan sejarah berupa tugu batu yang disebut yupa. Yupa berupa prasasti berisi tulisan yang dipahat menggunakan huruf Pallawa dalam bahasa Sanskerta.

b. Kerajaan Tarumanegara

Kerajaan Tarumanegara merupakan kerajaan Hindu tertua kedua. Kerajaan ini berkuasa sekitar abad ke-5 Masehi. Kerajaan Tarumanegara mencapai masa kejayaan pada masa pemerintahan Raja Purnawarman. Keberadaan Kerajaan Tarumanegara diketahui melalui berbagai peninggalan sejarahnya, seperti Prasasti Ciaruteun, Prasasti Tugu, Prasasti Kebon Kopi, Prasasti Jambu, dan Prasasti Lebak.



Sumber: [Grimmian dalam wikimedia.org](https://www.wikimedia.org)

➔ Prasasti Ciaruteun yang ditemukan di tepi Sungai Ciaruteun berisi telapak kaki Raja Purnawarman yang diibaratkan sebagai kaki Dewa Wisnu.



➔ Ada sebuah tulisan dan dua telapak kaki gajah yang terukir pada prasasti kebon kopi.



Sumber: [Taswan Rongah dalam wikimedia.org](https://www.wikimedia.org)

➔ Prasasti Tugu berisi kisah Raja Tarumanegara menyedekahkan seribu ekor sapi kepada kaum Brahmana.

c. Kerajaan Kediri

Kerajaan Kediri berkuasa dari tahun 1042 hingga 1222 Masehi. Kerajaan Kediri terletak di tepi Sungai Brantas, Kediri, Jawa Timur. Kerajaan Kediri berpusat di Kota Daha (saat ini merupakan wilayah Kediri). Raja Jayabaya berhasil membawa Kerajaan Kediri meraih puncak kejayaan.

Pada masa pemerintahan Jayabaya, luas wilayah Kerajaan Kediri meliputi sebagian besar Pulau Jawa dan beberapa daerah di Pulau Sumatra. Keberadaan Kerajaan Kediri diketahui dari beberapa peninggalannya, yaitu Prasasti Mahaksubya, Kitab Negarakertagama, dan Kitab Calon Arang.



Sumber: [Dharmawan Kartagunata dalam wikimedia.org](https://www.wikimedia.org)

➔ Arca Dewa Wisnu adalah salah satu peninggalan dari Kerajaan Kediri.

ESPA IPAS untuk SD/MI Kelas IV Volume 2

Ayo Jawab Kuis

1. Apa bahasa yang biasanya digunakan dalam sebuah prasasti?
2. Apa fungsi prasasti pada saat ini?

d. Kerajaan Singasari

Kerajaan Singasari yang terletak di Malang, Jawa Timur didirikan oleh Ken Arok. Ken Arok merupakan raja pertama yang mendirikan Kerajaan Singasari pada tahun 1222 Masehi. Kemudian, Ken Arok digantikan anak tirinya, yaitu Anusapati. Anusapati kemudian digantikan oleh Tohjaya. Lalu, Tohjaya digantikan oleh Ranggawuni.

Raja Kertanegara adalah raja ketiga yang menggantikan Ranggawuni. Raja Kertanegara memerintah pada sekitar tahun 1268–1292. Raja Kertanegara berhasil membawa Kerajaan Singasari mencapai puncak kejayaan. Raja Kertanegara bercita-cita untuk mempersatukan Nusantara di bawah kekuasaannya.

Kelengkapan ini diwujudkan dengan menaklukkan daerah-daerah lain melalui berbagai serangan.

Serangan Kerajaan Singasari terhadap Kerajaan

Sriwijaya disebut Ekspedisi Pamalayu.

Serangan Kerajaan Singasari terhadap

Kerajaan Bali disebut Ekspedisi Pabali.

Hasilnya, Kerajaan Singasari berhasil

menguasai wilayah Sumatra, Pahang,

Bali, Maluku, dan Kalimantan Barat.



Candi Singasari dibangun untuk memuliakan Raja Kertanegara.

e. Kerajaan Mataram Hindu

Kerajaan Mataram Hindu berdiri sekitar abad ke-8 Masehi di wilayah Jawa Tengah. Saat masa pemerintahan Rakai Panangkaran usai, Kerajaan Mataram Hindu dipecah menjadi dua, yaitu kerajaan bercorak Hindu yang dipimpin oleh Dinasti Sanjaya dan kerajaan bercorak Buddha yang dipimpin oleh Dinasti Syailendra.

Keberadaan Kerajaan Mataram Hindu diketahui dari prasasti yang ditemukan di Desa Canggal Kedu, Jawa Tengah. Prasasti ini bertuliskan huruf Pallawa dalam bahasa Sanskerta. Kerajaan Mataram Hindu juga meninggalkan ratusan candi yang berada di kompleks Candi Prambanan.

Berikut candi-candi yang ada pada kompleks Candi Prambanan.

- 1) Tiga Candi Trimurti, yaitu Candi Siwa, Candi Wisnu, dan Candi Brahma.
- 2) Tiga Candi Wahana, yaitu Candi Garuda, Candi Nandi, dan Candi Angsa.
- 3) Dua Candi Apit
- 4) Empat Candi Kelir.
- 5) Empat Candi Patok
- 6) 224 Candi Perwara.

Bab 9 Sejarah Kerajaan-Hindu di Indonesia

Tahukah Kamu

Kompleks Candi Prambanan pertama kali ditemukan oleh C. A. Lons pada tahun 1733. C. A. Lons adalah seorang berkebangsaan Belanda. Pada saat ditemukan, bentuk candi-candi yang ada di Kompleks Candi Prambanan masih berupa reruntuhan.

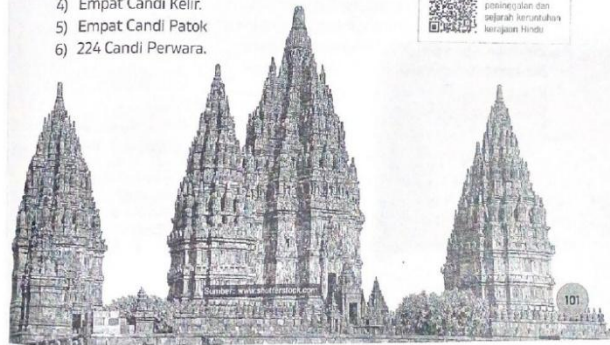


Sumber: Bureasa Pictoprinta
dari www.widaredia.org

Miniatur Candi Prambanan.

Scan

Video:
Candi-candi
peninggalan dan
sejarah keruntuhan
Kerajaan Hindu



Sumber: www.shutterstock.com

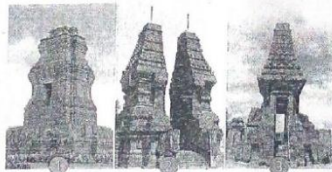
101

f. Kerajaan Majapahit

Kerajaan Majapahit merupakan kerajaan besar yang berkuasa pada sekitar tahun 1293–1500 Masehi di Jawa Timur. Kerajaan Majapahit didirikan oleh Raden Wijaya yang merupakan keturunan dari Raja Singasari. Raden Wijaya melarikan diri keluar kerajaan setelah Jayakatwang membunuh Kertanegara. Raden Wijaya kemudian meminta bantuan kepada Wiraraja. Atas saran Wiraraja, Raden Wijaya berpura-pura meminta pengampunan kepada Jayakatwang dan mengabdikan diri kepadanya. Lalu, Jayakatwang memberikan sebidang tanah di Hutan Tarik kepada Raden Wijaya.

Kerajaan Majapahit mencapai puncak kejayaan pada masa pemerintahan Hayam Wuruk, yang didampingi oleh panglima perang Patih Gajah Mada. Hayam Wuruk berhasil membawa Kerajaan Majapahit menjadi kerajaan yang tenteram, damai, dan memiliki wilayah luas.

Keberadaan Kerajaan Majapahit diketahui dari berbagai peninggalan sejarah, seperti patung, arca, keramik, dan uang logam yang tersimpan di Situs Trowulan Mojokerto, Jawa Timur. Selain itu, Kerajaan Majapahit juga meninggalkan beberapa bangunan bersejarah, sebagai berikut.

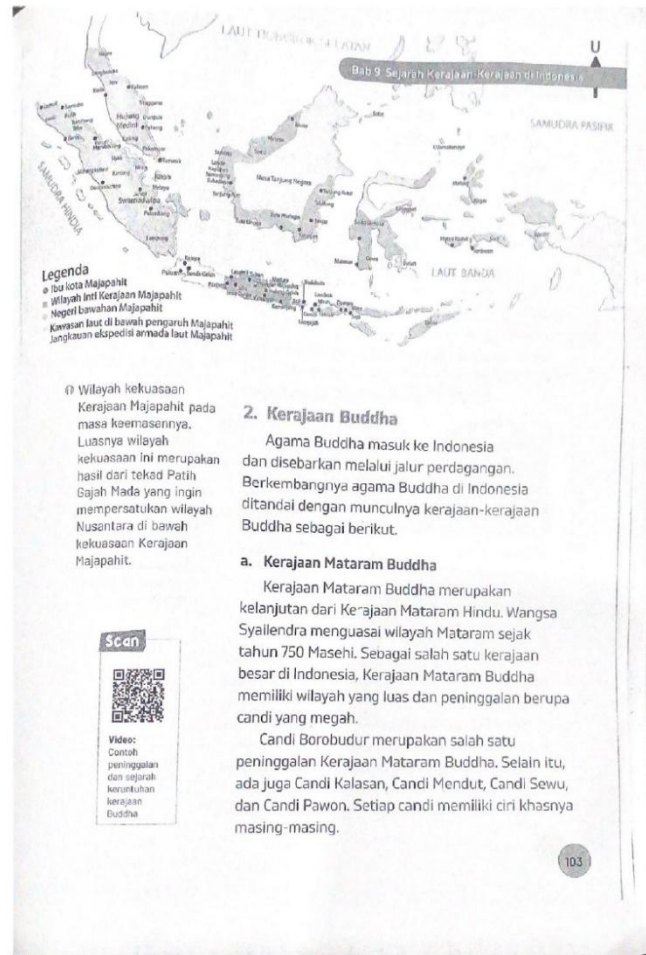


© Situs Trowulan di Mojokerto, Jawa Timur, menyimpan beberapa peninggalan Kerajaan Majapahit, seperti (1) Candi Brahu, (2) Gepura Wringin Lawang, dan (3) Gerbang Bajang Ratu.

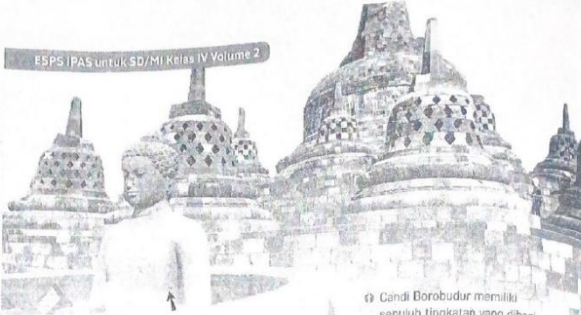
Tahukah Kamu

Buah maja memiliki keterkaitan dengan asal usul berdirinya Kerajaan Majapahit. Raden Wijaya memperoleh sebidang tanah di Hutan Tarik, Ia dan pengikutnya kemudian membangun daerah baru di hutan tersebut. Salah satu pengikutnya menemukan buah maja yang rasanya pahit. Akhirnya, daerah itu diberi nama Majapahit.





ESPS IPAS untuk SD/MI Kelas IV Volume 2



➊ Setiap tingkatan Candi Borobudur dihiasi oleh ratusan arca dan stupa.

Sumber: www.shutterstock.com

➋ Candi Borobudur memiliki sepuluh tingkatan yang dibagi tiga kelompok, yaitu Kamadhātu, Rupadhātu, dan Arupadhātu.



➌ Candi Pawon sering disebut sebagai Bajranalan, yang berarti api halilintar.



➍ Candi Kalasan dibangun oleh ahli ukir yang dapat membuat ukiran bernilai seni tinggi.



➎ Candi Mendut memiliki tiga arca Buddha yang besar dan berbeda-beda.

b. Kerajaan Sriwijaya

Kerajaan Sriwijaya berdiri sekitar abad ke-7 Masehi. Awalnya, Kerajaan Sriwijaya berpusat di Muara Takus (Riau), kemudian dipindahkan ke muara Sungai Musi, Sumatra Selatan. Kerajaan Sriwijaya mencapai puncak keemasan di bawah kepemimpinan Balaputradewa.

Pada masa kepemimpinannya, Kerajaan Sriwijaya memiliki armada laut yang kuat sehingga berhasil menguasai hampir seluruh Pulau Sumatra, sebagian

104

Tahukah Kamu

Pada tahun 671 Masehi, I-Tsing singgah ke Kerajaan Sriwijaya. Ia mengatakan bahwa ada ribuan pendeta Buddha di kerajaan tersebut. Selain itu, ia juga memberitahukan bahwa terdapat Pengunungan Tinggi agama Buddha di Kerajaan Sriwijaya.



Arca Padmapani, peninggalan Kerajaan Sriwijaya.

Jawa Barat, dan Semenanjung Melayu. Kerajaan Sriwijaya juga menjadi pusat perdagangan dan pelayaran dunia setelah berhasil menguasai Selat Malaka dan Selat Karimata. Saat itu, Selat Malaka dan Selat Karimata menjadi jalur pelayaran dari Tiongkok menuju India maupun sebaliknya.

Selain sebagai pusat perdagangan, Kerajaan Sriwijaya juga merupakan pusat pendidikan dan penyebaran agama Buddha. Penyebaran agama Buddha dibantu oleh mahaguru agama Buddha dari India, yaitu Sakhyakirti dan Dharmapala. Kerajaan Sriwijaya banyak didatangi oleh siswa dari negeri asing. Para siswa datang untuk belajar agama Buddha dan bahasa Sanskerta.



Tulisan pada Prasasti Talang Tuwo bertuliskan aksara Pallawa dan berbahasa Melayu kuno.



Prasasti Telaga Batu dari Kerajaan Sriwijaya yang ditemukan pada tahun 1836 di Palembang, Sumatra Selatan.

c. Kerajaan Kalingga (Holing)

Kerajaan Kalingga berdiri sekitar abad ke-7 Masehi di wilayah utara Jawa Tengah. Puncak kejayaan Kerajaan Kalingga dicapai pada masa pemerintahan Ratu Sima. Peninggalan Kerajaan Kalingga, antara lain Prasasti Rahwatun, Prasasti Sojomerto, Prasasti Tukmas, Candi Angin, dan Candi Bubrah.



Laksamana Cheng Ho dari Tiongkok memberikan Lonceng Cakra Donya saat singgah di Kerajaan Samudra Pasai.

? Ayo Jawab Kuis

1. Apa nama kerajaan Islam pertama di Indonesia?
2. Apa saja keberhasilan yang di peroleh kerajaan tersebut selama berkuasa?

3. Kerajaan Islam

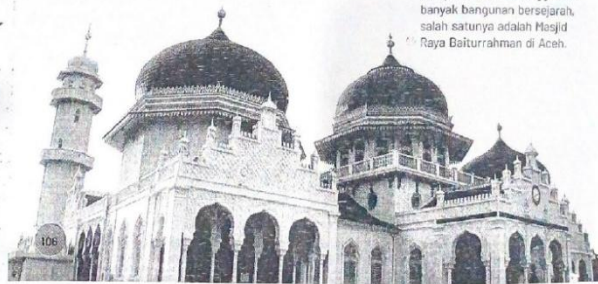
Agama Islam masuk dan berkembang pesat di Indonesia. Penyebabnya, syarat masuk Islam mudah serta agama Islam tidak memiliki pembagian kelas sosial atau kasta.

Berkembangnya agama Islam di Indonesia ditandai dengan munculnya kerajaan-kerajaan Islam sebagai berikut.

a. Kerajaan Samudra Pasai

Kerajaan Samudra Pasai adalah kerajaan Islam pertama di Indonesia yang berdiri sekitar abad ke-13 Masehi. Kerajaan Samudra Pasai terletak di Aceh Utara (Lhokseumawe). Raja pertamanya adalah Sultan Malik As-Saleh yang kemudian digantikan oleh anaknya, yaitu Sultan Malik At-Tahir. Pada masa pemerintahan Sultan Malik At-Tahir, Kerajaan Samudra Pasai menjadi pusat perdagangan dan pelayaran yang ramai didatangi. Kerajaan ini memiliki peninggalan berupa Lonceng Cakra Donya.

Kerajaan Islam meninggalkan banyak bangunan bersejarah, salah satunya adalah Masjid Raya Baiturrahman di Aceh.



Selain Lonceng Cakra Donya, keberadaan Kerajaan Samudra Pasai juga diperkuat melalui catatan Ibnu Batutah. Ibnu Batutah adalah seorang sejarawan dari Maroko. Ia menjelaskan bahwa Kerajaan Samudra Pasai menjadi pusat belajar agama Islam.

b. Kerajaan Aceh

Kerajaan Aceh didirikan pada abad ke-16 M di sekitar Banda Aceh. Kerajaan Aceh mencapai puncak kejayaan pada masa pemerintahan Sultan Iskandar Muda. Pada masa pemerintahannya, wilayah kekuasaan meliputi sebagian Pulau Sumatra dan Semenanjung Malaysia (Johor, Pahang, dan Kedah). Kerajaan Aceh merupakan pusat perdagangan dan penyebaran agama Islam. Saat itu, Kerajaan Aceh juga menerjemahkan Al-Qur'an ke dalam bahasa Melayu.

c. Kerajaan Banten

Awalnya, Kerajaan Banten merupakan daerah kekuasaan Kerajaan Sunda yang beragama Hindu. Raja pertama Kerajaan Banten bernama Sultan Hasanuddin. Pada masa pemerintahannya, Kerajaan Banten mengalami banyak kemajuan, antara lain menjadi pusat penyebaran agama Islam serta berhasil menguasai Selat Sunda. Selat Sunda merupakan pusat perdagangan yang ramai didatangi oleh pedagang asing.

Sultan Ageng Tirtayasa berhasil membawa Kerajaan Banten mencapai puncak kejayaan. Pada masa pemerintahannya, ia menolak permintaan Belanda untuk memonopoli perdagangan di Pelabuhan Banten.

? Ayo Jawab Kuis

1. Apa kerajaan Islam yang menjadi pusat penyebaran agama Islam?
2. Kerajaan Islam manakah yang menerjemahkan Al-Qur'an?

Masjid Agung Banten dulu (a) dan kini (b) yang tidak mengalami banyak perubahan.



Sumber: Tripasamuseum dalam www.sakhrallah.org



ESPS IPAS untuk SD/MI Kelas IV Volume 2

Tahukah Kamu

Dalam menyebarkan ajaran agama Islam, Raden Patah dibantu oleh sembilan wali yang disebut sebagai Wali Songo. Kesembilan wali tersebut, yaitu Sunan Gresik, Sunan Ampel, Sunan Bonang, Sunan Drajat, Sunan Giri, Sunan Huria, Sunan Kudus, Sunan Kalijaga, dan Sunan Gunung Jati.

d. Kerajaan Demak

Kerajaan Demak merupakan kerajaan Islam pertama di Pulau Jawa. Kerajaan Demak berdiri pada abad ke-16 Masehi. Kerajaan Demak awalnya merupakan salah satu wilayah kekuasaan Kerajaan Majapahit. Raden Patah adalah raja pertama yang berkuasa dari sekitar tahun 1500–1518. Pada masa pemerintahannya, Raden Patah mengirim Adipati Unus untuk merebut Malaka dari Portugis. Usaha ini membuat Adipati Unus dijuluki sebagai "Pangeran Sabrang Lor". Kepemimpinan Raden Patah digantikan oleh Adipati Unus. Adipati Unus kemudian digantikan oleh Sultan Trenggono.

Pada masa pemerintahan Sultan Trenggono, Kerajaan Demak memperluas wilayah kekuasaan dan menyebarkan agama Islam ke seluruh wilayah Jawa Tengah dan Jawa Timur. Fatahillah turut membantu dalam perluasan wilayah dan penyebaran agama Islam tersebut. Berkat kemampuannya dalam ilmu agama dan ilmu perang, Fatahillah diangkat menjadi panglima perang. Berkat kepemimpinannya, Kerajaan Demak berhasil menaklukkan Kerajaan Majapahit.

Masjid Agung Demak merupakan peninggalan Kerajaan Demak yang masih terpelihara dan digunakan hingga saat ini.



e. Kerajaan Ternate dan Tidore

Kepulauan Maluku memiliki dua kerajaan Islam, yaitu Kerajaan Ternate dan Kerajaan Tidore. Kerajaan Ternate berdiri pada tahun 1257 di wilayah Sampalu, Kepulauan Maluku. Sultan Khairun adalah raja yang terkenal dari Kerajaan Ternate. Kerajaan ini merupakan penghasil cengkeh dan pala. Sementara itu, Kerajaan Tidore berdiri pada sekitar tahun 1322 di wilayah Halmahera. Raja yang terkenal bernama Sultan Nuku.

Kerajaan Ternate dan Tidore bersaing dalam kegiatan perdagangan. Persaingan ini diwujudkan dengan membentuk persekutuan dagang. Kerajaan Ternate membentuk Uli Lima (persekutuan lima) yang terdiri atas wilayah Ternate, Ambon, Seram, Bacan, dan Obi. Kerajaan Tidore membentuk Uli Sawa (persekutuan sembilan) yang terdiri atas wilayah Jailolo, Papua, dan pulau-pulau di sekitarnya.

Persaingan ini dimanfaatkan oleh Portugis dan Spanyol untuk mengadu domba kedua kerajaan.

Sultan Baabullah (dari Kerajaan Ternate) berhasil menyadarkan rakyat dari politik adu domba tersebut. Mereka pun bersatu untuk mengusir Spanyol dan Portugis dari Maluku.

Tahukah Kamu

Penyebaran agama Islam di Kepulauan Maluku dilakukan oleh Sunan Giri dari Jawa Timur. Kerajaan Ternate dan kerajaan Islam di sekitar mendapat pengaruh agama Islam dari Sunan Giri.

Ayo Jawab Kuis

1. Apa perbedaan antara Uli Lima dan Uli Sawa?
2. Apa akibat dari adanya persaingan dagang antara Kerajaan Ternate dan Tidore?

1. Bendera Istana Sultan Ternate pada tahun 1930-an.



BSRS IPAS untuk Sp/Hi/Kepa/IV/Volume 2

Scan



Video:
Contoh
penggunaan
serta sejarah
kemunduran
kerajaan Islam

? Ayo Jawab Kuis

1. Apa saja keberhasilan yang diraih Sultan Hasanuddin saat memimpin Kerajaan Gowa-Tallo?
2. Apa yang meletarbelahangi pemberian julukan "Ayam jantan dari Timur"?

f. Kerajaan Gowa-Tallo (Kerajaan Makassar)

Kerajaan Gowa-Tallo adalah gabungan dari dua kerajaan yang bersatu, yaitu Kerajaan Gowa dan Kerajaan Tallo. Kerajaan Gowa-Tallo berdiri sekitar abad ke-16 Masehi di wilayah Sobaopao, Makassar. Kerajaan Gowa-Tallo adalah kerajaan Islam pertama di Sulawesi. Raja pertama yang memeluk agama Islam adalah Raja Karaeng Matoaya. Ia bergelar Abdullah Awal Islam.

Sultan Hasanuddin berhasil membawa Kerajaan Gowa-Tallo mencapai puncak kejayaan. Kerajaan Gowa-Tallo merupakan kerajaan maritim yang kuat serta menjadi pusat perdagangan rempah yang ramai. Kondisi ini didukung dengan letaknya yang strategis karena menjadi penghubung antara Pulau Jawa, Malaka, dan Maluku.

Sultan Hasanuddin adalah raja terbesar dari Kerajaan Gowa-Tallo. Ia berani melawan Belanda yang ingin memonopoli perdagangan di wilayahnya. Berkat keberaniannya, ia dijuluki sebagai "Ayam jantan dari Timur".

B. Peninggalan Sejarah Masa Kerajaan-Kerajaan

Keberadaan kerajaan-kerajaan di Indonesia dapat diketahui dari berbagai peninggalan sejarah yang ada. Peninggalan sejarah dapat berupa bangunan, adat istiadat, serta karya sastra. Berikut uraian mengenai peninggalan sejarah yang ada di Indonesia.



Sumber: www.shutterstock.com

➤ Candi Mendut dari Kerajaan Mataram Buddha.

1. Peninggalan Kerajaan Hindu-Buddha

- Candi merupakan bangunan yang dibuat dari susunan batu. Candi didirikan untuk menghormati dan memuliakan leluhur. Contohnya adalah Candi Borobudur, Candi Mendut, Candi Prambanan, dan Candi Singasari.
- Arca merupakan patung batu yang diukir menyerupai manusia, hewan, atau tumbuhan. Arca digunakan sebagai tempat pemujaan dewa. Contohnya adalah Arca Airlangga, Arca Ken Dedes, dan Arca Dharmachakra Mudra.
- Seni ukir biasanya berisi cerita masyarakat yang diukir pada dinding candi. Contohnya adalah ukiran pada relief dinding Candi Borobudur.
- Prasasti merupakan tulisan pada batu, tanah liat, atau tembaga yang memiliki nilai sejarah. Prasasti ditulis menggunakan huruf Pallawa dalam bahasa Sanskerta. Contohnya adalah Prasasti Talang Tuo dan Prasasti Canggal.
- Kitab merupakan kumpulan kisah, catatan, atau laporan mengenai suatu peristiwa yang biasanya ditulis di atas daun lontar. Contohnya adalah Kitab Arjunawiwaha peninggalan dari Kerajaan Kediri.



Sumber: Dwiwulan Kartaprasasta di atas www.museumjaya.org

➤ Arca Maitreya peninggalan dari Kerajaan Sriwijaya.



Sumber: Dwiwulan Kartaprasasta di atas www.willemoda.org

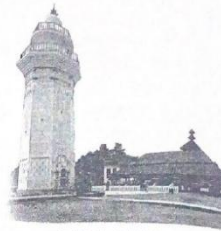
➤ Seni ukir yang berada pada dinding Candi Borobudur.

ESPS IPAS untuk SD/MI Kelas IV Volume 2

- f. Aksara dan Bahasa yang digunakan jaman kerajaan adalah huruf Pallawa dan bahasa Sanskerta.

2. Peninggalan Kerajaan Islam

- Masjid merupakan tempat ibadah umat Islam dan tempat menyebarkan ajaran agama Islam. Contohnya, Masjid Agung Demak dari Kerajaan Demak.
- Istana merupakan tempat tinggal raja atau sultan yang berfungsi sebagai pusat pemerintahan. Contohnya adalah Keraton Kesultanan Mataram Islam.
- Karya sastra berupa suluk dan hikayat. Suluk berbentuk syair berisi nasihat. Contohnya adalah syair Perahu karya Hamzah Fansuri. Hikayat berupa cerita yang diambil dari suatu kejadian sejarah. Contoh hikayat adalah Kitab Bustan Al-Salatin karya Nuruddin Ar-Raniri.
- Kaligrafi merupakan tulisan yang dibuat dengan teknik khusus sehingga menjadi indah. Kaligrafi terdapat pada dinding atau mimbar masjid. Kaligrafi peninggalan kerajaan Islam biasanya berupa tulisan arab yang diambil dari satu ayat atau lebih yang terdapat dalam Al-Qur'an.
- Makam atau kuburan peninggalan kerajaan Islam merupakan makam para raja atau sultan. Makam juga dapat menjadi bukti keberadaan dari suatu kerajaan di Indonesia. Saat ini, makam dijadikan sebagai tempat ziarah untuk mengenang perjuangan para sultan dalam menyebarkan agama Islam.



Sumber: www.shutterstock.com

Masjid Agung Banten didirikan pada abad ke-16 Masehi, yaitu pada masa pemerintahan Sultan Maulana Hasanuddin.

Keraton Yogyakarta didirikan pada tahun 1756, setelah Kerajaan Mataram Islam terpecah menjadi dua.

Sumber: www.shutterstock.com



Lampiran 2 Media Pembelajaran



Lampiran 3 LKPD



LKPD

Sejarah Kerajaan di Indonesia

Nama : _____

Kelompok: _____

225



PETUNJUK Pengerjaan



1. Amati materi, gambar, dan video pada media Ekspedisi Kerajaan.
2. Diskusikan bersama kelompok.
3. Jawab 5 soal berikut dengan jelas.
4. Setiap jawaban mewakili hasil diskusi kelompok.

1. Sebutkan 1 kerajaan Hindu/Buddha/Islam, lalu tuliskan:
 - a. Nama kerajaan
 - b. Satu tokoh penting
 - c. Satu peninggalan sejarahnya

2. Pilih satu peninggalan kerajaan. Jelaskan:
 - a. Jenis peninggalan tersebut
 - b. Fungsi atau maknanya pada masa lalu

3. Mengapa peninggalan kerajaan penting bagi kehidupan masa kini?

4. Menurut pendapatmu, bagaimana cara siswa ikut melestarikan peninggalan sejarah?

5. Jelaskan mengapa letak kerajaan di jalur perdagangan membuat kerajaan tersebut menjadi maju.?

Lampiran 4 Kisi-Kisi Soal, Soal Evaluasi, dan Kunci Jawaban

KISI-KISI SOAL, SOAL EVALUASI, DAN KUNCI JAWABAN

Kisi-Kisi Soal Evaluasi

Capaian Pembelajaran (CP)	Indikator Soal	Bentuk Soal	Level Kognitif	No Soal	Bobot Soal
Di akhir fase ini, peserta didik menjelaskan tugas, peran, dan tanggung jawab sebagai warga sekolah serta mendeskripsikan bagaimana interaksi sosial yang terjadi di sekitar tempat tinggal dan sekolah. Peserta didik mengidentifikasi ragam bentang alam dan keterkaitannya dengan profesi masyarakat. Peserta didik mampu menunjukkan letak kota/ kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya pada peta konvensional/digital. Peserta didik mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya. Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta	Disajikan gambar peninggalan kerajaan, peserta didik dapat menemukan Kerajaan dan peninggalannya	Esai	C4 (L3)	1	4
	Disajikan pernyataan, peserta didik dapat menganalisis peninggalan Kerajaan tersebut	Esai	C4 (L3)	2	4
	Peserta didik dapat menganalisis proses masuknya agama Hindu ke Indonesia	Esai	C4 (L3)	3	4
	Peserta didik dapat menyimpulkan pengaruh letak suatu Kerajaan	Esai	C4 (L3)	4	4
	Disajikan pernyataan, peserta didik dapat menemukan nama suatu Kerajaan beserta dengan peninggalannya	Esai	C4 (L3)	5	4
	Peserta didik dapat menemukan	Esai	C4 (L3)	6	4

Capaian Pembelajaran (CP)	Indikator Soal	Bentuk Soal	Level Kognitif	No Soal	Bobot Soal
menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini. Peserta didik mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan, mengenal nilai mata uang dan mendemonstrasikan bagaimana uang digunakan untuk mendapatkan nilai manfaat/memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari.	peninggalan suatu kerajaan				
	Peserta didik dapat menilai peran suatu Kerajaan dalam bidang perdagangan atau Pendidikan	Esai	C5 (L3)	7	4
	Peserta didik dapat membandingkan kegiatan ekonomi dua Kerajaan yang berbeda	Esai	C5 (L3)	8	4
	Peserta didik dapat membuat uraian singkat mengenai kehidupan Masyarakat suatu kerajaan	Esai	C6 (L3)	9	4
	Peserta didik dapat merumuskan manfaat saluran irigasi pada kehidupan masyarakat suatu kerajaan	Esai	C6 (L3)	10	4

Soal Evaluasi

1. Perhatikan gambar di samping.
 - a. Temukanlah apa nama kerajaan yang memiliki peninggalan seperti pada gambar?
 - b. Temukanlah apa nama peninggalan tersebut?
2. Hayam Wuruk merupakan tokoh pemimpin yang berhasil membawa Kerajaan Majapahit meraih puncak kejayaan.
 - a. Temukanlah dua peninggalan sejarah Kerajaan Majapahit!
 - b. Temukanlah nama sumpah terkenal yang diucapkan oleh Gajah Mada!
3. Analisislah proses masuknya agama Hindu ke Indonesia dan peran tokoh yang membawanya!
4. Simpulkanlah pengaruh letak Kerajaan Ternate terhadap kegiatan perdagangan pada masa lalu!
5. Kertanegara adalah salah satu tokoh penting dalam perkembangan Kerajaan Hindu di Indonesia.
 - a. Analisislah apa nama kerajaan yang dipimpin oleh Kertanegara?
 - b. Analisislah peninggalan sejarah dari kerajaan yang dipimpin oleh Kertanegara!
6. Temukanlah tiga peninggalan sejarah Kerajaan Demak yang kamu ketahui!
7. Nilailah peran Kerajaan Sriwijaya dalam bidang perdagangan atau pendidikan!
8. Bandingkan kegiatan ekonomi masyarakat Kerajaan Banten dan Kerajaan Samudra Pasai!
9. Buatlah uraian singkat tentang kehidupan sehari-hari masyarakat Kerajaan Gowa–Tallo!
10. Rumuskanlah manfaat saluran irigasi pada masa Kerajaan Tarumanegara bagi kehidupan masyarakat!



Kunci Jawaban

1. a. Nama kerajaan: Mataram Kuno
b. Nama peninggalan: Prasasti Yupa
2. a. Dua peninggalan Majapahit: Candi Penataran, Kitab Negarakertagama, Candi Tikus, Kitab Sutasoma
b. Nama sumpah Gajah Mada: Sumpah Palapa

3. Masuk melalui pedagang dan pendeta dari India lewat jalur perdagangan laut; disebarkan oleh kaum brahmana/pendeta Hindu.
4. Terletak di jalur perdagangan rempah, menjadi pusat perdagangan dan pelayaran.
5. a. Nama kerajaan: Kerajaan Singasari
b. Peninggalan: Candi Jawi dan Candi Singasari
6. Peninggalan kerajaan Denak: Masjid Agung Demak, Soko Guru, Pintu Bledog
7. Sebagai pusat perdagangan dan pusat pendidikan agama Buddha di Asia Tenggara.
8. Persamaan: sama-sama kerajaan perdagangan dan pelabuhan
Perbedaan: Banten terkenal perdagangan lada, Samudra Pasai pusat perdagangan dan penyebaran Islam awal
9. Masyarakat hidup dari perdagangan dan pelayaran, mayoritas bekerja sebagai pedagang dan pelaut.
10. Membantu pengairan sawah, meningkatkan hasil pertanian, dan kesejahteraan masyarakat.

Lampiran 5. Asesmen Diagnostik dan Instrumen Penilaian

ASESMEN DIAGNOSTIK DAN INSTRUMEN PENILAIAN

A. Penilaian Ranah Afektif (Sikap)

Teknik penilaian afektif (sikap). Teknik yang digunakan Adalah teknik pengamatan saat proses pembelajaran. Adapun nilai karakter sikap yang dikembangkan tergolong ke sikap spiritual dan sikap sosial (KI 1 dan KI 2).

1. Penilaian Sikap Spiritual

Indikator	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
1. Beribadah sesuai dengan agama yang dianut	Mendapatkan skor 4, jika 4 indikator terlaksana	Mendapatkan skor 3, jika 3 indikator terlaksana	Mendapatkan skor 2, jika 2 indikator terlaksana	Mendapatkan skor 1, jika 1 indikator terlaksana
2. Bersyukur Terhadap anugerah Tuhan Yang Maha Esa				
3. Bertoleransi Terhadap perbedaan yang ada				
4. Tidak mengganggu teman beribadah				

2. Penilaian Sikap Sosial

Indikator	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
Percaya diri				
1. Berani tampil didepan kelas	Mendapatkan skor 4, jika 4 indikator terlaksana	Mendapatkan skor 3, jika 3 indikator terlaksana	Mendapatkan skor 2, jika 2 indikator terlaksana	Mendapatkan skor 1, jika 1 indikator terlaksana
2. Suara keras dan tidak terbata-bata				
3. Tidak menunggu jawaban teman				
4. Berani berpendapat,				

bertanya atau menjawab pertanyaan				
Disiplin 1. Datang tepat waktu 2. Patuh pada tata tertib atau aturan dikelas 3. Tidak berbuat gaduh saat pembelajaran berlangsung 4. Mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan	Mendapatkan skor 4, jika 4 indikator terlaksana	Mendapatkan skor 3, jika 3 indikator terlaksana	Mendapatkan skor 2, jika 2 indikator terlaksana	Mendapatkan skor 1, jika 1 indikator terlaksana

Penskoran:

Skor maksimal= $4 \times 4 = 16$

Nilai : Skor Pemerolehan : Skor Maksimal x 100 = Nilai Akhir

Blanko Penilaian Sikap

No		Nama Peserta Didik		Kriteria												Jml. Skor
				Spiritual				Percaya Diri				Disiplin				
				SB	B	C	K	SB	B	C	K	SB	B	C	K	
1.																
2.																
3.																
4.																
5.																
6.																
7.																
8.																
9.																
10.																
Dst.																

B. Penilaian Ranah Kognitif (Pengetahuan)

Teknik penilaian ranah kognitif (pengetahuan). Penilaian pengetahuan dalam pembelajaran ini menggunakan teknik tes tertulis berupa tes esai sebanyak 10 soal.

➤ Kisi-Kisi Ranah Kognitif

Capaian Pembelajaran (CP)	Indikator Soal	Bentuk Soal	Level Kognitif	No Soal	Bobot Soal
Di akhir fase ini, peserta didik menjelaskan tugas, peran, dan tanggung jawab sebagai warga sekolah serta mendeskripsikan bagaimana interaksi sosial yang terjadi di sekitar tempat tinggal dan sekolah. Peserta didik mengidentifikasi ragam bentang alam dan keterkaitannya dengan profesi masyarakat. Peserta didik mampu menunjukkan letak kota/ kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya pada peta konvensional/digital. Peserta didik mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya. Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini. Peserta didik mampu membedakan antara kebutuhan dan	Disajikan gambar peninggalan kerajaan, peserta didik dapat menemukan Kerajaan dan peninggalannya	Esai	C4 (L3)	1	4
	Disajikan pernyataan, peserta didik dapat menganalisis peninggalan Kerajaan tersebut	Esai	C4 (L3)	2	4
	Peserta didik dapat menganalisis proses masuknya agama Hindu ke Indonesia	Esai	C4 (L3)	3	4
	Peserta didik dapat menyimpulkan pengaruh letak suatu Kerajaan	Esai	C4 (L3)	4	4
	Disajikan pernyataan, peserta didik dapat menemukan nama suatu Kerajaan beserta dengan peninggalannya	Esai	C4 (L3)	5	4
	Peserta didik dapat menemukan peninggalan suatu kerajaan	Esai	C4 (L3)	6	4
	Peserta didik dapat menilai peran suatu Kerajaan dalam bidang	Esai	C5 (L3)	7	4

Capaian Pembelajaran (CP)	Indikator Soal	Bentuk Soal	Level Kognitif	No Soal	Bobot Soal
keinginan, mengenal nilai mata uang dan mendemonstrasikan bagaimana uang digunakan untuk mendapatkan nilai manfaat/memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari.	perdagangan atau Pendidikan				
	Peserta didik dapat membandingkan kegiatan ekonomi dua Kerajaan yang berbeda	Esai	C5 (L3)	8	4
	Peserta didik dapat membuat uraian singkat mengenai kehidupan Masyarakat suatu kerajaan	Esai	C6 (L3)	9	4
	Peserta didik dapat merumuskan manfaat saluran irigasi pada kehidupan masyarakat suatu kerajaan	Esai	C6 (L3)	10	4

Pengolahan Skor:

Skor Maksimum: 40

Nilai: $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100 = \text{Nilai Akhir}$

C. Penilaian Ranah Psikomotorik (Keterampilan)

Penilaian keterampilan dalam pembelajaran ini menggunakan teknik penilaian produk melalui diskusi kelompok yang dilakukan.

Indikator	Skor		
	Sangat Terampil	Terampil	Kurang Terampil
Keterampilan dalam menggunakan alat peraga 1. Keterampilan mengerjakan LKPD 2. Keterampilan dalam mengoperasikan laptop dalam pembelajaran	Mendapatkan skor 3, jika 3 indikator terlaksana	Mendapatkan skor 2, jika 2 indikator terlaksana	Mendapatkan skor 1, jika 1 indikator terlaksana

Indikator	Skor		
	Sangat Terampil	Terampil	Kurang Terampil
3. Keterampilan mendeskripsikan hasil diskusi dalam LKPD			

Penskoran:

Skor maksimal: $3 \times 1 = 3$

Nilai: $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100 = \text{Nilai Akhir}$

Blanko Penilaian Keterampilan

No	Nama Peserta Didik	Keterampilan Menggunakan Alat Peraga			Jumlah Skor
		ST	T	KT	
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
Dst.					



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 : 1475/UN48.10.6/PK.01.03/2026
Lampiran : -
Hal : Uji Instrumen

Singaraja, 28 Januari 2026

Yth.
Kepala SD Ana Putra
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 uji instrumen penelitian di instansi Bapak/Tbu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : I Putu Bhaswata Awyayatna
NIM : 2211031383
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



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 : 1449/UN48.10.6/PK.01.03/2026
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Singaraja, 28 Januari 2026

Yth.
Drs. I Wayan Sujana, 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 : I Putu Bhaswata Awyayatna
NIM : 2211031383
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 0.10 Angket Uji Instrumen Rancang Bangun

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI VALIDITAS INSTRUMEN
RANCANG BANGUN SKRIPSI DENGAN JUDUL
PENGEMBANGAN MEDIA EKSPEDISI KERAJAAN
BERBANTUAN *CONSTRUCT 2* UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN MATERI SEJARAH KERAJAAN DI INDONESIA
KELAS IV SD ANA PUTRA KECAMATAN SUKAWATI**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Rancang Bangun

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Media pengembangan yang digunakan sesuai dengan karakteristik produk yang dihasilkan.	✓		
2	Alasan pemilihan media pengembangan tepat	✓		
3	Tahapan pengembangan yang dilakukan sesuai dengan media pengembangan yang digunakan.	✓		
4	Penggambaran tahapan-tahapan pengembangan tepat	✓		
5	Tahapan pengembangan pada media jelas	✓		
6	Proses pengembangan yang dilaksanakan praktis	✓		
7	Langkah-langkah pengembangan terstruktur	✓		
8	Rancangan evaluasi pada media tepat	✓		
9	Instrumen evaluasi jelas	✓		

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
10	Subjek yang dilibatkan tepat	✓		

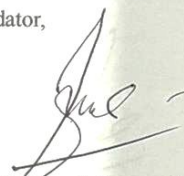
Sumber: Astri dkk. (2022) yang dimodifikasi oleh peneliti

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Denpasar, 26 Januari 2026

Validator,



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.

NIP. 195605201983031002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.

NIP : 195605201983031002

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen uji validitas rancang bangun pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Ekspedisi Kerajaan Berbantuan *Construct 2* untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Sejarah Kerajaan di Indonesia Kelas IV SD Ana Putra Kecamatan Sukawati" yang disusun oleh:

Nama : I Putu Bhaswata Awyayatna

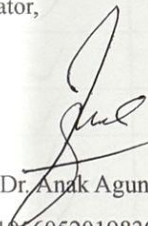
NIM : 2211031383

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 26 Januari 2026

Validator,



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.

NIP. 195605201983031002

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI VALIDITAS INSTRUMEN
RANCANG BANGUN SKRIPSI DENGAN JUDUL
PENGEMBANGAN MEDIA EKSPEDISI KERAJAAN
BERBANTUAN *CONSTRUCT 2* UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN MATERI SEJARAH KERAJAAN DI INDONESIA
KELAS IV SD ANA PUTRA KECAMATAN SUKAWATI**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Rancang Bangun

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Media pengembangan yang digunakan sesuai dengan karakteristik produk yang dihasilkan.	✓		
2	Alasan pemilihan media pengembangan tepat	✓		
3	Tahapan pengembangan yang dilakukan sesuai dengan media pengembangan yang digunakan.	✓		
4	Penggambaran tahapan-tahapan pengembangan tepat	✓		
5	Tahapan pengembangan pada media jelas	✓		
6	Proses pengembangan yang dilaksanakan praktis	✓		
7	Langkah-langkah pengembangan terstruktur	✓		
8	Rancangan evaluasi pada media tepat	✓		
9	Instrumen evaluasi jelas	✓		

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
10	Subjek yang dilibatkan tepat	✓		

Sumber: Astri dkk. (2022) yang dimodifikasi oleh peneliti

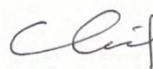
C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Pengembangan media berisi materi kerajaan dan animasi yang menarik, alur materi dan soal didalam media harus menstimulus pemahaman siswa.

Denpasar, 17 Desember 2025

Validator,



Chindytia, M.Pd.

NIP 199106172024212002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Chindytia, M.Pd.

NIP : 199106172024212002

Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan memvalidasi instrumen uji validitas rancang bangun pada skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Ekspedisi Kerajaan Berbantuan *Construct 2* untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Sejarah Kerajaan di Indonesia Kelas IV SD Ana Putra Kecamatan Sukawati” yang disusun oleh:

Nama : I Putu Bhaswata Awyayatna

NIM : 2211031383

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 17 Desember 2025

Validator,



Chindytia, M.Pd.

NIP 199106172024212002

Lampiran 0.11 Angket Uji Isi/Materi Pembelajaran

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI VALIDITAS INSTRUMEN
AHLI ISI PADA SKRIPSI DENGAN JUDUL PENGEMBANGAN
MEDIA EKSPEDISI KERAJAAN BERBANTUAN CONSTRUCT 2
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI SEJARAH
KERAJAAN DI INDONESIA KELAS IV SD ANA PUTRA
KECAMATAN SUKAWATI**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Isi

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Tujuan materi jelas	✓		
2	Kompetensi dasar materi jelas	✓		
3	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi	✓		
4	Indikator soal jelas	✓		
5	Penyajian materi jelas	✓		
6	Terdapat petunjuk belajar	✓		
7	Materi yang disajikan lengkap	✓		
8	Bahasa yang digunakan baik dan benar	✓		
9	Materi dapat dipahami dengan mudah	✓		
10	Informasi pada ilustrasi gambar dan animasi jelas	✓		
11	Jumlah latihan yang diberikan pada materi cukup	✓		
12	Soal evaluasi yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓		

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
13	Umpan balik diberikan pada hasil evaluasi	✓		

Sumber: Agung (2018) yang dimodifikasi oleh peneliti

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

--

Denpasar, 26 Januari 2026

Validator,



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.

NIP. 195605201983031002

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
13	Umpan balik diberikan pada hasil evaluasi	✓		

Sumber: Agung (2018) yang dimodifikasi oleh peneliti

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

--

Denpasar, 26 Januari 2026

Validator,



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.

NIP. 195605201983031002

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI VALIDITAS INSTRUMEN
AHLI ISI PADA SKRIPSI DENGAN JUDUL PENGEMBANGAN
MEDIA EKSPEDISI KERAJAAN BERBANTUAN CONSTRUCT 2
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI SEJARAH
KERAJAAN DI INDONESIA KELAS IV SD ANA PUTRA
KECAMATAN SUKAWATI**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Isi

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Tujuan materi jelas	✓		
2	Kompetensi dasar materi jelas	✓		
3	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi	✓		
4	Indikator soal jelas	✓		
5	Penyajian materi jelas	✓		
6	Terdapat petunjuk belajar	✓		
7	Materi yang disajikan lengkap	✓		
8	Bahasa yang digunakan baik dan benar	✓		
9	Materi dapat dipahami dengan mudah	✓		
10	Informasi pada ilustrasi gambar dan animasi jelas	✓		
11	Jumlah latihan yang diberikan pada materi cukup	✓		
12	Soal evaluasi yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓		

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
13	Umpan balik diberikan pada hasil evaluasi	✓		

Sumber: Agung (2018) yang dimodifikasi oleh peneliti

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Materi mengenai kerajaan di Indonesia dibuat menarik melalui media Ekspedisi Kerajaan, soal harus Hots Pada Level C4-C6.

Denpasar, 17 Desember 2025

Validator,

Chindytia, M.Pd.

NIP 199106172024212002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Chindytia, M.Pd.

NIP : 199106172024212002

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen uji validitas isi pembelajaran pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Ekspedisi Kerajaan Berbantuan *Construct 2* untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Sejarah Kerajaan di Indonesia Kelas IV SD Ana Putra Kecamatan Sukawati" yang disusun oleh:

Nama : I Putu Bhaswata Awyayatna

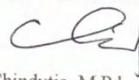
NIM : 2211031383

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 17 Desember 2025

Validator,



Chindytia, M.Pd.

NIP 199106172024212002

Lampiran 0.12 Angket Uji Desain Pembelajaran

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI VALIDITAS INSTRUMEN
AHLI DESAIN PEMBELAJARAN PADA SKRIPSI DENGAN JUDUL
PENGEMBANGAN MEDIA EKSPEDISI KERAJAAN
BERBANTUAN *CONSTRUCT 2* UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN MATERI SEJARAH KERAJAAN DI INDONESIA
KELAS IV SD ANA PUTRA KECAMATAN SUKAWATI**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Judul program jelas	✓		
2	Petunjuk penggunaan media jelas	✓		
3	Sasaran pengguna jelas	✓		
4	Rumusan kompetensi dasar jelas	✓		
5	Paparan materi jelas	✓		
6	Indikator kompetensi sesuai dengan kompetensi dasar	✓		
7	Materi sesuai dengan indikator pembelajaran	✓		
8	Penyampaian jenis informasi/data bervariasi	✓		
9	Penjelasan materi konseptual tepat	✓		
10	Materi menarik sehingga dapat memotivasi pengguna	✓		
11	Petunjuk pengerjaan soal latihan/tes jelas	✓		
12	Rumusan soal/tes jelas	✓		

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
13	Soal/tes memiliki tingkat kesulitan yang berbeda	✓		
14	Pemberian umpan balik atas jawaban pengguna tepat	✓		

Sumber: Agung (2018) yang dimodifikasi oleh peneliti

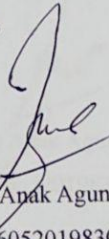
C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

--

Denpasar, 26 Januari 2026

Validator,



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.

NIP. 195605201983031002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.

NIP : 195605201983031002

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen uji validitas desain pembelajaran pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Ekspedisi Kerajaan Berbantuan *Construct 2* untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Sejarah Kerajaan di Indonesia Kelas IV SD Ana Putra Kecamatan Sukawati" yang disusun oleh:

Nama : I Putu Bhaswata Awyayatna

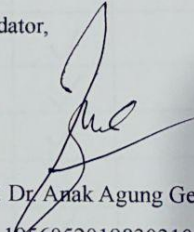
NIM : 2211031383

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 26 Januari 2026

Validator,



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.

NIP. 195605201983031002

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI VALIDITAS INSTRUMEN
AHLI DESAIN PEMBELAJARAN PADA SKRIPSI DENGAN JUDUL
PENGEMBANGAN MEDIA EKSPEDISI KERAJAAN
BERBANTUAN *CONSTRUCT 2* UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN MATERI SEJARAH KERAJAAN DI INDONESIA
KELAS IV SD ANA PUTRA KECAMATAN SUKAWATI**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Judul program jelas	✓		
2	Petunjuk penggunaan media jelas	✓		
3	Sasaran pengguna jelas	✓		
4	Rumusan kompetensi dasar jelas	✓		
5	Paparan materi jelas	✓		
6	Indikator kompetensi sesuai dengan kompetensi dasar	✓		
7	Materi sesuai dengan indikator pembelajaran	✓		
8	Penyampaian jenis informasi/data bervariasi	✓		
9	Penjelasan materi konseptual tepat	✓		
10	Materi menarik sehingga dapat memotivasi pengguna	✓		
11	Petunjuk pengerjaan soal latihan/tes jelas	✓		
12	Rumusan soal/tes jelas	✓		

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
13	Soal/tes memiliki tingkat kesulitan yang berbeda	✓		
14	Pemberian umpan balik atas jawaban pengguna tepat	✓		

Sumber: Agung (2018) yang dimodifikasi oleh peneliti

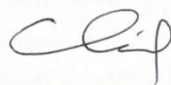
C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Desain media menarik, pemilihan warna yang senada sesuai dengan tema cerita, konten materi Kerajaan Indonesia menarik dengan animasi yang menarik. Soal pada media, meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Denpasar, 17 Desember 2025

Validator,



Chindytia, M.Pd.

NIP 199106172024212002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Chindytia, M.Pd.

NIP : 199106172024212002

Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan memvalidasi instrumen uji validitas desain pembelajaran pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Ekspedisi Kerajaan Berbantuan *Construct 2* untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Sejarah Kerajaan di Indonesia Kelas IV SD Ana Putra Kecamatan Sukawati" yang disusun oleh:

Nama : I Putu Bhaswata Awyayatna

NIM : 2211031383

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 17 Desember 2025

Validator,



Chindytia, M.Pd.

NIP 199106172024212002

Lampiran 0.13 Angket Uji Meda Pembelajaran

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI VALIDITAS AHLI MEDIA
PADA SKRIPSI DENGAN JUDUL PENGEMBANGAN MEDIA
EKSPEDISI KERAJAAN BERBANTUAN CONSTRUCT 2 UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI SEJARAH KERAJAAN
DI INDONESIA KELAS IV SD ANA PUTRA KECAMATAN
SUKAWATI**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Porsi teks pada <i>screen</i> sesuai	✓		
2	Perataan paragraf teks sesuai	✓		
3	Jenis huruf sesuai	✓		
4	Ukuran huruf sesuai	✓		
5	Warna huruf sesuai	✓		
6	Teks terbaca dengan jelas	✓		
7	Ikon yang digunakan pada materi sesuai	✓		
8	Gambar yang digunakan pada materi sesuai	✓		
9	Grafik yang digunakan pada materi sesuai	✓		
10	Simbol yang digunakan pada materi sesuai	✓		
11	Gambar yang digunakan pada materi yang ditampilkan kualitasnya sesuai	✓		
12	Grafik yang digunakan pada materi yang	✓		

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
	ditampilkan kualitasnya sesuai	✓		
13	Simbol yang digunakan pada materi yang ditampilkan kualitasnya sesuai	✓		
14	Ikon yang digunakan pada materi yang ditampilkan kualitasnya sesuai	✓		
15	Gambar, grafik, simbol, ikon mempermudah pemahaman materi	✓		
16	Media mampu memotivasi pengguna	✓		
17	Audio pada media jelas	✓		
18	Sulih teks dengan audio dalam video animasi pada media sesuai	✓		
19	Musik yang digunakan tepat	✓		
20	<i>Sound effect</i> yang digunakan tepat	✓		
21	Video animasi sesuai dengan materi	✓		
22	Video animasi mempermudah pemahaman materi	✓		

Sumber: Agung (2018) yang dimodifikasi oleh peneliti

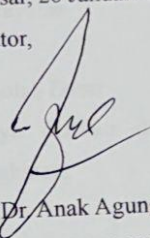
C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

--

Denpasar, 26 Januari 2026

Validator,



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.

NIP. 195605201983031002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.

NIP : 195605201983031002

Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan memvalidasi instrumen uji validitas media pembelajaran pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Ekspedisi Kerajaan Berbantuan *Construct 2* untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Sejarah Kerajaan di Indonesia Kelas IV SD Ana Putra Kecamatan Sukawati" yang disusun oleh:

Nama : I Putu Bhaswata Awyayatna

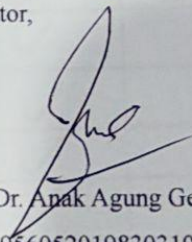
NIM : 2211031383

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 26 Januari 2026

Validator,



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.

NIP. 195605201983031002

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI VALIDITAS AHLI MEDIA
PADA SKRIPSI DENGAN JUDUL PENGEMBANGAN MEDIA
EKSPEDISI KERAJAAN BERBANTUAN CONSTRUCT 2 UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI SEJARAH KERAJAAN
DI INDONESIA KELAS IV SD ANA PUTRA KECAMATAN
SUKAWATI**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Porsi teks pada <i>screen</i> sesuai	✓		
2	Perataan paragraf teks sesuai	✓		
3	Jenis huruf sesuai	✓		
4	Ukuran huruf sesuai	✓		
5	Warna huruf sesuai	✓		
6	Teks terbaca dengan jelas	✓		
7	Ikon yang digunakan pada materi sesuai	✓		
8	Gambar yang digunakan pada materi sesuai	✓		
9	Grafik yang digunakan pada materi sesuai	✓		
10	Simbol yang digunakan pada materi sesuai	✓		
11	Gambar yang digunakan pada materi yang ditampilkan kualitasnya sesuai	✓		
12	Grafik yang digunakan pada materi yang	✓		

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
	ditampilkan kualitasnya sesuai	✓		
13	Simbol yang digunakan pada materi yang ditampilkan kualitasnya sesuai	✓		
14	Ikon yang digunakan pada materi yang ditampilkan kualitasnya sesuai	✓		
15	Gambar, grafik, simbol, ikon mempermudah pemahaman materi	✓		
16	Media mampu memotivasi pengguna	✓		
17	Audio pada media jelas	✓		
18	Sulih teks dengan audio dalam video animasi pada media sesuai	✓		
19	Musik yang digunakan tepat	✓		
20	<i>Sound effect</i> yang digunakan tepat	✓		
21	Video animasi sesuai dengan materi	✓		
22	Video animasi mempermudah pemahaman materi	✓		

Sumber: Agung (2018) yang dimodifikasi oleh peneliti

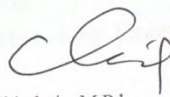
C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Media memuat cerita kerajaan Indonesia yang menarik diiringi instrumen yang sesuai. Pemilihan warna dan animasi yang sesuai.

Denpasar, 17 Desember 2025

Validator,



Chindyta, M.Pd.

NIP 199106172024212002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Chindytia, M.Pd.

NIP : 199106172024212002

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen uji validitas media pembelajaran pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Ekspedisi Kerajaan Berbantuan *Construct 2* untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Sejarah Kerajaan di Indonesia Kelas IV SD Ana Putra Kecamatan Sukawati" yang disusun oleh:

Nama : I Putu Bhaswata Awyayatna

NIM : 2211031383

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 17 Desember 2025

Validator,



Chindytia, M.Pd.

NIP 199106172024212002

Lampiran 0.14 Angket Uji Perorangan dan Kelompok Kecil

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI VALIDITAS INSTRUMEN
PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL PADA SKRIPSI
DENGAN JUDUL PENGEMBANGAN MEDIA EKSPEDISI
KERAJAAN BERBANTUAN CONSTRUCT 2 UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI SEJARAH KERAJAAN
DI INDONESIA KELAS IV SD ANA PUTRA KECAMATAN
SUKAWATI**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Perorangan dan Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Kemenarikan tampilan media menarik	✓		
2	Media pembelajaran mudah digunakan	✓		
3	Paparan materi jelas	✓		
4	Animasi pada media menarik	✓		
5	Materi yang disajikan mudah dipahami	✓		
6	Media dapat memberikan semangat dalam belajar	✓		
7	Media memberikan kesempatan belajar sesuai dengan kecepatan siswa	✓		
8	Contoh-contoh yang diberikan pada media jelas	✓		
9	Soal yang disajikan bervariasi	✓		
10	Gambar yang disajikan menarik	✓		

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
11	Pemilihan komposisi warna pada media tepat	✓		
12	Tampilan video animasi menarik	✓		
13	Daya dukung musik tepat	✓		

Sumber: Agung (2018) yang dimodifikasi oleh peneliti

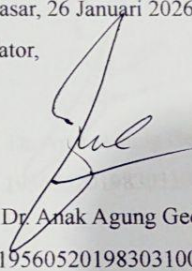
C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

--

Denpasar, 26 Januari 2026

Validator,



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.

NIP. 195605201983031002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.

NIP : 195605201983031002

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen uji validitas perorangan dan kelompok kecil pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Ekspedisi Kerajaan Berbantuan *Construct 2* untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Sejarah Kerajaan di Indonesia Kelas IV SD Ana Putra Kecamatan Sukawati" yang disusun oleh:

Nama : I Putu Bhaswata Awyayatna

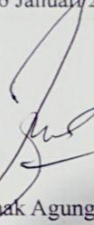
NIM : 2211031383

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 26 Januari 2026

Validator,



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.

NIP. 195605201983031002

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI VALIDITAS INSTRUMEN
PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL PADA SKRIPSI
DENGAN JUDUL PENGEMBANGAN MEDIA EKSPEDISI
KERAJAAN BERBANTUAN CONSTRUCT 2 UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI SEJARAH KERAJAAN
DI INDONESIA KELAS IV SD ANA PUTRA KECAMATAN
SUKAWATI**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Perorangan dan Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Kemenarikan tampilan media menarik	✓		
2	Media pembelajaran mudah digunakan	✓		
3	Paparan materi jelas	✓		
4	Animasi pada media menarik	✓		
5	Materi yang disajikan mudah dipahami	✓		
6	Media dapat memberikan semangat dalam belajar	✓		
7	Media memberikan kesempatan belajar sesuai dengan kecepatan siswa	✓		
8	Contoh-contoh yang diberikan pada media jelas	✓		
9	Soal yang disajikan bervariasi	✓		
10	Gambar yang disajikan menarik	✓		

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
11	Pemilihan komposisi warna pada media tepat	✓		
12	Tampilan video animasi menarik	✓		
13	Daya dukung musik tepat	✓		

Sumber: Agung (2018) yang dimodifikasi oleh peneliti

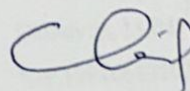
C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Media mampu menyesuaikan semua gaya belajar Siswa, materi dan soal mampu meningkatkan pemahaman dan berpikir kritis Siswa.

Denpasar, 17 Desember 2025

Validator,



Chindyia, M.Pd.

NIP 199106172024212002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Chindyia, M.Pd.

NIP : 199106172024212002

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen uji validitas perorangan dan kelompok kecil pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Ekspedisi Kerajaan Berbantuan *Construct 2* untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Sejarah Kerajaan di Indonesia Kelas IV SD Ana Putra Kecamatan Sukawati" yang disusun oleh:

Nama : I Putu Bhaswata Awyayatna

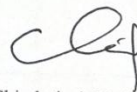
NIM : 2211031383

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 17 Desember 2025

Validator,



Chindyia, M.Pd.

NIP 199106172024212002

Lampiran 0.15 Angket Uji Instrumen Tes

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI VALIDITAS INSTRUMEN
TES ESAI UNTUK EFEKTIVITAS PRODUK PADA SKRIPSI
DENGAN JUDUL PENGEMBANGAN MEDIA EKSPEDISI
KERAJAAN BERBANTUAN *CONSTRUCT 2* UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI SEJARAH KERAJAAN
DI INDONESIA KELAS IV SD ANA PUTRA KECAMATAN
SUKAWATI**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Tes Esai untuk Uji Efektivitas Produk

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	 Perhatikan gambar di samping. a. Temukanlah apa nama kerajaan yang memiliki peninggalan seperti pada gambar? b. Temukanlah apa nama peninggalan tersebut?	✓		
2	Hayam Wuruk merupakan tokoh pemimpin yang berhasil membawa Kerajaan Majapahit meraih puncak kejayaan.	✓		

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
	a. Analisislah dua peninggalan sejarah Kerajaan Majapahit! b. Temukanlah nama sumpah terkenal yang diucapkan oleh Gajah Mada!	✓		
3	Analisislah proses masuknya agama Hindu ke Indonesia dan peran tokoh yang membawanya!	✓		
4	Simpulkanlah pengaruh letak Kerajaan Ternate terhadap kegiatan perdagangan pada masa lalu!	✓		
5	Kertanegara adalah salah satu tokoh penting dalam perkembangan Kerajaan Hindu di Indonesia. a. Temukanlah apa nama kerajaan yang dipimpin oleh Kertanegara? b. Analisislah peninggalan sejarah dari kerajaan yang dipimpin oleh Kertanegara!	✓		
6	Temukanlah tiga peninggalan sejarah Kerajaan Demak yang kamu ketahui!	✓		
7	Nilailah peran Kerajaan Sriwijaya dalam bidang perdagangan atau pendidikan!	✓		
8	Bandingkan kegiatan ekonomi masyarakat Kerajaan Banten dan	✓		

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
	Kerajaan Samudra Pasai!			
9	Buatlah uraian singkat tentang kehidupan sehari-hari masyarakat Kerajaan Gowa-Tallo!	✓		
10	Rumuskanlah manfaat saluran irigasi pada masa Kerajaan Tarumanegara bagi kehidupan masyarakat!	✓		

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Denpasar, 26 Januari 2026

Validator,

Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.

NIP. 495605201983031002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.

NIP : 195605201983031002

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen validitas butir tes *esai* untuk uji efektivitas produk pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Ekspedisi Kerajaan Berbantuan *Construct 2* untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Sejarah Kerajaan di Indonesia Kelas IV SD Ana Putra Kecamatan Sukawati" yang disusun oleh:

Nama : I Putu Bhaswata Awyayatna

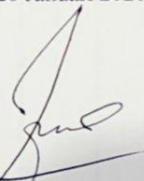
NIM : 2211031383

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 26 Januari 2026

Validator,



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.

NIP. 195605201983031002

Kisi- Kisi Instrumen Tes Esai

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Butir Soal	Nomor Butir	Ranah Kognitif
Di akhir fase B, peserta didik menjelaskan tugas, peran, dan tanggung jawab sebagai warga sekolah serta mendeskripsikan bagaimana interaksi sosial yang terjadi di sekitar tempat tinggal dan sekolah. Peserta didik mengidentifikasi ragam bentang alam dan keterkaitannya dengan profesi masyarakat. Peserta didik mampu menunjukkan letak kota/ kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya pada peta konvensional/digital. Peserta didik mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya. Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini. Peserta didik mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan, mengenal nilai mata uang dan mendemonstrasikan bagaimana uang digunakan untuk mendapatkan nilai	Menemukan nama kerajaan dan jenis peninggalan sejarah berdasarkan gambar yang disajikan dengan tepat.	1	1	C4
	Menemukan peninggalan sejarah dan sumpah terkenal Kerajaan Majapahit pada masa pemerintahan Hayam Wuruk sebagai bukti kejayaan kerajaan.	1	2	C4
	Menganalisis proses masuknya agama Hindu ke Indonesia serta mengidentifikasi peran tokoh yang membawanya.	1	3	C4
	Menyimpulkan pengaruh letak geografis Kerajaan Ternate terhadap kegiatan perdagangan pada masa lalu.	1	4	C4
	Menganalisis kerajaan dan peninggalan sejarah Kerajaan yang dipimpin oleh Kertanegara dengan benar.	1	5	C4
	Menemukan berbagai peninggalan	1	6	C4

manfaat/memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari.	sejarah Kerajaan Demak sebagai bukti perkembangan kerajaan Islam di Indonesia.			
	Menilai peran Kerajaan Sriwijaya dalam bidang perdagangan atau pendidikan pada masa kejayaannya.	1	7	C5
	Membandingkan kegiatan ekonomi masyarakat Kerajaan Banten dan Kerajaan Samudra Pasai berdasarkan aktivitas perdagangannya.	1	8	C5
	Membuat uraian mengenai kehidupan sehari-hari masyarakat Kerajaan Gowa-Tallo.	1	9	C6
	Merumuskan manfaat saluran irigasi pada masa Kerajaan Tarumanegara bagi kehidupan masyarakat.	1	10	C6

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI VALIDITAS INSTRUMEN
TES ESSAY UNTUK EFEKTIVITAS PRODUK PADA SKRIPSI
DENGAN JUDUL PENGEMBANGAN MEDIA EKSPEDISI
KERAJAAN BERBANTUAN CONSTRUCT 2 UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI SEJARAH KERAJAAN
DI INDONESIA KELAS IV SD ANA PUTRA KECAMATAN
SUKAWATI**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Tes Essay untuk Uji Efektivitas Produk

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Analisislah faktor-faktor yang menyebabkan runtuhnya Kerajaan Majapahit dan Sriwijaya! (C4)	✓		
2	Analisislah mengapa Kerajaan Samudra Pasai dianggap sebagai "gerbang" awal penyebaran Islam di Nusantara! (C4)	✓		
3	Analisislah bagaimana arsitektur peninggalan seni bangunan dari masa Kerajaan Islam dapat mengadaptasi dan mengintegrasikan unsur-unsur pra-Islam ke dalam desainnya! (C4)	✓		
4	Nilailah pentingnya sikap toleransi beragama yang	✓		

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
	dicontohkan pada masa Kerajaan Singasari/Majapahit. Apakah sikap ini merupakan strategi politik untuk stabilitas atau murni cerminan nilai-nilai luhur kerajaan? Berikan dasar penilaian Anda! (C5)	✓		
5	Buatlah sebuah cerita pendek tentang kehidupan rakyat di salah satu Kerajaan Hindu, Buddha, atau Islam di Indonesia! (C6)	✓		

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Soal pada level C4-C6. Untuk peningkatan berpikir kritis siswa, kreatif & inovasi pada Pengembangan Cerita Kerajaan.

Denpasar, 17 Desember 2025

Validator,



Chindytia, M.Pd.

NIP 199106172024212002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Chindytia, M.Pd.

NIP : 199106172024212002

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen validitas butir tes *essay* untuk uji efektivitas produk pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Ekspedisi Kerajaan Berbantuan *Construct* 2 untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Sejarah Kerajaan di Indonesia Kelas IV SD Ana Putra Kecamatan Sukawati" yang disusun oleh:

Nama : I Putu Bhaswata Awyayatna

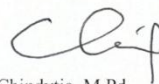
NIM : 2211031383

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 17 Desember 2025

Validator,



Chindytia, M.Pd.

NIP 199106172024212002

Kisi- Kisi Instrumen Tes Essay

Capaian Pembelajaran	Indikator Pencapaian	Butir Soal	Nomor Butir	Ranah Kognitif
Pada fase B, peserta didik mampu memahami konsep dasar kerajaan-kerajaan Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia, serta mampu mengidentifikasi peninggalan sejarah, tokoh, dan pentingnya masing-masing kerajaan dalam perkembangan masyarakat Indonesia. Peserta didik juga dapat menjelaskan kehidupan politik, ekonomi, sosial, dan budaya pada masa kerajaan-kerajaan tersebut serta menumbuhkan sikap menghargai warisan sejarah bangsa.	Peserta didik mampu menganalisis faktor internal dan eksternal runtuhnya kerajaan besar	1	1	C4
	Peserta didik mampu menganalisis faktor geografis, politik, dan ekonomi Samudra Pasai sebagai "gerbang" Islam.	1	2	C4
	Peserta didik mampu menganalisis adaptasi arsitektur pra-Islam pada bangunan Islam (Masjid Kuno).	1	3	C4
	Peserta didik mampu menilai sikap toleransi beragama sebagai strategi politik atau nilai luhur kerajaan Singasari/Majapahit.	1	4	C5
	Peserta didik mampu membuat sebuah cerita pendek mengenai Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia	1	5	C6

Lampiran 0.16 Hasil Penilaian Ahli Rancang Bangun

**ANGKET PENILAIAN RANCANG BANGUN
PENGEMBANGAN MEDIA EKSPEDISI KERAJAAN BERBANTUAN *CONSTRUCT*
2 UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI SEJARAH KERAJAAN DI
INDONESIA KELAS IV SD ANA PUTRA KECAMATAN SUKAWATI
(AHLI RANCANG BANGUN)**

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Ekspedisi Kerajaan Berbantuan <i>Construct</i> 2 untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Sejarah Kerajaan di Indonesia Kelas IV SD Ana Putra Kecamatan Sukawati
Sasaran Program	: Siswa Kelas IV SD Ana Putra
Peneliti	: I Putu Bhaswata Awyayatna
Pembimbing	: Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd. (Pembimbing 1) : Dr. Ida Bagus Gede Surya Abadi, S.E., M.Pd. (Pembimbing 2)
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	: Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
Instansi/Lembaga	: -

Dengan hormat,

Sehubung dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Media Ekspedisi Kerajaan Berbantuan *Construct* 2 untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Sejarah Kerajaan di Indonesia Kelas IV SD Ana Putra Kecamatan Sukawati”, saya mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap rancang bangun media pembelajaran sebagai salah satu inovasi media Ekspedisi Kerajaan khususnya mengenai materi Sejarah Kerajaan di Indonesia bagi siswa kelas IV yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian media. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai media Ekspedisi Kerajaan yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran di kelas IV muatan pelajaran IPAS Topik Sejarah Kerajaan di Indonesia. Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengisian

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Skala:

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak Setuju
3	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

B. Penilaian Produk oleh Ahli Rancang Bangun

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Aspek Model Pengembangan yang Digunakan					
1.	Media pengembangan yang digunakan sesuai dengan karakteristik produk yang dihasilkan.	✓			
2.	Alasan pemilihan media pengembangan tepat	✓			
Aspek Tahapan-tahapan Pengembangan					
3.	Tahapan pengembangan yang dilakukan sesuai dengan media pengembangan yang digunakan.	✓			
4.	Penggambaran tahapan-tahapan pengembangan dilakukan secara tepat dan sistematis	✓			
Aspek Kejelasan, Kepraktisan, dan Keruntutan					
5.	Tahapan pengembangan pada media jelas	✓			
6.	Proses pengembangan yang dilaksanakan praktis	✓			
7.	Langkah-langkah pengembangan terstruktur	✓			
Aspek Evaluasi Formatif dan Sumatif					
8.	Rancangan evaluasi pada media tepat		✓		
9.	Instrumen evaluasi jelas		✓		
10.	Subjek yang dilibatkan tepat	✓			

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

1. Revisi: pada tanda garis putus, (Pada Diagram alir)
2. Revisi: pada penutup (Pada story board)

D. Kesimpulan

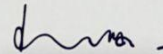
Produk ini dinyatakan:

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

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu)

Denpasar, 30 Januari 2026

Validator,



Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.

NIP -

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.

NIP : -

Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan memvalidasi instrumen rancang bangun media pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Ekspedisi Kerajaan Berbantuan *Construct 2* untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Sejarah Kerajaan di Indonesia Kelas IV SD Ana Putra Kecamatan Sukawati" yang disusun oleh:

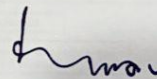
Nama : I Putu Bhaswata Awyayatna

NIM : 2211031383

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

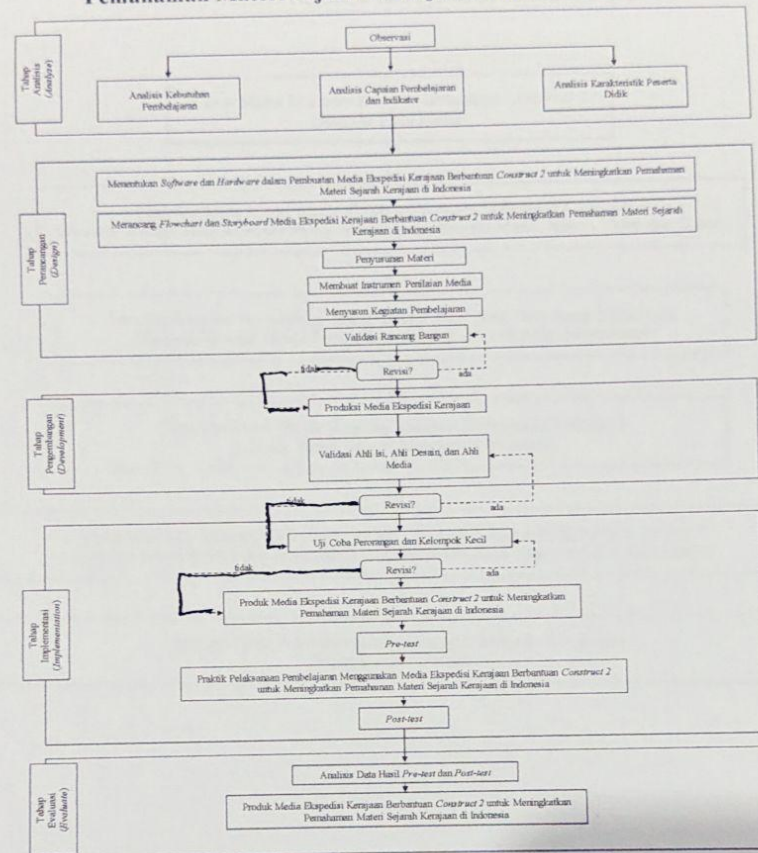
Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

Denpasar, 30 Januari 2026
Validator

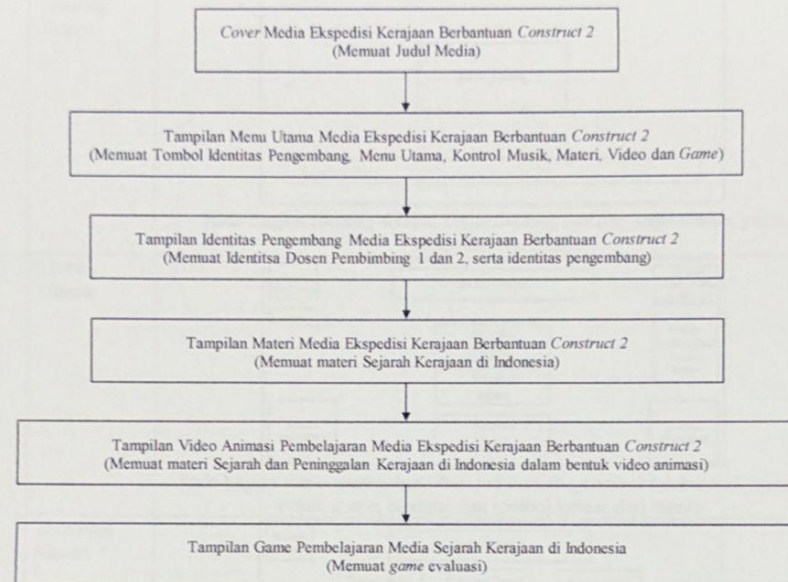


Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
NIP -

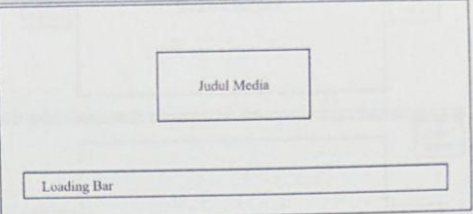
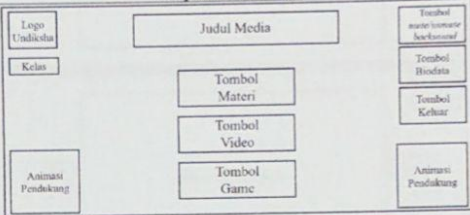
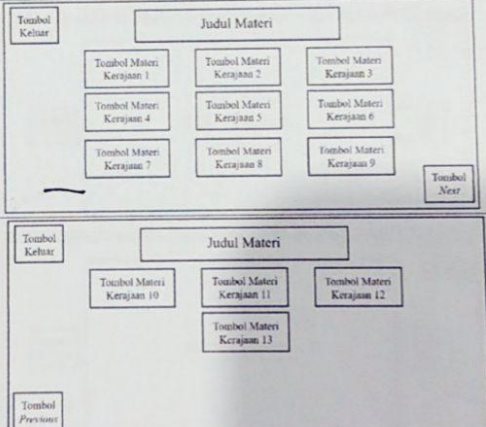
Diagram Alir Media Ekspedisi Kerajaan Berbantuan *Construct 2* untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Sejarah Kerajaan di Indonesia Kelas IV

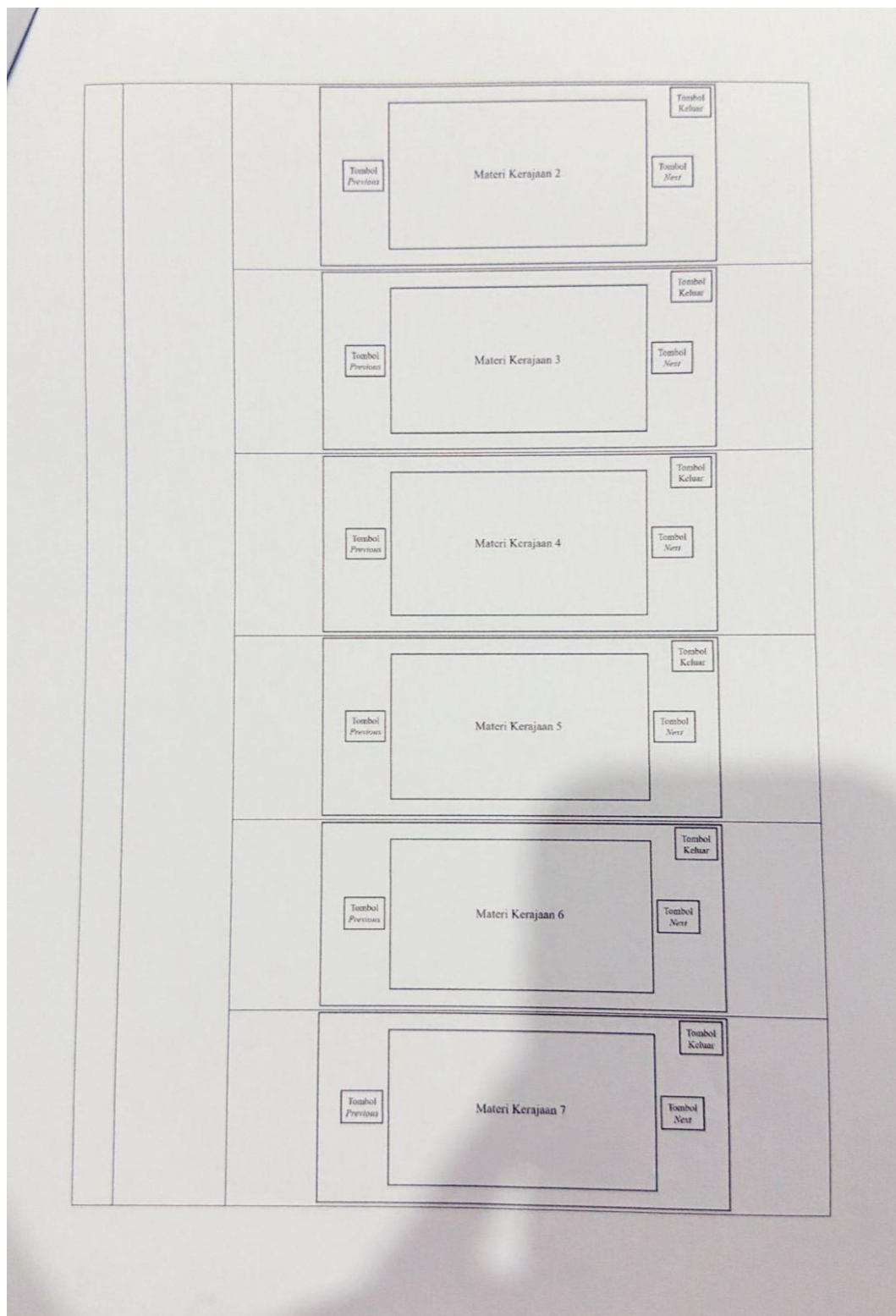


Flowchart Media Ekspedisi Kerajaan Berbantuan *Construct 2* untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Sejarah Kerajaan di Indonesia Kelas IV

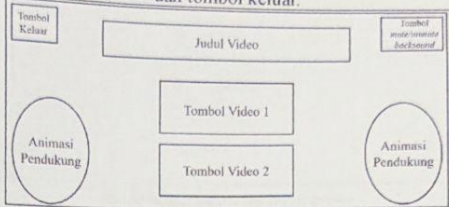
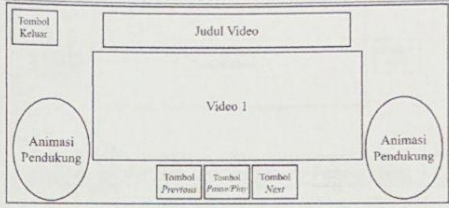
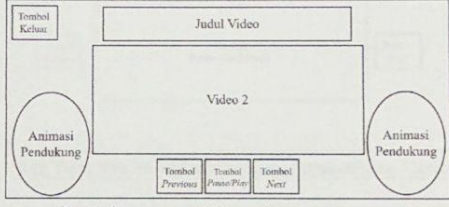
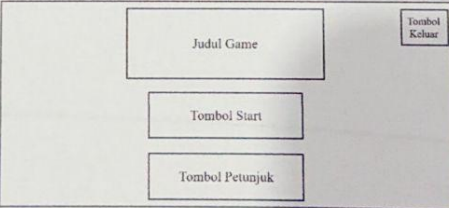
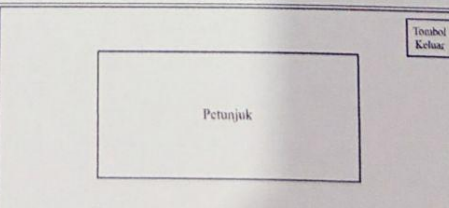


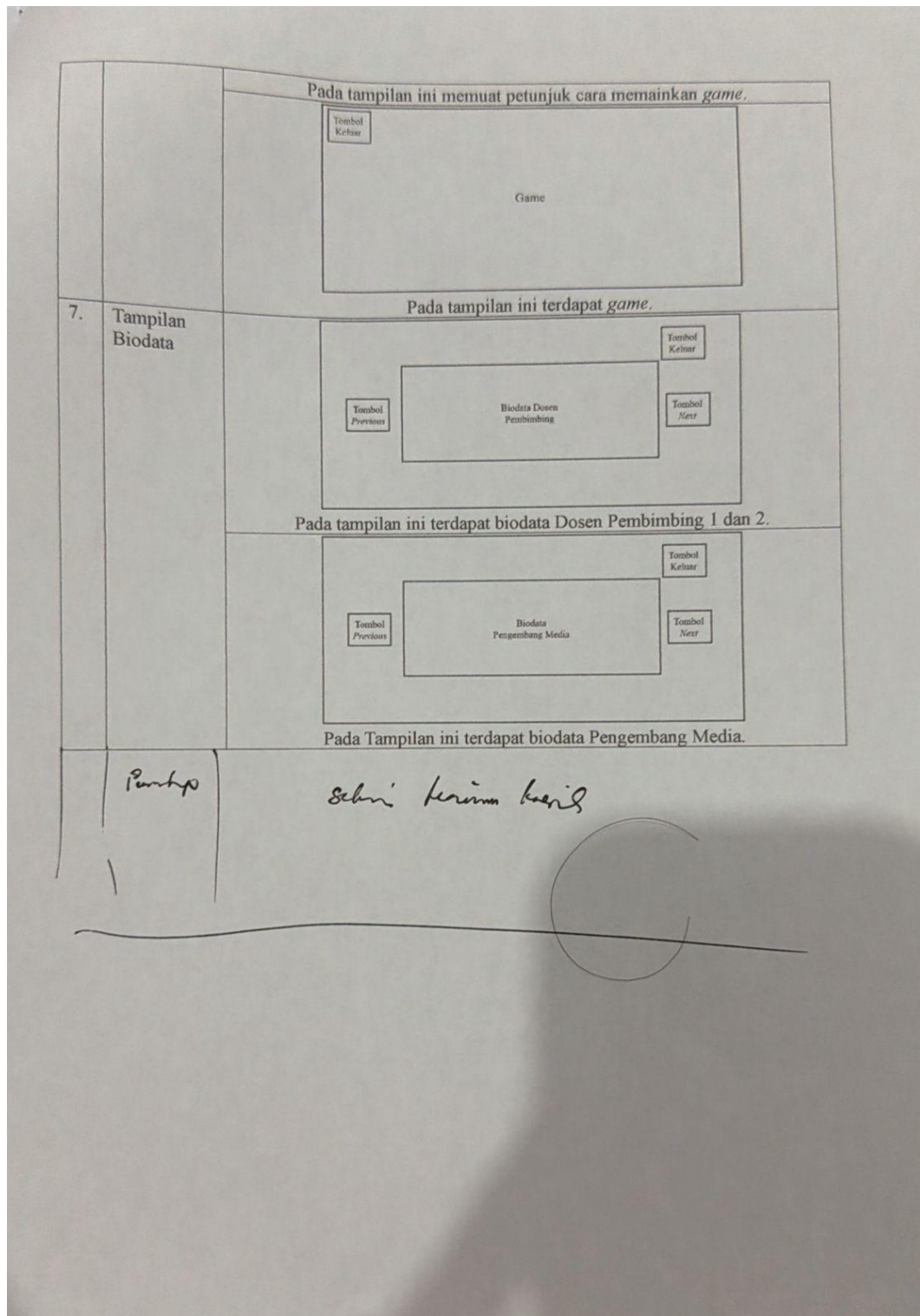
Storyboard Media Ekspedisi Kerajaan Berbantuan Construct 2 untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Sejarah Kerajaan di Indonesia Kelas IV

No	Deskripsi	Tampilan
1.	Loading Screen	 Pada Bagian <i>loading screen</i>, berisi <i>loading bar</i> dan judul media, yaitu Ekspedisi Kerajaan
2.	Menu Utama	 Pada bagian menu utama, berisikan judul media, tombol <i>background</i>, materi, video, <i>game</i>, biodata, dan tombol keluar dari media.
3.	Tampilan Materi	 Pada Tampilan materi, terdapat 13 tombol materi Kerajaan.



		Tombol Previous Materi Kerajaan 8 Tombol Keluar Tombol Next
		Tombol Previous Materi Kerajaan 9 Tombol Keluar Tombol Next
		Tombol Previous Materi Kerajaan 10 Tombol Keluar Tombol Next
		Tombol Previous Materi Kerajaan 11 Tombol Keluar Tombol Next
		Tombol Previous Materi Kerajaan 12 Tombol Keluar Tombol Next
		Tombol Previous Materi Kerajaan 13 Tombol Keluar Tombol Next

		Pada tampilan materi ini memuat 13 materi Kerajaan, tombol <i>previous</i> , <i>next</i> , dan tombol keluar.
4.	Tampilan Cover Video	 Pada bagian tampilan ini, terdapat tombol keluar, <i>backsound</i>, video 1, dan tombol video 2.
5.	Tampilan Video	 Pada bagian tampilan ini, memuat video animasi tentang Sejarah Kerajaan.  Pada bagian tampilan ini, memuat video animasi tentang peninggalan Sejarah Kerajaan.
6.	Tampilan Game	 Pada tampilan ini, terdapat judul <i>game</i>, tombol <i>start</i>, petunjuk, dan tombol keluar. 



Lampiran 0.17 Hasil Penilaian Ahli Isi/Materi Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN ISI/MATERI PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MEDIA EKSPEDISI KERAJAAN BERBANTUAN *CONSTRUCT*
2 UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI SEJARAH KERAJAAN DI
INDONESIA KELAS IV SD ANA PUTRA KECAMATAN SUKAWATI
(AHLI ISI/MATERI PEMBELAJARAN)**

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Ekspedisi Kerajaan Berbantuan <i>Construct 2</i> untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Sejarah Kerajaan di Indonesia Kelas IV SD Ana Putra Kecamatan Sukawati
Sasaran Program	: Siswa Kelas IV SD Ana Putra
Peneliti	: I Putu Bhaswata Awyayatna
Pembimbing	: Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd. (Pembimbing 1) : Dr. Ida Bagus Gede Surya Abadi, S.E., M.Pd. (Pembimbing 2)
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	: Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
Instansi/Lembaga	: -

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Media Ekspedisi Kerajaan Berbantuan *Construct 2* untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Sejarah Kerajaan di Indonesia Kelas IV SD Ana Putra Kecamatan Sukawati”, saya mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap modul ajar dan soal esai mengenai materi Sejarah Kerajaan di Indonesia bagi siswa kelas IV yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian instrumen pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai Instrumen yang disusun, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya instrumen pembelajaran untuk pembelajaran di kelas IV muatan pelajaran IPAS Topik Sejarah Kerajaan di Indonesia. Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap instrumen dan media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengisian

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Skala:

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak Setuju
3	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

B. Penilaian Produk oleh Ahli Isi/Materi Pembelajaran

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Tujuan materi jelas	✓		
2	Kompetensi dasar materi jelas	✓		
3	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi	✓		
4	Indikator soal jelas	✓		
5	Penyajian materi jelas	✓		
6	Terdapat petunjuk belajar	✓		
7	Materi yang disajikan lengkap	✓		
8	Bahasa yang digunakan baik dan benar	✓		
9	Materi dapat dipahami dengan mudah	✓		
10	Informasi pada ilustrasi gambar dan animasi jelas		✓	
11	Jumlah latihan yang diberikan pada materi cukup		✓	
12	Soal evaluasi yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran		✓	
13	Umpan balik diberikan pada hasil evaluasi	✓		

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Revisi urutkan kerjakan sesuai tahun.

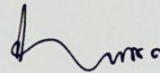
D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

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

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu)

Denpasar, 30 Januari 2026
Validator,



Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
NIP -

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.

NIP : -

Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan memvalidasi instrumen isi atau materi pembelajaran media komik pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Ekspedisi Kerajaan Berbantuan *Construct 2* untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Sejarah Kerajaan di Indonesia Kelas IV SD Ana Putra Kecamatan Sukawati" yang disusun oleh:

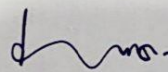
Nama : I Putu Bhaswata Awyayatna

NIM : 2211031383

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 30 Januari 2026
Validator



Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
NIP -

Lampiran 0.18 Hasil Penilaian Ahli Desain Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN DESAIN INTRUKSIONAL
PENGEMBANGAN MEDIA EKSPEDISI KERAJAAN BERBANTUAN *CONSTRUCT*
2 UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI SEJARAH KERAJAAN DI
INDONESIA KELAS IV SD ANA PUTRA KECAMATAN SUKAWATI
(AHLI DESAIN INTRUKSIONAL)**

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Ekspedisi Kerajaan Berbantuan <i>Construct</i> 2 untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Sejarah Kerajaan di Indonesia Kelas IV SD Ana Putra Kecamatan Sukawati
Sasaran Program	: Siswa Kelas IV SD Ana Putra
Peneliti	: I Putu Bhaswata Awyayatna
Pembimbing	: Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd. (Pembimbing 1) : Dr. Ida Bagus Gede Surya Abadi, S.E., M.Pd. (Pembimbing 2)
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	: Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
Instansi/Lembaga	: -

Dengan hormat,

Sehubung dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Media Ekspedisi Kerajaan Berbantuan *Construct* 2 untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Sejarah Kerajaan di Indonesia Kelas IV SD Ana Putra Kecamatan Sukawati”, saya mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap desain media pembelajaran sebagai salah satu inovasi media Ekspedisi Kerajaan khususnya mengenai materi Sejarah Kerajaan di Indonesia bagi siswa kelas IV yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian media. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai media Ekspedisi Kerajaan yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran di kelas IV muatan pelajaran IPAS Topik Sejarah Kerajaan di Indonesia. Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengisian

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Skala:

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak Setuju
3	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

B. Penilaian Produk oleh Ahli Desain Pembelajaran

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Judul program jelas	✓			
2.	Petunjuk penggunaan media jelas	✓			
3.	Sasaran pengguna jelas	✓			
4.	Rumusan kompetensi dasar jelas	✓			
5.	Paparan materi jelas	✓			
6.	Indikator kompetensi sesuai dengan kompetensi dasar	✓			
7.	Materi sesuai dengan indikator pembelajaran	✓			
8.	Penyampaian jenis informasi/data bervariasi		✓		
9.	Penjelasan materi konseptual tepat	✓			
10.	Materi menarik sehingga dapat memotivasi pengguna	✓			
11.	Petunjuk pengerjaan soal latihan/tes jelas	✓			
12.	Rumusan soal/tes jelas	✓			
13.	Soal/tes memiliki tingkat kesulitan yang berbeda		✓		
14.	Pemberian umpan balik atas jawaban pengguna tepat		✓		

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Revisi : penomoran dan orientasi
Cover.

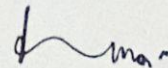
D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

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

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu)

Denpasar, 30 Januari 2026
Validator,



Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
NIP -

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.

NIP : -

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi desain media komik pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Ekspedisi Kerajaan Berbantuan *Construct 2* untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Sejarah Kerajaan di Indonesia Kelas IV SD Ana Putra Kecamatan Sukawati" yang disusun oleh:

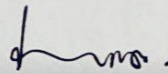
Nama : I Putu Bhaswata Awyayatna

NIM : 2211031383

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 30 Januari 2026
Validator



Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
NIP -

Lampiran 0.19 Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MEDIA EKSPEDISI KERAJAAN BERBANTUAN *CONSTRUCT*
2 UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI SEJARAH KERAJAAN DI
INDONESIA KELAS IV SD ANA PUTRA KECAMATAN SUKAWATI
(AHLI MEDIA PEMBELAJARAN)**

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Ekspedisi Kerajaan Berbantuan <i>Construct 2</i> untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Sejarah Kerajaan di Indonesia Kelas IV SD Ana Putra Kecamatan Sukawati
Sasaran Program	: Siswa Kelas IV SD Ana Putra
Peneliti	: I Putu Bhaswata Awyayatna
Pembimbing	: Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd. (Pembimbing 1) : Dr. Ida Bagus Gede Surya Abadi, S.E., M.Pd. (Pembimbing 2)
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	: Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
Instansi/Lembaga	: -

Dengan hormat,

Sehubung dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Media Ekspedisi Kerajaan Berbantuan *Construct 2* untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Sejarah Kerajaan di Indonesia Kelas IV SD Ana Putra Kecamatan Sukawati”, saya mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran sebagai salah satu inovasi media Ekspedisi Kerajaan khususnya mengenai materi Sejarah Kerajaan di Indonesia bagi siswa kelas IV yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian media. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai media Ekspedisi Kerajaan yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran di kelas IV muatan pelajaran IPAS Topik Sejarah Kerajaan di Indonesia. Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengisian

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Skala:

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak Setuju
3	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

B. Penilaian Produk oleh Ahli Media Pembelajaran

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Porsi teks pada <i>screen</i> sesuai	✓			
2.	Perataan paragraf teks sesuai	✓			
3.	Jenis huruf sesuai	✓			
4.	Ukuran huruf sesuai	✓			
5.	Warna huruf sesuai	✓			
6.	Teks terbaca dengan jelas	✓			
7.	Ikon yang digunakan pada materi sesuai	✓			
8.	Gambar yang digunakan pada materi sesuai	✓			
9.	Grafik yang digunakan pada materi sesuai	✓			
10.	Simbol yang digunakan pada materi sesuai	✓			
11.	Gambar yang digunakan pada materi yang ditampilkan kualitasnya sesuai	✓			
12.	Grafik yang digunakan pada materi yang ditampilkan kualitasnya sesuai		✓		
13.	Simbol yang digunakan pada materi yang ditampilkan kualitasnya sesuai	✓			
14.	Ikon yang digunakan pada materi yang ditampilkan kualitasnya sesuai	✓			
15.	Gambar, grafik, simbol, ikon mempermudah pemahaman materi	✓			
16.	Media mampu memotivasi pengguna	✓			
17.	Audio pada media jelas	✓			
18.	Sulih teks dengan audio dalam video animasi pada media sesuai		✓		

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
19.	Musik yang digunakan tepat	✓			
20.	Sound effect yang digunakan tepat		✓		
21.	Video animasi sesuai dengan materi		✓		
22.	Video animasi mempermudah pemahaman materi	✓			

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Revisi :- Pada cover gambar disesuaikan dengan materi, kerangka
 - Disisi nama dan NIM Pengembang
 - Kerangka diurut sesuai tahunnya.

D. Kesimpulan

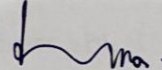
Produk ini dinyatakan:

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

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu)

Denpasar, 30 Januari 2026

Validator,



Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
NIP -

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.

NIP : -

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi media komik pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Ekspedisi Kerajaan Berbantuan *Construct 2* untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Sejarah Kerajaan di Indonesia Kelas IV SD Ana Putra Kecamatan Sukawati" yang disusun oleh:

Nama : I Putu Bhaswata Awyayatna

NIM : 2211031383

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 30 Januari 2026
Validator



Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
NIP -

Lampiran 0.20 Hasil Uji Coba Perorangan

ANGKET PENILAIAN PRODUK
(UJI COBA PERORANGAN)

**PENGEMBANGAN MEDIA EKSPEDISI KERAJAAN BERBANTUAN
CONSTRUCT 2 UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI
SEJARAH KERAJAAN DI INDONESIA KELAS IV SD ANA PUTRA
KECAMATAN SUKAWATI**

A. Identitas

Nama : I Gele Adhista Wada D.D
Absen : 20
Kelas : 4B

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar angket ini diisi oleh peserta didik.
2. Sebelum mengisi instrumen dibawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Sebelum mengisi evaluasi, baca dan pahami setiap pernyataan dengan seksama.
4. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian peserta didik.
5. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan sebagai berikut.

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

6. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen silahkan tulis pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian Uji Coba Perorangan

No.	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Tampilan media menarik				✓
2.	Media pembelajaran mudah digunakan				✓
3.	Paparan materi jelas				✓
4.	Animasi pada media menarik				✓
5.	Materi yang disajikan mudah dipahami				✓
6.	Media dapat memberikan semangat dalam belajar				✓

D. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

sangat baik

Gianyar, 05 Februari 2026
 Siswa,

dhista

1 Gede Adhista meda D.B

Lampiran 0.21 Daftar Hadir Peserta Didik Uji Coba Perorangan

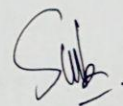
DAFTAR HADIR SUBJEK UJI PERORANGAN

Penelitian: Pengembangan Media Ekspedisi Kerajaan Berbantuan *Construct 2*
 untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Sejarah Kerajaan di Indonesia Kelas IV
 SD Ana Putra Kecamatan Sukawati

No	Nama Peserta Didik	Paraf
1.	Gede Adhita Winda Dewantara Bendesa	
2.	Cokorda Istri Maya Dewi	
3.	Kadek Siska Pradila	

Gianyar, 05 Februari 2026

Guru Wali Kelas IV



Ni Kadek Siska Pradila, S.Pd.

Lampiran 0.22 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

ANGKET PENILAIAN PRODUK
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

**PENGEMBANGAN MEDIA EKSPEDISI KERAJAAN BERBANTUAN
CONSTRUCT 2 UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI
SEJARAH KERAJAAN DI INDONESIA KELAS IV SD ANA PUTRA
KECAMATAN SUKAWATI**

A. Identitas
 Nama : *ni putu devani andini*
 Absen : *15*
 Kelas : *4B*

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar angket ini diisi oleh peserta didik.
2. Sebelum mengisi instrumen dibawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Sebelum mengisi evaluasi, baca dan pahami setiap pernyataan dengan seksama.
4. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian peserta didik.
5. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan sebagai berikut.

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

6. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen silahkan tulis pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

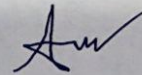
No.	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Tampilan media menarik				✓
2.	Media pembelajaran mudah digunakan				✓
3.	Paparan materi jelas				✓
4.	Animasi pada media menarik				✓
5.	Materi yang disajikan mudah dipahami				✓
6.	Media dapat memberikan semangat dalam belajar				✓

D. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

sangat bagus

Gianyar, 05 Februari 2026
Siswa,



ni putu devani andini

Lampiran 0.23 Daftar Hadir Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil

DAFTAR HADIR SUBJEK UJI KELOMPOK KECIL

Penelitian: Pengembangan Media Ekspedisi Kerajaan Berbantuan *Construct 2*
untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Sejarah Kerajaan di Indonesia Kelas IV
SD Ana Putra Kecamatan Sukawati

No	Nama Peserta Didik	Paraf
1.	I Gede Adhistu weda Denantara Bendesa	
2.	I Made Angga sira yudisera	
3.	I kadek Rama Aditya Dharma Putra	
4.	Cokorda istri maha dewi	
5.	ni putu devani andini	
6.	I Putu Budi weda Krisna	
7.	Kedek m-lia H.T.	
8.	I Putu Dawa	
9.	A.A istri intan antari dewi	

Gianyar, 05 Februari 2026

Guru Wali Kelas IV

Ni Kadek Siska Pradila, S.Pd.

Lampiran 0.24 Lembar Soal Uji Instrumen Tes

Mata Pelajaran : IPAS
 Kelas : IV (empat)
 BAB : BAB 9
 Topik : Sejarah Kerajaan di Indonesia

1. Perhatikan gambar di samping.

 - a. Temukanlah apa nama kerajaan yang memiliki peninggalan seperti pada gambar?
 - b. Temukanlah apa nama peninggalan tersebut?
2. Hayam Wuruk merupakan tokoh pemimpin yang berhasil membawa Kerajaan Majapahit meraih puncak kejayaan.
 - a. Temukanlah dua peninggalan sejarah Kerajaan Majapahit!
 - b. Temukanlah nama sumpah terkenal yang diucapkan oleh Gajah Mada!
3. Analisislah proses masuknya agama Hindu ke Indonesia dan peran tokoh yang membawanya!
4. Simpulkanlah pengaruh letak Kerajaan Ternate terhadap kegiatan perdagangan pada masa lalu!
5. Kertanegara adalah salah satu tokoh penting dalam perkembangan Kerajaan Hindu di Indonesia.
 - a. Analisislah apa nama kerajaan yang dipimpin oleh Kertanegara?
 - b. Analisislah peninggalan sejarah dari kerajaan yang dipimpin oleh Kertanegara!
6. Temukanlah tiga peninggalan sejarah Kerajaan Demak yang kamu ketahui!
7. Nilailah peran Kerajaan Sriwijaya dalam bidang perdagangan atau pendidikan!
8. Bandingkan kegiatan ekonomi masyarakat Kerajaan Banten dan Kerajaan Samudra Pasai!
9. Buatlah uraian singkat tentang kehidupan sehari-hari masyarakat Kerajaan Gowa-Tallo!
10. Rumuskanlah manfaat saluran irigasi pada masa Kerajaan Tarumanegara bagi kehidupan masyarakat!

Lampiran 0.25 Daftar Hadir Uji Instrumen Tes

DAFTAR HADIR SUBJEK UJI INSTRUMEN

Penelitian: Pengembangan Media Ekspedisi Kerajaan Berbantuan *Construct 2*
untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Sejarah Kerajaan di Indonesia Kelas IV
SD Ana Putra Kecamatan Sukawati

No	Nama Peserta Didik	Paraf
1.	Ni Kadek Ayuna Cecillia Anatha	Ca
2.	Komang Bagus Reynand Prasraya Adhyastha	Bagus
3.	Dewa Gede Agung Bagus Widiananda	Dewa
4.	Komang Chalinda	Chalinda
5.	I Kadek Dwi Arta Nata Wistara	Wistara
6.	I Kadek Juna Mas Adi Nata	Juna
7.	Ni Kadek Erika Chandra Dewi	Erika
8.	Komang Gede Wira Arjaya	Wira
9.	Ni Putu Gita Widyastari	Gita
10.	Ni Putu Kenzora Indra Kirani Buana	Kenzora
11.	I Ketut Krisnandha Mahesa Putra	Krisnandha
12.	Putu Mercy Adelia Putri	Mercy
13.	I Made Nanda Dewangga	Nanda
14.	Anak Agung Gde Prabu Kannanda Dharma	Prabu
15.	Cokorda Raditya Citra Yuda	Raditya
16.	Komang Rita Kirana Putri	Rita
17.	Ida Ayu Rasa Lila Dewi Dasi	Rasa
18.	I Gusti Agung Surya Natha Tegeh Kori	Surya
19.	I Dewa Gede Vino Prayata	Vino
20.	Putu Ayu Widya Cempaka Prameswari	Widya
21.	Ni Putu Queenshy Nirmala Devi	Queenshy
22.	Kadek Winona Isvara Baldy	Winona
23.	Putu Pradnya Kusuma Wedani	Pradnya
24.	I Putu Ariada	Ariada
25.	Ni Kadek Mirah Sri Danawati	Mirah
26.	I Putu Abhidharma Adijaya /	Abhidharma
27.	I Putu Alvin Cahya Prananda	Alvin
28.	Ni Kadek Ayu Dewi Cahya Cantika	Ayu
29.	Meiliana Kangge Putri	Meiliana
30.	Ida Bagus Acharya Cahya Wedanta	Ida

Gianyar, 10 Februari 2026

Guru Wali Kelas V

Ni Kadek Kandi Kinasari, S.Pd.

Lampiran 0.26 Hasil Uji Instrumen Butir Tes

LEMBAR JAWABAN SOAL ESAI

Nama	: NI KADEK AYUNA.	Hari/Tanggal	: 10/02/2026/ Selasa
No Absen	: 1	Mapel	: IPas
Kelas	: 5.B.IB		

- 1.) (A) Kerajaan Mataram Kuno (Wangsa Syailendra).
(B) Candi Borobudur.
- 2.) (A) Candi Panataran dan Gapura Bajang Ratu.
(B) Sumpah Palapa.
- 3.) Agama Hindu masuk ke Indonesia melalui perdagangan dengan India. Para brahmana datang dan menyebarkan ajaran Hindu. Tokoh yang berperan antara lain Maharesi Agastya.
- 4.) Letak kerajaan Ternate yang strategis di jalur rempah-rempah membuatnya menjadi pusat perdagangan rempah yang penting.
- 5.) (A) Kerajaan Singasari.
(B) Candi Jago dan Candi Singasari.
- 6.) 1. Masjid Agung Demak.
2. Soko Tatal.
3. Pintu Bledag.
- 7.) Kerajaan Sriwijaya berperan besar sebagai pusat perdagangan dan pendidikan Buddha di Asia Tenggara.
- 8.) Kerajaan Banten berfokus pada perdagangan lada dan menjadi pelabuhan penting, sedangkan Samudra Pasai berperan sebagai pusat perdagangan dan penyebaran Islam.
- 9.) Masyarakat Kerajaan Gowa-Tallo sehari-hari bekerja sebagai nelayan, petani, dan pedagang mereka juga aktif dalam pembuatan kapal.

10.) Saluran irigasi membantu masyarakat bercocok tanam dengan mengairi sawah, sehingga hasil pertanian meningkat.

Lampiran 0.27 Hasil Analisis Validitas Instrumen Tes

No	Responden	Butir Tes (x)										$\sum y$	$\sum y^2$	$\sum xy$	$\sum x^2$
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1	Ni Kadek Ayuna Cecillia Anatha	4	1	4	4	2	4	1	3	4	4	31	961	124	16
2	Komang Bagus Reynand Prasraya Adhyastha	4	4	4	1	3	4	2	1	4	3	30	900	120	16
3	Dewa Gede Agung Bagus Widiananda	4	2	4	3	1	4	3	4	3	4	32	1024	128	16
4	Komang Chalinda	4	3	3	2	4	4	4	2	4	4	34	1156	136	16
5	I Kadek Dwi Arta Nata Wistara	4	1	4	4	2	3	1	3	4	4	30	900	120	16
6	I Kadek Juna Mas Adi Nata	4	4	4	1	3	4	2	1	4	4	31	961	124	16
7	Ni Kadek Erika Chandra Dewi	3	2	4	3	1	4	3	4	4	4	32	1024	96	9
8	Komang Gede Wira Arjaya	4	3	4	2	4	4	4	2	4	4	35	1225	140	16
9	Ni Putu Gita Widayastari	4	1	4	4	2	4	1	3	3	4	30	900	120	16
10	Ni Putu Kenzora Indra Kirani Buana	4	4	3	1	3	4	2	1	4	3	29	841	116	16
11	I Ketut Krisnandha Mahesa Putra	3	2	3	3	1	3	3	4	3	3	28	784	84	9
12	Putu Mercy Adelia Putri	3	3	3	2	4	3	4	2	2	3	29	841	87	9
13	I Made Nanda Dewangga	3	1	2	4	2	3	1	3	3	3	25	625	75	9
14	Anak Agung Gede Prabu Kannanda Dharma	3	4	3	1	3	2	2	1	3	3	25	625	75	9
15	Cokorda Raditya Citra Yuda	2	2	3	3	1	3	3	4	3	3	27	729	54	4
16	Komang Rita Kirana Putri	3	3	3	2	4	3	4	2	3	4	31	961	93	9
17	Ida Ayu Rasa Lila Dewi Dasi	3	1	4	4	2	3	1	3	3	3	27	729	81	9
18	I Gusti Agung Surya Natha Tegeh Kori	3	4	3	1	3	3	2	1	3	3	26	676	78	9
19	I Dewa Gede Vino Prayata	3	2	3	3	1	3	3	4	2	2	26	676	78	9
20	Putu Ayu Widya Cempaka Prameswari	2	3	3	2	4	2	4	2	3	3	28	784	56	4
21	Ni Putu Queenshy Nirmala Devi	2	1	2	4	2	1	1	3	2	2	20	400	40	4
22	Kadek Winona Isvara Baldy	1	4	1	1	3	2	2	1	1	1	17	289	17	1
23	Putu Pradnya Kusuma Wedani	2	2	2	3	1	2	3	4	2	2	23	529	46	4
24	I Putu Ariada	1	3	1	2	4	1	4	2	1	2	21	441	21	1
25	Ni Kadek Mirah Sri Danawati	2	1	2	4	2	2	1	3	2	1	20	400	40	4
26	I Putu Abhidharma Adijaya	1	4	1	1	3	1	2	1	1	1	16	256	16	1
27	I Putu Alvin Cahya Prananda	2	2	2	3	1	2	3	4	1	2	22	484	44	4
28	Ni Kadek Ayu Dewi Cahya Cantika	1	3	1	2	4	1	4	2	2	1	21	441	21	1
29	Meiliana Kangge Putri	2	1	2	4	2	2	1	3	1	2	20	400	40	4
30	Ida Bagus Acharya Cahya Wedanta	1	4	2	1	3	2	2	1	1	2	19	361	19	1
r hitung		0,88067	-0,05974	0,87622	0,05974	0,05101	0,87572	0,26225	0,13825	0,87854	0,92776				
r tabel		0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610				
Status		Valid	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Valid	Valid				
Valid		5													
Tidak Valid		5													

ran 0.28 Hasil Analisis Reliabilitas Instrumen Tes

[illegible]

Lampiran 0.29 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Instrumen Tes

No	Responden	Butir Tes (x)										$\sum y$
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Kelompok Atas (KA)												
1	Komang Gede Wira Arjaya	4		4			4			4	4	20
2	Ni Kadek Ayuna Cecillia Anatha	4		4			4			4	4	20
3	I Kadek Juna Mas Adi Nata	4		4			4			4	4	20
4	Komang Chalinda	4		3			4			4	4	19
5	Dewa Gede Agung Bagus Widiananda	4		4			4			3	4	19
6	Komang Bagus Reynand Prasraya Adhyastha	4		4			4			4	3	19
7	I Kadek Dwi Arta Nata Wistara	4		4			3			4	4	19
8	Ni Putu Gita Widyastari	4		4			4			3	4	19
9	Ni Kadek Erika Chandra Dewi	3		4			4			4	4	19
10	Ni Putu Kenzora Indra Kirani Buana	4		3			4			4	3	18
11	Ida Ayu Rasa Lila Dewi Dasi	3		4			3			3	3	16
12	Komang Rita Kirana Putri	3		3			3			3	4	16
13	I Gusti Agung Surya Natha Tegeh Kori	3		3			3			3	3	15
14	I Ketut Krisnandha Mahesa Putra	3		3			3			3	3	15
15	Putu Mercy Adelia Putri	3		3			3			2	3	14
Kelompok Bawah (KB)												
16	Cokorda Raditya Citra Yuda	2		3			3			3	3	14
17	I Made Nanda Dewangga	3		2			3			3	3	14
18	Anak Agung Gede Prabu Kannanda Dharma	3		3			2			3	3	14
19	Putu Ayu Widya Cempaka Prameswari	2		3			2			3	3	13
20	I Dewa Gede Vito Prayata	3		3			3			2	2	13
21	Putu Pradnya Kusuma Wedani	2		2			2			2	2	10
22	I Putu Alvin Cahya Prananda	2		2			2			1	2	9
23	Ni Putu Queenshy Nirmala Devi	2		2			1			2	2	9
24	Ni Kadek Mirah Sri Danawati	2		2			2			2	1	9
25	Meiliana Kangge Putri	2		2			2			1	2	9
26	Ida Bagus Acharya Cahya Wedanta	1		2			2			1	2	8
27	I Putu Ariada	1		1			1			1	2	6
28	Ni Kadek Ayu Dewi Cahya Cantika	1		1			1			2	1	6
29	Kadek Winona Isvara Baldy	1		1			2			1	1	6
30	I Putu Abhidharma Adijaya	1		1			1			1	1	5
$\sum H$		54		54			54			52	54	
$\sum L$		28		30			29			28	30	
$Score_{min}$		1										
$Score_{max}$		4										
Indeks Kesukaran Butir Soal		0,57778		0,60000			0,58889			0,55556	0,60000	
Kategori		Sedang		Sedang			Sedang			Sedang	Sedang	

Lampiran 0.30 Hasil Analisis Daya Beda Instrumen Tes

No	Responden	Butir Tes (x)										$\sum y$
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Kelompok Atas (KA)												
1	Komang Gede Wira Arjaya	4		4			4			4	4	20
2	Ni Kadek Ayuna Cecillia Anatha	4		4			4			4	4	20
3	I Kadek Juna Mas Adi Nata	4		4			4			4	4	20
4	Komang Chalinda	4		3			4			4	4	19
5	Dewa Gede Agung Bagus Widiananda	4		4			4			3	4	19
6	Komang Bagus Reynand Prasraya Adhyastha	4		4			4			4	3	19
7	I Kadek Dwi Arta Nata Wistara	4		4			3			4	4	19
8	Ni Putu Gita Widyastari	4		4			4			3	4	19
9	Ni Kadek Erika Chandra Dewi	3		4			4			4	4	19
10	Ni Putu Kenzora Indra Kirani Buana	4		3			4			4	3	18
11	Ida Ayu Rasa Lila Dewi Dasi	3		4			3			3	3	16
12	Komang Rita Kirana Putri	3		3			3			3	4	16
13	I Gusti Agung Surya Natha Tegeh Kori	3		3			3			3	3	15
14	I Ketut Krisnandha Mahesa Putra	3		3			3			3	3	15
15	Putu Mercy Adelia Putri	3		3			3			2	3	14
Kelompok Bawah (KB)												
16	Cokorda Raditya Citra Yuda	2		3			3			3	3	14
17	I Made Nanda Dewangga	3		2			3			3	3	14
18	Anak Agung Gede Prabu Kannanda Dharma	3		3			2			3	3	14
19	Putu Ayu Widya Cempaka Prameswari	2		3			2			3	3	13
20	I Dewa Gede Vino Prayata	3		3			3			2	2	13
21	Putu Pradnya Kusuma Wedani	2		2			2			2	2	10
22	I Putu Alvin Cahya Prananda	2		2			2			1	2	9
23	Ni Putu Queenshy Nirmala Devi	2		2			1			2	2	9
24	Ni Kadek Mirah Sri Danawati	2		2			2			2	1	9
25	Meiliana Kangge Putri	2		2			2			1	2	9
26	Ida Bagus Acharya Cahya Wedanta	1		2			2			1	2	8
27	I Putu Ariada	1		1			1			1	2	6
28	Ni Kadek Ayu Dewi Cahya Cantika	1		1			1			2	1	6
29	Kadek Winona Isvara Baldy	1		1			2			1	1	6
30	I Putu Abhidharma Adijaya	1		1			1			1	1	5
$\sum u$		54		54			54			52	54	
$\sum L$		28		30			29			28	30	
$Score_{min}$		1										
$Score_{max}$		4										
Indeks Kesukaran Butir Soal		0,57778		0,60000			0,58889			0,55556	0,60000	
Kategori		Sedang		Sedang			Sedang			Sedang	Sedang	
Daya Beda		0,57778		0,53333			0,55556			0,53333	0,53333	
Kategori		Baik		Baik			Baik			Baik	Baik	

DAYA BEDA	
Kurang Baik	0
Cukup Baik	0
Baik	5
Sangat Baik	0

Lampiran 0.31 Soal *Pre-Test* dan *Post-Test*

Mata Pelajaran : IPAS
Kelas : IV (empat)
BAB : BAB 9
Topik : Sejarah Kerajaan di Indonesia

1. Perhatikan gambar di samping.
 - c. Temukanlah apa nama kerajaan yang memiliki peninggalan seperti pada gambar?
 - d. Temukanlah apa nama peninggalan tersebut?
2. Analisislah proses masuknya agama Hindu ke Indonesia dan peran tokoh yang membawanya!
3. Temukanlah tiga peninggalan sejarah Kerajaan Demak yang kamu ketahui!
4. Buatlah uraian singkat tentang kehidupan sehari-hari masyarakat Kerajaan Gowa–Tallo!
5. Rumuskanlah manfaat saluran irigasi pada masa Kerajaan Tarumanegara bagi kehidupan masyarakat!



Lampiran 0.32 Daftar Hadir Pelaksanaan *Pre-test*

DAFTAR HADIR SUBJEK *PRE-TEST*

Penelitian: Pengembangan Media Ekspedisi Kerajaan Berbantuan *Construct 2* untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Sejarah Kerajaan di Indonesia Kelas IV SD Ana Putra Kecamatan Sukawati

No	Nama Peserta Didik	Paraf
1.	A.A. Istri Intan Antari Dewi	
2.	Dewa Gede Sagara Balakosa Surapati	
3.	Gede Janardhana Soethama	
4.	I Gusti Ngurah Vino Pandu Mahe Suara	
5.	I Gusti Ngurah Agung Krisna Ardyana	
6.	I Made Angga Sira Yudistria	
7.	I Made Chena Yutama Pradanta	
8.	I Made Dipta Yana	
9.	I Putu Budi Weda Krisna	
10.	I Putu Praba Anggara	
11.	I Putu Wiswa Mario Delvian	
12.	I Komang Jordan Prawira Darma	
13.	Ni Kadek Kayla Artamia Wijaya	
14.	Ni Made Kinan Dari Anindya Sanjaya	
15.	Ni Putu Devani Andini	
16.	Cokorda Istri Jyoti Putri Tresnayasa	
17.	Cokorda Istri Maha Dewi	
18.	Dewa Ayu Nindia Suantari Putri	
19.	Dewa Gede Agung Agastya Nanda Kusuma	
20.	I Gede Adhista Weda Dewantara Bendesa	
21.	Gede Wahyu Gardika Jaya	
22.	Kadek Mulia Arta	
23.	I Kadek Nino Krisnanada Putra	
24.	Ida Bagus Kadek Rama Aditya Dharma Putra	
25.	I Kadek Wikana Narayadanta Pradana	
26.	I Made Mahardika Putra Dana	
27.	I Putu Dava	
28.	I Wayan Aska Yana Dananjaya	
29.	I Wayan Jaya Wardhana	
30.	Kadek Ditya Ishana Dharani	

Gianyar, 11 Februari 2026

Guru Wali Kelas IV

Ni Kadek Siska Pradila, S.Pd.

Lampiran 0.33 Hasil Pelaksanaan *Pre-Test*

LEMBAR JAWABAN SOAL ESAI

Sagara bala kosa Surapati

Nama	: ... <i>P. Eka Gede</i> ...	Hari/Tanggal	: ... <i>Rabu, 11 Feb 2026</i> ...
No Absen	: ... <i>2</i> ...	Mapel	: ... <i>IPS</i> ...
Kelas	: ... <i>IX.B</i> ...		

1

A Kerajaan Majapahit

B Batu Sakti

2 *Karya warga Majapahit dulu hingga*

3 Batu Sakti

Peninggalan batu

batu berisi tulisan

4 Batu di hantam

5 ada tidak ada penulisan

Lampiran 0.34 Daftar Hadir Pelaksanaan *Post-Test*

DAFTAR HADIR SUBJEK *POST-TEST*

Penelitian: Pengembangan Media Ekspedisi Kerajaan Berbantuan *Construct 2* untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Sejarah Kerajaan di Indonesia Kelas IV SD Ana Putra Kecamatan Sukawati

No	Nama Peserta Didik	Paraf
1.	A.A. Istri Intan Antari Dewi	g
2.	Dewa Gede Sagara Balakosa Surapati	g
3.	Gede Janardhana Soethama	☆
4.	I Gusti Ngurah Vino Pandu Mahe Suara	ra
5.	I Gusti Ngurah Agung Krisna Ardyana	g
6.	I Made Angga Sira Yudistria	cokief
7.	I Made Chena Yutama Pradanta	6
8.	I Made Dipta Yana	l
9.	I Putu Budi Weda Krisna	hono
10.	I Putu Praba Anggara	sewih
11.	I Putu Wiswa Mario Delvian	he
12.	I Komang Jordan Prawira Darma	2mm
13.	Ni Kadek Kayla Artamia Wijaya	B
14.	Ni Made Kinan Dari Anindya Sanjaya	kan
15.	Ni Putu Devani Andini	aw
16.	Cokorda Istri Jyoti Putri Tresnayasa	cokfi
17.	Cokorda Istri Maha Dewi	st
18.	Dewa Ayu Nindia Suantari Putri	A
19.	Dewa Gede Agung Agastya Nanda Kusuma	de
20.	I Gede Adhista Weda Dewantara Bendesa	g
21.	Gede Wahyu Gardika Jaya	WR-ahygi
22.	Kadek Mulia Arta	as
23.	I Kadek Nino Krisnanada Putra	Nano
24.	Ida Bagus Kadek Rama Aditya Dharma Putra	22
25.	I Kadek Wikana Narayadanta Pradana	lone
26.	I Made Mahardika Putra Dana	Dika
27.	I Putu Dava	DmAVA
28.	I Wayan Aska Yana Dananjaya	IT
29.	I Wayan Jaya Wardhana	aim
30.	Kadek Ditya Ishana Dharani	Ditya

Gianyar, 12 Februari 2026

Guru Wali Kelas IV

Ni Kadek Siska Pradila, S.Pd.

Lampiran 0.35 Hasil Pelaksanaan *Post-Test*

LEMBAR JAWABAN SOAL ESAI

Nama	: Gokartha Irfandi	Hari/Tanggal	: 18. Kamis, 12. Februari 2026
No Absen	: 17	Mapel	: ... IPS
Kelas	: 4.B.IV.B		

- 1) Kerasaan kutai di Kalimantan, namanya Yupa
- 2) ada orang india yang nikah sama orang sini terus bawa agama hindu
- 3) Masjid Demak sama pintu kayu peninggalan wali
- 4) masyarakatnya taat aturan dan hidup dari laut (nelayan/pedagang)
- 5) supaya aliran air lancar ke kebun warga

Lampiran 0.36 Skor *Pre-Test* dan *Post-Test*

No	Pre-Test	Post-Test
1	25	85
2	30	90
3	35	75
4	40	100
5	35	80
6	30	95
7	40	70
8	45	90
9	35	85
10	40	80
11	30	75
12	45	95
13	50	85
14	35	70
15	45	90
16	40	80
17	50	85
18	40	75
19	35	95
20	55	80
21	40	90
22	30	85
23	45	75
24	25	90
25	50	95
26	35	80
27	40	85
28	45	90
29	35	75
30	40	80

Lampiran 0.37 Hasil Analisis Normalitas Sebaran Data *Pre-Test*

Uji Normalitas Menggunakan Rumus Shapiro Wilk								
No	x_i	$x_i - \bar{x}$	$(x_i - \bar{x})^2$	i	ai	$(x_{n-i+1} - x_i)$		
1	25	-13,83333333	191,3611111	1	0,4254	55	25	30
2	25	-13,83333333	191,3611111	2	0,2944	50	25	25
3	30	-8,83333333	78,02777778	3	0,2487	50	30	20
4	30	-8,83333333	78,02777778	4	0,2148	50	30	20
5	30	-8,83333333	78,02777778	5	0,187	45	30	15
6	30	-8,83333333	78,02777778	6	0,163	45	30	15
7	35	-3,83333333	14,69444444	7	0,1415	45	35	10
8	35	-3,83333333	14,69444444	8	0,1219	45	35	10
9	35	-3,83333333	14,69444444	9	0,1036	45	35	10
10	35	-3,83333333	14,69444444	10	0,0862	40	35	5
11	35	-3,83333333	14,69444444	11	0,0697	40	35	5
12	35	-3,83333333	14,69444444	12	0,0537	40	35	5
13	35	-3,83333333	14,69444444	13	0,0381	40	35	5
14	40	1,16666667	1,36111111	14	0,0227	40	40	0
15	40	1,16666667	1,36111111	15	0,0076	40	40	0
16	40	1,16666667	1,36111111					Σ
17	40	1,16666667	1,36111111					39,5505
18	40	1,16666667	1,36111111					
19	40	1,16666667	1,36111111					
20	40	1,16666667	1,36111111					
21	40	1,16666667	1,36111111					
22	45	6,16666667	38,02777778					
23	45	6,16666667	38,02777778					
24	45	6,16666667	38,02777778		$\frac{1}{D}$			0,0006
25	45	6,16666667	38,02777778					
26	45	6,16666667	38,02777778		$\left[\sum_{i=1}^k a_i (x_{n-i+1} - x_i) \right]^2$			1564,2421
27	50	11,16666667	124,6944444					
28	50	11,16666667	124,6944444		$T3$			0,9572
29	50	11,16666667	124,6944444					
30	55	16,16666667	261,3611111		Tabel Shapiro Wilk			0,927
$\bar{x}$	38,83333333	D	1634,16667		Standar Deviasi			7,5067

Lampiran 0.38 Hasil Analisis Normalitas Sebaran Data *Post-Test*

Uji Normalitas Menggunakan Rumus Shapiro Wilk									
No	x_i	$x_i - \bar{x}$	$(x_i - \bar{x})^2$	i	ai	$(x_{n-i+1} - x_i)$			$ai(x_{n-i+1} - x_i)$
1	70	-15,1666667	230,0277778	1	0,4254	100	70	30	12,762
2	70	-15,1666667	230,0277778	2	0,2944	95	70	25	7,36
3	75	-10,1666667	103,3611111	3	0,2487	95	75	20	4,974
4	75	-10,1666667	103,3611111	4	0,2148	95	75	20	4,296
5	75	-10,1666667	103,3611111	5	0,187	95	75	20	3,74
6	75	-10,1666667	103,3611111	6	0,163	95	75	20	3,26
7	80	-5,1666667	26,6944444	7	0,1415	90	80	10	1,415
8	80	-5,1666667	26,6944444	8	0,1219	90	80	10	1,219
9	80	-5,1666667	26,6944444	9	0,1036	90	80	10	1,036
10	80	-5,1666667	26,6944444	10	0,0862	90	80	10	0,862
11	80	-5,1666667	26,6944444	11	0,0697	90	80	10	0,697
12	85	-0,1666667	0,0277778	12	0,0537	90	85	5	0,2685
13	85	-0,1666667	0,0277778	13	0,0381	90	85	5	0,1905
14	85	-0,1666667	0,0277778	14	0,0227	85	85	0	0
15	85	-0,1666667	0,0277778	15	0,0076	85	85	0	0
16	85	-0,1666667	0,0277778					Σ	42,08
17	85	-0,1666667	0,0277778						
18	90	4,8333333	23,3611111						
19	90	4,8333333	23,3611111						
20	90	4,8333333	23,3611111						
21	90	4,8333333	23,3611111						
22	90	4,8333333	23,3611111						
23	90	4,8333333	23,3611111						
24	90	4,8333333	23,3611111						
25	95	9,8333333	96,6944444					$\frac{1}{D}$	0,00053357
26	95	9,8333333	96,6944444					$\left[\sum_{i=1}^k a_i (x_{n-i+1} - x_i) \right]^2$	1770,7264
27	95	9,8333333	96,6944444						
28	95	9,8333333	96,6944444					$T3$	0,9448
29	95	9,8333333	96,6944444						
30	100	14,8333333	220,0277778					Tabel Shapiro Wilk	0,927
$\bar{x}$	85,1666667	D	1874,16667					Standar Deviasi	8,0391

Lampiran 0.39 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



YAYASAN PENDIDIKAN ANA CELUK SD ANA PUTRA

Jalan Setra, Banjar Cemenggaon, Desa Celuk, Sukawati, Gianyar, Bali 80582
Telp. 081999155855

SURAT KETERANGAN

NOMOR : 421.2/07/II/SDAP/2026

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: I Gede Juliana, S.Pd
NIP	: -
Pangkat/Gol	: -
Jabatan	: Kepala SD Ana Putra

Menerangkan bahwa memang benar mahasiswa dibawah ini telah diberikan izin untuk melaksanakan penelitian di SD Ana Putra Kecamatan Sukawati, Kabupaten Gianyar.

Nama	: I Putu Bhaswata Awyayatna
NIM	: 2211031383
Jurusan	: Pendidikan Dasar
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Gianyar, 13 Februari 2026

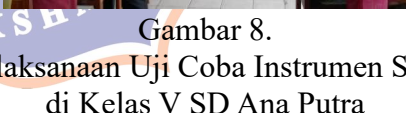
Kepala SD Ana Putra



I Gede Juliana, S.Pd

NIP

Lampiran 0.40 Dokumentasi Penelitian

Gambar 1. Penyerahan Surat Izin Observasi dan Izin Melakukan Penelitian Kepada Kepala Sekolah SD Ana Putra	 Gambar 2. Wawancara dengan Wali Kelas IV SD Ana Putra
 Gambar 3. Observasi Pembelajaran di Kelas IV SD Ana Putra	Gambar 4. Wawancara dengan Beberapa Peserta Didik Kelas IV SD Ana Putra
Gambar 5. Pelaksanaan Validasi Bersama Ahli Rancang Bangun	Gambar 6. Pelaksanaan Validasi Bersama Ahli Isi/Materi Pembelajaran
 Gambar 7. Pelaksanaan Validasi Bersama Ahli Desain dan Media Pembelajaran	 Gambar 8. Pelaksanaan Uji Coba Instrumen Soal di Kelas V SD Ana Putra
 Gambar 9. Pelaksanaan Uji Perorangan	 Gambar 10. Pelaksanaan Uji Kelompok Kecil
	

Gambar 11.
Pelaksanaan *Pre-test*

Gambar 12.
Implementasi Media Ekspedisi
Kerajaan dalam Proses Pembelajaran



Gambar 13.
Pelaksanaan *Post-test*



Lampiran 0.41 Riwayat Hidup



I Putu Bhaswata Awyayatna, lahir di Denpasar pada tanggal 14 Februari 2004. Penulis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan suami istri Bapak I Wayan Sujana dan Ibu M. Ni Made Khrisna Suryani. Penulis sejak lahir berkebangsaan Indonesia dan Beragama Hindu. Saat ini, penulis beralamat di Jl. Padma Gg. VII A no 1, BR/Link. Saba, Penatih, Denpasar Timur, Provinsi Bali. Penulis mengenyam pendidikan dasar di SD Saraswati 6 Denpasar kemudian melanjutkan di SMP Negeri 8 Denpasar. Pada tahun 2019, penulis melanjutkan studi di SMK TI Bali Global Bandung dengan jurusan Multimedia. Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan tinggi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha. Tahun 2026, penulis menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul "Pengembangan Media Ekspedisi Kerajaan berbantuan Construct 2 untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Sejarah Kerajaan di Indonesia Kelas IV SD Ana Putra Kecamatan Sukawati".

