



Lampiran 1 Surat Observasi

	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	: 3257/UN48.10.6/LT/2024	Singaraja, 10 Maret 2025
Lampiran	: -	
Hal	: Observasi Awal	
Yth. Kepala Sekolah SD No. 1 Sempidi, Kepala Sekolah SD No. 2 Sempidi, Kepala Sekolah SD No. 3 Sempidi, Kepala Sekolah SD No. 1 Sading, Kepala Sekolah SD No. 2 Sading, Kepala Sekolah SD No. 3 Sading, Kepala Sekolah SD No. 4 Sading, di tempat		
Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Proposal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.		
Nama	: WHIKI ABIMANYU WICAKSONO	
NIM	: 2211031303	
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.		
- Ketua Jurusan  Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. NIP. 198408202012121004		
 http://fip.undiksha.ac.id  Fakultas Ilmu Pendidikan  fipundiksha  FIP Undiksha  0877 8811 6905		

Lampiran 2. Surat Keterangan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data



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 : 6051/UN48.10.1/PK.01.03/2026 Singaraja, 21 April 2026
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
Kepala SD No 4 Sading
di tempat

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

Nama : Whiki Abimanyu Wicaksono
NIM : 2211031303
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Wakil Dekan I,



Kadek Suranata
NIP. 198208162008121002



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

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

Lampiran 3. Surat Uji Coba Instrumen



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 : 2826/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 23 februari 2026
Lampiran : -
Hal : Uji Instrumen

Yth.
Kepala SD No 4 Sading
di tempat

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

Nama : Whiki Abimanyu Wicaksono
NIM : 2211031303
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 dan 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 Telah Melaksanakan Penelitian dan Pengumpulan Data

	PEMERINTAH KABUPATEN BADUNG DINAS PENDIDIKAN, KEMUDAAN DAN OLAH RAGA SD NO. 4 SADING Jl. Raya Sading No. 8, Lingk. Negara Kaja Sading, Kec.Mengwi Kabupaten Badung, Bali 80351 Telp (0361) 9007506 NSS : 10122040357 NPSN : 50101570 e-mail : sd4sading@yahoo.com , website: https://sdn4sading.sch.id	
<u>SURAT KETERANGAN</u>		
Saya yang bertandatangan di bawah ini :		
Nama	: Ni Kadek Ika Rahayu Tisna Yanthi, S.T., S.Pd., M.Pd.	
NIP	: 198312172008032001	
Pangkat/Golongan	: Pembina Tk. I, IV/b	
Jabatan	: Kepala Sekolah	
Instansi	: SD No. 4 Sading	
Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :		
Nama	: Whiki Abimanyu Wicaksono	
NIM	: 2211031303	
Prodi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
Jurusan	: Pendidikan Dasar	
Fakultas	: Ilmu Pendidikan	
Memang benar telah melaksanakan penelitian pengembangan yang berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif Game Edukasi "SEJAKERA" Muatan IPAS Materi Sejarah Kerajaan Nusantara Kelas IV. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.		
Badung, 22 April 2026 Kepala SD No. 4 Sading,  <u>Ni Kadek Ika Rahayu Tisna Yanthi, S.T., S.Pd., M.Pd.</u> NIP. 198312172008032001		

Lampiran 5. Hasil Wawancara dengan Wali Kelas IV SD No. 4 Sading

HASIL WAWANCARA

Nama Sekolah : SD No. 4 Sading
 Nama Guru : Ni Kadek Apri Yanditini, S.Pd.
 Jabatan : Wali Kelas IV
 Hari/Tanggal : Selasa, 11 Maret 2025

No.	Pertanyaan	Jawaban
(1)	(2)	(3)
1.	Apa saja sumber belajar yang biasanya Ibu gunakan dalam pembelajaran di kelas IV SD No. 4 Sading?	Sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD No. 4 Sading meliputi buku teks utama, buku pendamping, serta berbagai bahan bacaan yang tersedia di sekolah. Selain itu, pada situasi tertentu juga dimanfaatkan media visual seperti gambar dan video yang ditampilkan melalui LCD untuk membantu memperjelas materi.
2.	Bagaimana keadaan dan keterlibatan siswa saat mengikuti pembelajaran IPAS di kelas?	Kondisi peserta didik selama pembelajaran IPAS umumnya cukup kondusif, namun masih ditemukan beberapa peserta didik yang kurang fokus dan mudah terdistraksi. Partisipasi aktif juga belum merata, karena sebagian peserta didik masih enggan untuk bertanya maupun menyampaikan pendapat.
3.	Materi apa dalam pembelajaran IPAS yang menurut Ibu cukup sulit dipahami oleh siswa kelas IV?	Materi IPAS yang dianggap cukup sulit dipahami oleh peserta didik kelas IV adalah materi tentang kerajaan di Indonesia. Hal ini disebabkan sifat materi yang cenderung abstrak dan berbentuk narasi, sehingga minat belajar peserta didik menjadi rendah yang terlihat dari hasil belajar yang belum optimal.
4.	Kesulitan atau kendala apa saja yang biasanya Ibu alami saat melaksanakan pembelajaran di kelas?	Kendala yang sering dihadapi dalam pembelajaran antara lain kondisi kelas yang belum sepenuhnya kondusif. Beberapa peserta didik masih berbicara dengan teman, bercanda, atau kurang memperhatikan penjelasan, serta mudah kehilangan fokus ketika pembelajaran berlangsung dalam waktu yang cukup lama.

No. (1)	Pertanyaan (2)	Jawaban (3)
5.	Metode apa yang biasanya Ibu gunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa?	Metode yang digunakan dalam pembelajaran umumnya berupa metode ceramah yang dipadukan dengan tanya jawab serta diskusi sederhana, sehingga peserta didik tetap memiliki kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan menunjukkan pemahamannya.
6.	Bagaimana kondisi fasilitas sekolah serta pemanfaatan teknologi dalam mendukung proses pembelajaran di kelas IV?	Fasilitas sekolah sebenarnya sudah cukup memadai, seperti tersedianya LCD proyektor dan akses internet. Namun, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran belum dilakukan secara optimal dan masih terbatas pada materi tertentu, sementara pembelajaran sehari-hari lebih sering menggunakan buku teks dan penjelasan langsung dari guru.
7.	Apakah Ibu pernah menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran di kelas?	Penggunaan media berbasis teknologi pernah dilakukan, seperti pemanfaatan video dan gambar yang ditampilkan melalui LCD proyektor. Media tersebut digunakan untuk membantu pemahaman peserta didik, meskipun penerapannya belum dilakukan secara rutin dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Lampiran 6. Perangkat Pembelajaran

**MODUL AJAR IPAS KELAS IV SD
BAB 5 TOPIK A: "CERITA TENTANG DAERAH KU"**



**OLEH
WHIKI ABIMANYU WICAKSONO
NIM 2211031303**

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

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
MUATAN IPAS MATERI SEJARAH KERAJAAN NUSANTARA

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Whiki Abimanyu Wicaksono
Instansi	: SD No. 4 Sading
Tahun Penyusunan	: Tahun 2026
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase / Kelas	: B / IV (Empat)
Bab	: 5 (Lima) "Cerita Tentang Daerahku"
Topik	: A "Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu"
Alokasi Waktu	: 2 JP (2 x 35 Menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
Peserta didik dapat mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di Indonesia dan di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1. Bernalar Kritis 2. Mandiri 3. Kreatif	
D. KETERAMPILAN ABAD KE-21	
1. Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah (<i>Critical Thinking and Problem Solving</i>) 2. Kreativitas (<i>Creativity</i>) 3. Kemampuan Berkomunikasi (<i>Communication</i>) 4. Kemampuan untuk Bekerja Sama (<i>Collaboration</i>)	
E. SARANA DAN PRASARANA	
1. Media Pembelajaran a) <i>Power Point</i> b) Multimedia "sejakera" 2. Alat Pembelajaran a) LCD & Proyektor b) Laptop c) Speaker d) Alat Tulis e) LKPD f) Soal Evaluasi	
F. TARGET PESERTADIDIK	
Peserta didik reguler/tipikal	
G. JUMLAH PESERTADIDIK	
30 Peserta Didik	
H. MODEL, METODE, DAN PENDEKATAN DALAM PEMBELAJARAN	

a) Model Pembelajaran : <i>Discovery Learning</i> b) Metode : Ceramah, Tanya Jawab, Kerja Kelompok, Diskusi		
KOMPONEN INTI		
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN		
Peserta didik dapat mengenal daerah tempat tinggalnya dengan cakupan provinsi tempat tinggal, dimulai dengan mengenal sejarah dan tokoh-tokoh daerahnya. Peserta didik diharapkan dapat melihat pentingnya mengenal sejarah daerahnya, mempelajari sikap-sikap tokoh daerahnya, serta seberapa perlu menjaga peninggalan-peninggalan sejarah yang ada dengan mengidentifikasi perkembangan yang terjadi di daerah tempat tinggalnya.		
B. TUJUAN PEMBELAJARAN		
1. Melalui penggunaan multimedia "Sejakera", Peserta didik dapat menganalisis berbagai jenis kerajaan kerajaan yang ada di Indonesia dengan benar. (C4) 2. Melalui penggunaan multimedia "Sejakera", Peserta didik dapat menyeleksi peninggalan sejarah berdasarkan bentuk dan fungsinya dengan tepat. (C5) 3. Melalui penggunaan multimedia "Sejakera", Peserta didik dapat menyimpulkan pengaruh Kerajaan Hindu-Budha dan Islam pada kehidupan masyarakat Indonesia beserta peninggalannya dengan benar. (C5) 4. Melalui diskusi kelompok, peserta didik dapat melaporkan hasil diskusi dengan percaya diri. (A2) 5. Melalui kegiatan presentasi tentang tugas kelompok, peserta didik dapat menunjukkan hasil tugas kelompok dengan terampil. (P3)		
C. MATERI PEMBELAJARAN		
Materi Reguler	Materi Remedial	Materi Pengayaan
1. Pengenalan tentang masuknya ajaran hindu budha islam. 2. Jenis-jenis kerajaan di Indonesia. 3. Peninggalan kerajaan Indonesia dan fungsinya.	1. Pengenalan tentang masuknya ajaran hindu budha islam. 2. Jenis-jenis kerajaan di Indonesia. 3. Peninggalan kerajaan Indonesia dan fungsinya.	1. Mempelajari kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya 2. Mempelajari cara memanfaatkan kekayaan alam di daerah tempat tinggal
D. PEMAHAMAN BERMAKNA		
Dengan memahami materi ini, peserta didik dapat memahami kerajaan yang pernah berkembang meneladani sikap baik dari tokohnya dan manfaat peninggalan kerajaan yang dirasakan di jaman sekarang		
E. PERTANYAAN PEMANTIK		
1. Kira-kira disini ada yang bisa menyebutkan kerajaan yang berkembang di Indonesia? 2. Menurut kalian kerajaan di Indonesia berdampak tidak di kehidupan sekarang		
F. KEGIATAN PEMBELAJARAN		
Kegiatan Pendahuluan		
Persiapan dan Motivasi		
1. Kelas dimulai dengan salam pembuka, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik. (<i>Communication-C4</i>) 2. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, dipimpin oleh ketua kelas. (<i>Religius-PPK</i>)		

3. Guru dan peserta didik menyanyikan lagu nasional "Garuda Pancasila" bersama. Setelah itu, guru memberikan penguatan mengenai pentingnya menanamkan semangat nasionalisme. **(Nasionalis-PPK)**
4. Guru mengecek kesiapan peserta didik dengan memeriksa alat tulis, kerapian pakaian, kebersihan kelas, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.
5. Peserta didik diberikan apersepsi oleh guru dengan mengajukan pertanyaan pematik.
 - 1) Kira-kira disini ada yang bisa menyebutkan kerajaan yang berkembang di Indonesia?
 - 2) Siapa tokoh terkenal yang kalian ketahui dari kerajaan yang ada di Indonesia?
6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada materi yang akan dipelajari.

Kegiatan Inti

Fase 1: Stimulasi

7. Guru menayangkan foto candi Borobudur dan .



(Sumber: wikipedia.com)



(Sumber: wikipedia.com)

8. Peserta didik mengamati gambar yang tersaji di layar proyektor

Fase 2: Mengorganisasikan Siswa Untuk Belajar

9. Guru melontarkan pertanyaan ke peserta didik
 - 1) Apa nama bangunan yang kalian lihat pada gambar tersebut?
 - 2) Apakah ada yang pernah berkunjung ke tempat ini?
 - 3) Bagi yang pernah, kira-kira masih ingat apa kegunaan tempat tersebut?
10. Guru menjelaskan sedikit tentang materi melalui PowerPoint yang menjelaskan tentang sejarah awal kerajaan Indonesia terbentuk dan manfaat yang dirasakan di masa sekarang.
11. Lalu siswa diminta untuk membuka aplikasi atau web untuk mengakses multimedia "Sejakera"
12. Guru menjelaskan sedikit tentang penggunaan multimedia kepada peserta didik untuk membantu dalam mengerjakan LKPD
13. Peserta didik diarahkan oleh guru untuk membentuk 5 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5-6 anggota. **(Gotong Royong)**
14. Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok yang sudah dibentuk.
15. Peserta didik menyimak penjelasan guru mengenai LKPD yang sudah dibagikan.
16. Guru memastikan bahwa sudah memahami perintah yang ada pada lembar LKPD

Fase 3: Pengumpulan Data

17. Peserta didik bersama kelompoknya mulai mengerjakan LKPD yang sudah dibagikan dengan diskusi bersama **(Collaboration dan Critical Thinking)**
18. Peserta didik dipersilahkan untuk menggunakan multimedia interaktif untuk mencari informasi agar memudahkan dalam mengerjakan LKPD. **(Mengumpulkan Informasi)**

19. Peserta didik dipantau partisipasinya oleh guru dalam pengumpulan informasi dan diskusi kelompok
Fase 4: Pengolahan data
20. Peserta didik menuliskan jawaban yang mereka temukan dari penggunaan multimedia ke lembar LKPD secara berkelompok (Gotong Royong)
Fase 5: Verifikasi
21. Sebelum mempresentasikan hasil diskusi LKPD siswa diajak untuk mengerjakan permainan yang ada di multimedia interaktif dan yang tercepat mengerjakan tercepat akan mendapatkan hadiah.
22. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi LKP yang telah dibuat. (Communication)
23. Peserta didik diberikan kesempatan untuk merefeksi hasil diskusi bersama teman-temannya dengan saling memberikan tanggapan, masukan dan saran. (Communication) (Critical Thinking)
24. Guru dan peserta didik memberikan apresiasi terhadap hasil presentasi setiap kelompok.
Fase 5: Menarik Kesimpulan
25. Guru dan peserta didik mengevaluasi hasil diskusi kelompok yang telah dilaksanakan. (Communication)
26. Peserta didik menyimak penguatan dari guru mengenai hasil pemecahan masalah. (Communication) (Critical Thinking)
Kegiatan Penutup
1. Guru memberikan soal evaluasi kepada peserta didik dan peserta didik mengerjakan soal evaluasi tersebut secara individu.
2. Setelah selesai mengerjakan soal evaluasi, guru bersama peserta didik merefleksikan kegiatan pembelajaran yang dilakukan hari ini. (Collaboration-4C)
3. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami.
4. Guru memberikan umpan balik terhadap pertanyaan yang diberikan peserta didik.
5. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari hari ini.
6. Sebelum mengakhiri pembelajaran, peserta didik dan guru menyanyikan satu lagu daerah "Mejangeran" bersama. (Nasionalis-4C)
7. Peserta didik diberikan motivasi dan diinformasikan mengenai pembelajaran berikutnya, dan pembelajaran ditutup dengan berdoa serta salam penutup. (Religius- PPK)
G. REFLEKSI
RefleksiGuru:
Agar proses belajar selanjutnya lebih baik lagi, mari lakukan refleksi diri dengan menjawab pertanyaan berikut.
1. Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang guru sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak guru sukai?
2. Pelajaran apa yang guru dapatkan selama pembelajaran?
3. Apa yang ingin guru ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/hasil pembelajaran?
4. Dengan pengetahuan yang guru dapat/miliki sekarang, apa yang akan Guru lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?

5. Kapan atau pada bagian mana guru merasa kreatif ketika mengajar? Mengapa?
6. Pada langkah keberapa peserta didik paling belajar banyak?
7. Pada kegiatan apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?
8. Bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut dan apa peran saya pada saat itu?

Guru dapat menambahkan pertanyaan refleksi sesuai dengan kebutuhan.

9.
10.

Refleksi Peserta Didik :

1. Materi apa yang sudah kalian pahami dalam pelajaran ini?
2. Bagaimana pembelajaran yang guru berikan hari ini?
3. Bagian materi yang menurut kalian paling sulit dalam pelajaran hari ini?
4. Apa yang akan kalian lakukan untuk memperbaiki hasil belajarmu ?
5. Apakah kalian merasa senang mengikuti pembelajaran hari ini?

H. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan dan Remedial

KEGIATAN PENGAYAAN

1. Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai Capaian Pembelajaran (CP).
2. Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik.
3. Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan atau pendalaman materi.

KEGIATAN REMEDIAL

1. Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang capaian pembelajaran belum tuntas.
2. Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum tuntas.
3. Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum tuntas dalam bentuk pembelajaran ulang, bimbingan perorangan, belajar kelompok, pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian.

I. ASESMEN/PENILAIAN

PENILAIAN SIKAP

Jenis Penilaian	: Non Tes
Teknik Penilaian	: Observasi
Instrumen	: Lembar Observasi
Bentuk Penilaian	: Rubrik Pedoman

Penilaian : Terlampir				
• Rubrik Asesmen Sikap				
Aspek Sikap yang Dinilai	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	1	2	3	4
Bertakwa Kepada Tuhan yang Maha Esa	Memenuhi kriteria sebagai berikut: 1. Memberi salam sebelum dan sesudah pembelajaran 2. Berdoa dengan basik sesuai dengan kepercayaan. 3. Menghormati perbedaan agama yang di sekitarnya	Memenuhi 2 kriteria dari 3 kriteria yang telah ditentukan.	Memenuhi 1 kriteria dari 3 kriteria yang telah ditentukan.	Tidak memenuhi kriteria yang telah ditentukan.
Mandiri	Memenuhi kriteria sebagai berikut: 1. Memulai aktivitas pembelajaran tanpa ditugaskan atau dipaksa 2. Memahami konsep materi dan mengidentifikasi sumber belajar yang diperlukan sendiri 3. Mengatasi hambatan atau tantangan yang muncul selama kegiatan pembelajaran berlangsung secara mandiri	Memenuhi 2 kriteria dari 3 kriteria yang telah ditentukan.	Memenuhi 1 kriteria dari 3 kriteria yang telah ditentukan.	Tidak memenuhi kriteria yang telah ditentukan.
Bernalar Kritis	Memenuhi kriteria sebagai berikut: 1. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan aktif memberikan pertanyaan yang relevan. 2. Mengidentifikasi mengklarifikasi dan mengolah informasi yang diperoleh. 3. Mengambil keputusan yang tepat dari sumber informasi yang relevan	Memenuhi 2 kriteria dari 3 kriteria yang telah ditentukan.	Memenuhi 1 kriteria dari 3 kriteria yang telah ditentukan.	Tidak memenuhi kriteria yang telah ditentukan.
Bergotong Royong	Memenuhi kriteria sebagai berikut: 1. Mampu bekerja sama dalam kelompok dengan baik. 2. Mampu bertanggung jawab terhadap tugas. 3. Memiliki sikap disiplin terhadap tanggung jawabnya.	Memenuhi 2 kriteria dari 3 kriteria yang telah ditentukan.	Memenuhi 1 kriteria dari 3 kriteria yang telah ditentukan.	Tidak memenuhi kriteria yang telah ditentukan.
No.	Nama	Aspek yang dinilai		

	Peserta Didik	Bertakwa Kepada Tuhan yang Maha Esa				Mandiri				Bernalar Kritis				Bergotong Royong			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1.																	
2.																	
3.															r		

Ketentuan Penskoran

Skor Maksimal : 16

Skor Akhir : $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

PENILAIAN PENGETAHUAN

• Kisi-kisi Soal Evaluasi

No	Tujuan Pembelajaran	Indikator Penilaian	Level Kognitif	Penilaian			Nomor Soal
				Teknik	Bobot	Bentuk	
1	Peserta didik dapat menganalisis berbagai jenis kerajaan kerajaan yang ada di Indonesia	Peserta didik mampu menganalisis ciri-ciri suatu kerajaan yang ada di Indonesia dengan benar,	C4	Tes	1	Pilihan Ganda	1
		Peserta didik mampu menyeleksi jenis kerajaan yang ada di Indonesia dengan benar	C4	Tes	1	Pilihan Ganda	3,4
2	Peserta didik dapat Menyeleksi peninggalan sejarah berdasarkan bentuk dan fungsinya.	Peserta didik mampu menemukan asal dari peninggalan kerajaan di Indonesia dengan benar,	C4	Tes	1	Pilihan Ganda	2,10
		Peserta didik mampu menganalisis corak dan	C3	Tes	1	Pilihan Ganda	5,6

		fungsi dari peninggalan kerajaan dengan benar.					
3	Peserta didik dapat menyimpulkan pengaruh Kerajaan Hindu-Budha dan Islam pada kehidupan masyarakat Indonesia beserta peninggalannya dengan benar.	Peserta didik mampu memutuskan peninggalan apa yang masi berdampak /berfungsi di masa sekarang	C4	Tes	I	Pilihan Ganda	7,8,9

Soal

1. Perhatikan pernyataan berikut!

- i. Kerajaan bercorak Budha
- ii. Berkembang sebagai kerajaan maritim
- iii. Berperan dalam perdagangan internasional
- iv. Berpusat di Pulau Sumatra

Kerajaan yang sesuai dengan ciri-ciri tersebut adalah ...

- A. Majapahit
- B. Sriwijaya**
- C. Tarumanegara
- D. Kediri

2. Candi Jago termasuk peninggalan kerajaan ...



- A. Kalinga
- B. Sriwijaya
- C. Majapahit
- D. Singasari**

3. Berikut ini yang bukan termasuk kerajaan yang bercorak Hindu, yaitu ...
 A. Tarumanegara
 B. Kediri
 C. **Samudra Pasai**
 D. Singosari
4. Nama Kerajaan Islam pertama di Nusantara yaitu ...
 A. **Samudra Pasai**
 B. Ternate-Tidore
 C. Mataram
 D. Gowa-Tallo
5. Kerajaan Hindu-Buddha banyak meninggalkan sejarah berupa candi. Pada masa itu, candi digunakan untuk ...
 A. Menyimpan bahan makanan
 B. **Menghormati dan memuliakan leluhur**
 C. Menceritakan peristiwa penting yang terjadi
 D. Menghias relief bangunan
6. Benda-benda yang termasuk peninggalan kerajaan Hindu-Buddha yaitu ...



(i)



(ii)



(iii)



(iv)

- A. (i), (ii), (iii)
 B. (i), (iii), (iv)
 C. (ii), (iii), (iv)
 D. (i), (ii), (iv)
7. Perhatikan pernyataan berikut!
- i. Tradisi sekaten masih dilaksanakan hingga sekarang
 - ii. Masjid Menara Kudus memiliki arsitektur bercorak Hindu-Budha
 - iii. Budaya lokal sepenuhnya dihapus oleh kerajaan Islam
 - iv. Terjadi perpaduan budaya lokal dan ajaran agama
- Pernyataan yang menunjukkan pengaruh kerajaan Islam dalam kehidupan masyarakat adalah ...
- A. i, ii, dan iii
 B. **i, ii, dan iv**
 C. ii, iii, dan iv
 D. i, iii, dan iv

8. Salah satu peninggalan kerajaan bercorak Islam adalah masjid. Masjid merupakan tempat ibadah umat Islam dan tempat menyebarkan ajaran agama Islam. Salah satu masjid peninggalan kerajaan Islam yang masih digunakan hingga saat ini yaitu ...
 A. Masjid Agung Demak
 B. Masjid Agung Banten
 C. Masjid Baiturrahman
D. Semuanya benar
9. Peninggalan sejarah Kerajaan Islam yang hingga saat ini masih digunakan yaitu ...
 A. Candi, prasasti, arca
 B. Benteng, candi, aksara
 C. Masjid, candi, seni ukir
D. Masjid, makam, istana
10. Bangunan tersebut dibangun pada masa kerajaan ...



- A. Kalingga
 B. Sriwijaya
 C. Majapahit
 D. Singosari

Kunci Jawaban

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

Kriteria Penilaian

Kriteria	Skor
Jawaban benar	1
Jawaban salah	0

Ketentuan Penskoran

Skor Maksimal	: 10	
Skor Akhir	: $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$	

Peserta didik berhasil jika mendapat nilai ≥ 65 Jika peserta didik mendapatkan nilai < 65

peserta didik diberikan kesempatan untuk mengulangi pada materi yang tidak berhasil

Jenis Penilaian : Non Tes
 Teknik Penilaian : Observasi
 Instrumen : Lembar Observasi
 Bentuk Penilaian : Rubrik Pedoman
 Penilaian : Terlampir

• **Rubrik Penilaian Keterampilan**

Aspek keterampilan yang Dinilai	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Hasil dan penyajian laporan	Memenuhi kriteria sebagai berikut: 1. Mampu bekerja sama 2. Ketepatan cara pemecahan masalah 3. Ketepatan konten yang disajikan 4. Penguasaan isi tugas 5. Kemampuan menyampaikan isi tugas	Memenuhi 4 kriteria dari 5 kriteria yang telah ditentukan.	Memenuhi 3 kriteria dari 5 kriteria yang telah ditentukan.	Memenuhi 1 hingga 2 atau tidak memenuhi kriteria dari 5 kriteria yang telah ditentukan

• **Lembar Penilaian Keterampilan**

No	Nama Siswa	Kriteria			
		4	3	2	1
1					
2					
3					
4					
5					
Dst.					

Ketentuan Penskoran	
Skor Maksimal	: 20
Skor Akhir	: $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Mengatahui,
Wali Kelas IV



Ni Kadek Apri Yanditini, S.Pd.
NIP.199904182023212005

Badung, 22 April 2026
Mahasiswa



Whiki Abimanyu Wicaksono
NIM 2211031303

Mengatahui,
Kepala Sekolah SD No. 4 Sading



Ni Kadek Ika Rahayu Tisna Yanthi, ST., S.Pd., M.Pd.
NIP. 19831217 200803 2 001

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

B. BAHAN AJAR

- Animisme** : Kepercayaan terhadap roh nenek moyang dan makhluk halus yang dianggap memiliki kekuatan.
- Dinamisme** : Kepercayaan bahwa benda-benda tertentu memiliki kekuatan gaib.
- Candi** : Bangunan peninggalan Hindu-Buddha yang digunakan sebagai tempat ibadah atau makam raja.
- Prasasti** : Tulisan pada batu atau logam yang berisi catatan sejarah kerajaan.
- Kerajaan** : Wilayah yang dipimpin oleh seorang raja atau ratu.
- Raja** : Pemimpin tertinggi dalam sebuah kerajaan.
- Sultan** : Gelar pemimpin dalam kerajaan Islam.
- Patih** : Pejabat tinggi yang membantu raja dalam menjalankan pemerintahan.
- Kasta** : Pembagian masyarakat dalam agama Hindu berdasarkan tingkatan sosial.

- j) **Masjid** : Tempat ibadah umat Islam.
- k) **Kaligrafi** : Seni menulis indah huruf Arab yang berkembang pada masa Islam.
- l) **Hikayat** : Karya sastra lama yang berisi cerita sejarah atau dongeng bercorak Islam.
- m) **Perdagangan** : Kegiatan jual beli yang menjadi jalur masuknya agama dan budaya ke Nusantara.

E. DAFTAR PUSTAKA

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI Kelas IV*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Lampiran 7. 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 : 2841/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Lampiran : - Hal : Uji Judges	Singaraja, 23 Februari 2026
--	-----------------------------

Yth.
 Dr. I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd.
 di tempat

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

Nama	: Whiki Abimanyu Wicaksono
NIM	: 2211031303
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



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 tertera dan ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSS
- Tanda ini dapat dibuktikan keabsahannya dengan menggunakan qr code yang telah tertera



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 : 2840/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 23 Februari 2026
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.
She Fira Azka Arifin, MPd
di tempat

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

Nama : Whiki Abimanyu Wicaksono
NIM : 2211051303
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



Badan
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 terdapat dimandaganti secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan QR code yang telah terdapat

Lampiran 8. Hasil Penilaian Instrumen Uji Rancang Bangun

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN AHLI RANCANG BANGUN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF GAME EDUKASI "SEJAKERA" MUATAN IPAS MATERI SEJARAH KERAJAAN NUSANTARA KELAS IV				
A. Petunjuk Pengisian				
1. Dapat/Disa menjawab pertanyaan dengan benar.				
2. Dapat/Disa memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan instrumen.				
3. Dapat/Disa dapat mengisi bagian instrumen yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.				
B. Lembar Validasi Instrumen Rancang Bangun				
No	Pernyataan	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Model Pengembangan				
1.	Model pengembangan yang digunakan sesuai dengan karakteristik produk yang dikembangkan.	✓		
2.	Pemilihan model pengembangan didasarkan pada alasan yang tepat.	✓		
Aspek Tahapan Pengembangan				
3.	Tahapan pengembangan yang dilakukan sesuai dengan model pengembangan.	✓		
4.	Tahapan pengembangan dilakukan secara jelas.	✓		
Aspek Kejelasan dan Kepraktisan				
5.	Tahapan pengembangan disusun secara jelas berdasarkan model yang digunakan.	✓		
6.	Proses pengembangan sudah dilaksanakan dan bersifat praktis.	✓		
7.	Langkah-langkah pengembangan disusun secara runtut dan sistematis.	✓		
Aspek Kualitas Formatif dan Sumatif				
8.	Rancangan evaluasi disusun sesuai dengan model pengembangan yang digunakan.	✓		
9.	Instrumen evaluasi yang dikembangkan disajikan secara jelas.	✓		
10.	Instrumen evaluasi memenuhi aspek validitas dan reliabilitas.	✓		
11.	Salah satu aspek yang dibutuhkan sesuai dengan tujuan pengembangan.	✓		

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menambahkan butir-butir review pada kolom berikut.

Sudah benar

Disusun, 28 Januari 2023

Validasi,

(Dr. I Gusti Ngurah Ayu Wulanjari, S.Pd., M.Pd.)
NIP. 19800852019042001

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN AHLI RANCANG BANGUN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF GAME EDUKASI "SEJAKERA" MUATAN IPAS MATERI SEJARAH KERAJAAN NUSANTARA KELAS IV				
A. Petunjuk Pengisian				
1. Dapat/Disa menjawab pertanyaan dengan benar.				
2. Dapat/Disa memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan instrumen.				
3. Dapat/Disa dapat mengisi bagian instrumen yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.				
B. Lembar Validasi Instrumen Rancang Bangun				
No	Pernyataan	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Model Pengembangan				
1.	Model pengembangan yang digunakan sesuai dengan karakteristik produk yang dikembangkan.	✓		
2.	Pemilihan model pengembangan didasarkan pada alasan yang tepat.	✓		
Aspek Tahapan Pengembangan				
3.	Tahapan pengembangan yang dilakukan sesuai dengan model pengembangan.	✓		
4.	Tahapan pengembangan dilakukan secara jelas.	✓		
Aspek Kejelasan dan Kepraktisan				
5.	Tahapan pengembangan disusun secara runtut dan sistematis berdasarkan model yang digunakan.	✓		
6.	Proses pengembangan sudah dilaksanakan dan bersifat praktis.	✓		
7.	Langkah-langkah pengembangan disusun secara runtut dan sistematis.	✓		
Aspek Kualitas Formatif dan Sumatif				
8.	Rancangan evaluasi disusun sesuai dengan model pengembangan yang digunakan.	✓		
9.	Instrumen evaluasi disajikan secara jelas.	✓		
10.	Instrumen evaluasi memenuhi aspek validitas dan reliabilitas.	✓		
11.	Salah satu aspek yang dibutuhkan sesuai dengan tujuan pengembangan.	✓		

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menambahkan butir-butir review pada kolom berikut.

Instrumen sudah dapat digunakan

Disusun, 29 Januari 2023

Validasi,

(Dr. Endang Ariana, M.Pd.)
NIP. 198811082019062001

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian <i>Judges</i>	Tidak relevan	Relevan
<i>Judges II</i>	Tidak relevan	0	0
	Relevan	0	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10,11

Adapun hasil penilaian dua validator untuk untuk instrumen uji rancang bangun dapat dihitung menggunakan rumus *Gregory* sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A + B + C + D}$$

$$= \frac{11}{0 + 0 + 0 + 10}$$

$$= \frac{11}{11}$$

$$= 1,00 \text{ (Sangat Tinggi)}$$



Lampiran 9. Hasil Penilaian Instrumen Uji Isi/Materi Pembelajaran

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI AHLI ISU MATERI PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF GAME EDUKASI "SEJAKERA" MUATAN IPAS MATERI SEJARAH KEMAJAAN NUSANTARA KELAS IV

A. Petunjuk Pengisian

- Dikop/Pin sesuai pernyataan dengan ceklis.
- Dikop/Pin memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan instrumen.
- Dikop/Pin dapat mengisi bagian kosong yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen AM Uji Isi/Materi

No	Pernyataan	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Keterkaitan				
1.	Materi yang diajarkan relevan dengan CP yang tertera/dalam buku teks	✓		
2.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓		
Aspek Materi				
3.	Materi disajikan secara jelas dan mudah dipahami	✓		
4.	Kelengkapan materi sesuai tingkat perkembangan peserta didik	✓		
5.	Materi menyajikan konsep utama, esensi, dan penekanan pembelajaran	✓		
6.	Materi disajikan secara menarik	✓		
7.	Materi disampaikan dengan karakteristik peserta didik	✓		
8.	Materi dikaitkan dengan pengalaman nyata yang terjadi	✓		
9.	Materi disajikan dengan cara yang mudah dipahami oleh peserta didik	✓		
10.	Konsep yang diajarkan dengan jelas dan lugas	✓		
Aspek Tata Rukun				
11.	Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten	✓		
12.	Elemen yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa	✓		
Aspek Evaluasi				
13.	Keterampilan soal dengan tujuan pembelajaran	✓		

14.	Konsistensi materi dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran	✓		
-----	--	---	--	--

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menambahkan butir-butir revisi pada kolom berikut:

Jajalan tidak boleh dipukul

Deposur, 19 Januari 2020
Validasi,

[Signature]
Siti Nur Azzahra M.D., M.Pd.
NIP. 1990111912013042001

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI AHLI ISU MATERI PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF GAME EDUKASI "SEJAKERA" MUATAN IPAS MATERI SEJARAH KEMAJAAN NUSANTARA KELAS IV

A. Petunjuk Pengisian

- Dikop/Pin sesuai pernyataan dengan ceklis.
- Dikop/Pin memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan instrumen.
- Dikop/Pin dapat mengisi bagian kosong yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen AM Uji Isi/Materi

No	Pernyataan	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Keterkaitan				
1.	Materi yang diajarkan relevan dengan CP yang tertera/dalam buku teks	✓		
2.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓		
Aspek Materi				
3.	Materi disajikan secara jelas dan mudah dipahami	✓		
4.	Kelengkapan materi sesuai tingkat perkembangan peserta didik	✓		
5.	Materi menyajikan konsep utama, esensi, dan penekanan pembelajaran	✓		
6.	Materi disajikan secara menarik	✓		
7.	Materi disampaikan dengan karakteristik peserta didik	✓		
8.	Materi dikaitkan dengan pengalaman nyata yang terjadi	✓		
9.	Materi disajikan dengan cara yang mudah dipahami oleh peserta didik	✓		
10.	Konsep yang diajarkan dengan jelas dan lugas	✓		
Aspek Tata Rukun				
11.	Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten	✓		
12.	Elemen yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa	✓		
Aspek Evaluasi				
13.	Keterampilan soal dengan tujuan pembelajaran	✓		

14.	Konsistensi materi dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran	✓		
-----	--	---	--	--

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menambahkan butir-butir revisi pada kolom berikut:

Jajalan tidak boleh dipukul

Deposur, 19 Januari 2020
Validasi,

[Signature]
Dr. I Gusti Agung Ayu Walmidani, S.N., M.Pd.
NIP. 196008152013042001

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian <i>Judges</i>	Tidak relevan	Relevan
<i>Judges II</i>	Tidak relevan	0	0
	Relevan	0	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13,14

Adapun hasil penilaian dua validator untuk untuk instrumen uji isi/materi dapat dihitung menggunakan rumus *Gregory* sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 V &= \frac{D}{A + B + C + D} \\
 &= \frac{14}{0 + 0 + 0 + 14} \\
 &= \frac{14}{14} \\
 &= 1,00 \text{ (Sangat Tinggi)}
 \end{aligned}$$



Lampiran 10. Hasil Penilaian Instrumen Uji Desain Pembelajaran

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI AHLI DESAIN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF GAME EDUKASI "SEJAKERA" MUATAN IPAS MATERI SEJARAH KERAJAAN NUSANTARA KELAS IV				
A. Petunjuk Pengisian				
1. Dapat/Tidak memenuhi pernyataan dengan ceklis.				
2. Dapat/Tidak memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan keabsahan.				
3. Dapat/Tidak dapat mengisi bagian kosong yang telah disediakan, apabila tersedia lebih, serin, ataupun perbaikan instrumen.				
B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Uji Desain Pembelajaran				
No	Pernyataan	Relevansi		Keterangan
		Bermanfaat	Tidak Bermanfaat	
Aspek Tujuan				
1.	Tujuan pembelajaran dirumuskan secara jelas dan mudah dipahami.	✓		
2.	Terdapat korelasasi antara tujuan pembelajaran, materi, dan evaluasi.	✓		
Aspek Isi Materi				
3.	Materi disampaikan secara sistematis sesuai langkah pembelajaran.	✓		
4.	Pengumpulan materi dilakukan dengan jelas.	✓		
5.	Pengumpulan materi mampu menarik perhatian peserta didik.	✓		
6.	Pengumpulan materi disampaikan dengan karakteristik peserta didik.	✓		
7.	Pembelajaran dengan multimedia memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri.	✓		
Aspek Evaluasi				
8.	Soal yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.	✓		
9.	Daftar yang digunakan dalam soal mudah dipahami oleh peserta didik.	✓		
10.	Petunjuk pengisian soal disajikan secara jelas dan tidak menimbulkan kebingungan.	✓		

C. Catatan/Komentar/Usulan	
Melihat keseluruhan hasil-hasil review pada kolom berikut.	
<i>Sudaryo, S.Pd</i> Disetujui, 20 Januari 2018 Validasi, <i>At</i> Dr. I Gusti Agung Arya Wicakana, S.Pd., M.Pd. NIP. 199003081018001001	

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI AHLI DESAIN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF GAME EDUKASI "SEJAKERA" MUATAN IPAS MATERI SEJARAH KERAJAAN NUSANTARA KELAS IV				
A. Petunjuk Pengisian				
1. Dapat/Tidak memenuhi pernyataan dengan ceklis.				
2. Dapat/Tidak memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan keabsahan.				
3. Dapat/Tidak dapat mengisi bagian kosong yang telah disediakan, apabila tersedia lebih, serin, ataupun perbaikan instrumen.				
B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Uji Desain Pembelajaran				
No	Pernyataan	Relevansi		Keterangan
		Bermanfaat	Tidak Bermanfaat	
Aspek Tujuan				
1.	Tujuan pembelajaran dirumuskan secara jelas dan mudah dipahami.	✓		
2.	Terdapat korelasasi antara tujuan pembelajaran, materi, dan evaluasi.	✓		
Aspek Isi Materi				
3.	Materi disampaikan secara sistematis sesuai langkah pembelajaran.	✓		
4.	Pengumpulan materi dilakukan dengan jelas.	✓		
5.	Pengumpulan materi mampu menarik perhatian peserta didik.	✓		
6.	Pengumpulan materi disampaikan dengan karakteristik peserta didik.	✓		
7.	Pembelajaran dengan multimedia memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri.	✓		
Aspek Evaluasi				
8.	Soal yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.	✓		
9.	Daftar yang digunakan dalam soal mudah dipahami oleh peserta didik.	✓		
10.	Petunjuk pengisian soal disajikan secara jelas dan tidak menimbulkan kebingungan.	✓		

C. Catatan/Komentar/Usulan	
Melihat keseluruhan hasil-hasil review pada kolom berikut.	
<i>Pratiwi, Nidhi Lajis dyananti</i> Disetujui, 20 Januari 2018 Validasi, <i>At</i> Shirley Asta Artha, M.Pd. NIP. 199003081018001001	

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian <i>Judges</i>	Tidak relevan	Relevan
<i>Judges II</i>	Tidak relevan	0	0
	Relevan	0	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

Adapun hasil penilaian dua validator untuk untuk instrumen uji desain dapat dihitung menggunakan rumus *Gregory* sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 V &= \frac{D}{A + B + C + D} \\
 &= \frac{10}{0 + 0 + 0 + 10} \\
 &= \frac{10}{10} \\
 &= 1,00 \text{ (Sangat Tinggi)}
 \end{aligned}$$



Lampiran 11. Hasil Penilaian Instrumen Uji Media Pembelajaran

FORMULIR VALIDASI INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF GAME EDUKASI "SEAJAKERA" MUATAN IPAS MATERI SEJARAH KERAJAAN NUNANTARA KELAS IV			
A. Petunjuk Pengisian			
1. Isilah/ibu memberikan pernyataan dengan ceklist.			
2. Isilah/ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan berikut.			
3. Isilah/ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, maupun perbaikan instrumen.			
B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Uji Media Pembelajaran			
No	Pernyataan	Relevansi	Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan
Aspek Desain			
1.	Multimedia interaktif yang dikembangkan sesuai untuk materi pelajaran pembelajaran.	✓	
2.	Multimedia interaktif yang dikembangkan sesuai untuk materi pelajaran pembelajaran.	✓	
3.	Game yang dikembangkan sesuai dengan materi.	✓	
Aspek Karakter dan Isi			
4.	Desain yang disajikan pada multimedia interaktif dapat menarik perhatian peserta didik.	✓	
5.	Antarmuka pada media memiliki keterkaitan dengan pelajaran.	✓	
6.	Belajar dengan menggunakan multimedia interaktif dapat meningkatkan pemahaman belajar.	✓	
7.	Multimedia interaktif yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik.	✓	
Aspek Strategi			
8.	Penggunaan multimedia sesuai dengan kegiatan pembelajaran.	✓	
9.	Penggunaan media pada multimedia interaktif sesuai dengan model pembelajaran CTL.	✓	
Aspek Evaluasi, Penyebaran dan Sumatif			
10.	Penyebaran alat sesuai dengan indikator soal.	✓	
11.	Penyebaran petunjuk penggunaan alat sesuai.	✓	
12.	Kompleksitas aspek baik yang diberikan.	✓	

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon memuliskan hasil-hasil review pada kolom berikut.

Isi yang telah diisi dengan benar.

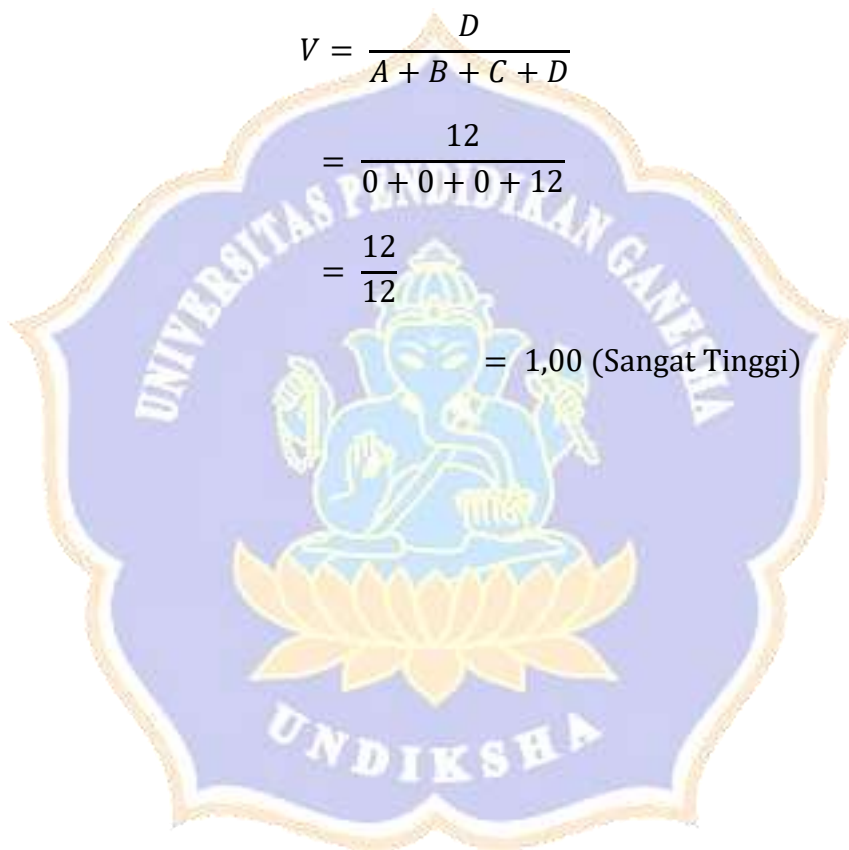
Disusun, 30 Januari 2020
Validasi,

Dr. I Gusti Ayu, M.Pd.
NIP. 19900903215042001

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian <i>Judges</i>	Tidak relevan	Relevan
<i>Judges II</i>	Tidak relevan	0	0
	Relevan	0	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9,10,11,12

Adapun hasil penilaian dua validator untuk untuk instrumen uji media dapat dihitung menggunakan rumus *Gregory* sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 V &= \frac{D}{A + B + C + D} \\
 &= \frac{12}{0 + 0 + 0 + 12} \\
 &= \frac{12}{12} \\
 &= 1,00 \text{ (Sangat Tinggi)}
 \end{aligned}$$



FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK
KECIL: PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF GAME EDUKASI
"SEAKHERA" MUATAN IPAS MATERI SEJARAH KERAJAAN NUSANTARA
KELAS IV

A. Petunjuk Pengisian

1. Diapik/Doi gambarkan pernyataan dengan situasi.
2. Diapik/Doi gambarkan tanda centang (✓) pada kolom pernyataan yang sesuai untuk setiap pernyataan keabsahan.
3. Diapik/Doi dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perubahan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Berkas		Keterangan
		Relevan	Valid	
Aspek Tampilan				
1.	Tampilan yang digunakan pada media jelas dan mudah dibaca.	✓		
2.	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi pembelajaran.	✓		
3.	Video yang disajikan mendukung pemahaman materi pembelajaran.	✓		
4.	Aksi yang digunakan mendukung pemahaman materi pembelajaran.	✓		
5.	Audi yang digunakan mendukung materi pembelajaran.	✓		
Aspek Materi				
6.	Materi yang disajikan bermutu dalam proses pembelajaran.	✓		
7.	Materi mudah dipahami dan dipahami oleh peserta didik.	✓		
Aspek Struktur				
8.	Langkah pembelajaran menggunakan media sesuai materi ajar.	✓		
9.	Penggunaan multimedia sebagai media pembelajaran.	✓		
Aspek Evaluasi				
10.	Petunjuk pengisian soal disajikan secara jelas dan mudah dipahami.	✓		
11.	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang telah dipelajari.	✓		
12.	Soal evaluasi disajikan secara jelas dan mudah dipahami.	✓		

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon masukkan butir-butir sesuai pada kolom berikut.

Gabriel, Sijun

Diposkan, 20 Januari 2020
Validasi

[Signature]
Dr. I Gusti Agung Ayu Widiastuti, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199008032011042001

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK
KECIL: PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF GAME EDUKASI
"SEAKHERA" MUATAN IPAS MATERI SEJARAH KERAJAAN NUSANTARA
KELAS IV

A. Petunjuk Pengisian

1. Diapik/Doi gambarkan pernyataan dengan situasi.
2. Diapik/Doi gambarkan tanda centang (✓) pada kolom pernyataan yang sesuai untuk setiap pernyataan keabsahan.
3. Diapik/Doi dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perubahan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Berkas		Keterangan
		Relevan	Valid	
Aspek Tampilan				
1.	Tampilan yang digunakan pada media jelas dan mudah dibaca.	✓		
2.	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi pembelajaran.	✓		
3.	Video yang disajikan mendukung pemahaman materi pembelajaran.	✓		
4.	Aksi yang digunakan mendukung pemahaman materi pembelajaran.	✓		
5.	Audi yang digunakan mendukung materi pembelajaran.	✓		
Aspek Materi				
6.	Materi yang disajikan bermutu dalam proses pembelajaran.	✓		
7.	Materi mudah dipahami dan dipahami oleh peserta didik.	✓		
Aspek Struktur				
8.	Langkah pembelajaran menggunakan media sesuai materi ajar.	✓		
9.	Penggunaan multimedia sebagai media pembelajaran.	✓		
Aspek Evaluasi				
10.	Petunjuk pengisian soal disajikan secara jelas dan mudah dipahami.	✓		
11.	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang telah dipelajari.	✓		
12.	Soal evaluasi disajikan secara jelas dan mudah dipahami.	✓		

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon masukkan butir-butir sesuai pada kolom berikut.

Isi sesuai dengan materi

Diposkan, 20 Januari 2020
Validasi

[Signature]
Dr. I Gusti Agung Ayu Widiastuti, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199008032011042001

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian <i>Judges</i>	Tidak relevan	Relevan
<i>Judges II</i>	Tidak relevan	0	0
	Relevan	0	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9,10,11,12

Adapun hasil penilaian dua validator untuk untuk instrumen uji coba perorangan dapat dihitung menggunakan rumus *Gregory* sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 V &= \frac{D}{A + B + C + D} \\
 &= \frac{12}{0 + 0 + 0 + 12} \\
 &= \frac{12}{12} \\
 &= 1,00 \text{ (Sangat Tinggi)}
 \end{aligned}$$



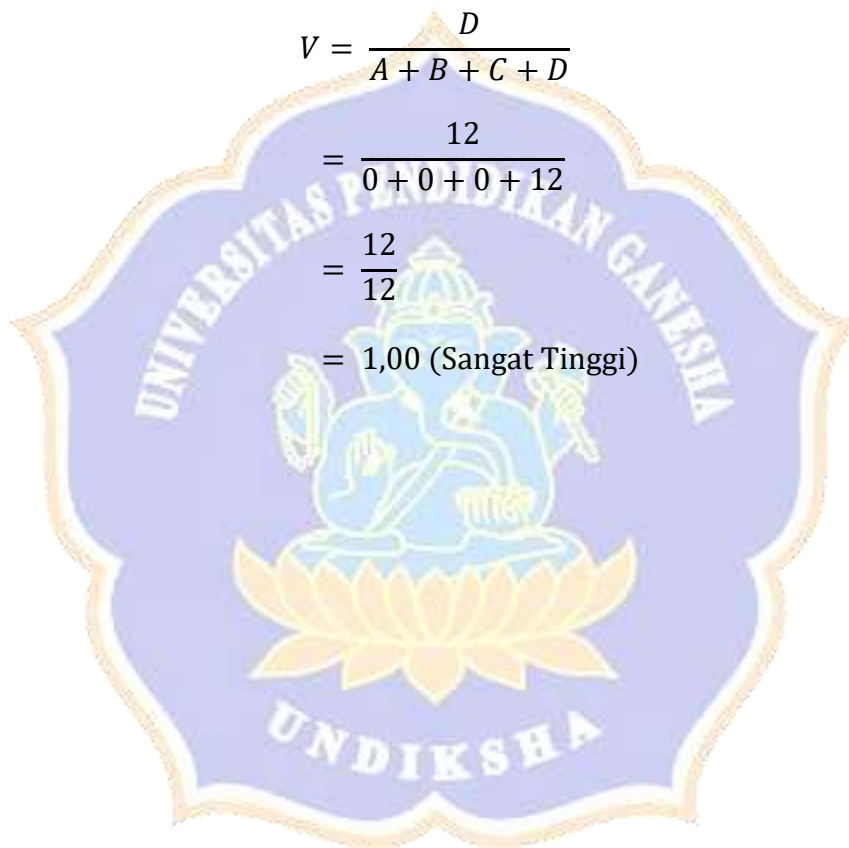
Lampiran 13. Hasil Penilaian Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF GAME EDUKASI "SEJAKERA" MUATAN IPAS MATERI SEJARAH KERAJAAN NUSANTARA KELAS IV				
A. Petunjuk Pengisian				
1. Berpetik/bereslah pernyataan dengan ceklis.				
2. Berpetik/bereslah tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan keabsahan.				
3. Berpetik/bereslah mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perubahan instrumen.				
B. Lembar Validasi Instrumen Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil				
No	Pernyataan	Reliabilitas		Keterangan
		Reliabel	Tidak Reliabel	
Aspek Tampilan				
1.	Teks yang digunakan pada media jelas dan mudah dibaca.	✓		
2.	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi pembelajaran.	✓		
3.	Video yang disajikan mendukung pemahaman materi pembelajaran.	✓		
4.	Animasi yang digunakan mendukung pengaplikasian materi pembelajaran.	✓		
5.	Audio yang digunakan mendukung proses pembelajaran.	✓		
Aspek Materi				
6.	Materi yang disajikan bermanfaat dalam proses pembelajaran.	✓		
7.	Materi mudah dipahami dan dipahami oleh peserta didik.	✓		
Aspek Strategi				
8.	Langkah pembelajaran menggunakan media multimedia secara sistematis.	✓		
9.	Penggunaan multimedia sebagai media pendukung.	✓		
Aspek Evaluasi				
10.	Penyajian pengujian soal disajikan secara jelas dan mudah dipahami.	✓		
11.	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang telah dipelajari.	✓		
12.	Soal evaluasi disajikan secara jelas dan mudah dipahami.	✓		

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian <i>Judges</i>	Tidak relevan	Relevan
<i>Judges II</i>	Tidak relevan	0	0
	Relevan	0	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9,10,11,12

Adapun hasil penilaian dua validator untuk untuk instrumen uji coba kelompok kecil dapat dihitung menggunakan rumus *Gregory* sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 V &= \frac{D}{A + B + C + D} \\
 &= \frac{12}{0 + 0 + 0 + 12} \\
 &= \frac{12}{12} \\
 &= 1,00 \text{ (Sangat Tinggi)}
 \end{aligned}$$



Lampiran 14. Hasil Penilaian Instrumen Butir Soal

KISI-KISI INSTRUMEN SOAL KOMPETENSI PENGETAHUAN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF GAME EDUKASI "SEJAKERA" MUATAN IPAS MATERI SEJARAH KERAJAAN NUSANTARA KELAS IV							
A. Petunjuk Pengisian							
1. Maken kondisi Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan seksama.							
2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.							
3. Bapak/Ibu dapat memberikan catatan pada kolom yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan terkait butir pernyataan pada instrumen.							
B. Lembar Validasi Instrumen Efektifitas							
Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal	Bentuk Soal	Relevansi	
						Relevan	Tidak Relevan
Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (buku tokoh maupun periodisasi) di provinsi tempat tinggalnya serta mengaitkannya dengan kondisi kehidupan saat ini	Peserta didik dapat menganalisis berbagai jenis kerajaan kerajaan yang ada di Indonesia	Peserta didik mampu menganalisis jenis kerajaan di Indonesia berdasarkan variasi peninggalan sejarah yang diwariskan secara tepat.	C4	1	Pilihan Ganda	✓	
		Peserta didik mampu menganalisis identitas kerajaan Hindu serta di Indonesia berdasarkan ciri-ciri historisnya dengan benar.	C4	2	Pilihan Ganda	✓	
		Peserta didik mampu menganalisis karakteristik kerajaan Buddha berdasarkan peran dan wilayah kekuasaannya secara tepat.	C4	3	Pilihan Ganda	✓	
		Peserta didik mampu mengidentifikasi kerajaan Islam awal di Indonesia berdasarkan lokasi dan jalur perkembangannya dengan benar.	C4	4	Pilihan Ganda	✓	
		Peserta didik mampu menganalisis kerajaan besar di Indonesia berdasarkan tokoh dan wilayah kekuasaannya secara tepat.	C4	5	Pilihan Ganda	✓	
		Peserta didik mampu menganalisis peninggalan sejarah kerajaan Islam berdasarkan ciri-cirinya dengan benar.	C4	6	Pilihan Ganda	✓	
		Peserta didik mampu menganalisis jenis kerajaan berdasarkan sistem pemerintahan, peninggalan, dan pengaruh agama secara tepat.	C4	7	Pilihan Ganda	✓	
		Peserta didik mampu menganalisis karakteristik kerajaan Islam berdasarkan sistem kepemimpinan dan aktivitas ekonominya dengan benar.	C4	8	Pilihan Ganda	✓	
		Peserta didik mampu menganalisis ciri utama kerajaan Hindu-Buddha berdasarkan sistem sosial dan kepercayaannya secara tepat.	C4	9	Pilihan Ganda	✓	
		Peserta didik mampu menganalisis karakteristik yang tidak sesuai dengan kerajaan Hindu-Buddha berdasarkan ciri-cirinya dengan benar.	C4	10	Pilihan Ganda	✓	
	Peserta didik dapat Menyeleksi peninggalan sejarah berdasarkan bentuk dan fungsinya.	Peserta didik mampu menganalisis fungsi peninggalan sejarah kerajaan dalam kehidupan masyarakat masa lalu secara tepat.	C4	11	Pilihan Ganda	✓	
		Peserta didik mampu menyeleksi jenis peninggalan sejarah berdasarkan bentuk dan fungsi kekuasaannya dengan benar.	C4	12	Pilihan Ganda	✓	
		Peserta didik mampu menganalisis peninggalan sejarah yang menunjukkan	C4	13	Pilihan Ganda	✓	

	pengaruh Islam berdasarkan ciri bangunannya secara tepat.						
	Peserta didik mampu menyeleksi bangunan peninggalan kerajaan yang berfungsi sebagai tempat ibadah dengan benar.	C4	14	Pilihan Ganda	✓		
	Peserta didik mampu menganalisis peninggalan sejarah berdasarkan kesesuaian fungsi dalam kehidupan masyarakat secara tepat.	C4	15	Pilihan Ganda	✓		
	Peserta didik mampu menganalisis jenis peninggalan sejarah kerajaan Islam berdasarkan ciri-ciri yang diwariskan dengan benar.	C4	16		✓		
	Peserta didik mampu menyeleksi peninggalan sejarah yang termasuk sumber sejarah berupa artefak secara tepat.	C4	17		✓		
	Peserta didik mampu menganalisis peninggalan sejarah bercorak Buddha berdasarkan ciri keagamaan dan fungsi bangunannya dengan benar.	C4	18		✓		
	Peserta didik mampu menyeleksi ciri peninggalan bercorak Islam berdasarkan karakteristik bangunannya secara tepat.	C4	19		✓		
	Peserta didik mampu menganalisis persamaan fungsi peninggalan sejarah kerajaan Hindu-Buddha dan Islam dalam kehidupan masyarakat saat ini dengan benar.	C4	20		✓		
Peserta didik dapat menyimpulkan pengaruh Kerajaan Hindu-Buddha dan	Peserta didik mampu menyimpulkan pengaruh kerajaan Hindu-Buddha dan Islam dalam kehidupan masyarakat melalui tradisi dan arsitektur secara tepat.	C5	21	Pilihan Ganda	✓		

Islam pada kehidupan masyarakat Indonesia beserta peninggalannya.	Peserta didik mampu menarik kesimpulan tentang peran peninggalan kerajaan dalam kehidupan keagamaan, sosial, dan budaya masyarakat Indonesia dengan benar.	C5	22	Pilihan Ganda	✓		
	Peserta didik mampu menyimpulkan peran peninggalan kerajaan Hindu-Buddha dan Islam dalam pelestarian nilai budaya dan keagamaan dengan benar.	C5	24	Pilihan Ganda	✓		
	Peserta didik mampu menyimpulkan pengaruh kerajaan Hindu terhadap tradisi keagamaan masyarakat Bali berdasarkan praktik budaya yang berlangsung dengan benar.	C5	26	Pilihan Ganda	✓		
	Peserta didik mampu menyimpulkan pengaruh ajaran Hindu dari masa kerajaan terhadap kehidupan sosial dan budaya masyarakat Bali dengan benar.	C5	28	Pilihan Ganda	✓		
	Peserta didik mampu menyimpulkan pengaruh kerajaan Hindu melalui peninggalan pusaka terhadap nilai dan tradisi masyarakat setempat dengan benar.	C5	30	Pilihan Ganda	✓		
Peserta didik dapat menyimpulkan pengaruh Kerajaan Islam pada kehidupan masyarakat Indonesia beserta peninggalannya.	Peserta didik mampu menyimpulkan bentuk akulturasi budaya lokal dan ajaran Islam dalam kehidupan masyarakat secara tepat.	C5	23	Pilihan Ganda	✓		
	Peserta didik mampu menyimpulkan pengaruh kerajaan Islam terhadap tradisi keagamaan masyarakat Jawa berdasarkan cerita sejarah secara tepat.	C5	25	Pilihan Ganda	✓		
	Peserta didik mampu menyimpulkan kesinambungan fungsi masjid peninggalan	C5	27	Pilihan Ganda	✓		

		kegiatan dalam kehidupan masyarakat masa kini secara tepat.					
		Peserta didik mampu menyimpulkan peran magis sebagai pusat kehidupan sosial dan kognitif masyarakat sejak masa kerajaan hingga sekarang secara tepat.	C5	29	Pilihan Ganda	✓	

C. Catatan/Komentar/Saran

Isi materi sudah lengkap dan akurat.

Disusun, 04 Februari 2026
Validator,


Shefira Ardi Arifin, M.Pd.
NIP. 199901082025062005



		komjauk Inlun dalam kehidupan masyarakat masa kini secara lugas.					
		Pemeria didik mampu menyimpulkan peran masjid sebagai pusat kehidupan sosial dan keagamaan masyarakat sejak masa kerajaan hingga sekarang secara tepat.	C3	29	Pilihan Ganda	✓	

C. Catatan/Komentar/Saran

Sudah sesuai

Dergasur, 04 Februari 2026
Validator,



Dr. I Gusti Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199008052015042001



<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian <i>Judges</i>	Tidak relevan	Relevan
<i>Judges II</i>	Tidak relevan	0	0
	Relevan	0	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30

Adapun hasil penilaian dua validator untuk untuk instrumen butir soal dapat dihitung menggunakan rumus *Gregory* sebagai berikut.



$$\begin{aligned}
 V &= \frac{D}{A + B + C + D} \\
 &= \frac{30}{0 + 0 + 0 + 30} \\
 &= \frac{30}{30} \\
 &= 1,00 \text{ (Sangat Tinggi)}
 \end{aligned}$$

Lampiran 15. Surat Validasi Media

	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	: 3583/UN48.10.6/PK.01.03/2026	Singaraja, 17 April 2026
Lampiran	: -	
Hal	: Validasi Media Pembelajaran	

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

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

Nama	: Whiki Abimanyu Wicaksono
NIM	: 2211031303
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan	: Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Balai Sertifikasi Elektronik

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan 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 : 3530/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 04 Maret 2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.
She Fira Azka Arifin, M.Pd.
di tempat

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

Nama : Whiki Abimanyu Wicaksono
NIM : 2211031303
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Ketua Jurusan,



INyoman LabaJayanta
NIP.198601102015041001



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

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

Lampiran 16. Hasil Penilaian Angket Uji Rancang Bangun

**ANGKET PENILAIAN PRODUK
(AHLI RANCANG BANGUN)
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *GAME* EDUKASI 'SEJAKERA'
MUATAN IPAS MATERI SEJARAH KERAJAAN NUSANTARA KELAS IV SD**

Judul Penelitian	: Pengembangan Multimedia Interaktif <i>Game</i> Edukasi 'Sejakera' Muatan IPAS Materi Sejarah Kerajaan Nusantara Kelas IV SD
Sasaran Program	: Kelas IV di SD No. 4 Sading
Peneliti	: Whiki Abimanyu Wicaksono
Pembimbing	: Dr. Ida Bagus Gede Surya Abadi, S.E., M.Pd. (Pembimbing 1) : Anak Agung Ayu Dewi Sutyarningsih, M.Pd. (Pembimbing 2)
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	: Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
Instansi/Lembaga	: Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai "Pengembangan Multimedia Interaktif *Game* Edukasi 'Sejakera' Muatan IPAS Materi Sejarah Kerajaan Nusantara Kelas IV SD", saya mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran pengembangan multimedia interaktif *game* edukasi 'Sejakera' muatan IPAS materi Sejarah Kerajaan Nusantara untuk siswa kelas IV sebagai salah satu inovasi yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian materi pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai pengembangan multimedia interaktif *game* edukasi 'Sejakera' muatan IPAS materi Sejarah Kerajaan Nusantara kelas IV SD yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS materi Sejarah Kerajaan Nusantara. Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaan Bapak untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengisian

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda (✓) 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
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

B. Penilaian Produk oleh Ahli Rancang Bangun

No.	Aspek/Pertanyaan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Model Pengembangan					
1.	Model pengembangan yang digunakan sesuai dengan karakteristik produk yang dikembangkan				√
2.	Pemilihan model pengembangan didasarkan pada alasan yang tepat.			√	
Aspek Tahapan-Tahapan Pengembangan					
3.	Tahapan pengembangan yang dilakukan sesuai dengan model pengembangan				√
4.	Setiap tahapannya dijelaskan secara jelas			√	
Aspek Kejelasan, Kepraktisan, dan Keruntutan					
5.	Tahapan pengembangan disusun secara sistematis berdasarkan model yang digunakan				√
6.	Proses pengembangan mudah dilaksanakan dan bersifat praktis				√
7.	Langkah-langkah pengembangan disusun secara runtut dan sistematis				√
Aspek Evaluasi, Formatif, dan Sumatif					
8.	Rancangan evaluasi disusun sesuai dengan model pengembangan yang digunakan				√
9.	Instrumen evaluasi disajikan secara jelas			√	
10.	Instrumen evaluasi memenuhi aspek validitas dan reliabilitas			√	

11.	Subjek uji coba yang dilibatkan sesuai dengan tujuan pengembangan.				√
-----	--	--	--	--	---

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

1. Pada diagram alir Tahap Analisis juga perlu ada evaluasinya karena pada model ADDIE setiap tahapan ada evaluasinya.
2. Pada storyboard penggunaan tombol diganti petunjuk penggunaan media. Nanti isinya petunjuk tombol dan petunjuk tahapan penggunaan media.

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 kesimpulan Bapak/Ibu)

Denpasar, 16 April 2026
Validator/Ahli Rancang Bangun



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

Lampiran 17. Surat Pernyataan Ahli Rancang Bangun

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

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

NIP : 197108152001121001

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai rancang bangun media video pembelajaran pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif *Game* Edukasi 'Sejakera' Muatan IPAS Materi Sejarah Kerajaan Nusantara Kelas IV SDSiswa Kelas IV SD" yang disusun oleh:

Nama : Whiki Abimanyu Wicaksono

NIM : 2211031303

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 16 April 2026
Validator/Ahli Rancang Bangun



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

Lampiran 18. Hasil Penilaian Angket Uji Isi/Materi Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN PRODUK
(AHLI MATERI PEMBELAJARAN)
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF GAME EDUKASI 'SEJAKERA'
MUATAN IPAS MATERI SEJARAH KERAJAAN NUSANTARA KELAS IV SD**

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Game Edukasi 'Sejakera'
Muatan IPAS Materi Sejarah Kerajaan Nusantara Kelas IV SD

Sasaran Program : Kelas IV di SD No. 4 Sading

Peneliti : Whiki Abimanyu Wicaksono

Pembimbing : Dr. Ida Bagus Gede Surya Abadi, S.E., M.Pd. (Pembimbing 1)
: Anak Agung Ayu Dewi Sutyarningsih, M.Pd. (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : She Fira Azka Arifin, M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai "Pengembangan Multimedia Interaktif Game Edukasi 'Sejakera' Muatan IPAS Materi Sejarah Kerajaan Nusantara Kelas IV SD", saya mohon kesediaan Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran pengembangan multimedia interaktif game edukasi 'Sejakera' muatan IPAS materi Sejarah Kerajaan Nusantara untuk siswa kelas IV sebagai salah satu inovasi yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian materi pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu mengenai pengembangan multimedia interaktif game edukasi 'Sejakera' muatan IPAS materi Sejarah Kerajaan Nusantara kelas IV SD yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS materi Sejarah Kerajaan Nusantara. Penilaian, komentar, dan saran yang Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaan Ibu untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih..

A. Petunjuk Pengisian

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda (✓) 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
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

B. Penilaian Produk oleh Ahli Uji Isi/Materi

No.	Aspek/Pertanyaan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Kurikulum					
1.	Materi yang disajikan selaras dengan CP yang tercantum dalam kurikulum			✓	
2.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
Aspek Materi					
3.	Materi disajikan secara jelas dan mudah dipahami.				✓
4.	Kedalaman materi sesuai tingkat perkembangan peserta didik			✓	
5.	Materi mencakup konsep utama, contoh, dan penjelasan pendukung			✓	
6.	Materi disajikan secara menarik				✓
7.	Materi disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.				✓
8.	Materi didukung dengan penggunaan media yang tepat			✓	
9.	Materi disajikan dengan cara yang mudah dipahami oleh peserta didik.				✓
10.	Konsep yang disajikan dengan jelas dan logis				✓
Aspek Tata Bahasa					
11.	Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten			✓	
12.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa				✓
Aspek Evaluasi					

13.	Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran			X	✓
-----	--	--	--	---	---

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

1. Tambahkan penjelasan bentuk & fungsi pada salah 1. Ikon pengisian trap. kerajinan agar bisa menguraikan trap kerajinan pada kelurahan.

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 kesimpulan Bapak/Ibu)

Denpasar, 21 April 2026
Validator,


She Fira Azka Arifin, M.Pd.
NIP. 199801082025062005

Lampiran 19. Surat Pernyataan Uji Ahli Isi/Materi Pembelajaran

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : She Fira Azka Arifin, M.Pd.
NIP : 199008052015042001

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai materi/isi pada skripsi yang berjudul
"Pengembangan Video Pembelajaran Legokarsa Berlandaskan Kearifan Lokal Muatan IPAS
Materi Keberagaman Budaya Siswa Kelas IV SD" yang disusun oleh:

Nama : Whiki Abimanyu Wicaksono
NIM : 2211031303
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 21 April 2026
Validator/Ahli Materi/Isi


She Fira Azka Arifin, M.Pd.
NIP. 199801082025062005

Lampiran 20. Hasil Penilaian Angket Uji Media Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN PRODUK
(AHLI UJI MEDIA PEMBELAJARAN)
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *GAME* EDUKASI 'SEJAKERA'
MUATAN IPAS MATERI SEJARAH KERAJAAN NUSANTARA KELAS IV SD**

Judul Penelitian	: Pengembangan Multimedia Interaktif <i>Game</i> Edukasi 'Sejakera' Muatan IPAS Materi Sejarah Kerajaan Nusantara Kelas IV SD
Sasaran Program	: Kelas IV di SD No. 4 Sading
Peneliti	: Whiki Abimanyu Wicaksono
Pembimbing	: Dr. Ida Bagus Gede Surya Abadi, S.E., M.Pd. (Pembimbing 1) : Anak Agung Ayu Dewi Sutyarningsih, M.Pd. (Pembimbing 2)
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	: Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
Instansi/Lembaga	: Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubung dengan dilaksanakannya penelitian mengenai "Pengembangan Multimedia Interaktif *Game* Edukasi 'Sejakera' Muatan IPAS Materi Sejarah Kerajaan Nusantara Kelas IV SD", saya mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran pengembangan multimedia interaktif *game* edukasi 'Sejakera' muatan IPAS materi Sejarah Kerajaan Nusantara untuk siswa kelas IV sebagai salah satu inovasi yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian materi pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai pengembangan multimedia interaktif *game* edukasi 'Sejakera' muatan IPAS materi Sejarah Kerajaan Nusantara kelas IV SD yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS materi Sejarah Kerajaan Nusantara. Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaan Bapak untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengisian

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda (√) 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
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

B. Penilaian Produk oleh Ahli Uji Media Pembelajaran

No.	Aspek/Pertanyaan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Desain					
1.	Multimedia interaktif yang dikembangkan sesuai untuk mencapai capaian pembelajaran				√
2.	Multimedia interaktif yang dikembangkan sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran				√
3.	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi				√
Aspek Karakter dan animasi					
4.	Desain yang disajikan pada multimedia interaktif dapat menarik perhatian peserta didik				√
5.	Animasi pada media memiliki keterkaitan dengan peristiwa			√	
6.	Belajar dengan menggunakan multimedia interaktif dapat memperjelas penyampaian konsep				√
7.	Multimedia interaktif yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik				√
Aspek Strategi					
8.	Penggunaan multimedia sesuai dengan kegiatan pembelajaran				√
9.	Penggunaan media pada multimedia interaktif sesuai dengan model pembelajaran CTL			√	
Aspek Evaluasi Formatif dan Sumatif					
10	Penyajian soal sesuai dengan indikator soal				√

11.	Penyajian petunjuk pengerjaan soal jelas			√	
12.	Ketepatan umpan balik yang diberikan				√

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

- Gunakan jenis huruf yang biasa, tidak runcing, tidak berlekuk seperti Tahoma, Arial, Helvetica, dll.

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

- Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ☒ Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan

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

Denpasar, 16 April 2026

Validator/Ahli Uji Media Pembelajaran



Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP 19900805 201504 2001

Lampiran 21. Surat Pernyataan Uji Ahli Media Pembelajaran

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

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

NIP : 197108152001121001

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai media video pembelajaran pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif *Game* Edukasi 'Sejakera' Muatan IPAS Materi Sejarah Kerajaan Nusantara Kelas IV SDSiswa Kelas IV SD" yang disusun oleh:

Nama : Whiki Abimanyu Wicaksono

NIM : 2211031303

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 16 April 2026

Validator/ Validator/Ahli Uji Media Pembelajaran



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

NIP 197108152001121001

Lampiran 22. Hasil Penilaian Angket Uji Desain Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN PRODUK
(AHLI DESAIN)
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *GAME* EDUKASI 'SEJAKERA'
MUATAN IPAS MATERI SEJARAH KERAJAAN NUSANTARA KELAS IV SD**

Judul Penelitian	: Pengembangan Multimedia Interaktif <i>Game</i> Edukasi 'Sejakera' Muatan IPAS Materi Sejarah Kerajaan Nusantara Kelas IV SD
Sasaran Program	: Kelas IV di SD No. 4 Sading
Peneliti	: Whiki Abimanyu Wicaksono
Pembimbing	: Dr. Ida Bagus Gede Surya Abadi, S.E., M.Pd. (Pembimbing 1) : Anak Agung Ayu Dewi Sutyarningsih, M.Pd. (Pembimbing 2)
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	: Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
Instansi/Lembaga	: Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai "Pengembangan Multimedia Interaktif *Game* Edukasi 'Sejakera' Muatan IPAS Materi Sejarah Kerajaan Nusantara Kelas IV SD", saya mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran pengembangan multimedia interaktif *game* edukasi 'Sejakera' muatan IPAS materi Sejarah Kerajaan Nusantara untuk siswa kelas IV sebagai salah satu inovasi yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian materi pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai pengembangan multimedia interaktif *game* edukasi 'Sejakera' muatan IPAS materi Sejarah Kerajaan Nusantara kelas IV SD yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS materi Sejarah Kerajaan Nusantara. Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaan Bapak untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengisian

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda (√) 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
4	Skor 1	Sangat TidakSetuju

B. Penilaian Produk oleh Ahli Desain

No.	Aspek/Pertanyaan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Tujuan					
1.	Tujuan pembelajaran dirumuskan secara jelas dan mudah dipahami.				√
2.	Terdapat konsistensi antara tujuan pembelajaran, materi, dan evaluasi.				√
Aspek Strategi					
3.	Materidisampaikan secara sistematis sesuai langkah pembelajaran			√	
4.	Penyampaian materi dilakukan dengan jelas				√
5.	Penyampaian materi mampu menarik perhatian peserta didik.				√
6.	Penyampaian materi disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.				√
7.	Pembelajaran dengan multimedia memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri.				√
Aspek Evaluasi					
8.	Soal yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.				√
9.	Bahasa yang digunakan dalam soal mudah dipahami oleh peserta didik.				√
10.	Petunjuk pengerjaan soal disajikan secara jelas dan tidak menimbulkan kebingungan.			√	

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

1. Petunjuk lebih dielaborasi dengan menambahkan tahapan penggunaan media.

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

4. Layak untuk digunakan tanpa revisi
5. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
6. Tidak layak digunakan

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

Denpasar, 16 April 2026
Validator/Ahli Desain



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

Lampiran 23. Surat Pernyataan Uji Ahli Desain Pembelajaran

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

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

NIP : 197108152001121001

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai desain media video pembelajaran pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif *Game* Edukasi 'Sejakera' Muatan IPAS Materi Sejarah Kerajaan Nusantara Kelas IV SDSiswa Kelas IV SD" yang disusun oleh:

Nama : Whiki Abimanyu Wicaksono

NIM : 2211031303

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 16 April 2026
Validator/Ahli Desain



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

Lampiran 24. Daftar Hadir Subjek Uji Coba Instrumen

DAFTAR HADIR SUBJEK UJI INSTRUMEN

Penelitian: Pengembangan Multimedia Interaktif Game Edukasi "Sejakera" Muatan Ipas
Materi Sejarah Kerajaan Nusantara Kelas IV

No	Nama Siswa	Tanda Tangan	
1	Alif Fayyadhi Zhafar Siregar	1.	2.
2	Ananda Irvan Daniesa Rusca		
3	I Gede Bagus Cahayadika	3.	4.
4	I Gede Bendesa Baskara Adi Putra		
5	I Gusti Gede Bagus Putra Wijaya	5.	6.
6	I Komang Kenzie Nararya		
7	I Made Ngurah Adi Pradnyana	7.	8.
8	Made Revanda Mahesa Putra		
9	I Made Wahyu Arjuna	9.	10.
10	I Putu Abhirama Richie Darma		
11	Ni Nyoman Mega Earlinkasya Dew	11.	12.
12	Ni Putu Alisha Maisadipta Kori		
13	Ni Putu Chandra Frisanti Dewi	13.	14.
14	Putu Nada Suardini		
15	Putu Ristya Enin Mikayla	15.	16.
16	GEDE PRADNYA NARARYA OZORA		
17	I Gst. Ngr. Bagus Arya Manggala	17.	18.
18	I PUTU ANGGARA DHARMA PUTRA		
19	I PUTU YOGA PRATAMA		
20	I WAYAN TAVISHABIMA BAYANAKA PERDANA	19.	20.
21	IDA BAGUS BRAHMANA PUTRA	21.	22.
22	KADEK ARYA WIRANATA		
23	MADE JUAN KAYANA SINARTHA	23.	24.
24	MADE SEM ADINATA IMANUEL		
25	MUHAMMAD FIRDAUS	25.	26.
26	NI KOMANG ANINDA TRISTANIA		
27	NI LUH GEDE UTARININGSIH	27.	28.
28	Ni Luh Ketut Narinda Maharani Imelda Yusa		
29	PUTU PANDE AGASTHYA	29.	30.
30	VARISHA VINAYA AGASHI		

Mengetahui
Kepala SD No.4 Sading



Ni Kadek Ika Rahayu Tisna Yanthi, S.T., S.Pd., M.Pd
NIP. : 198312172008032001

Badung, 26 Februari 2026
Guru Wali Kelas VA

Putu Ayu Melinda Wulandari, S.Pd. M.Pd
NIPPPK:199205212023212031

Lampiran 25. Lembar Soal Uji Coba Instrumen

LEMBAR SOAL OBJEKTIF

PRE-TEST KOMPETENSI ILMU PENGETAHUAN ALAM & SOSIAL (IPAS)

TAHUN AJARAN 2025/2026

Satuan Pendidikan	: SDNo 4 Sading
Muatan Pelajaran	: IlmuPengetahuan Alam & Sosial (IPAS)
Fase/Kelas Semester	: B/IV(Empat)
Materi Pokok	: Kerajaan-kerajaan di nusantara
Alokasi Waktu	: 60 Menit

Petunjuk Umum:

1. Tulislah identitas pada lembar jawaban yang telah disediakan!
2. Bacalah setiap butir soal dengan teliti sebelum dikerjakan!
3. Kerjakan terlebih dahulu soal yang dianggap mudah!
4. Kerjakan pada lembar jawaban yang telah disediakan menggunakan pulpen!
5. Periksa kembali jawaban sebelum dikumpulkan!
6. Waktu mengerjakan soal adalah selama 60 menit!

****SELAMAT MENGERJAKAN****

Pilihlah salah satu jawaban yang benar dengan memberikan tanda silang (x) pada huruf A, B, C atau D di lembar jawaban!

1. Perhatikan gambar berikut!



(i)



(iii)



(ii)



(iv)

Berdasarkan keempat gambar tersebut, kesimpulan yang tepat adalah ...

- A. Semua gambar merupakan peninggalan kerajaan Islam
- B. Semua gambar merupakan peninggalan sejarah kerajaan di Indonesia
- C. Gambar 1 dan 2 saja yang termasuk peninggalan sejarah
- D. Gambar 3 dan 4 tidak berkaitan dengan kehidupan keagamaan

2. Perhatikan pernyataan berikut!

- i. Kerajaan Hindu tertua di Indonesia
- ii. Terletak di Kalimantan Timur
- iii. Meninggalkan prasasti Yupa
- iv. Dipimpin oleh Raja Mulawarman

Kerajaan yang dimaksud berdasarkan pernyataan tersebut adalah ...

- A. Tarumanegara
- B. Kutai
- C. Sriwijaya
- D. Majapahit

3. Perhatikan pernyataan berikut!

- i. Kerajaan bercorak Budha
- ii. Berkembang sebagai kerajaan maritim
- iii. Berperan dalam perdagangan internasional
- iv. Berpusat di Pulau Sumatra

Kerajaan yang sesuai dengan ciri-ciri tersebut adalah ...

- A. Majapahit
- B. Sriwijaya
- C. Tarumanegara
- D. Kediri

4. Perhatikan pernyataan berikut!

- i. Kerajaan Islam pertama di Indonesia

- ii. Terletak di wilayah Aceh
- iii. Berkembang melalui jalur perdagangan
- iv. Dipimpin oleh seorang sultan

Kerajaan yang dimaksud adalah ...

- A. Demak
- B. Banten
- C. Samudra Pasai
- D. Mataram Islam

5. Perhatikan pernyataan berikut!

- i. Dipimpin oleh Raja Hayam Wuruk
- ii. Dibantu oleh Mahapatih Gajah Mada
- iii. Memiliki wilayah kekuasaan yang luas
- iv. Berpusat di Pulau Sumatra

Kerajaan yang sesuai dengan pernyataan tersebut adalah ...

- A. Sriwijaya
- B. Singasari
- C. Majapahit
- D. Pajajaran

6. Perhatikan pernyataan berikut!

- i. Dibangun oleh Sultan Iskandar Muda
- ii. Dibangun pada tahun 1612 M
- iii. Digunakan sebagai tempat ibadah dan pusat pendidikan
- iv. Menjadi simbol perlawanan rakyat Aceh

Berdasarkan ciri-ciri tersebut, peninggalan sejarah yang dimaksud adalah ...

- A. Masjid Agung Demak
- B. Masjid Menara Kudus
- C. Masjid Raya Baiturrahman
- D. Masjid Banten

7. Perhatikan beberapa peninggalan sejarah berikut!

- (1) Candi Borobudur
- (2) Prasasti Yupa
- (3) Masjid Agung Demak
- (4) Arca Buddha

Peninggalan yang menunjukkan pengaruh Hindu-Budha ditunjukkan oleh nomor ...

- A. (1), (2), dan (4)
- B. (1) dan (3)
- C. (2) dan (3)
- D. (3) dan (4)

8. Perhatikan beberapa peninggalan berikut!

- (1) Masjid Menara Kudus
- (2) Candi Prambanan
- (3) Masjid Raya Baiturrahman
- (4) Candi Mendut

Peninggalan yang berasal dari masa kerajaan Islam adalah ...

- A. (1) dan (3)
- B. (2) dan (4)
- C. (1) dan (2)
- D. (3) dan (4)

9. Perhatikan ciri-ciri berikut!

- i. Raja dianggap sebagai titisan dewa
- ii. Sistem kasta dikenal dalam masyarakat
- iii. Dipimpin oleh seorang sultan
- iv. Kehidupan masyarakat dipengaruhi ajaran Hindu

Ciri utama kerajaan Hindu-Budha ditunjukkan oleh ...

- A. i dan ii
- B. i dan iii
- C. ii dan iv
- D. iii dan iv

10. Perhatikan ciri-ciri berikut!

- (1) Raja dianggap sebagai titisan dewa
- (2) Memiliki peninggalan berupa candi
- (3) Dipimpin oleh seorang sultan
- (4) Kehidupan masyarakat dipengaruhi ajaran Hindu-Budha

Ciri yang BUKAN merupakan karakteristik kerajaan Hindu-Budha adalah ...

- A. (1)
- B. (2)

C. (3)

D. (4)

11. Perhatikan peninggalan sejarah berikut!

Prasasti Yupa

Prasasti Ciaruteun

Masjid Agung Demak

Candi Borobudur

Peninggalan yang termasuk sumber sejarah tertulis adalah ...

A. 1 dan 2

B. 2 dan 3

C. 3 dan 4

D. 1 dan 4

12. Perhatikan peninggalan berikut!

Candi Borobudur

Candi Prambanan

Masjid Menara Kudus

Masjid Raya Baiturrahman

Peninggalan yang berasal dari masa Hindu-Budha ditunjukkan oleh nomor ...

A. 1 dan 2

B. 2 dan 3

C. 3 dan 4

D. 1 dan 4

13. Perhatikan peninggalan berikut!

1) Mihrab masjid

2) Relief Buddha

3) Arca Ganesha

4) Bedug masjid

Peninggalan yang menunjukkan pengaruh Islam ditunjukkan oleh nomor ...

A. 1 dan 4

B. 2 dan 3

C. 1 dan 2

D. 3 dan 4

14. Perhatikan bangunan berikut!



(iii)



(iii)



(iv)



(iv)

Bangunan yang berfungsi sebagai tempat ibadah adalah ...

- A. 1 dan 2
- B. 2 dan 3
- C. 3 dan 4
- D. 1 dan 4

15. Perhatikan peninggalan berikut!

- 5) Keraton Kasepuhan
- 6) Istana Kerajaan Majapahit
- 7) Masjid Agung Demak
- 8) Candi Prambanan

Peninggalan yang berasal dari masa kerajaan Islam ditunjukkan oleh nomor ...

- A. 1 dan 3
- B. 2 dan 4
- C. 1 dan 2
- D. 3 dan 4

16. Perhatikan peninggalan berikut!

- 1) Stupa Candi Borobudur
- 2) Relief Buddha
- 3) Gapura Masjid Menara Kudus
- 4) Mihrab masjid

Peninggalan yang menunjukkan adanya akulturasi budaya Hindu-Budha dan Islam adalah ...

- A. 1 dan 2
- B. 2 dan 3
- C. 3 dan 4
- D. 1 dan 4

Perhatikan peninggalan sejarah berikut!

- 1) Arca Ganesha
- 2) Candi Prambanan
- 3) Prasasti Yupa
- 4) Kitab Negarakertagama

Peninggalan yang termasuk sumber sejarah berupa benda (artefak) adalah ...

- A. 1 dan 2
- B. 1 dan 3
- C. 2 dan 4
- D. 3 dan 4

17. Perhatikan peninggalan berikut!

- 1) Candi Borobudur
- 2) Candi Mendut
- 3) Masjid Agung Demak
- 4) Masjid Menara Kudus

Peninggalan yang bercorak Budha ditunjukkan oleh nomor ...

- A. 1 dan 2
- B. 2 dan 3
- C. 3 dan 4
- D. 1 dan 4

18. Perhatikan peninggalan berikut!

- Pura
- Candi
- Masjid
- Arca

Peninggalan yang berfungsi sebagai tempat ibadah adalah ...

- A. 1, 2, dan 3
- B. 1 dan 4
- C. 2 dan 3
- D. 3 dan 4

19. Perhatikan peninggalan berikut!

Relief Buddha di Candi Mendut

Gapura Keraton Kasepuhan

Punden Berundak Candi Sukuh

Mihrab Masjid Menara Kudus

Peninggalan yang berasal dari masa Budha dan Islam ditunjukkan oleh nomor ...

A. 1 dan 4

B. 2 dan 3

C. 1 dan 3

D. 2 dan 4

SOAL 21–24

(Analisis pernyataan – C4)

20. Perhatikan pernyataan berikut!

i. Masyarakat masih melaksanakan upacara keagamaan warisan kerajaan Hindu

ii. Bangunan masjid memiliki bentuk menyerupai candi

iii. Sistem pemerintahan kerajaan masih berlaku hingga kini

iv. Tradisi keagamaan diwariskan secara turun-temurun

Berdasarkan pernyataan di atas, pengaruh kerajaan Hindu–Budha dan Islam dalam kehidupan masyarakat ditunjukkan oleh nomor ...

A. i, ii, dan iv

B. i, ii, dan iii

C. ii, iii, dan iv

D. i, iii, dan iv

21. Perhatikan pernyataan berikut!

i. Masjid digunakan sebagai pusat ibadah dan pendidikan

ii. Candi masih digunakan dalam upacara keagamaan tertentu

iii. Kehidupan masyarakat sepenuhnya meninggalkan tradisi lama

iv. Nilai-nilai agama memengaruhi kehidupan sosial masyarakat

Pengaruh kerajaan Hindu–Budha dan Islam dalam kehidupan masyarakat ditunjukkan oleh nomor ...

A. i, ii, dan iv

B. i, ii, dan iii

C. ii, iii, dan iv

25. Di Bali, upacara melasti biasanya dilakukan sebelum perayaan Nyepi. Masyarakat membawa benda-benda suci dan berjalan menuju pantai untuk membersihkan diri. Upacara ini sudah ada sejak zaman kerajaan Bali Hindu dan masih dilestarikan hingga sekarang sebagai bagian dari tradisi keagamaan yang memadukan ajaran Hindu dengan budaya lokal.

Berdasarkan cerita di atas, apa yang dapat disimpulkan tentang pengaruh kerajaan Hindu dalam kehidupan masyarakat Bali?

- A. Upacara melasti dilaksanakan sesudah perayaan Nyepi
- B. Masyarakat Bali tidak lagi melaksanakan upacara melasti
- C. Upacara melasti adalah tradisi yang dipertahankan sebagai bagian dari ajaran Hindu
- D. Upacara melasti hanya dilakukan oleh kalangan tertentu saja

26. Di Jawa Tengah, Masjid Agung Demak yang dibangun pada masa Kerajaan Islam Demak masih berdiri kokoh hingga sekarang. Masjid ini tidak hanya digunakan sebagai tempat ibadah, tetapi juga menjadi pusat kegiatan keagamaan masyarakat, seperti shalat berjamaah, pengajian, dan peringatan hari besar Islam. Keberadaan masjid ini menunjukkan kesinambungan fungsi bangunan keagamaan dari masa kerajaan hingga masa kini.

Berdasarkan cerita di atas, kesimpulan yang tepat adalah ...

- A. Masjid peninggalan kerajaan Islam tidak lagi digunakan untuk ibadah
- B. Masjid hanya dimanfaatkan sebagai objek wisata sejarah
- C. Masjid peninggalan kerajaan Islam masih berfungsi dalam kehidupan keagamaan masyarakat
- D. Masjid hanya digunakan pada masa kerajaan saja

27. Perhatikan pernyataan berikut!

Masyarakat Bali masih melaksanakan upacara keagamaan yang bersumber dari ajaran Hindu sejak masa kerajaan.

Pura peninggalan kerajaan Hindu di Bali masih digunakan sebagai tempat ibadah dan kegiatan adat.

Nilai-nilai ajaran Hindu memengaruhi tata kehidupan sosial dan budaya masyarakat Bali hingga sekarang.

Kesimpulan yang tepat mengenai pengaruh Kerajaan Hindu dalam kehidupan masyarakat Bali adalah ...

- A. Pengaruh Kerajaan Hindu sudah tidak terlihat dalam kehidupan masyarakat Bali
- B. Pura peninggalan kerajaan Hindu hanya digunakan sebagai objek wisata
- C. Pengaruh ajaran Hindu dari masa kerajaan masih memengaruhi kehidupan keagamaan dan budaya masyarakat Bali
- D. Masyarakat Bali tidak lagi melaksanakan tradisi keagamaan Hindu
- E. Masjid yang dibangun pada masa Kerajaan Islam tidak digunakan lagi untuk ibadah

28. Di Aceh, masjid telah berperan penting sejak masa Kesultanan Aceh. Selain sebagai tempat ibadah, masjid digunakan sebagai pusat pendidikan agama, musyawarah masyarakat, dan penyebaran nilai-nilai Islam. Hingga saat ini, fungsi tersebut masih bertahan dan menjadi bagian dari kehidupan sosial masyarakat Aceh.

Berdasarkan cerita tersebut, kesimpulan yang paling tepat adalah ...

- A. Masjid hanya berfungsi sebagai tempat ibadah
- B. Masjid berperan penting dalam kehidupan sosial dan keagamaan masyarakat
- C. Fungsi masjid semakin berkurang seiring perkembangan zaman
- D. Masjid hanya digunakan oleh kalangan tertentu

29. Masyarakat di Kalimantan Timur masih mengenal dan mempelajari prasasti Yupa peninggalan Kerajaan Kutai. Prasasti tersebut tidak hanya dijadikan sumber pembelajaran sejarah, tetapi juga memperlihatkan nilai penghormatan terhadap leluhur dan pengaruh ajaran Hindu dalam kehidupan masyarakat setempat hingga sekarang.

Kesimpulan yang tepat berdasarkan cerita tersebut adalah ...

- A. Peninggalan kerajaan Hindu tidak memiliki pengaruh dalam kehidupan masyarakat
- B. Pengaruh Kerajaan Hindu masih terlihat dalam nilai dan tradisi masyarakat
- C. Prasasti hanya berfungsi sebagai hiasan sejarah
- D. Masyarakat menolak peninggalan Kerajaan Hindu

30. Jika seorang raja memajukan kerajaannya dengan membangun irigasi, sekolah, dan tempat ibadah, tindakan tersebut menunjukkan nilai keteladanan raja yang ...

- A. Hanya fokus pada kekayaan pribadi
- B. Peduli pada kesejahteraan rakyat
- C. Mengabaikan kebutuhan rakyat
- D. Hanya ingin dipuji orang lain

KUNCI JAWABAN
ILMU PENGETAHUAN ALAM & SOSIAL (IPAS)
TAHUN AJARAN 2025/2026

Satuan Pendidikan	: SD No 4 Sading
Muatan Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam & Sosial (IPAS)
Fase/Kelas Semester	: B/IV (Empat)
Materi Pokok	: Kerajaan-kerajaan di nusantara
Alokasi Waktu	: 60 Menit

-
1. B
 2. B
 3. B
 4. C
 5. C
 6. C
 7. A
 8. A
 9. A
 10. C
 11. A
 12. A
 13. A
 14. D
 15. D
 16. B
 17. A
 18. A
 19. A
 20. A
 21. A
 22. A
 23. A
 24. B
 25. C
 26. C
 27. C
 28. B
 29. B
 30. B

Lampiran 26. Lembar Jawaban Hasil Uji Coba Instrumen

LEMBAR JAWABAN

Identitas

Mata Pelajaran : IPS
 Hari/Tanggal : Kamis 28
 Nama : Ibtisamul Baqi Azzamangala
 Kelas : 56
 No Absen : 2

63,3

Pilihan Ganda

No	Pilihan			
1	A	B	C	D
2	A	B	C	D
3	A	B	C	D
4	A	B	C	D
5	A	B	C	D
6	A	B	C	D
7	A	B	C	D
8	A	B	C	D
9	A	B	C	D
10	A	B	C	D
11	A	B	C	D
12	A	B	C	D
13	A	B	C	D
14	A	B	C	D
15	A	B	C	D

No	Pilihan			
16	A	B	C	D
17	A	B	C	D
18	A	B	C	D
19	A	B	C	D
20	A	B	C	D
21	A	B	C	D
22	A	B	C	D
23	A	B	C	D
24	A	B	C	D
25	A	B	C	D
26	A	B	C	D
27	A	B	C	D
28	A	B	C	D
29	A	B	C	D
30	A	B	C	D

S = 11
 P = 19

BUTIR TES																																	
No	Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	TOTAL	TOTAL
1	Alif Fayadhi Zulfar Sregr	1	1	1		1	1	1	1		1		1	1	1		0			1	1			1		1	1	1	1	1	1	19	361
2	Aminda Irvan Danesa Rusca	0	0	0		0	0	0	1		0		1	1	0		1			1	0			0		0	0	1	1	1		7	49
3	I Gede Bagus Cahayadika	1	0	0		0	0	0	1		0		0	0	0		1			1	0			0		0	1	1	0	0		6	36
4	I Gede Bendesa Baskara Adi Putra	0	0	0		0	0	0	0		0		0	0	0		0			0	0			0		0	1	1	0	0		2	4
5	I Gusti Gede Bagus Putra Wijaya	0	0	1		0	1	0	1		0		1	1	1		1			1	1			0		0	0	0	0	0		9	81
6	I Komang Kenzie Nararya	1	1	1		1	1	1	1		1		1	1	1		1			1	1			1		0	1	0	0	1		17	289
7	I Made Ngrah Adi Pradiyana	1	1	1		1	0	0	0		0		1	0	1		1			1	1			1		1	0	1	1	1	1	14	196
8	Made Revanda Mahesa Putra	0	0	0		0	0	1	0		0		0	0	0		0			0	0			1		0	0	1	1	1		5	25
9	I Made Wahyu Arijana	0	0	0		0	0	0	1		0		0	1	0		0			0	0			0		1	0	0	0	0	0	3	9
10	I Putu Abhirama Richie Darma	1	1	1		1	1	1	1		1		1	1	1		1			1	1			1		1	1	1	1	1	1	20	400
11	NiNyoman Mega Earlinkasya Dew	0	1	1		1	0	1	1		1		1	1	1		0			1	1			0		0	0	0	0	0		11	121
12	Ni Putu Alibha Maisadipra Kori	1	1	1		0	0	1	1		0		1	1	1		1			1	1			1		1	0	1	1	1	1	16	256
13	Ni Putu Chandra Frisanti Dewi	1	1	1		0	1	0	0		0		1	1	1		1			1	1			1		1	1	1	1	1	1	16	256
14	Putu Nada Suardini	1	1	1		1	0	0	0		1		0	1	1		1			1	1			1		1	1	0	1	1	1	15	225
15	Putu Rasya Enin Mikayla	0	0	1		1	0	0	1		1		1	1	1		1			1	1			1		0	0	0	0	0	0	11	121
16	GEDE PRADNYA NARARYA OZORA	1	1	1		1	1	0	1		0		0	1	0		1			1	1			0		1	1	1	1	1	1	15	225
17	I Gst																																

BUTIR TES																																
No	Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	TOTAL
10	I Putu Abhirama Richie Dama	1	1	1		1	1	1	1	1			1	1	1		1			1	1			1		1	1	1	1	1	1	20
1	Alif Fayyadhi Zulfar Siregar	1	1	1		1	1	1	1		1		1	1	1		0			1	1			1		1	1	1	1	1		19
17	I Gst. Ngr. Bagus Arya Manggala	1	1	1		1	1	1	1		0		1	1	0		0			1	1			1		1	1	1	1	1	1	17
6	I Komang Kenzie Naraya	1	1	1		1	1	1	1		1		1	1	1		1			1	1			1		0	1	0	0	1		17
12	Ni Putu Aikha Maikadipta Kori	1	1	1		0	0	1	1		0		1	1	1		1			1	1			1		1	0	1	1	1	1	16
13	Ni Putu Chandra Frisanti Dewi	1	1	1		0	1	0	0		0		1	1	1		1			1	1			1		1	1	1	1	1	1	16
14	Putu Nada Suardini	1	1	1		1	0	0	0		1		0	1	1		1			1	1			1		1	1	0	1	1	1	15
16	GEDE PRADNYA NARARYA OZORA	1	1	1		1	0	0	1		0		0	1	0		1			1	1			0		1	1	1	1	1	1	14
23	MADE JUAN KAYANA SINARTHA	1	1	1		1	0	0	1		1		1	1	1		0			1	0			1		0	1	1	1	0	0	14
7	I Made Ngurah Adi Pradnyana	1	1	1		1	0	0	0		0		1	0	1		1			1	1			1		1	0	1	1	1	1	14
11	Ni Nyoman Mega Earlinkasya Dew	0	1	1		1	1	1	1		1		1	1	1		0			1	1			0		0	0	0	0	0	0	12
15	Putu Risya Erin Mikayla	0	0	1		1	0	0	1		1		1	1	1		1			1	1			1		0	0	0	0	0	0	11
25	MUHAMMAD FIRDAUS	0	1	1		0	0	0	1		0		1	0	0		1			1	0			1		0	1	0	1	1	1	10
27	NI LUH GEDE UTARININGSIH	1	0	0		0	1	0	1		1		1	1	1		0			1	0			1		0	1	0	0	0	0	10
5	I Gusti Gede Bagus Putra Wijaya	0	0	1		0	1	0	1		0		1	1	1		1			1	1			0		0	0	0	0	0	0	9
19	PUTU YOGA PRATAMA	0	0	1		0	1	0	1		0		1	0	1		0			1	1			0		1	0	0	0	0	0	8
2	Ananda Irvan Daniesca Rusca	0	0	0		0	0	0	1		0		1	1	0		1															

Lampiran 31. Daftar Hadir Subjek Efektivitas *Pre-test*

**DAFTAR HADIR
PRE-TEST**

Penelitian: Pengembangan Multimedia Interaktif *Game* Edukasi "Sejakera" Muatan Ips
Materi Sejarah Kerajaan Nusantara Kelas IV

No	Nama Siswa	Tanda Tangan	
1	CARISSA RATU ATHIVA	1. <i>[Signature]</i>	2. <i>[Signature]</i>
2	DESAK NYOMAN SAFIRA ALINDYA		
3	I GEDE YOGA GANENDRA PARADITA	3. <i>[Signature]</i>	4. <i>[Signature]</i>
4	I GUSTI LANANG AGUNG WIRA KUSUMA		
5	I KADEK BUDIARTA	5. <i>[Signature]</i>	6. <i>[Signature]</i>
6	I KOMANG YOGI SUENDRA JAYA		
7	I MADE ADI KRISNA DINATA	7. <i>[Signature]</i>	8. <i>[Signature]</i>
8	I MADE KEVIN ARYA SIRANATHA		
9	I NYOMAN MANUARTA DANANJAYA	9. <i>[Signature]</i>	10. <i>[Signature]</i>
10	I PUTU ADWIN INDRANA PUJA		
11	I Putu Bramastra Putra	11. <i>[Signature]</i>	12. <i>[Signature]</i>
12	I PUTU GALANG ARDINATHA		
13	KADEK PUTRI KIRANA	13. <i>[Signature]</i>	14. <i>[Signature]</i>
14	MADE NARARYA OZZIE PRADA		
15	MUHAMMAD RAIHAN ALFATIH	15. <i>[Signature]</i>	16. <i>[Signature]</i>
16	NGURAH GEDE DHARMA PUTRA		
17	NI KADEK DESWITA LOLITA SARI	17. <i>[Signature]</i>	18. <i>[Signature]</i>
18	NI KADEK SANJA CARLINA SANRUST		
19	NI KETUT AMELIA WIDYA PUTRI	19. <i>[Signature]</i>	20. <i>[Signature]</i>
20	NI KETUT RENATA JULI PRATIWI		
21	NI KOMANG AYUDHIA PUTRI SETIAWAN	21. <i>[Signature]</i>	22. <i>[Signature]</i>
22	NI KOMANG NOVA ANGGITA OKTUMIANTARI		
23	NI LUH GEDE TRISHA LAKSMI DEWI	23. <i>[Signature]</i>	24. <i>[Signature]</i>
24	NI LUH MADE ARI SAPTAYANTI		
25	NI MADE SINTYA ANINDIRA WULANTARI	25. <i>[Signature]</i>	26. <i>[Signature]</i>
26	NI NYOMAN AYU DEEPIKA SASKARA DEWI		
27	PUTU NARENDRA KURNIAWAN	27. <i>[Signature]</i>	28. <i>[Signature]</i>
28	SOGA SARUMAHA		

Mengetahui
Kepala SD No.4 Sading



Ni Kadik Ika Rahayu Tisna Yanthi, S.T., S.Pd., M.Pd
NIP.198312172008032001

Badung, 21 April 2026
Guru Wali Kelas IV

Ni Kadek Apri Yanditini, S.Pd.
NIP.199904182023212005

Lampiran 32. Daftar Hadir Subjek Efektivitas *Post-test*

DAFTAR HADIR PRE-TEST

Penelitian: Pengembangan Multimedia Interaktif *Game* Edukasi "Sejakera" Muatan Ipas
Materi Sejarah Kerajaan Nusantara Kelas IV

No	Nama Siswa	Tanda Tangan	
1	CARISSA RATU ATHIVA	1. <i>[Signature]</i>	2. <i>[Signature]</i>
2	DESAK NYOMAN SAFIRA ALINDYA		
3	I GEDE YOGA GANENDRA PARADITA	3. <i>[Signature]</i>	4. <i>[Signature]</i>
4	I GUSTI LANANG AGUNG WIRA KUSUMA		
5	I KADEK BUDIARTA	5. <i>[Signature]</i>	6. <i>[Signature]</i>
6	I KOMANG YOGI SUENDRA JAYA		
7	I MADE ADI KRISNA DINATA	7. <i>[Signature]</i>	8. <i>[Signature]</i>
8	I MADE KEVIN ARYA SIRANATHA		
9	I NYOMAN MANUARTA DANANJAYA	9. <i>[Signature]</i>	10. <i>[Signature]</i>
10	I PUTU ADWIN INDRANA PUJA		
11	I Putu Bramastira Putra	11. <i>[Signature]</i>	12. <i>[Signature]</i>
12	I PUTU GALANG ARDINATHA		
13	KADEK PUTRI KIRANA	13. <i>[Signature]</i>	14. <i>[Signature]</i>
14	MADE NARARYA OZZIE PRADA		
15	MUHAMMAD RAIHAN ALFATIH	15. <i>[Signature]</i>	16. <i>[Signature]</i>
16	NGURAH GEDE DHARMA PUTRA		
17	NI KADEK DESWITA LOLITA SARI	17. <i>[Signature]</i>	18. <i>[Signature]</i>
18	NI KADEK SANJA CARLINA SANRUST		
19	NI KETUT AMELIA WIDYA PUTRI	19. <i>[Signature]</i>	20. <i>[Signature]</i>
20	NI KETUT RENATA JULI PRATIWI		
21	NI KOMANG AYUDHIA PUTRI SETIAWAN	21. <i>[Signature]</i>	22. <i>[Signature]</i>
22	NI KOMANG NOVA ANGGITA OKTUMIANTARI		
23	NI LUH GEDE TRISHA LAKSMI DEWI	23. <i>[Signature]</i>	24. <i>[Signature]</i>
24	NI LUH MADE ARI SAPTAYANTI		
25	NI MADE SINTYA ANINDIRA WULANTARI	25. <i>[Signature]</i>	26. <i>[Signature]</i>
26	NI NYOMAN AYU DEEPIKA SASKARA DEWI		
27	PUTU NARENDRA KURNIAWAN	27. <i>[Signature]</i>	28. <i>[Signature]</i>
28	SOGA SARUMAHA		

Mengetahui
Kepala SD No.4 Sading



Ni Kadetika Rahayu Tisna Yanthi, S.T., S.Pd., M.Pd
NIP. 198312172008032001

Badung, 21 April 2026
Guru Wali Kelas IV

Ni Kadek Apri Yanditini, S.Pd.
NIP.199904182023212005

Lampiran 33. Lembar Soal *Pre-test* dan *Post-test*

LEMBAR SOAL OBJEKTIF

PRE-TEST KOMPETENSI ILMU PENGETAHUAN ALAM & SOSIAL (IPAS)

TAHUN AJARAN 2025/2026

Satuan Pendidikan	: SDNo 4 Sading
Muatan Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam & Sosial (IPAS)
Fase/Kelas Semester	: B/IV(Empat)
Materi Pokok	: Kerajaan-kerajaan di nusantara
Alokasi Waktu	: 60 Menit

Petunjuk Umum:

1. Tulislah identitas pada lembar jawaban yang telah disediakan!
2. Bacalah setiap butir soal dengan teliti sebelum dikerjakan!
3. Kerjakan terlebih dahulu soal yang dianggap mudah!
4. Kerjakan pada lembar jawaban yang telah disediakan menggunakan pulpen!
5. Periksa kembali jawaban sebelum dikumpulkan!
6. Waktu mengerjakan soal adalah selama 60 menit!

****SELAMAT MENERJAKAN****

Pilihlah salah satu jawaban yang benar dengan memberikan tanda silang (x) pada huruf A, B, C atau D di lembar jawaban!

1. Perhatikan gambar di bawah ini!



Sumber : Wikipedia.org



Sumber : Wikipedia.org



Sumber : Wikipedia.org



Sumber : Wikipedia.org

Berdasarkan keempat gambar di atas, kesimpulan yang tepat mengenai jenis kerajaan yang berkembang di Indonesia adalah ...

- A. Indonesia pernah berkembang kerajaan Hindu–Budha dan Islam yang memiliki ciri keagamaan berbeda
- B. Semua peninggalan berasal dari satu jenis kerajaan yang sama
- C. Peninggalan tersebut tidak berkaitan dengan sistem kepercayaan kerajaan
- D. Kerajaan di Indonesia tidak memiliki pengaruh agama dalam kehidupannya

2. Perhatikan pernyataan berikut!
- i. Kerajaan Hindu tertua di Indonesia
 - iii. Meninggalkan prasasti Yupa
 - ii. Terletak di Kalimantan Timur
 - iv. Dipimpin oleh Raja Mulawarman
- Kerajaan yang dimaksud berdasarkan pernyataan tersebut adalah ...
- A. Tarumanegara
 - B. Kutai**
 - C. Sriwijaya
 - D. Majapahit
3. Perhatikan pernyataan berikut!
- i. Kerajaan bercorak Budha
 - ii. Berkembang sebagai kerajaan maritim
 - iii. Berperan dalam perdagangan internasional
 - iv. Berpusat di Pulau Sumatra
- Kerajaan yang sesuai dengan ciri-ciri tersebut adalah ...
- A. Majapahit
 - B. Sriwijaya**
 - C. Tarumanegara
 - D. Kediri
4. Perhatikan pernyataan berikut!
- i. Dipimpin oleh Raja Hayam Wuruk
 - ii. Dibantu oleh Mahapatih Gajah Mada
 - iii. Memiliki wilayah kekuasaan yang luas
- Kerajaan yang sesuai dengan pernyataan tersebut adalah ...
- A. Sriwijaya
 - B. Singasari
 - C. Majapahit**
 - D. Pajajaran
5. Perhatikan pernyataan berikut!
- i. Dibangun oleh Sultan Iskandar Muda
 - ii. Dibangun pada tahun 1612 M
 - iii. Digunakan sebagai tempat ibadah dan pusat pendidikan
 - iv. Menjadi simbol perlawanan rakyat Aceh
- Berdasarkan ciri-ciri tersebut, peninggalan sejarah yang dimaksud adalah ...
- A. Masjid Agung Demak
 - B. Masjid Menara Kudus
 - C. Masjid Raya Baiturrahman**
 - D. Masjid Banten
6. Perhatikan ciri-ciri kerajaan berikut:

- 1) Memiliki sistem pemerintahan raja yang dianggap titisan dewa
- 2) Peninggalannya berupa candi dan prasasti
- 3) Kehidupan masyarakatnya dipengaruhi ajaran dharma

Berdasarkan ciri tersebut, analisis yang tepat mengenai jenis kerajaan tersebut adalah ...

- A. Kerajaan Hindu-Budha yang menekankan legitimasi kekuasaan religius**
- B. Kerajaan Islam yang berkembang melalui perdagangan
- C. Kerajaan Islam yang berpusat di wilayah agraris
- D. Kerajaan Hindu-Budha yang tidak dipengaruhi ajaran agama

7. Suatu kerajaan di Indonesia berkembang pesat setelah masuknya Islam. Kerajaan tersebut:

- 1) Dipimpin oleh seorang sultan,
- 2) Memiliki pusat pemerintahan di wilayah pesisir,
- 3) Berkembang melalui aktivitas perdagangan internasional, dan
- 4) memiliki peninggalan berupa bangunan masjid yang berfungsi sebagai pusat kegiatan keagamaan dan sosial masyarakat.

Berdasarkan ciri-ciri tersebut, analisis yang tepat tentang jenis kerajaan tersebut adalah ...

- A. Kerajaan Islam yang berkembang dengan basis perdagangan maritim**
- B. Kerajaan Hindu-Budha yang berpusat pada kegiatan agraris
- C. Kerajaan Islam yang berkembang tanpa pengaruh perdagangan
- D. Kerajaan Hindu-Budha yang dipimpin oleh seorang sultan

8. Perhatikan ciri-ciri berikut!

- 1) Raja dianggap sebagai titisan dewa
- 2) Memiliki peninggalan berupa candi
- 3) Dipimpin oleh seorang sultan
- 4) Kehidupan masyarakat dipengaruhi ajaran Hindu-Budha

Ciri yang bukan merupakan karakteristik kerajaan Hindu-Budha adalah ...

- A. (1)
- B. (2)
- C. (3)**
- D. (4)

9. Perhatikan nama-nama peninggalan berikut:

- 1) Prasasti Yupa
- 2) Candi Borobudur
- 3) Makam Sultan Malik Al Saleh
- 4) Gapura Wringin Lawang

Manakah yang termasuk peninggalan kerajaan Hindu ...

- A. 1 dan 2
- B. 1 dan 4**

- C. 3 dan 4
- D. 2 dan 3

10. Perhatikan peninggalan berikut:

- 1) Candi Mendut
- 2) Masjid Agung Demak
- 3) Candi Penataran
- 4) Makam Sunan Giri

Manakah peninggalan yang berasal dari masa Hindu dan Buddha ...

- A. 2 dan 4
- B. 1 dan 4
- C. 2 dan 3
- D. 1 dan 3**

11. Perhatikan bangunan berikut!



Sumber : *Wikipedia.org*



Sumber : *Wikipedia.org*



Sumber : *Wikipedia.org*



Sumber : *Wikipedia.org*

Bangunan yang berfungsi sebagai tempat ibadah pada masa kerajaan ditunjukkan oleh nomor ...

- A. 1 dan 2**
- B. 2 dan 3
- C. 3 dan 4
- D. 1 dan 4

12. Perhatikan pernyataan berikut:

- 1) Digunakan sebagai tempat ibadah umat Islam
- 2) Memiliki menara dan atap bertingkat
- 3) Berfungsi sebagai pusat kegiatan keagamaan masyarakat
- 4) Dibangun pada masa perkembangan kerajaan Islam

Berdasarkan ciri-ciri tersebut, peninggalan sejarah yang dimaksud adalah ...

- A. Candi Borobudur
- B. Prasasti Yupa
- C. Masjid Menara Kudus**
- D. Arca Ganesha

13. Perhatikan pernyataan berikut!

- 1) Atap bangunan masjid bertingkat
- 2) Arca digunakan sebagai sarana pemujaan
- 3) Mihrab terdapat pada bangunan masjid
- 4) Relief terdapat pada dinding candi

Pernyataan yang menunjukkan peninggalan bercorak Islam ditunjukkan oleh nomor ...

- A. 3 dan 4
- B. 1 dan 2
- C. 2 dan 4
- D. 1 dan 3**

14. Perhatikan pernyataan berikut!

Dua peninggalan sejarah berikut masih dimanfaatkan hingga saat ini:

- 1) Sebuah candi Budha digunakan sebagai objek wisata religi dan upacara keagamaan tertentu.
- 2) Sebuah masjid peninggalan kerajaan Islam digunakan sebagai pusat ibadah dan kegiatan sosial masyarakat.

Berdasarkan fungsi kedua peninggalan sejarah tersebut, persamaan yang tepat adalah ...

- A. Sama-sama dibangun pada masa kerajaan Hindu-Budha
- B. Sama-sama digunakan sebagai pusat pemerintahan kerajaan
- C. Sama-sama berfungsi sebagai sarana kegiatan keagamaan masyarakat**
- D. Sama-sama tidak lagi memiliki fungsi dalam kehidupan

15. Perhatikan pernyataan berikut!

- i. Tradisi sekaten masih dilaksanakan hingga sekarang
- ii. Masjid Menara Kudus memiliki arsitektur bercorak Hindu-Budha
- iii. Budaya lokal sepenuhnya dihapus oleh kerajaan Islam
- iv. Terjadi perpaduan budaya lokal dan ajaran agama

Pernyataan yang menunjukkan pengaruh kerajaan Islam dalam kehidupan masyarakat adalah ...

- A. i, ii, dan iii
- B. i, ii, dan iv**
- C. ii, iii, dan iv
- D. i, iii, dan iv

16. Pada suatu pagi, seorang ibu mengajak anaknya ke masjid untuk shalat subuh berjamaah. Masjid tersebut merupakan peninggalan dari kerajaan Islam Demak yang masih digunakan sebagai tempat ibadah hingga kini. Selain shalat, di masjid ini juga sering diadakan kegiatan pengajian dan peringatan hari besar Islam. Tradisi ini sudah ada sejak masa kerajaan Islam dan tetap dilestarikan.

Berdasarkan pernyataan di atas, hal yang dapat disimpulkan mengenai pengaruh kerajaan Islam dalam kehidupan sehari-hari ...

- A. Masjid merupakan peninggalan dari kerajaan Majapahit
- B. Masjid hanya digunakan untuk kegiatan wisata, bukan ibadah
- C. Kegiatan pengajian tidak lagi diadakan di masjid

D. Masjid yang dibangun pada masa kerajaan Islam Demak masih digunakan untuk ibadah dan kegiatan keagamaan Islam

17. Sebelum merayakan hari raya nyepi masyarakat di Bali upacara melasti. Masyarakat membawa benda-benda suci dan berjalan menuju pantai untuk membersihkan diri. Upacara ini sudah ada sejak zaman kerajaan Bali Hindu dan masih dilestarikan hingga sekarang sebagai bagian dari tradisi keagamaan yang memadukan ajaran Hindu dengan budaya lokal.

Berdasarkan cerita di atas, apa yang dapat disimpulkan tentang pengaruh kerajaan Hindu dalam kehidupan masyarakat Bali ...

- A. Upacara melasti dilaksanakan sesudah perayaan Nyepi
- B. Masyarakat Bali tidak lagi melaksanakan upacara melasti
- C. Upacara melasti adalah tradisi yang dipertahankan sebagai bagian dari ajaran Hindu**
- D. Upacara melasti hanya dilakukan oleh kalangan tertentu saja

18. Seorang guru sejarah mengajarkan kepada siswanya mengenai dampak masuknya agama Buddha ke Indonesia melalui kerajaan Sriwijaya. Ia menjelaskan bahwa pengaruh Buddha dapat dilihat dalam tradisi seperti perayaan Waisak yang dilaksanakan di beberapa candi, serta praktik meditasi yang dilakukan oleh umat Buddha. Selain itu, tradisi pembangunan stupa sebagai simbol kesucian juga merupakan bagian dari warisan Buddha di Indonesia.

Berdasarkan cerita di atas, apa yang dapat disimpulkan dari cerita tersebut mengenai pengaruh kerajaan Buddha dalam kehidupan sehari-hari ...

- A. Bangunan stupa tidak bagian dari warisan Buddha
- B. Pengaruh Buddha hanya terlihat pada pembangunan masjid
- C. Tradisi meditasi tidak lagi dilakukan oleh umat Buddha
- D. Tradisi meditasi dan upacara Waisak masih dipraktikkan oleh umat Buddha**

19. Perhatikan pernyataan berikut!

- 1) Masyarakat Bali masih melaksanakan upacara keagamaan yang bersumber dari ajaran Hindu sejak masa kerajaan.
- 2) Pura peninggalan kerajaan Hindu di Bali masih digunakan sebagai tempat ibadah dan kegiatan adat.
- 3) Nilai-nilai ajaran Hindu memengaruhi tata kehidupan sosial dan budaya masyarakat Bali hingga sekarang.

Kesimpulan yang tepat mengenai pengaruh Kerajaan Hindu dalam kehidupan masyarakat Bali adalah ...

- A. Pengaruh Kerajaan Hindu sudah tidak terlihat dalam kehidupan masyarakat Bali
- B. Pura peninggalan kerajaan Hindu hanya digunakan sebagai objek wisata

C. Pengaruh ajaran Hindu dari masa **kerajaan** masih memengaruhi kehidupan keagamaan dan budaya masyarakat Bali

D. Masyarakat Bali tidak lagi melaksanakan tradisi keagamaan

20. Masjid telah berperan penting sejak masa Kesultanan Aceh. Selain sebagai tempat ibadah, masyarakat Aceh menggunakan masjid sebagai pusat pendidikan agama, musyawarah masyarakat, dan penyebaran nilai-nilai Islam. Hingga saat ini, fungsi tersebut masih bertahan dan menjadi bagian dari kehidupan sosial masyarakat Aceh.

Berdasarkan cerita tersebut, kesimpulan yang paling tepat adalah ...

A. Masjid hanya berfungsi sebagai tempat ibadah

B. Masjid berperan penting dalam kehidupan sosial dan keagamaan masyarakat

C. Fungsi masjid semakin berkurang seiring perkembangan zaman

D. Masjid hanya digunakan oleh kalangan tertentu

KUNCI JAWABAN
ILMU PENGETAHUAN ALAM & SOSIAL (IPAS)
TAHUN AJARAN 2025/2026

Satuan Pendidikan	: SD No 4 Sading
Muatan Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam & Sosial (IPAS)
Fase/Kelas Semester	: B/IV (Empat)
Materi Pokok	: Kerajaan-kerajaan di nusantara
Alokasi Waktu	: 60 Menit

-
1. A
 2. B
 3. B
 4. C
 5. C
 6. A
 7. A
 8. C
 9. B
 10. D
 11. D
 12. C
 13. D
 14. C
 15. B
 16. D
 17. C
 18. D
 19. C
 20. B

Lampiran 34. Hasil Uji *Pre-test*

LEMBAR JAWABAN

Identitas

Mata Pelajaran : *IPAS*
 Hari/Tanggal : *Rabu, 22-04-2026*
 Nama : *Nike Nur Rizka Juli Pratiwi*
 Kelas : *11*
 No Absen : *26*

60

Pilihan Ganda

No	Pilihan			
1	A	B	C	D
2	A	B	C	D
3	A	B	C	D
4	A	B	C	D
5	A	B	C	D
6	A	B	C	D
7	A	B	C	D
8	A	B	C	D
9	A	B	C	D
10	A	B	C	D

No	Pilihan			
11	A	B	C	D
12	A	B	C	D
13	A	B	C	D
14	A	B	C	D
15	A	B	C	D
16	A	B	C	D
17	A	B	C	D
18	A	B	C	D
19	A	B	C	D
20	A	B	C	D

*S = 8
 B = 12
 N = 60*

Lampiran 35. Hasil Uji *Post-test*

LEMBAR JAWABAN

Identitas

Mata Pelajaran : IPS
 Hari/Tanggal : Kamis, 23-04-2026
 Nama : Ni kebuk renata juli Pratiwi
 Kelas : 4
 No Absen : 20

85

Pilihan Ganda

No	Pilihan			
1	A	B	C	D
2	A	B	C	D
3	A	B	C	D
4	A	B	C	D
5	A	B	C	D
6	A	B	C	D
7	A	B	C	D
8	A	B	C	D
9	A	B	C	D
10	A	B	C	D

No	Pilihan			
11	A	B	C	D
12	A	B	C	D
13	A	B	C	D
14	A	B	C	D
15	A	B	C	D
16	A	B	C	D
17	A	B	C	D
18	A	B	C	D
19	A	B	C	D
20	A	B	C	D

S: 3
 B: 17
 N: 85

Lampiran 36. Rekapitulasi Hasil *Pre-test*

DATA HASIL <i>PRE-TEST</i>																							
Subjek	Indikator Penilaian																				Skor Benar	Nilai	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	18	90	
2.	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	9	45	
3.	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	6	30	
4.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	16	80	
5.	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	13	65	
6.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	16	80	
7.	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	11	55	
8.	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	11	55	
9.	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	12	60	
10.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	50	
11.	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	11	55	
12.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	14	70	
13.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	16	80	
14.	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	6	30	
15.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	17	85	
16.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	14	70	
17.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	13	65	
18.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	16	80	
19.	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	10	50	
20.	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	12	60	
21.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	17	85	
22.	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	9	45	
23.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	17	85	
24.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	13	65	
25.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	14	70	
26.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	16	80	
27.	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	11	55	
28.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	14	70	
Jumlah																					1915		
Rata-rata																					68,39		

Lampiran 37. Rekapitulasi Hasil *Post-test*

Subjek	Indikator Penilaian																				Skor Benar	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	18	90
2.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	17	85
3.	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	15	75
4.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	17	85
5.	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	15	75
6.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	17	85
7.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	17	85
8.	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	15	75
9.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	16	80
10.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	17	85
11.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	16	80
12.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	17	85
13.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	17	85
14.	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	15	75
15.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100
16.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	17	85
17.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	16	80
18.	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	17	85
19.	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	80
20.	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	85
21.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100
22.	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	80
23.	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	85
24.	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	80
25.	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	85
26.	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	85
27.	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	16	80
28.	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	16	80
Jumlah																					2200	
Rata-rata																					78,57	

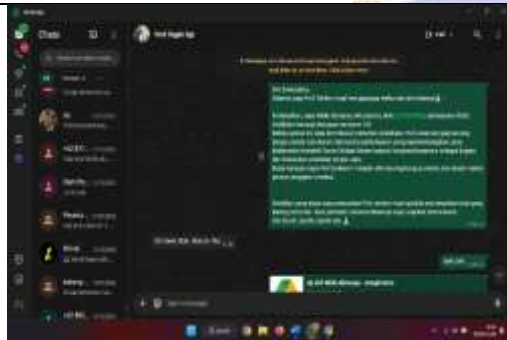
Lampiran 38. Dokumentasi Penelitian



Gambar 1.
Wawancara bersama Wali Kelas IV
SD No. 4 Sading



Gambar 2.
Pelaksanaan Uji Coba Instrumen



Gambar 3.
Pelaksanaan Uji Ahli Rancang
Bangun, Desain, dan Media
Pembelajaran



Gambar 4.
Pelaksanaan Uji Ahli Isi/Materi
Pembelajaran



Gambar 5.
Pelaksanaan Uji Coba Perorangan



Gambar 6.
Pelaksanaan Uji Coba Kelompok
Kecil