



LAMPIRAN



Lampiran 1 Surat Observasi, Ijin Penelitian dan Balasan

1) Surat Observasi Awal

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Laman : https://fip.undiksha.ac.id Surel : fip@undiksha.ac.id	
Nomor	: 10815/UN48.10.6/LT/2024	Singaraja, 17 Desember 2024
Lampiran	: -	
Hal	: Observasi Awal	
Yth. SD Negeri 9 Bondalem SD Negeri 6 Bondalem SD Negeri 1 Bondalem SD Negeri 5 Bondalem SD Negeri 7 Bondalem di tempat		
Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut. Nama : Putu Ananda Febry Maharani NIM : 2111031227 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		

2) Surat Ijin Penelitian



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

Nomor : 12329/UN48.10.1/PK.01.03/2025 Singaraja, 23 September 2025
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
Kepala SD Negeri 9 Bondalem
di tempat

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

Nama : Putu Ananda Febry Maharani
NIM : 2111031227
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

3) Surat balasan



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 9 BONDALEM
Alamat : Banjar Dinas Selombo, Desa Bondalem, Kec. Tejakula, Kab. Buleleng



SURAT KETERANGAN IJIN INSTRUMEN
NOMOR: NO: 832/057/SDN9BOND/X/2025

Yang bertandatangan di bawah ini Kepala Sekolah Negeri 9 Bondalem:

Nama	: Gede Kamardana, S.Pd
NIP	: 196912211993041001
Jabatan	: Kepala Sekolah
Tempat Tugas	: SD Negeri 9 Bondalem

Menerangkan dengan sebenarnya:

Nama	: Putu Ananda Febry Maharani
NIM	: 2111031227
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan	: Pendidikan Dasar
Fakultas	: Ilmu Pendidikan
Tempat Kuliah	: Universitas Pendidikan Ganesha
Tempat Penelitian	: SD Negeri 9 Bondalem

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa tersebut diatas memang benar melakukan uji instrument di SD Negeri 9 Bondalem.

Bondalem, 8 Oktober 2025
Kepala SD Negeri 9 Bondalem



Gede Kamardana, S.Pd.
NIP. 196912211993041001



**PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 9 BONDALEM**

Alamat : Banjar Dinas Selombo, Desa Bondalem, Kec. Tejakula, Kab. Buleleng



SURAT KETERANGAN IJIN PENELITIAN

NOMOR: NO: 832/058/SDN9BOND/X/2025

Yang bertandatangan di bawah ini Kepala Sekolah Negeri 9 Bondalem:

Nama : Gede Kamardana, S.Pd
NIP : 196912211993041001
Jabatan : Kepala Sekolah
Tempat Tugas : SD Negeri 9 Bondalem

Menerangkan dengan sebenarnya:

Nama : Putu Ananda Febry Maharani
NIM : 2111031227
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Tempat Kuliah : Universitas Pendidikan Ganesha
Tempat Penelitian : SD Negeri 9 Bondalem

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa tersebut diatas memang benar melakukan penelitian di SD Negeri 9 Bondalem.

Bondalem, 8 Oktober 2025

Kepala SD Negeri 9 Bondalem

Gede Kamardana, S.Pd.

NIP. 196912211993041001

Lampiran 2 Tes Awal Berpikir Kritis



Nama : _____

Kelas : _____

LATIHAN SOAL SEJARAH DAN BUDAYA

Jawablah pertanyaan di bawah ini sesuai dengan pemahamanmu dari materi Sejarah dan Budaya. Bacalah setiap soal dengan cermat!



1. Sebutkan tiga nama kerajaan Hindu-Buddha kuno yang pernah berdiri di Indonesia!

Jawaban :

2. Jelaskan secara singkat, mengapa Kerajaan Sriwijaya dikenal sebagai kerajaan maritim yang besar!

Jawaban :

3. Jelaskan peninggalan utama yang menceritakan tentang kehidupan raja-raja Kutai!

Jawaban :

4. Siapakah raja terbesar dari Kerajaan Majapahit yang berhasil membawa kerajaan tersebut mencapai masa keemasan?

Jawaban :

5. Apa yang kamu ketahui tentang peninggalan bersejarah Candi Borobudur? Jelaskan di kerajaan manakah candi tersebut dibangun!

Jawaban :





Nama :

Kelas :

LATIHAN SOAL SEJARAH DAN BUDAYA

Jawablah pertanyaan di bawah ini sesuai dengan pemahamanmu dari materi Sejarah dan Budaya. Bacalah setiap soal dengan cermat!



6. Jelaskan secara singkat perbedaan utama antara corak agama yang dianut oleh Kerajaan Kutai (kerajaan tertua) dan Kerajaan Tarumanegara!

Jawaban :

7. Rakyat pada masa kerajaan kuno memiliki sistem kepercayaan dan adat istiadat. Berikan satu contoh warisan budaya (bukan candi) dari masa kerajaan yang masih bisa kamu lihat atau dengar di masyarakat Indonesia saat ini!

Jawaban :

8. Kerajaan Hindu-Buddha biasanya meninggalkan candi sebagai warisan. Jelaskan mengapa candi-candi tersebut dianggap penting dan masih harus dijaga sampai sekarang!

Jawaban :

9. Sebutkan minimal dua bukti fisik peninggalan bersejarah (misalnya: candi, prasasti, atau arca) dari masa Kerajaan Majapahit yang kamu ketahui!

Jawaban :

10. Sebutkan nama raja pertama yang dikenal dari Kerajaan Kutai!

Jawaban :





Nama :

Kelas :

LATIHAN SOAL SEJARAH DAN BUDAYA

Jawablah pertanyaan di bawah ini sesuai dengan pemahamanmu dari materi Sejarah dan Budaya. Bacalah setiap soal dengan cermat!



1. Sebutkan tiga nama kerajaan Hindu-Buddha kuno yang pernah berdiri di Indonesia!

Jawaban :

Kerajaan Kutai, Kerajaan Tarumanegara, Kerajaan Sriwijaya, Kerajaan Mataram Kuno, dan Kerajaan Majapahit

2. Jelaskan secara singkat, mengapa Kerajaan Sriwijaya dikenal sebagai kerajaan maritim yang besar!

Jawaban :

Kerajaan Sriwijaya dikenal sebagai kerajaan maritim karena lokasinya yang sangat strategis di jalur perdagangan laut internasional (Selat Malaka) dan memiliki angkatan laut yang kuat untuk mengawasi dan mengamankan pelayaran.

3. Jelaskan peninggalan utama yang menceritakan tentang kehidupan raja-raja Kutai!

Jawaban :

Peninggalan utama Kerajaan Kutai adalah Yupa (tiang batu prasasti). Yupa berisi tulisan huruf Pallawa dan bahasa Sanskerta yang menceritakan silsilah raja-raja dan upacara kurban yang dilakukan.

4. Siapakah raja terbesar dari Kerajaan Majapahit yang berhasil membawa kerajaan tersebut mencapai masa keemasan?

Jawaban :

Raja terbesar Kerajaan Majapahit adalah Raja Hayam Wuruk (yang memerintah bersama Patih Gajah Mada).

5. Apa yang kamu ketahui tentang peninggalan bersejarah Candi Borobudur? Jelaskan di kerajaan manakah candi tersebut dibangun!

Jawaban :

Candi Borobudur adalah candi Buddha terbesar di dunia. Candi ini dibangun pada masa wangsa Syailendra di bawah kekuasaan Kerajaan Mataram Kuno.





Nama :

Kelas :

LATIHAN SOAL SEJARAH DAN BUDAYA

Jawablah pertanyaan di bawah ini sesuai dengan pemahamanmu dari materi Sejarah dan Budaya. Bacalah setiap soal dengan cermat!



6. Jelaskan secara singkat perbedaan utama antara corak agama yang dianut oleh Kerajaan Kutai (kerajaan tertua) dan Kerajaan Tarumanegara!

Jawaban :

Kerajaan Kutai bercorak Hindu (terutama Siwa), sedangkan Kerajaan Tarumanegara juga bercorak Hindu. (Catatan: Kedua kerajaan awal ini sama-sama bercorak Hindu). Penjelasan Perbaikan: Kutai berpusat pada pemujaan Dewa Siwa, sedangkan Tarumanegara lebih terpengaruh oleh dewa-dewa Hindu lain.

7. Rakyat pada masa kerajaan kuno memiliki sistem kepercayaan dan adat istiadat. Berikan satu contoh warisan budaya (bukan candi) dari masa kerajaan yang masih bisa kamu lihat atau dengar di masyarakat Indonesia saat ini!

Jawaban :

Contoh warisan budaya yang bertahan (pilih salah satu): Wayang Kulit (yang berkembang pesat sejak Majapahit), upacara adat tertentu (seperti Nyepi atau Galungan yang dipengaruhi Hindu), atau sistem organisasi masyarakat (seperti Subak di Bali).

8. Kerajaan Hindu-Buddha biasanya meninggalkan candi sebagai warisan. Jelaskan mengapa candi-candi tersebut dianggap penting dan masih harus dijaga sampai sekarang!

Jawaban :

Candi penting untuk dijaga karena candi adalah bukti nyata adanya peradaban dan kerajaan besar di masa lalu, serta menjadi sumber sejarah yang tak ternilai untuk mempelajari kehidupan, kebudayaan, dan arsitektur nenek moyang kita.

9. Sebutkan minimal dua bukti fisik peninggalan bersejarah (misalnya: candi, prasasti, atau arca) dari masa Kerajaan Majapahit yang kamu ketahui!

Jawaban :

Candi Penataran, Candi Sukuh, Prasasti Waringin Pitu, Kitab Sutasoma, Kitab Negarakertagama, atau arca tertentu.

10. Sebutkan nama raja pertama yang dikenal dari Kerajaan Kutai!

Jawaban :

Raja pertama yang dikenal dan disebutkan dalam Yupa adalah Raja Kudungga, namun Raja yang pertama kali memeluk Hindu adalah Raja Aswawarman. (Jawaban Kudungga sudah cukup benar untuk level SD).



Lampiran 3 Surat Pengantar Uji Judges



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

Nomor : 12856/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 8 Oktober 2025
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.

Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd., I Kadek Edi Yudianta, M.Pd., Ni Wayan Eka
Widiastini, S.Pd., M.Pd., Ni Komang Widiani, S.Pd.H., M.Pd.
di tempat

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

Nama : Putu Ananda Febry Maharani
NIM : 2111031227
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 Gede Astawan
NIP. 198408202012121004



Catatan :

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

Lampiran 4 Surat Keterangan Uji Judges



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

SURAT KETERANGAN UJI AHLI MATERI

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Ni Komang Widiani, S.Pd.H., M.Pd.
NIP 1987053120220202023
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Putu Ananda Febry Maharani
NIM 2111031227
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Singaraja, 24 November 2025

Ni Komang Widiani, S.Pd.H., M.Pd.
NIP. 1987053120220202023



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

SURAT KETERANGAN UJI AHLI MATERI

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.
NIP 198410082013050113
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Putu Ananda Febry Maharani
NIM 2111031227
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Singaraja, 24 November 2025

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



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

SURAT KETERANGAN UJI *JUDGES*

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : I Gusti Ayu Agung Manik Wulandari
NIP : -
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, di
Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan (IMK)

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Putu Ananda Febry Maharani
NIM : 2111031227
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Singaraja, 17 Oktober 2025

I Gusti Ayu Agung Manik Wulandari
NIP. -



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

SURAT KETERANGAN UJI AHLI MEDIA

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198211132024212001
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Putu Ananda Febry Maharani
NIM : 2111031227
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Singaraja, 24 November 2025

Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198211132024212001



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

SURAT KETERANGAN UJI AHLI MEDIA

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M. Pd.
NIP 198507052010121007
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Putu Ananda Febry Maharani
NIM 2111031227
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Singaraja, 24 November 2025

Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M. Pd.
NIP. 198507052010121007

Lampiran 5 Instrumen Validasi Ahli Materi

VALIDASI INSTRUMEN AHLI MATERI

PENGEMBANGAN *NUSANTARA CHRONICLES GAME* EDUKATIF BERBASIS *CODING* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATERI SEJARAH DAN BUDAYA KELAS V SEKOLAH DASAR

Judul : Pengembangan *Nusantara Chronicles Game* Edukatif Berbasis
Coding Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Sejarah dan Budaya
Kelas V Sekolah Dasar.

Mata Pelajaran/Materi : Sejarah dan Budaya

Sasaran Pengembangan : Siswa kelas V SD Negeri 9 Bondalem

Pengembang : Putu Ananda Febry Maharani

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk menilai dan mengetahui kelayakan dari Media Pembelajaran *Nusantara Chronicles Game* Edukatif Berbasis *Coding* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Sejarah dan Budaya Kelas V Sekolah Dasar.

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan Media *Nusantara Chronicles Game* Edukatif Berbasis *Coding* ini.
2. kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian berupa tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan. *Ket.: 4 = sangat layak, 3 = layak, 2 = tidak layak, 1 = sangat tidak layak.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen
4. Sebelumnya peneliti mengucapkan terimakasih atas bantuan yang Bapak/Ibu berikan.

Nama Validator :

Instansi :

Tanggal Validasi :

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A.	Desain Pembelajaran					
1	Alur pembelajaran dalam game tersusun dengan baik dan mendukung pencapaian tujuan belajar.					
2	Tantangan atau misi dalam game dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan pemain.					
3	Tingkat kesulitan dalam game meningkat secara bertahap, sesuai dengan perkembangan pemain.					
4	Fitur interaktif dalam game memotivasi pemain untuk terus belajar dan berpartisipasi aktif.					
5	Game ini mendorong pemain untuk menerapkan keterampilan berpikir kritis dalam menyelesaikan tantangan.					
B.	Isi Materi					
6	Konten dalam game relevan dengan tema pembelajaran dan sesuai dengan kebutuhan target pengguna.					
7	Setiap bagian dari cerita atau karakter dalam game memiliki nilai edukatif yang jelas.					
8	Materi yang disampaikan dalam game sesuai dengan standar kurikulum atau					

	kompetensi yang ingin dicapai.					
9	Game ini memberikan informasi yang akurat dan dapat dipercaya mengenai topik yang diajarkan					
C. Bahasa						
10	Bahasa yang digunakan dalam game mudah dipahami oleh target pengguna.					
11	Kalimat dalam game disusun dengan jelas dan sesuai dengan konteks cerita					
12	Pemilihan kata dalam dialog dan instruksi game sesuai dengan usia dan tingkat pemahaman pengguna.					
13	eks dalam game bebas dari kesalahan ejaan dan tata bahasa yang dapat mengganggu pemahaman pemain.					

A. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

B. Kesimpulan

Media Game edukatif ini dinyatakan *):

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

*) *Lingkari salah satu*

Lampiran 6 Instrumen Validasi Ahli Media

VALIDASI INSTRUMEN AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN *NUSANTARA CHRONICLES GAME* EDUKATIF BERBASIS *CODING* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATERI SEJARAH DAN BUDAYA KELAS V SEKOLAH DASAR

Judul : Pengembangan *Nusantara Chronicles Game* Edukatif Berbasis
Coding Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Sejarah dan Budaya
Kelas V Sekolah Dasar.

Mata Pelajaran/Materi : Sejarah dan Budaya

Sasaran Pengembangan : Siswa kelas V SD Negeri 9 Bondalem

Pengembang : Putu Ananda Febry Maharani

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk menilai dan mengetahui kelayakan dari Media Pembelajaran *Nusantara Chronicles Game* Edukatif Berbasis *Coding* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Sejarah dan Budaya Kelas V Sekolah Dasar.

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan Media *Nusantara Chronicles Game* Edukatif Berbasis *Coding* ini.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian berupa tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan. *Ket.: 4 = sangat layak, 3 = layak, 2 = tidak layak, 1 = sangat tidak layak.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen
4. Sebelumnya peneliti mengucapkan terimakasih atas bantuan yang Bapak/Ibu berikan.

Nama Validator :

Instansi :

Tanggal Validasi :

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A. Usability						
1	Menu-menu game ini mudah dipahami dan dapat digunakan tanpa instruksi tambahan.					
2	Tombol dan navigasi dalam game mudah diakses dan responsif.					
3	Desain interaksi dalam game memudahkan pemain untuk memahami alur permainan					
4	Informasi dan petunjuk dalam game disajikan dengan jelas sehingga membantu pemain memahami tujuan.					
5	Tingkat kesulitan dan tantangan dalam game sesuai dengan level keterampilan yang ditargetkan					
B Functionality						
6	Semua fitur dalam game berfungsi dengan baik tanpa adanya bug atau gangguan					
7	Transisi antar-layar atau bagian dalam game berjalan lancar tanpa jeda yang mengganggu.					
8	Sistem penyimpanan atau pelacakan kemajuan pemain berjalan dengan baik					
C Komunikasi Visual						
9	Gaya visual dan karakter dalam game sesuai dengan tema dan menarik perhatian pemain					

10	Warna dan kontras yang digunakan memudahkan pemain untuk membaca teks dan melihat elemen penting.					
11	Ikon dan simbol dalam game dapat dimengerti dengan mudah oleh pemain					
12	Tampilan antar-layar dalam game konsisten sehingga tidak membingungkan pemain.					
13	Elemen visual dalam game membantu pemain untuk memahami alur dan menyelesaikan tantangan dengan lebih baik.					

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Media Game edukatif ini dinyatakan *):

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

*) : *Lingkari salah satu*

Lampiran 7 Instrumen Uji Kepraktisan

VALIDASI INSTRUMEN RESPON SISWA

PENGEMBANGAN *NUSANTARA CHRONICLES GAME* EDUKATIF BERBASIS *CODING* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATERI SEJARAH DAN BUDAYA KELAS V SEKOLAH DASAR

Judul : Pengembangan *Nusantara Chronicles Game* Edukatif Berbasis
Coding Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Sejarah dan Budaya
Kelas V Sekolah Dasar.

Mata Pelajaran/Materi : Sejarah dan Budaya

Sasaran Pengembangan : Siswa kelas V SD Negeri 9 Bondalem

Pengembang : Putu Ananda Febry Maharani

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk menilai dan mengetahui kelayakan dari Media Pembelajaran *Nusantara Chronicles Game* Edukatif Berbasis *Coding* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Sejarah dan Budaya Kelas V Sekolah Dasar.

A. Pengisian

1. Dimohonkan kepada Siswa untuk menggunakan Media *Nusantara Chronicles Game* Edukatif Berbasis *Coding* ini.
2. Dimohonkan kepada Siswa untuk memberikan penilaian berupa tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan. *Kct.: 4 = sangat setuju, 3 = setuju, 2 = tidak setuju, 1 = sangat tidak setuju.
3. Siswa dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen
4. Sebelumnya peneliti mengucapkan terimakasih atas bantuan yang Siswa berikan.

Nama Siswa :

Kelas :

Tanggal :

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A.	Aspek Pembelajaran					
1	Game <i>Nusantara Chronicles</i> membantu saya membantu saya lebih memahami sejarah kerajaan-kerajaan kuno di Indonesia.					
2	Melalui game ini, saya merasa lebih mudah membedakan ciri khas dari masing-masing kerajaan kuno.					
3	Tantangan dan misi dalam game membuat saya berpikir kritis tentang perkembangan sejarah Indonesia.					
4	Game ini membuat pembelajaran sejarah menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami.					
5	Saya jadi lebih termotivasi untuk belajar sejarah setelah memainkan game ini.					

B.	Aspek Materi				
1	Materi kerajaan-kerajaan kuno yang ditampilkan dalam game disampaikan dengan jelas.				
2	Game <i>Nusantara Chronicles</i> memberikan penjelasan yang relevan tentang peran penting kerajaan dalam sejarah Indonesia.				
3	Tugas dan tantangan dalam game membantu saya memahami perbedaan antara kerajaan Hindu-Buddha dan Islam.				
4	Informasi dalam game sesuai dengan materi sejarah yang saya pelajari di sekolah.				
5	Game <i>Nusantara Chronicles</i> memberikan wawasan baru tentang tokoh-tokoh dan peninggalan kerajaan kuno Indonesia.				
C.	Aspek Media				
1	Tampilan visual dalam game mendukung pembelajaran sejarah dan budaya dengan menarik.				
2	Game ini mudah dimainkan dan tidak membingungkan				

3	Fitur-fitur dalam game mudah dipahami					
4	Audio dan narasi yang menarik dalam game membantu saya lebih fokus saat belajar.					
5	Tantangan setiap levelnya memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.					



Nama: _____ Kelas: _____

KERAJAAN-KERAJAAN KUNO DI INDONESIA

Bacalah pertanyaan di bawah ini, lalu jawablah pertanyaan dengan tepat!

1. Analisis peran Kerajaan Sriwijaya dalam menyebarkan agama Buddha di Nusantara!

2. Mengapa lokasi kerajaan-kerajaan kuno banyak berada di tepi sungai atau dekat pantai? Coba analisis dasar geografis dan ekonominya!



3. Coba rangkum nilai-nilai budaya yang dapat kita teladani dari kehidupan masyarakat Majapahit!



4. Coba kaitkan hubungan antara Kerajaan Kutai dengan perkembangan budaya dan agama Hindu di Indonesia!

5. Badingkan pengaruh perdagangan antar pulau terhadap kemajuan kebudayaan kerajaan-kerajaan di Indonesia!



Nama:

Kelas:

KERAJAAN-KERAJAAN KUNO DI INDONESIA

Bacalah pertanyaan di bawah ini, lalu jawablah pertanyaan dengan tepat!

6. Bandingkan sistem pemerintahan Kerajaan Mataram Kuno dengan Kerajaan Majapahit. Apa persamaannya dan perbedaannya?



7. Coba rangkum peninggalan sejarah seperti candi, prasasti, dan arca mengapa penting untuk dipelajari oleh generasi muda!



8. Jika kamu menjadi raja pada masa kerajaan kuno, kebijakan apa yang akan kamu buat untuk memajukan rakyatmu? berikan alasanmu!



9. Coba rangkum dampak masuknya agama Hindu-Buddha terhadap kehidupan sosial dan budaya masyarakat Indonesia pada masa itu!



10. Coba rancang cara menjaga dan melestarikan peninggalan sejarah agar tidak rusak dan tetap dikenal oleh generasi berikutnya!



KUNCI JAWABAN

1. Sriwijaya sebagai pusat maritim dan perdagangan mempercepat arus orang, ide, dan buku. Sebagai pelabuhan penting di selat malaka, sriwijaya menjadi pusat pembelajaran buddha mahayana; monasteri (vihara) dan biarawan menjadi pusat pendidikan bagi sajak dan pedagang dari indonesia, india, dan china. Sriwijaya menyokong penerjemahan teks, perlindungan biarawan, serta memfasilitasi ziarah dan jaringan intelektual – sehingga ajaran buddha menyebar ke pulau-pulau lain melalui jalur laut.

2. Analisis geografis dan ekonomi

Dasar geografis: sungai dan pantai memberikan akses air, transportasi mudah, tanah subur untuk pertanian di dataran banjir, serta sumber daya laut.

Dasar ekonomi: perdagangan maritim menjadi sumber pendapatan utama – pelabuhan menjadi pusat impor/ekspor, pajak, dan jaringan niaga. Kedua lokasi ini memudahkan mobilitas pasukan dan komunikasi, serta memungkinkan kontrol atas rute perdagangan.

3. Nilai-nilai budaya yang dapat diteladani dari masyarakat majapahit

- Rasa persatuan dan nasionalisme (persatuan nusantara pada masa kegemilangan).
- Kemandirian ekonomi (pertanian terorganisir, perdagangan luas).
- Ketertiban sosial dan hukum (sistem administrasi dan hukum adat).
- Toleransi religi dan sintesis budaya (hindu-buddha islam masuk belakangan).
- Kreativitas seni dan arsitektur (sastra, candi, arca).
- Nilai-nilai ini bisa diadopsi sebagai teladan: kerjasama, penghargaan pada kebudayaan, dan pembangunan berkelanjutan.

4. Kutai (kalimantan timur) adalah salah satu kerajaan hindu terawal di nusantara – ditandai dengan prasasti yang bertulisan sansekerta (mis. Prasasti mulawarman). Melalui hubungan dengan india (india) dan perdagangan, praktik-praktik agama hindu (upacara, struktur kasta yang adaptif, penggunaan sanskrit) mulai mengalir ke wilayah lain di indonesia. Kutai menjadi jembatan budaya untuk pengenalan paradigma politik-religi hindu yang kemudian dikembangkan di jawa dan bali.

5. Pengaruh positif: perdagangan mempercepat arus ide, teknologi, agama, seni, dan bahasa – menjadi katalis pertukaran budaya; meningkatkan kemakmuran sehingga dukungan pada seni dan arsitektur.

Pengaruh negatif/ambivalen: ketergantungan pada rute perdagangan membuat kerajaan rentan terhadap perubahan politik maritim; adapun juga terjadi akulturasi yang memodifikasi budaya lokal.

Kesimpulan: perdagangan adalah motor penting bagi kemajuan kebudayaan, memberi sumber daya dan peluang pertukaran intelektual.

6. Persamaan dan perbedaan

Persamaan: keduanya bersifat monarki absolut/semi-absolut dengan raja sebagai pusat legitimasi (devaraja/raja-ilahi), penggunaan elit pegawai/keluarga adat untuk mengelola wilayah, dan adanya hubungan antara keagamaan dengan politik.

Perbedaan:

- Skala & struktur: mataram kuno (medang) berfokus pada pusat-pusat kerajaan di jawa tengah/utara dengan sistem yang lebih terfokus pada kawasan pusat (keraton-centric). Majapahit memiliki jaringan mandala lebih luas dengan vassal dan kawasan pengendalian antar-pulau.
- Birokrasi: majapahit mengembangkan administrasi yang lebih kompleks dan sistem pengumpulan pajak/rental untuk mengendalikan wilayah laut.
- Orientasi maritim: majapahit lebih bertumpu pada kekuatan maritim dan hub. Perdagangan antar-pulau, sedangkan mataram lebih terkonsentrasi pada agraria dan religi temple-based.
- Waktu dan konteks: mataram lebih awal dan terkait kerja sama agama hindu-buddha awal; majapahit berkembang pada abad-abad selanjutnya dengan persaingan regional berbeda.

KUNCI JAWABAN

7. Peninggalan sejarah (candi, prasasti, arca) penting untuk pelestari oleh generasi muda

- Sebagai sumber primair untuk memahami sejarah politik, sosial, dan religi.
- Membantu identitas kebangsaan dan rasa heritage (warisan budaya).
- Menjadi sumber pengetahuan tentang teknologi, seni, dan nilai-nilai lama.
- Menumbuhkan kemampuan kritis dalam menafsirkan dokumen sejarah dan melawan misinformasi.
- Menjadi aset pendidikan, pariwisata, dan ekonomi lokal jika dilindungi dengan baik.

8. Kebijakan:

- Investasi irigasi dan infrastruktur pertanian (meningkatkan produksi pangan).
- Mendorong perdagangan dengan menjaga keamanan laut dan mendirikan pelabuhan/pasar.
- Mendukung pendidikan religi dan teknis (viharas, sanggar, dan ahli teknik) untuk menumbuhkan intelektual.
- Menjamin keberagaman agama dan toleransi agar tenang sosial.
- Melindungi seni-craft dan pemberdayaan pengrajin dengan subsidi/pajak ringan.

Alasan: kebijakan ini menyeimbangkan kebutuhan ekonomi (pangan, perdagangan), sosial (pendidikan, toleransi), dan budaya (seni) sehingga masyarakat maju secara berkelanjutan.

9. Dampak masuknya agama hindu-buddha terhadap kehidupan sosial dan budaya masyarakat indonesia pada masa itu

- sistem kepatuhan religi dan upacara ritual baru (korban, yadnya).
- Pengaruh pada struktur sosial (elit raja-adat, peran brahmana/biarawan).
- Perkembangan seni, arsitektur, dan sastra (candi, prasasti, karya sastra berbahasa sansekerta/basa).
- Transmisi ilmu pengetahuan (filsafat, astronomi, math) lewat jaringan buddha/hindu.
- Sinergi dan akulturasi dengan adat lokal, menjadi kebudayaan hybrid yang kemudian membentuk identitas regional.

10. Cara menjaga dan melestarikan peninggalan sejarah agar tidak rusak dan tetap dikenal

- Kerangka hukum & pengelolaan: perkuat peraturan lokal nasional, penegakan hukum atas perusakan.
- Konservasi teknis: pengawetan konservatif (konsultan arkeologi, restorasi berstandar).
- Pendidikan & keterlibatan komunitas: program sekolah, kelas lapangan, dan pelibatan masyarakat lokal sebagai pelindung.
- Digitalisasi & dokumentasi: peluang 3d scanning, fotografi hi-res, arsip digital untuk akses pendidikan dan penelitian.
- Pengelolaan wisata berkelanjutan: batas kapasitas pengunjung, fasilitas, dan sarana informasi edutainment.
- Pendanaan: kerjasama pemerintah-swasta-crowdfunding untuk perawatan.
- Monitoring & penelitian berkelanjutan: studi kerusakan, kontrol iklim, dan program restorasi rutin.

Lampiran 9 Hasil Uji Validasi Instrumen Keefektifan

Kisi-kisi instrument berpikir kritis

No	Indikator berpikir kritis	Indicator soal	Nomor soal	Tingkat Kognitif (C6)
1.	Menganalisis sebab dan akibat	<u>Analisis</u> ^(C1) Menjelaskan peran Kerajaan Sriwijaya dalam penyebaran agama Buddha	1.	C4 (Menganalisis) <i>jika menjelaskan (C1)</i>
2.	Menghubungkan fakta dengan konsep	Menjelaskan ^(C1) alasan geografis dan ekonomi letak kerajaan di tepi sungai atau pantai	2.	C4 (Menganalisis)
3.	Menilai nilai-nilai budaya positif	Mengidentifikasi ^(C1) nilai budaya yang dapat diteladani dari Kerajaan Majapahit	3.	C5 (Mengevaluasi)
4.	Menarik hubungan antar peristiwa sejarah	Menjelaskan ^(C1) hubungan antara Kerajaan Kutai dan perkembangan budaya Hindu	4.	C4 (Menganalisis)
5.	Mengevaluasi pengaruh budaya dan ekonomi	Menjelaskan ^(C1) pengaruh perdagangan antar pulau terhadap kemajuan kerajaan	5.	C5 (Mengevaluasi)
6.	Membandingkan sistem pemerintahan	Membandingkan ^(C1) sistem pemerintahan Mataram Kuno dan Majapahit	6.	C4 (Menganalisis)
7.	Memberi alasan logis atas pentingnya sejar	Menjelaskan ^(C1) pentingnya peninggalan sejarah untuk generasi muda	7.	C5 (Mengevaluasi)
8.	Berpikir reflektif dan kreatif	Memberi gagasan ^(C1) kebijakan sebagai	8.	C6 (Mencipta)

		raja masa kerajaan kuno		
9.	Menilai dampak budaya terhadap masyarakat	Menjelaskan dampak agama Hindu-Buddha terhadap masyarakat Indonesia <i>(C5)</i>	9.	C5 (Mengevaluasi)
10.	Mengajukan solusi terhadap masalah budaya	Menjelaskan cara menjaga dan melestarikan peninggalan sejarah <i>(C6)</i>	10.	C6 (Mencipta)

Soal :

1. Jelaskan bagaimana peran Kerajaan Sriwijaya dalam menyebarkan agama Buddha di Nusantara!
2. Mengapa lokasi kerajaan-kerajaan kuno banyak berada di tepi sungai atau dekat pantai? *Jelaskan alasan-alasan geografis dan ekonominya!*
3. Menurutmu, apa nilai-nilai budaya yang dapat kita teladani dari kehidupan masyarakat Majapahit? *Coba analisis*
4. Bagaimana hubungan antara Kerajaan Kutai dengan perkembangan budaya dan agama Hindu di Indonesia? *Coba uraikan*
5. Jelaskan pengaruh perdagangan antar pulau terhadap kemajuan kebudayaan kerajaan-kerajaan di Indonesia! *Coba bandingkan*
6. Bandingkan sistem pemerintahan Kerajaan Mataram Kuno dengan Kerajaan Majapahit. Apa persamaannya dan perbedaannya?
7. Mengapa peninggalan sejarah seperti candi, prasasti, dan arca penting untuk dipelajari oleh generasi muda? *Coba rangkum*
8. Jika kamu menjadi raja pada masa kerajaan kuno, kebijakan apa yang akan kamu buat untuk memajukan rakyatmu? *Jelaskan alasanmu!*
9. Apa dampak masuknya agama Hindu-Buddha terhadap kehidupan sosial dan budaya masyarakat Indonesia pada masa itu? *Coba uraikan rangkum*
10. Menurut pendapatmu, bagaimana cara menjaga dan melestarikan peninggalan sejarah agar tidak rusak dan tetap dikenal oleh generasi berikutnya? *Coba rancang*

VALIDASI INSTRUMEN TES BERPIKIR KRITIS

PENGEMBANGAN *NUSANTARA CHRONICLES GAME* EDUKATIF BERBASIS *CODING* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATERI SEJARAH DAN BUDAYA KELAS V SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen

B. Lembar Validasi Instrumen Tes Berpikir Kritis

No Butir Soal	Penilaian Ahli		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		Karena (C4) maka lebih tepat menggunakan kata "analisis bagaimana peran..."
2	✓		"ganti dgn coba analisis dasar geografis..."
3	✓		ganti dgn kata apa dgn "coba rangkum (C5)"
4	✓		ganti dgn kata "coba kaitkan (C4)"
5	✓		Membandingkan
6	✓		ganti menjadi C5
7			Coba rangkum

8	✓		
9	✓		coba rangkum
10	✓		coba rangkum

A. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

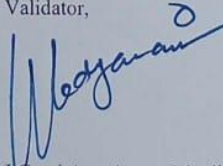
B. Kesimpulan

Media Game edukatif ini dinyatakan *):

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

*): Lingkari salah satu

Singaraja, 17 Oktober 2025
Validator,



I Gusti Ayu Agung Manik Wulandari
NIP. -

VALIDASI INSTRUMEN TES BERPIKIR KRITIS

PENGEMBANGAN *NUSANTARA CHRONICLES GAME* EDUKATIF BERBASIS *CODING* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATERI SEJARAH DAN BUDAYA KELAS V SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen

B. Lembar Validasi Instrumen Tes Berpikir Kritis

No Butir Soal	Penilaian Ahli		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		membandingkan
6	✓		ganti C5
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		Coba rancang

A. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

B. Kesimpulan

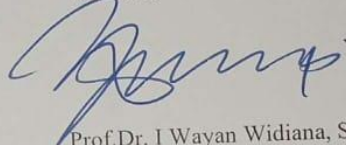
Media Game edukatif ini dinyatakan *):

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

*): *Lingkari salah satu*

Singaraja, 8 Juli 2025

Validator,



Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198507052010121007

Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Materi

VALIDASI INSTRUMEN AHLI MATERI

PENGEMBANGAN *NUSANTARA CHRONICLES GAME* EDUKATIF BERBASIS CODING DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA SISWA MATERI SEJARAH DAN BUDAYA KELAS V SEKOLAH DASAR

Judul : Pengembangan Nusantara Chronicles Game Edukatif Berbasis Coding Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Materi Sejarah Dan Budaya Kelas V Sekolah Dasar

Mata Pelajaran/Materi : Sejarah dan Budaya

Sasaran Pengembangan : Siswa kelas V SD Negeri 9 Bondalem

Pengembang : Putu Ananda Febry Maharani

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk menilai dan mengetahui kelayakan dari Media Pembelajaran *Nusantara Chronicles Game Edukatif Berbasis Coding* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Materi Sejarah Dan Budaya Kelas V Sekolah Dasar

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan Media *Nusantara Chronicles Game* edukatif berbasis coding ini.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian berupa tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan. *Ket.: 4 = sangat layak, 3 = layak, 2 = tidak layak, 1 = sangat tidak layak.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen
4. Sebelumnya peneliti mengucapkan terimakasih atas bantuan yang Bapak/Ibu berikan.

Nama Validator : Ni Komang Widiyanti, S.Pd.H., M.Pd.

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Tanggal Validasi : 24 November 2021

No	Aspek/Deskripsi	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A.	Desain Pembelajaran					
1	Alur pembelajaran dalam Nusantara Chronicles Game tersusun dengan baik dan mendukung pencapaian tujuan belajar.	✓				
2	Tantangan atau misi dalam Nusantara Chronicles Game dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan pemain.	✓				
3	Tingkat kesulitan dalam Nusantara Chronicles Game meningkat secara bertahap, sesuai dengan perkembangan pemain.	✓				
4	Fitur interaktif dalam Nusantara Chronicles Game memotivasi pemain untuk terus belajar dan berpartisipasi aktif.	✓				
5	Nusantara Chronicles Game ini mendorong pemain untuk menerapkan keterampilan berpikir kritis	✓				

	dalam menyelesaikan tantangan.					
B. Isi Materi						
6	Konten dalam <i>Nusantara Chronicles Game</i> relevan dengan tema pembelajaran dan sesuai dengan kebutuhan target pengguna.	✓				
7	Setiap bagian dari cerita atau karakter dalam <i>Nusantara Chronicles Game</i> memiliki nilai edukatif yang jelas.	✓				
8	Materi yang disampaikan dalam <i>Nusantara Chronicles Game</i> sesuai dengan standar kurikulum atau kompetensi yang ingin dicapai.	✓				
9	<i>Nusantara Chronicles Game</i> ini memberikan informasi yang akurat dan dapat dipercaya mengenai topik yang diajarkan	✓				
C. Bahasa						
10	Bahasa yang digunakan dalam <i>Nusantara Chronicles Game</i> mudah dipahami oleh target pengguna.	✓				
11	Kalimat dalam <i>Nusantara Chronicles Game</i> disusun	✓				

	dengan jelas dan sesuai dengan konteks cerita					
12	Pemilihan kata dalam dialog dan instruksi <i>Nusantara Chronicles Game</i> sesuai dengan usia dan tingkat pemahaman pengguna.	✓				
13	<i>Nusantara Chronicles Game</i> bebas dari kesalahan ejaan dan tata bahasa yang dapat mengganggu pemahaman pemain.	✓				

A. Komentar dan Saran Perbaikan

Sebaiknya "pengguna / pemain" diganti dengan "siswa" lebih spesifik.

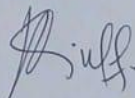
B. Kesimpulan

Media *Nusantara Chronicles Game* edukatif ini dinyatakan *):

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

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 24 November 2025
Validator,



Ni Komang Widiani, S.Pd.H., M.Pd.
NIP. 1987053120220202023

VALIDASI INSTRUMEN AHLI MATERI

PENGEMBANGAN *NUSANTARA CHRONICLES GAME* EDUKATIF BERBASIS CODING DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA SISWA MATERI SEJARAH DAN BUDAYA KELAS V SEKOLAH DASAR

Judul : Pengembangan Nusantara Chronicles Game Edukatif Berbasis Coding Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Materi Sejarah Dan Budaya Kelas V Sekolah Dasar

Mata Pelajaran/Materi : Sejarah dan Budaya

Sasaran Pengembangan : Siswa kelas V SD Negeri 9 Bondalem

Pengembang : Putu Ananda Febry Maharani

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk menilai dan mengetahui kelayakan dari Media Pembelajaran *Nusantara Chronicles Game Edukatif Berbasis Coding* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Materi Sejarah Dan Budaya Kelas V Sekolah Dasar

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan Media *Nusantara Chronicles Game* edukatif berbasis coding ini.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian berupa tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan. *Ket.: 4 = sangat layak, 3 = layak, 2 = tidak layak, 1 = sangat tidak layak.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen
4. Sebelumnya peneliti mengucapkan terimakasih atas bantuan yang Bapak/Ibu berikan.

Nama Validator : I. Kadek Edi Yudianta M.Pd

Instansi : Undiksha

Tanggal Validasi : 24 November 2018

No	Aspek/Deskripsi	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A.	Desain Pembelajaran					
1	Alur pembelajaran dalam Nusantara Chronicles Game tersusun dengan baik dan mendukung pencapaian tujuan belajar.	✓				
2	Tantangan atau misi dalam Nusantara Chronicles Game dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan pemain.	✓				
3	Tingkat kesulitan dalam Nusantara Chronicles Game meningkat secara bertahap, sesuai dengan perkembangan pemain.		✓			
4	Fitur interaktif dalam Nusantara Chronicles Game memotivasi pemain untuk terus belajar dan berpartisipasi aktif.	✓				
5	Nusantara Chronicles Game ini mendorong pemain untuk menerapkan keterampilan berpikir kritis	✓				

	dalam menyelesaikan tantangan.					
B. Isi Materi						
6	Konten dalam <i>Nusantara Chronicles Game</i> relevan dengan tema pembelajaran dan sesuai dengan kebutuhan target pengguna.	✓				
7	Setiap bagian dari cerita atau karakter dalam <i>Nusantara Chronicles Game</i> memiliki nilai edukatif yang jelas.	✓				
8	Materi yang disampaikan dalam <i>Nusantara Chronicles Game</i> sesuai dengan standar kurikulum atau kompetensi yang ingin dicapai.	✓				
9	<i>Nusantara Chronicles Game</i> ini memberikan informasi yang akurat dan dapat dipercaya mengenai topik yang diajarkan	✓				
C. Bahasa						
10	Bahasa yang digunakan dalam <i>Nusantara Chronicles Game</i> mudah dipahami oleh target pengguna.		✓			
11	Kalimat dalam <i>Nusantara Chronicles Game</i> disusun	✓				

	dengan jelas dan sesuai dengan konteks cerita					
12	Pemilihan kata dalam dialog dan instruksi <i>Nusantara Chronicles Game</i> sesuai dengan usia dan tingkat pemahaman pengguna.	✓				
13	<i>Nusantara Chronicles Game</i> bebas dari kesalahan ejaan dan tata bahasa yang dapat mengganggu pemahaman pemain.	✓				

A. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

B. Kesimpulan

Media *Nusantara Chronicles Game* edukatif ini dinyatakan *):

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

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 24 November 2025
Validator,



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

Lampiran 11 Hasil Validasi Ahli Media

VALIDASI INSTRUMEN AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN NUSANTARA CHRONICLES GAME EDUKATIF BERBASIS CODING DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA SISWA MATERI SEJARAH DAN BUDAYA KELAS V SEKOLAH DASAR

Judul : Pengembangan Nusantara Chronicles Game Edukatif Berbasis Coding Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Materi Sejarah Dan Budaya Kelas V Sekolah Dasar

Mata Pelajaran/Materi : Sejarah dan Budaya

Sasaran Pengembangan : Siswa kelas V SD Negeri 9 Bondalem

Pengembang : Putu Ananda Febry Maharani

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk menilai dan mengetahui kelayakan dari Media Pembelajaran *Nusantara Chronicles Game Edukatif Berbasis Coding* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Materi Sejarah Dan Budaya Kelas V Sekolah Dasar

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan Media *Nusantara Chronicles Game* edukatif berbasis coding ini.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian berupa tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan. *Ket.: 4 = sangat layak, 3 = layak, 2 = tidak layak, 1 = sangat tidak layak.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen
4. Sebelumnya peneliti mengucapkan terimakasih atas bantuan yang Bapak/Ibu berikan.

Nama Validator : NI Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Tanggal Validasi : 14 November 2025

No	Aspek/Deskripsi	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A.	Usability					
1	Menu-menu <i>Nusantara Chronicles Game</i> ini mudah dipahami dan dapat digunakan tanpa instruksi tambahan.	✓				
2	Tombol dan navigasi dalam <i>Nusantara Chronicles Game</i> mudah diakses dan responsif.	✓				
3	Desain interaksi dalam <i>Nusantara Chronicles Game</i> memudahkan pemain untuk memahami alur permainan	✓				
4	Informasi dan petunjuk dalam <i>Nusantara Chronicles Game</i> disajikan dengan jelas sehingga membantu pemain memahami tujuan.	✓				
5	Tingkat kesulitan dan tantangan dalam <i>Nusantara Chronicles Game</i> sesuai dengan level keterampilan yang ditargetkan	✓				

B	Functionality					
6	Semua fitur dalam <i>Nusantara Chronicles Game</i> berfungsi dengan baik tanpa adanya <i>bug</i> atau gangguan	✓				\
7	Transisi antar-layar atau bagian dalam <i>Nusantara Chronicles Game</i> berjalan lancar tanpa jeda yang mengganggu.	✓				
8	Sistem penyimpanan atau pelacakan kemajuan pemain berjalan dengan baik	✓				
C	Komunikasi Visual					
9	Gaya visual dan karakter dalam <i>Nusantara Chronicles Game</i> sesuai dengan tema dan menarik perhatian pemain	✓				
10	Warna dan kontras yang digunakan memudahkan pemain untuk membaca teks dan melihat elemen penting.	✓				
11	Ikon dan simbol dalam <i>Nusantara Chronicles Game</i> dapat dimengerti dengan mudah oleh pemain	✓				
12	Tampilan antar-layar dalam <i>Nusantara Chronicles Game</i> konsisten sehingga tidak membingungkan pemain.	✓				

13	Elemen visual dalam <i>Nusantara Chronicles Game</i> membantu pemain untuk memahami alur dan menyelesaikan tantangan dengan lebih baik.		✓			
----	--	--	---	--	--	--

C. Komentar dan Saran Perbaikan

terlewat waktu pengisian / menjawab kuis di cek kembali

D. Kesimpulan

Media *Game* edukatif ini dinyatakan *):

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

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 24 November 2025
Validator,



Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198211132024212001

VALIDASI INSTRUMEN AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN *NUSANTARA CHRONICLES GAME* EDUKATIF BERBASIS *CODING* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS SISWA PADA MATERI SEJARAH DAN BUDAYA KELAS V SEKOLAH DASAR

Judul : Pengembangan *Nusantara Chronicles Game* Edukatif Berbasis
Coding Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Sejarah dan Budaya
Kelas V Sekolah Dasar.

Mata Pelajaran/Materi : Sejarah dan Budaya

Sasaran Pengembangan : Siswa kelas V SD Negeri 9 Bondalem

Pengembang : Putu Ananda Febry Maharani

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk menilai dan mengetahui kelayakan dari Media Pembelajaran *Nusantara Chronicles Game* Edukatif Berbasis *Coding* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Sejarah dan Budaya Kelas V Sekolah Dasar.

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan Media *Nusantara Chronicles Game* Edukatif Berbasis *Coding* ini.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian berupa tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan. *Ket.: 4 = sangat layak, 3 = layak, 2 = tidak layak, 1 = sangat tidak layak.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen
4. Sebelumnya peneliti mengucapkan terimakasih atas bantuan yang Bapak/Ibu berikan.

Nama Validator : Prof. Dr. Wayan Widiyana, S.Pd, M.Pd.

Instansi : UIN Ar-Raniry

Tanggal Validasi : 16 Juli 2025

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A. Usability						
1	Menu-menu game ini mudah dipahami dan dapat digunakan tanpa instruksi tambahan.	✓				
2	Tombol dan navigasi dalam game mudah diakses dan responsif.	✓				
3	Desain interaksi dalam game memudahkan pemain untuk memahami alur permainan	✓				
4	Informasi dan petunjuk dalam game disajikan dengan jelas sehingga membantu pemain memahami tujuan.	✓				
5	Tingkat kesulitan dan tantangan dalam game sesuai dengan level keterampilan yang ditargetkan	✓				
B. Functionality						
6	Semua fitur dalam game berfungsi dengan baik tanpa adanya bug atau gangguan	✓				
7	Transisi antar-layar atau bagian dalam game berjalan lancar tanpa jeda yang mengganggu.	✓				
8	Sistem penyimpanan atau pelacakan kemajuan pemain berjalan dengan baik	✓				
C. Komunikasi Visual						
9	Gaya visual dan karakter dalam game sesuai dengan tema dan menarik perhatian pemain	✓				

10	Warna dan kontras yang digunakan memudahkan pemain untuk membaca teks dan melihat elemen penting.	✓				
11	Ikon dan simbol dalam game dapat dimengerti dengan mudah oleh pemain	✓				
12	Tampilan antar-layar dalam game konsisten sehingga tidak membingungkan pemain.	✓				
13	Elemen visual dalam game membantu pemain untuk memahami alur dan menyelesaikan tantangan dengan lebih baik.	✓				

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

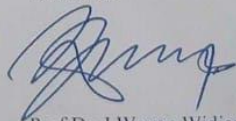
D. Kesimpulan

Media Game edukatif ini dinyatakan *):

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

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja, 8 Juli 2025
Validator,



Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198507052010121007

1. Validasi Media

2. *Validasi Materi*

125

Lampiran 13 Perhitungan Uji Validasi Butir dan Reliabilitas

1. Hasil Uji Instrumen

no	Nama	Skor Butir Soal										Skor Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Agus Seken Sariguna	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	37
2	Gede Agus Supriasa	3	3	3	4	3	3	3	2	3	2	29
3	Gede Apriana Pratama Putra	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	37
4	Gede Bayu Pratama	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	37
5	Gede Eka Mahendra Putra	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	28
6	Gede Maha Darmajaya	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	37
7	Gede Mahendra Krisna Putra	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	36
8	Gede Parama Sidiarsa	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	37
9	I Gede Dwi Arta	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	38
10	I Gede Rivo Vhelevi	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	36
11	I Komang Surya Triadnyana	3	3	3	3	3	3	3	1	3	2	27
12	I Wayan Wika Pratama	4	4	4	4	4	3	3	2	3	2	33
13	Kadek Citra Septiani	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	36
14	Kadek Darma Yasa	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	37
15	Kadek Dede Raditya Putra	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	36
16	Kadek Dwi Nabila Handayani	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	36
17	Kadek Juniarta	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	37
18	Kadek Nata Diaksa	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	36
19	Kadek Paramita	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	37
20	Kadek Raditya Puta	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39
21	Ketut Andika Wicaksana	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	37
22	Komang Ayu Anggra Dewi	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	37
23	Komang Kayla Widiastuti	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	37
24	Komang Restu Tri Utama	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	37
25	Komang Sri Ayuni	4	4	4	3	4	4	4	2	4	2	35
26	Komng Tri Widarma	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	37
27	Luh Dina Septiani	3	3	3	3	3	3	4	2	3	2	29
28	Luh Sintya Dewi	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	37
29	Luh Tu Eka Pratiwi	3	3	3	3	3	3	3	1	3	2	27
30	Nengah Darma Saputra	4	4	4	4	4	3	3	2	3	2	33
31	Nengah Parwati	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	36
32	Ni Ketut Dwi Artini	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	37
33	Nyoman Sri Arta Pratama	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	36
34	Putu Naldi Narta	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	36
35	I Wayan Darma Sandi	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	37
36	Ni Wayan Puspa Yulian Sari	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	36



2. Uji Validitas Butir Soal

		Correlations										TotalSkor
		Soal01	Soal02	Soal03	Soal04	Soal05	Soal06	Soal07	Soal08	Soal09	Soal10	
Soal01	Pearson Correlation	1	1.000**	1.000**	.768**	1.000**	.817**	.683**	.390*	.817**	.402*	.933**
	Sig. (2-tailed)		<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	.019	<.001	.015	<.001
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
Soal02	Pearson Correlation	1.000**	1	1.000**	.768**	1.000**	.817**	.683**	.390*	.817**	.402*	.933**
	Sig. (2-tailed)	<.001		<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	.019	<.001	.015	<.001
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
Soal03	Pearson Correlation	1.000**	1.000**	1	.768**	1.000**	.817**	.683**	.390*	.817**	.402*	.933**
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001		<.001	<.001	<.001	<.001	.019	<.001	.015	<.001
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
Soal04	Pearson Correlation	.768**	.768**	.768**	1	.768**	.614**	.467**	.390*	.614**	.402*	.779**
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001		<.001	<.001	.004	.019	<.001	.015	<.001
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
Soal05	Pearson Correlation	1.000**	1.000**	1.000**	.768**	1	.817**	.683**	.390*	.817**	.402*	.933**
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001		<.001	<.001	.019	<.001	.015	<.001
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
Soal06	Pearson Correlation	.817**	.817**	.817**	.614**	.817**	1	.910**	.350*	1.000**	.491**	.917**
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001		<.001	.036	<.001	.002	<.001
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
Soal07	Pearson Correlation	.683**	.683**	.683**	.467**	.683**	.910**	1	.367*	.910**	.447**	.825**
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	.004	<.001	<.001		.028	<.001	.006	<.001
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
Soal08	Pearson Correlation	.390*	.390*	.390*	.390*	.390*	.350*	.367*	1	.350*	.316	.538**
	Sig. (2-tailed)	.019	.019	.019	.019	.019	.036	.028		.036	.061	<.001
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
Soal09	Pearson Correlation	.817**	.817**	.817**	.614**	.817**	1.000**	.910**	.350*	1	.491**	.917**
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	.036		.002	<.001
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
Soal10	Pearson Correlation	.402*	.402*	.402*	.402*	.402*	.491**	.447**	.316	.491**	1	.603**
	Sig. (2-tailed)	.015	.015	.015	.015	.015	.002	.006	.061	.002		<.001
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
TotalSkor	Pearson Correlation	.933**	.933**	.933**	.779**	.933**	.917**	.825**	.538**	.917**	.603**	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36

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

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



Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Part 1	Value	.980
		N of Items	5 ^a
	Part 2	Value	.851
		N of Items	5 ^b
	Total N of Items		10
Correlation Between Forms			.761
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length		.864
	Unequal Length		.864
Guttman Split-Half Coefficient			.864

a. The items are: Soal01, Soal02, Soal03, Soal04, Soal05.

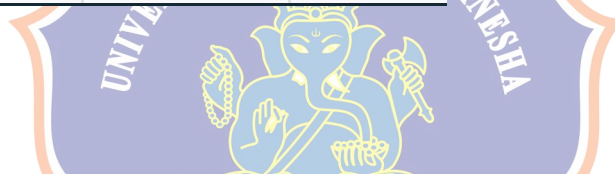
b. The items are: Soal06, Soal07, Soal08, Soal09, Soal10.

3. Tingkat Kesukaran

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Soal01	3.86	.351	36
Soal02	3.86	.351	36
Soal03	3.86	.351	36
Soal04	3.86	.351	36
Soal05	3.86	.351	36
Soal06	3.81	.401	36
Soal07	3.83	.378	36
Soal08	2.03	.446	36
Soal09	3.81	.401	36
Soal10	2.50	.507	36

4. Daya Beda



Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal01	31.42	8.136	.916	.930
Soal02	31.42	8.136	.916	.930
Soal03	31.42	8.136	.916	.930
Soal04	31.42	8.479	.730	.937
Soal05	31.42	8.136	.916	.930
Soal06	31.47	7.913	.893	.929
Soal07	31.44	8.254	.781	.935
Soal08	33.25	8.764	.427	.953
Soal09	31.47	7.913	.893	.929
Soal10	32.78	8.406	.486	.954

Lampiran 14 Hasil Uji Kepraktisan

Responden	Nomor Soal/Skor Hasil Angket															Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
Gede Agus Kasnawan	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	57
Gede Agus Supariasa	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	57
Gede Dika Mahendra Putra	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	58
I Gede Suka Darmayasa	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
I Putu Putra Pratama	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	55
Kadek Dika Raditya Pradipta	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
Kadek Lila anggria	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	56
Kadek Novita Dewi	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	56
Ketut Aprilina	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	56
Ketut Arta Wijaya	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56
Ketut Budiani	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	54
Ketut Nita Prayanti	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	57
Ketut Rai Soma Ripana	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	57
Ketut Wiguna Arta	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	57
Komang Ayu Trisna Dewi	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	54
Komang Bayu	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	56
Komang Devi Febriani	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	54
Komang Restu Wijaya	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
Komang Sonia Desta Celsi ani	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	58
Luh dewi Eka Prayeni	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
Made Septiani	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	57
Nengah Dewi Astari	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59
Ni kadek Bunga Danastrasih	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
Ni Putu Amora Permata Jelita	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59
Nyoman Wiarsana	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	57
Putu Ayu Asri Dewi	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	58
Putu Ngurah Eka Satriya Wiguna	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	56
Wayan Dewi Antari	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	55



Lampiran 15 Perhitungan Uji Kepraktisan

Responden	Nomor Soal/Skor Hasil Angket															Jumlah	Skor Maks	%	% Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15				
Gede Agus Kasnawan	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	57	60	95	91.6667
Gede Agus Supariasa	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	57	60	95	
Gede Dika Mahendra Putra	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	58	60	96.6667	
I Gede Suka Darmayasa	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	60	100	
I Putu Putra Pratama	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	55	60	91.6667	
Kadek Dika Raditya Pradipta	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	60	100	
Kadek Lila anggia	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	56	60	93.3333	
Kadek Novita Dewi	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	56	60	93.3333	
Ketut Aprilina	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	56	60	93.3333	
Ketut Arta Wijaya	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56	60	93.3333	
Ketut Budiani	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	54	60	90	
Ketut Nita Prayanti	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	57	60	95	
Ketut Rai Soma Ripana	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	57	60	95	
Ketut Wiguna Arta	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	57	60	95	
Komang Ayu Trisna Dewi	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	54	60	90	
Komang Bayu	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	56	60	93.3333	
Komang Devi Febriani	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	54	60	90	
Komang Restu Wijaya	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	60	100	
Komang Sonia Desta Celsi ani	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	58	60	96.6667	
Luh dewi Eka Prayeni	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	60	100	
Made Septiani	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	57	60	95	
Nengah Dewi Astari	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59	60	98.3333	
Ni kadek Bunga Danastriasih	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	60	100	
Ni Putu Amora Permata Jelita	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59	60	98.3333	
Nyoman Wiarsana	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	57	60	95	
Putu Ayu Asri Dewi	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	58	60	96.6667	
Putu Ngurah Eka Satriya Wiguna	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	56	60	93.3333	
Wayan Devi Antari	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	55	60	91.6667	
Jumlah	111	101	101	107	105	106	104	105	111	105	111	107	108	110	107				
Skor Maks	112	112	112	112	112	112	112	112	112	112	112	112	112	112	112				
%	99	90	90	96	94	95	93	94	99	94	99	96	96	98	96				
Rata-Rata (%)																			



Lampiran 16 Nilai Pretest-Posttest Berpikir Kritis

NILAI PRETEST DAN POSTTEST BERPIKIR KRITIS

SD NEGERI 9 BONDALEM

KELAS V

No	NAMA	Pretest	Posttest
1.	Gede Agus Kasnawan	57	72
2.	Gede Agus Supariasa	62	75
3.	Gede Dika Mahendra Putra	59	74
4.	I Gede Suka Darmayasa	60	76
5.	I Putu Putra Pratama	58	73
6.	Kadek Dika Raditya Pradipta	61	77
7.	Kadek Lila anggia	56	71
8.	Kadek Novita Dewi	63	78
9.	Ketut Aprilina	55	70
10.	Ketut Arta Wijaya	60	75
11.	Ketut Budiani	59	74
12.	Ketut Nita Prayanti	64	76
13.	Ketut Rai Soma Ripana	58	73
14.	Ketut Wiguna Arta	57	72
15.	Komang Ayu Trisna Dewi	62	75
16.	Komang Bayu	59	74
17.	Komang Devi Febriani	60	76
18.	Komang Restu Wijaya	58	73
19.	Komang Sonia Desta Celsi ani	61	77
20.	Luh dewi Eka Praveni	56	71
21.	Made Septiani	63	78
22.	Nengah Dewi Astari	55	70
23.	Ni kadek Bunga Danastrisih	60	75
24.	Ni Putu Amora Permata Jelita	59	74
25.	Nyoman Wiyarsana	64	76
26.	Putu Ayu Asri Devi	58	73
27.	Putu Ngurah Eka Satriya Wiguna	57	72
28.	Wayan Devi Antari	62	75

Lampiran 17 Hasil Uji Efektifitas Berbikir Kritis Menggunakan SPSS

Descriptives

Kelompok		Statistic		Std. Error
Nilai Berpikir Kritis	1.00	Mean	59.5000	.44096
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	58.5952
			Upper Bound	60.4048
		5% Trimmed Mean	59.5000	
		Median	59.5000	
		Variance	5.444	
		Std. Deviation	2.33333	
		Minimum	55.00	
		Maximum	64.00	
		Range	9.00	
		Interquartile Range	3.00	
		Skewness	.000	.441
		Kurtosis	-.718	.858
	2.00	Mean	74.4286	.41921
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	73.5684
			Upper Bound	75.2887
		5% Trimmed Mean	74.4603	
		Median	74.5000	
		Variance	4.921	
		Std. Deviation	2.21825	
		Minimum	70.00	
		Maximum	78.00	
		Range	8.00	
		Interquartile Range	3.00	
		Skewness	-.172	.441
		Kurtosis	-.867	.858

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Berpikir Kritis	Based on Mean	.049	1	54	.826
	Based on Median	.049	1	54	.826
	Based on Median and with adjusted df	.049	1	53.647	.826
	Based on trimmed mean	.049	1	54	.826



Paired Samples Test

		Paired Differences							Significance	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Paired Samples t-Test	Pretest	-	1.016	.192	-	-	-	27	<.001	<.001
	Berpikir kritis	14.9			15.322	14.535	77.7			
	- posttest	29					70			
	Berpikir kritis									



MODUL AJAR

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS	
Penyusun	: Putu Ananda Febry Maharani
Instansi	: SDN 9 Bondalem
Tahun Pelajaran	: 2025/2026
Jenjang Sekolah	: SD/MI
Mata Pelajaran	: IPAS
Fase/Kelas	: C/V
BAB/Tema	:
Materi	: Warisan Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia
Alokasi Waktu	: 2x pertemuan (4x35 menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
❖ Peserta didik sudah memiliki pengetahuan dasar tentang peta Indonesia dan keragaman suku/budaya.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
❖ Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia	
❖ Bernalar Kritis	
❖ Gotong royong	
D. SARANA DAN PRASARANA	
Sumber Belajar	
- Buku Siswa Tematik Terpadu Kelas V Tema 9: Sejarah Peradaban Indonesia (Kurikulum 2013) dan LKPD	
Media Belajar	
- Media Pembelajaran Nusantara Chronicles Game	
Alat Penunjang	
- LCD	
- Proyektor	
- Chromebook	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
1. Peserta didik regular/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar	
2. Peserta didik pencapaian tinggi: mencerna dan memahami materi dengan sangat baik, sudah berada pada level pengetahuan tinggi (HOTS)	
F. MODEL PEMBELAJARAN DAN PENDEKATAN	
❖ Model : Discovery Learning	
❖ Metode : Diskusi kelompok, Tanya Jawab dan Ceramah	
KOMPONEN INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
❖ Peserta didik mampu menyebutkan minimal tiga (3) nama kerajaan Hindu-Buddha kuno beserta lokasi geografisnya.	
❖ Peserta didik mampu Menjelaskan peran strategis Kerajaan Sriwijaya sebagai kerajaan maritim dan arti penting Sumpah Palapa.	
❖ Peserta didik mampu Membuat karya sederhana (poster/kartu ulasan) yang menunjukkan pentingnya melestarikan peninggalan sejarah kerajaan kuno.	

B. PEMAHAMAN BERMAKNA
❖ Peserta didik mampu memahami kekayaan budaya dan sejarah Indonesia, termasuk Candi dan prasasti yang merupakan warisan berharga yang harus kita kenali dan jaga sebagai akar dari identitas bangsa.
C. PERNYATAAN PEMATIK
❖ Jika kita bisa kembali ke masa lalu, kira-kira seperti apa ya kehidupan di Kerajaan Majapahit atau Sriwijaya?
❖ Apa yang membuat Kerajaan Sriwijaya bisa menguasai laut, padahal saat itu belum ada kapal canggih?
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
PERTEMUAN PERTAMA
PENDAHULUAN
1. Kelas dimulai dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik. Lalu dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa 2. Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran 3. Guru mengajak <i>ice breaking</i> 4. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan pematik (Apersepsi) 5. Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai dan menyampaikan cakupan materi
INTI
1. Orientasi a. Guru meminta 2 orang siswa maju ke depan kelas untuk menyebutkan nama-nama kerajaan kuno yang mereka ketahui. b. Guru menanyakan asal daerah dari masing-masing kerajaan yang disebutkan siswa dan meminta mereka menjelaskan sedikit tentang ciri khas budaya dari kerajaan tersebut. c. Guru memberikan stimulus berupa gambar peninggalan sejarah dari beberapa kerajaan kuno seperti candi, prasasti, atau arca, lalu menanyakan kepada siswa pendapat mereka tentang makna benda-benda tersebut. d. Guru menampilkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari terkait kurangnya pengetahuan generasi muda terhadap sejarah dan budaya bangsa. e. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan terkait pentingnya mengenal sejarah dan peninggalan kerajaan kuno di Indonesia. f. Guru memotivasi siswa lain untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh temannya dan mengaitkannya dengan nilai-nilai budaya yang diwariskan oleh kerajaan-kerajaan kuno di Indonesia. 2. Mengorganisasi a. Setelah mengamati gambar permasalahan yang diberikan guru, siswa diminta membentuk kelompok kecil. b. Guru menjelaskan kepada siswa bahwa mereka akan menggunakan sebuah media pembelajaran bernama Nusantara Chronicles Game yang berisi materi tentang kerajaan-kerajaan kuno di Indonesia serta berbagai misi yang harus mereka selesaikan. c. Seluruh siswa dapat menggunakan Nusantara Chronicles Game secara berkelompok dan menyelesaikan misi yang berkaitan dengan sejarah serta budaya dari kerajaan-kerajaan kuno di Indonesia.

d. Guru memberikan LKPD kepada setiap kelompok yang berisi pertanyaan dan tugas refleksi terkait apa yang telah mereka pelajari dan temukan selama bermain Nusantara Chronicles Game. e. Siswa melakukan diskusi dengan kelompok masing-masing untuk membahas hasil misi dan jawaban LKPD, kemudian menyimpulkan nilai-nilai sejarah dan budaya yang dapat dipelajari dari permainan tersebut. 3. Membimbing Kelompok a. Guru membimbing peserta didik dalam penggunaan nusantara chronicles game dan diskusi. b. Setiap kelompok diberikan kesempatan memainkan game yang diberikan.
PENUTUP 1. Guru mengajak peserta didik menyimpulkan materi yang telah didapatkan 2. Guru dan siswa melakukan refleksi 3. Peserta didik mendapatkan penguatan terkait materi yang didapat guna melengkapi hasil yang didapatkan dari diskusi kelompok dan hendak dipresentasikan di pertemuan selanjutnya. 4. Guru menutup pertemuan dengan doa bersama
PERTEMUAN KEDUA PENDAHULUAN 1. Kelas dimulai dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik. Lalu dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa 2. Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran 3. Guru mengajak <i>ice breaking</i> 4. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan pematik (Apersepsi) 5. Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai dan menyampaikan cakupan materi
KEGIATAN INTI 1. PENYAJIAN KARYA a. Setiap kelompok memaparkan hasil diskusi mereka didepan kelas b. Kelompok lain dapat memberi tanggapan atau pertanyaan c. Peserta didik mendengarkan penguatan yang disampaikan oleh guru
PENUTUP a. Peserta didik menyimpulkan pembelajaran pada pertemuan tersebut. b. Guru dan peserta didik melakukan refleksi terkait pembelajaran secara umum. c. Peserta didik diberikan remedial atau pengayaan d. Menginfokan pembelajaran berikutnya e. Mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama dan salam penutup
REFLEKSI Refleksi Peserta Didik

Nama: _____ Kelas: _____

REFLEKSI

PEMBELAJARAN

Hari ini aku belajar

Hal yang paling aku sukai hari ini

Hal-hal yang menurutku sulit

Bagaimana perasaanku hari ini?

😊

😐

😞

😭

Apa yang bisa aku lakukan lebih baik besok?

Refleksi Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah 100% peserta didik mencapai tujuan pembelajaran?	
2	Apa kesulitan yang dialami peserta didik sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan anda lakukan untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.	
3	Apakah terdapat peserta didik yang tidak focus dikelas? Bagaimana cara anda sebagai guru untuk membuat mereka focus dengan pembelajaran di kelas?	

ASESSMEN/PENILAIAN

1. PENILAIAN SIKAP

Jurnal Penilaian Sikap

Petunjuk Pengerjaan

- a. Isi identitas peserta didik secara benar dan lengkap.
- b. Beri centang (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian yang didapat peserta didik.
- c. Hindari coretan yang tidak diperlukan.

Nama Peserta Didik :

Kelas :

Tanggal Penilaian :

No	Nama	Kriteria Yang Dimilai								
		Beriman, bertakwa dan berakhlak mulia.			Bernalar Kritis			Gotong royong		
		3	2	1	3	2	1	3	2	1
1	Beriman, bertakwa dan berakhlak mulia.									
2	Bernalar Kritis									
3	Gotong royong									
Jumlah Skor										

Rubik Penilaian

No	Aspek	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
1	Beriman, bertakwa dan berakhlak mulia	Peserta didik mampu memberi salam sesudah dan sebelum bertanya, serta berdoa sebelum dan sesudah pelajaran	Peserta didik cukup mampu memberi salam sesudah dan sebelum bertanya, serta berdoa sebelum dan sesudah pelajaran	Peserta didik kurang mampu memberi salam sesudah dan sebelum bertanya, serta berdoa sebelum dan sesudah pelajaran
2	Bernalar Kritis	Peserta didik mampu memahami	Peserta didik cukup mampu memahami	Peserta didik kurang mampu memahami

		materi pembelajaran	materi pembelajaran	materi pembelajaran
3	Gotong royong	Peserta didik mampu bekerjasama dalam kelompok dengan baik	Peserta didik cukup mampu bekerjasama dalam kelompok dengan baik	Peserta didik kurang mampu bekerjasama dalam kelompok dengan baik

Penskoran

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

2. Penilaian Pengetahuan

1. Analisis peran Kerajaan Sriwijaya dalam menyebarkan agama Buddha di Nusantara!
2. Mengapa lokasi kerajaan-kerajaan kuno banyak berada di tepi sungai atau dekat pantai? Coba analisis dasar geografis dan ekonominya!
3. Coba rangkum nilai-nilai budaya yang dapat kita teladani dari kehidupan masyarakat Majapahit!
4. Coba kaitkan hubungan antara Kerajaan Kutai dengan perkembangan budaya dan agama Hindu di Indonesia!
5. bandingkan pengaruh perdagangan antar pulau terhadap kemajuan kebudayaan kerajaan-kerajaan di Indonesia!
6. Bandingkan sistem pemerintahan Kerajaan Mataram Kuno dengan Kerajaan Majapahit. Apa persamaannya dan perbedaannya?
7. Coba rangkum peninggalan sejarah seperti candi, prasasti, dan arca mengapa penting untuk dipelajari oleh generasi muda!
8. Jika kamu menjadi raja pada masa kerajaan kuno, kebijakan apa yang akan kamu buat untuk memajukan rakyatmu? berikan alasanmu!
9. Coba rangkum dampak masuknya agama Hindu-Buddha terhadap kehidupan sosial dan budaya masyarakat Indonesia pada masa itu!
10. Coba rancang cara menjaga dan melestarikan peninggalan sejarah agar tidak rusak dan tetap dikenal oleh generasi berikutnya!

3. Penilaian Keterampilan

Rubrik Penilaian Keterampilan			
No	Aspek Penilaian	Nilai	Perolehan Nilai
1	Kejelasan dan kedalaman informasi		
	a. Informasi disampaikan secara jelas, lengkap, dan relevan dengan topik/tema yang didiskusikan.	30	
	b. Informasi disampaikan secara jelas, lengkap, tetapi kurang relevan dengan topik/tema yang didiskusikan	20	
	c. Informasi disampaikan secara jelas, tetapi kurang lengkap.	10	
2	Keaktifan dalam berdiskusi		
	a. Sangat aktif dalam berdiskusi	30	
	b. Cukup aktif dalam berdiskusi	20	
	c. Kurang aktif dalam berdiskusi	10	
3	Keaktifan dalam menjawab soal		
	a. Sangat aktif dalam menjawab	40	
	b. Aktif dalam menjawab	30	
	c. Cukup aktif dalam menjawab	20	
	d. Kurang aktif dalam menjawab	10	

$$\text{Nilai siswa} = \frac{\text{skor diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

- ❖ Pengayaan
Peserta didik dengan nilai rata-rata dan diatas rata-rata akan mengikuti pembelajaran pengayaan.
- ❖ Remedial
Peserta didik dengan nilai dibawah rata-rata akan diberikan remedial/bimbingan untuk pembelajaran ulang sesuai dengan gaya belajar siswa.

LAMPIRAN

BAHAN AJAR

MEDIA PEMBELAJARAN NUSANTARA CHRONICLES GAME

BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

- ❖ Buku Guru : Tematik Terpadu Kelas V Tema 9
- ❖ Buku Siswa : Tematik Terpadu Kelas V Tema 9

DASTAR PUSTAKA

Kemendikbud. (2017). Buku Guru dan Buku Siswa Tema 8 dan 9 Kelas V SD: Peristiwa dalam Kehidupan & Sejarah Peradaban Indonesia. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Lampiran 19 Produk Akhir

1. Tahap Pengembangan Produk

Pengembangan media pembelajaran *Nusantara Chronicles Game* dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yaitu sebagai berikut.

1. Tahap Analisis

Analisis merupakan tahap awal yang dilakukan penelitian ini. Pada tahap ini dilakukan dengan menganalisis karakteristik siswa, menganalisis kurikulum, dan menganalisis media. Hasil analisis tersebut yaitu sebagai berikut.

a. Analisis Karakteristik Siswa

Analisis ini dilakukan untuk memahami karakteristik belajar siswa, gaya belajar yang dominan, serta tingkat keterampilan berpikir kritis mereka. Proses ini dilakukan melalui observasi langsung dan tes awal yang bertujuan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa dalam memahami dan menganalisis materi sejarah dan budaya.

b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan dengan mengkaji ATP (Alur Tujuan Pembelajaran), CP (Capaian Pembelajaran), TP (Tujuan Pembelajaran), dan KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) yang sesuai dengan materi IPS, khususnya pada materi sejarah dan budaya. Analisis kurikulum ini dilakukan melalui studi dokumen di SD Negeri 9 Bondalem untuk memastikan kesesuaian pengembangan media dengan kompetensi yang diharapkan.

c. Analisis Media

Analisis terhadap media pembelajaran untuk siswa kelas V Sekolah Dasar menunjukkan bahwa media yang digunakan harus memenuhi karakteristik usia anak yang cenderung aktif, suka bermain, dan membutuhkan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media konvensional seperti buku teks sering kali kurang efektif karena sifatnya yang monoton dan tidak melibatkan partisipasi aktif siswa. Selain itu, pendekatan berbasis teknologi, seperti game edukatif, semakin relevan di era digital untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa. Game edukatif yang dirancang khusus dapat mengintegrasikan elemen pembelajaran dengan pengalaman bermain, sehingga siswa dapat belajar sambil bersenang-senang.

2. Tahap perancangan

Pada tahap ini dilakukan perancangan game edukatif berbasis coding yang diawali dengan penyusunan storyboard. Sebelum storyboard dibuat, terlebih dahulu ditentukan materi pembelajaran yang akan dikembangkan dengan mempertimbangkan hasil

analisis kebutuhan siswa, kesesuaian dengan kurikulum, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Media pembelajaran ini dikembangkan untuk siswa SD Negeri 9 Bondalem. Adapun langkah-langkah yang dilakukan meliputi penentuan materi yang akan dimuat dalam game edukatif berbasis coding, pemilihan dan penetapan software yang digunakan dalam pembuatan desain dan pengembangan game, yaitu Construct, serta pembuatan storyboard yang berisi sketsa desain dan tampilan media. Tampilan media terdiri atas halaman awal, menu capaian pembelajaran, menu ayo bermain, dan menu ayo berlatih. Setelah storyboard selesai disusun, selanjutnya dilakukan diskusi dengan dosen pembimbing untuk memperoleh saran dan masukan sebagai bahan perbaikan terhadap game edukatif berbasis coding yang dikembangkan. Setelah storyboard tersebut mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing, proses kemudian dilanjutkan ke tahap pembuatan media pembelajaran.

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan (*development*), game edukatif berbasis coding dibuat menggunakan software Construct berdasarkan rancangan desain yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Game ini dirancang menggunakan aplikasi *Construct 2*, dengan mengacu pada *storyboard* yang telah dibuat pada tahap perancangan. Pengembangan meliputi pembuatan elemen-elemen game seperti desain visual, konten materi berbasis nilai Sejarah dan budaya dan fitur interaktif yang mendukung keterlibatan siswa. Setelah itu, game diuji oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan validitas konten, kesesuaian dengan kurikulum, dan kelayakan teknis. Masukan dari para ahli digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media sebelum diimplementasikan pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Adapun beberapa tampilan *Nusantara Chronicles Game* yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar. Tampilan awal *Nusantara Chronicles Game*

4. Tahap implementasi

Tahap implementasi dilakukan setelah media dinyatakan layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Uji coba dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri 9 Bondalem dengan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Rancangan penelitian yang digunakan adalah one-group pretest-posttest design untuk mengetahui efektivitas game dalam meningkatkan pemahaman sejarah dan budaya serta keterampilan berpikir kritis siswa. Pada tahap ini, media game edukatif berbasis *coding* diuji dan dianalisis berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa.

5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan dalam dua bentuk, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahapan pengembangan untuk memastikan kualitas game edukatif. Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan pada akhir penelitian untuk mengukur efektivitas media yang dikembangkan dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Hasil evaluasi ini akan digunakan untuk menyempurnakan media game edukatif berbasis *coding* agar lebih efektif dalam pembelajaran IPS

1. Storyboard Deskripsi Produk

Rancangan Nusantara Chronicles game

Tujuan pembelajaran

1. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai Sejarah dan budaya
2. Mendorong siswa untuk berpikir kritis melalui soal-soal terkait tentang Sejarah Kerajaan-kerajaan kuno yang ada di Indonesia
3. Meningkatkan rasa ingin tahu lebih dalam mengenai Sejarah dan budaya di Indonesia

Storyboard

- a. Judul Game : NUSANTARA CHRONICLES
- b. Genre : Edukasi – Sejarah
- c. Target : siswa sekolah dasar
- d. Menu :
 - Materi
 - Ayo bermain
 - Refleksi
 - Petunjuk
 - Profil pengembang
- e. Game
 1. Level Kutai
Siswa harus menyelesaikan game drag and drop mengenai Kerajaan kutai
 2. Level Tarumanegara
Siswa harus menyelesaikan game drag and drop mengenai Kerajaan Tarumanegara
 3. Level Majapahit
Siswa harus menyelesaikan game drag and drop mengenai Kerajaan Majapahit
 4. Level Sriwijaya
Siswa harus menyelesaikan game drag and drop mengenai Kerajaan Sriwijaya

Mekanisme penilaian

Setiap soal yang dijawab benar memberi poin yang bisa dikumpulkan

Aspek pembelajaran terintegrasi:

1. berpikir kritis: Pemain diajak menganalisis informasi sejarah untuk menyelesaikan tantangan.
2. Pembelajaran Kontekstual : Pemain belajar sambil berinteraksi langsung dengan representasi sejarah.
3. Aspek Kolaborasi (Opsional – Mode Tim) : game ini bisa dimainkan secara individual namun siswa bisa melakukan diskusi Bersama teman atau diskusi kelompok untuk menemukan Solusi terbaik.

Lampiran 20 Dokumentasi Kegiatan





RIWAYAT HIDUP



Putu Ananda Febry Maharani, lahir di Bondalem tanggal 4 Februari 2003. Penulis merupakan anak keempat dari pasangan Ketut Nuridin dan Nyoman Sunantari. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Saat ini penulis beralamat di Banjar Dinas Celagi Bantes, Desa Bondalem, Kecamatan Tejakula, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 6 Bondalem dan lulus pada tahun 2015.

Kemudian, penulis melanjutkan sekolah menengah pertama di SMP Negeri 4 Tejakula dan lulus pada tahun 2018. Pada tahun 2021, penulis lulus dari SMK Negeri 1 Tejakula, jurusan Teknik Komputer dan Jaringan. Setelah lulus, penulis melanjutkan studi ke Perguruan Tinggi Negeri, yaitu Universitas Pendidikan Ganesha mengambil Jurusan Pendidikan Dasar, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Mulai tahun 2021 sampai dengan penulisan skripsi yang berjudul “Pengembangan Nusantara Chronicles Game Edukatif Berbasis Coding Dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pada Materi Sejarah Dan Budaya Kelas V Sekolah Dasar”, penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha.

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul "*Pengembangan Nusantara Chronicles Game Edukatif Berbasis Coding Dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pada Materi Sejarah Dan Budaya Kelas V Sekolah Dasar*" beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan maupun pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan dalam karya saya ini atau terdapat klaim terhadap keaslian karya tersebut.

Singaraja, 23 Desember 2025

Yang membuat pernyataan

A handwritten signature in black ink is written over a 10,000 Rupiah Indonesian banknote. The banknote features the Garuda Pancasila emblem and the text 'SEPULUH RIBU RUPIAH', '10000', 'TEL. 10000', 'MATERI', 'KEMPEL', and the serial number '10ANX188073278'.

Putu Ananda Febry Maharani

NIM 2111031227