

LAMPIRAN



Lampiran. 1 Surat Permohonan Izin Melaksanakan Observasi



Nomor : 2896/UN48.10.6/LT/2024 Singaraja, 5 Maret 2025
 Lampiran : -
 Hal : Observasi Awal

Yth.
 Kepala Sekolah SD **Sekaan** 
 di tempat

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

Nama : **Ni komang ayu suandenik**
 NIM : **2211031680**
 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

Lampiran. 2 Surat Pengantar Penelitian



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

Nomor : 11501/UN48.10.1/PK.01.03/2025 Singaraja, 21 Agustus 2025
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
Kepala SD **Seka**
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 : Ni komana ayu suandenik
NIM : 2211031 680
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Wakil Dekan I,



Kadek Suranata.
NIP. 198208162008121002



Catatan :

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

Lampiran. 3 Surat Pengantar Uji 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 : 848/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 19 januari 2026
Lampiran : -
Hal : Uji Instrumen

Yth.
Kepala SD Sekaan
di tempat

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

Nama : Ni komang ayu suandenik
NIM : 2211031680
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

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

Lampiran. 4 Pertanyaan Wawancara Wali Kelas V SD

Hari/Tanggal wawancara : 5 Januari 2026

Nama Narasumber : Ni Komang Ariyani, S.Pd.,SD.

Guru Wali : Kelas IV SD Sekaan

No	Pertanyaan	Jawaban
(1)	(2)	(3)
1	Kurikulum Apa yang di gunakan dalam pembelajaran di sekolah ibu?	
2	Berapa jumlah siswa yang ada di kelas IV?	
3	Apa tantangan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran saat ini?	
4	Apakah sekolah memiliki perangkat seperti komputer, laptop yang digunakan dalam proses pembelajaran?	
5	Apakah sekolah sudah menggunakan perangkat digital dalam proses pembelajaran yang sudah berlangsung?	
6	Apakah dalam proses pembelajaran sudah menerapkan media pembelajaran di kelas?	
7	Menurut ibu, apakah pembelajaran pancasila membuat siswa bosan dalam proses pembelajaran?	
8	Metode apa yang ibu gunakan pada saat melaksanakan pembelajaran pancasila?	
9	Dalam proses pembelajaran pancasila materi apa yang masih siswa kurang pahami?	
10	Apakah ibu setuju apabila dikembangkan media pembelajaran digital untuk mengembangkan pemahaman siswa terhadap materi pancasila?	

Lampiran. 5 Soal Uji Efektivitas Test Minat Belajar Siswa

Nama :

Kelas :

No. Absen :

No	Pernyataan	Penilaian			
		4	3	2	1
Rasa senang dalam belajar					
1	Saya merasa senang ketika pembelajaran Pancasila dimulai.				
2	Saya merasa pembelajaran Pancasila membuat suasana kelas menjadi menyenangkan.				
3	Saya merasa nyaman mengikuti kegiatan belajar Pancasila di kelas.				
4	Saya merasa bosan ketika pembelajaran Pancasila berlangsung.				
5	Saya merasa waktu belajar pada mata pelajaran Pancasila terasa cepat berlalu.				
Ketertarikan terhadap materi					
6	Saya tertarik mengikuti kegiatan belajar pada mata pelajaran Pancasila.				
7	Saya ingin mengetahui lebih banyak tentang materi Pancasila yang dipelajari.				
8	Saya merasa penasaran terhadap hal-hal yang dipelajari dalam pembelajaran Pancasila.				
9	Saya merasa materi Pancasila tidak terlalu penting untuk dipelajari.				
10	Saya ingin mempelajari kembali materi Pancasila di waktu lain.				
Ketekunan dalam belajar					
11	Saya berusaha memahami penjelasan yang diberikan saat pembelajaran Pancasila.				
12	Saya berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan dalam pembelajaran Pancasila.				
13	Saya mencoba menjawab pertanyaan yang diberikan selama kegiatan belajar Pancasila.				
14	Saya tidak berusaha memahami materi Pancasila yang sulit.				

No	Pernyataan	Penilaian			
		4	3	2	1
15	Saya berusaha mengikuti kegiatan pembelajaran Pancasila sampai selesai.				
Perhatian dan fokus saat belajar					
16	Saya memperhatikan penjelasan yang disampaikan saat pembelajaran Pancasila.				
17	Saya berkonsentrasi ketika mengikuti kegiatan belajar Pancasila.				
18	Saya sering melakukan kegiatan lain ketika pembelajaran Pancasila berlangsung.				
19	Saya mendengarkan dengan baik ketika materi Pancasila dijelaskan oleh guru				
20	Saya memperhatikan setiap tugas atau soal yang diberikan dalam pembelajaran Pancasila.				



Lampiran. 6 Hasil Uji Validitas Instrumen Ahli Media Judges I

LEMBAR PENILAIAN JUDGES

A. PETUNJUK

1. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan tanda centang (✓) pada setiap pernyataan instrumen sesuai dengan penilaian pada kolom yang telah disediakan.
2. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk mengisi kolom komentar atau saran apabila terdapat masukan yang dapat mendukung penyempurnaan instrumen/media pembelajaran.

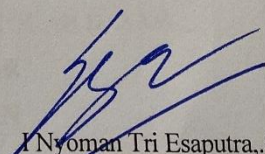
B. PENILAIAN

No	Pernyataan	Komentar / Saran	
		Relevan	Tidak Relevan
1	Kesesuaian indikator instrumen dengan tujuan penilaian media pembelajaran	✓	
2	Kejelasan redaksi pernyataan pada instrumen	✓	
3	Kesesuaian instrumen dengan karakteristik siswa kelas IV SD	✓	
4	Kesesuaian aspek tampilan media yang dinilai	✓	
5	Kesesuaian aspek desain media yang dinilai	✓	
6	Kesesuaian aspek penggunaan media yang dinilai	✓	
7	Kesesuaian aspek teknis media yang dinilai	✓	
8	Kelengkapan indikator dalam instrumen ahli media	✓	
9	Instrumen mampu mengukur kualitas media pembelajaran	✓	
10	Instrumen mudah digunakan oleh validator	✓	
11	Bahasa pada instrumen jelas dan tidak bermakna ganda	✓	

No	Pernyataan	Komentar / Saran	
		Relevan	Tidak Relevan
12	Skala penilaian instrumen sudah tepat	✓	
13	Instrumen layak digunakan untuk menilai media pembelajaran	✓	
14	Instrumen sesuai dengan standar penilaian media pembelajaran	✓	
15	Instrumen valid untuk digunakan pada penelitian pengembangan	✓	

E. KOMENTAR / SARAN SECARA UMUM

Singaraja, 09 Februari 2026


 Nyoman Tri Esaputra, S.E., M.Pd.
 NIP.199405182024061001

Lampiran. 7 Hasil Uji Validitas Instrumen Ahli Media Judges II

LEMBAR PENILAIAN JUDGES

A. PETUNJUK

1. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan tanda centang (✓) pada setiap pernyataan instrumen sesuai dengan penilaian pada kolom yang telah disediakan.
2. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk mengisi kolom komentar atau saran apabila terdapat masukan yang dapat mendukung penyempurnaan instrumen/media pembelajaran.

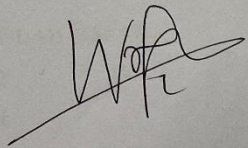
B. PENILAIAN

No	Pernyataan	Komentar / Saran	
		Relevan	Tidak Relevan
1	Kesesuaian indikator instrumen dengan tujuan penilaian media pembelajaran	✓	
2	Kejelasan redaksi pernyataan pada instrumen	✓	
3	Kesesuaian instrumen dengan karakteristik siswa kelas IV SD	✓	
4	Kesesuaian aspek tampilan media yang dinilai	✓	
5	Kesesuaian aspek desain media yang dinilai	✓	
6	Kesesuaian aspek penggunaan media yang dinilai	✓	
7	Kesesuaian aspek teknis media yang dinilai	✓	
8	Kelengkapan indikator dalam instrumen ahli media		
9	Instrumen mampu mengukur kualitas media pembelajaran	✓	
10	Instrumen mudah digunakan oleh validator	✓	
11	Bahasa pada instrumen jelas dan tidak bermakna ganda	✓	

No	Pernyataan	Komentar / Saran	
		Relevan	Tidak Relevan
12	Skala penilaian instrumen sudah tepat	✓	
13	Instrumen layak digunakan untuk menilai media pembelajaran	✓	
14	Instrumen sesuai dengan standar penilaian media pembelajaran	✓	
15	Instrumen valid untuk digunakan pada penelitian pengembangan	✓	

E. KOMENTAR / SARAN SECARA UMUM

Singaraja, 04 Februari 2026


 Ni Wayan Ela Widasthini

Lampiran. 8 Hasil Uji Validitas Instrumen Ahli Materi Judges I

LEMBAR UJI INSTRUMEN AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
GAME EDUCAPLAY UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PANCASILA
DI SEKOLAH DASAR



OLEH
NI KOMANG AYU SUANDENIK
NIM 2211031680

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
SINGARAJA
2025

A. Sintesis Teori

Pengembangan media pembelajaran berbasis game *Educaplay* pada mata pelajaran Pancasila kelas IV SD memerlukan landasan teori yang kuat agar produk yang dihasilkan valid, layak, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan sintesis teori yang mengintegrasikan beberapa kajian utama, yaitu teori pembelajaran, teori media pembelajaran, teori game edukasi, dan teori minat belajar.

Pembelajaran Pancasila di sekolah dasar bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila agar dapat dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, siswa kelas IV SD berada pada tahap operasional konkret, sehingga pembelajaran harus disajikan secara konkret, kontekstual, dan dekat dengan pengalaman sehari-hari. Oleh karena itu, materi Pancasila perlu dikemas secara menarik, sederhana, dan aplikatif agar mudah dipahami oleh siswa.

Media pembelajaran berperan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan pembelajaran agar lebih efektif. Media pembelajaran interaktif mampu melibatkan siswa secara aktif melalui visual, audio, dan aktivitas belajar yang bervariasi. Penggunaan media digital berbasis teknologi informasi dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran Pancasila yang selama ini cenderung bersifat verbal dan monoton.

Game edukasi merupakan salah satu bentuk media pembelajaran interaktif yang menggabungkan unsur hiburan dan pembelajaran. Game edukasi dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa. *Educaplay* sebagai platform game edukasi menyediakan berbagai fitur permainan seperti kuis, mencocokkan pasangan, teka-teki, dan permainan interaktif lainnya yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, *Educaplay* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran Pancasila yang mampu meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa.

Minat belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan menunjukkan perhatian, rasa senang, dan keinginan untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis game diyakini dapat meningkatkan minat belajar karena memberikan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan tidak membosankan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis game Educaplay diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pancasila.

Berdasarkan sintesis teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis game Educaplay relevan digunakan dalam pembelajaran Pancasila kelas IV SD. Media ini perlu divalidasi oleh ahli materi untuk memastikan kesesuaian isi, kebenaran konsep, kebahasaan, dan kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran.

B. Kisi – Kisi Instrumen Ahli Materi

Instrumen ahli materi digunakan untuk menilai kelayakan isi materi Pancasila yang terdapat dalam media pembelajaran berbasis game Educaplay. Kisi-kisi instrumen disusun berdasarkan aspek kelayakan isi, penyajian materi, kebahasaan, dan kesesuaian evaluasi.

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Butir
1	Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan CP/KD/tujuan pembelajaran	1
		Kebenaran dan keakuratan konsep Pancasila	2
		Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa kelas IV	3
		Kedalaman dan keluasan materi	4
		Kesesuaian contoh dengan kehidupan sehari-hari siswa	5
2	Penyajian Materi	Urutan penyajian materi sistematis dan logis	6
		Kejelasan petunjuk penggunaan game	7
		Kesesuaian aktivitas game dengan tujuan pembelajaran	8

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Butir
		Tingkat kesulitan soal sesuai kemampuan siswa	9
3	Kebahasaan	Penggunaan bahasa sesuai kaidah Bahasa Indonesia	10
		Bahasa mudah dipahami oleh siswa kelas IV	11
		Kejelasan kalimat pada soal dan petunjuk	12
4	Kesesuaian Evaluasi	Soal sesuai dengan materi Pancasila	13
		Soal mengukur pemahaman dan penerapan nilai Pancasila	14
		Kesesuaian kunci jawaban	15

KOMENTAR / SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

LEMBAR PENILAIAN JUDGES

INSTRUMEN VALIDITAS AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME *EDUCAPLAY*
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR

A. IDENTITAS VALIDATOR

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay Untuk
Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Pancasila Di Sekolah
Dasar

Sasaran Program : Peserta Didik Kelas IV Sekolah dasar

Pembimbing : 1. Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.PD
2. I Wayan Ardan, M.Pd

Nama Validator : I Nyoman Tri Esaputra, S.E., M.Pd.

B. PETUNJUK

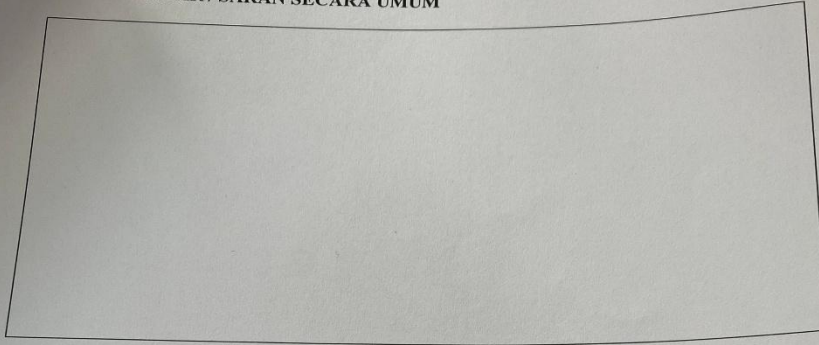
- 1 Mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan tanda centang (✓) pada setiap pernyataan instrumen sesuai dengan penilaian pada kolom yang telah disediakan.
- 2 Mohon kepada Bapak/Ibu untuk mengisi kolom catatan apabila terdapat masukan atau saran yang dapat mendukung penyempurnaan media pembelajaran.

C. PENILAIAN

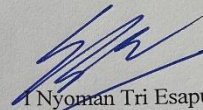
No	Pernyataan Penilaian	Komentar / Saran	
		Relevan	Tidak Relevan
1	Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran Pancasila kelas IV	✓	
2	Kesesuaian media pembelajaran dengan capaian pembelajaran (CP)	✓	
3	Media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD	✓	
4	Tampilan media pembelajaran menarik dan sesuai dengan usia siswa	✓	
5	Penggunaan warna dan tata letak media sudah tepat	✓	
6	Jenis dan ukuran huruf mudah dibaca oleh siswa	✓	
7	Navigasi dan tombol pada media mudah digunakan	✓	
8	Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami	✓	
9	Media pembelajaran mudah dioperasikan oleh siswa	✓	
10	Media pembelajaran mendukung pemahaman materi Pancasila	✓	
11	Aktivitas dalam game Educaplay relevan dengan materi pembelajaran	✓	
12	Media pembelajaran meningkatkan minat belajar siswa	✓	
13	Media dapat digunakan tanpa kendala teknis yang berarti	✓	
14	Media pembelajaran sesuai digunakan dalam proses pembelajaran di kelas	✓	
15	Media pembelajaran layak digunakan sebagai media pembelajaran Pancasila	✓	

SEKOLAH DASAR

D. KOMENTAR / SARAN SECARA UMUM

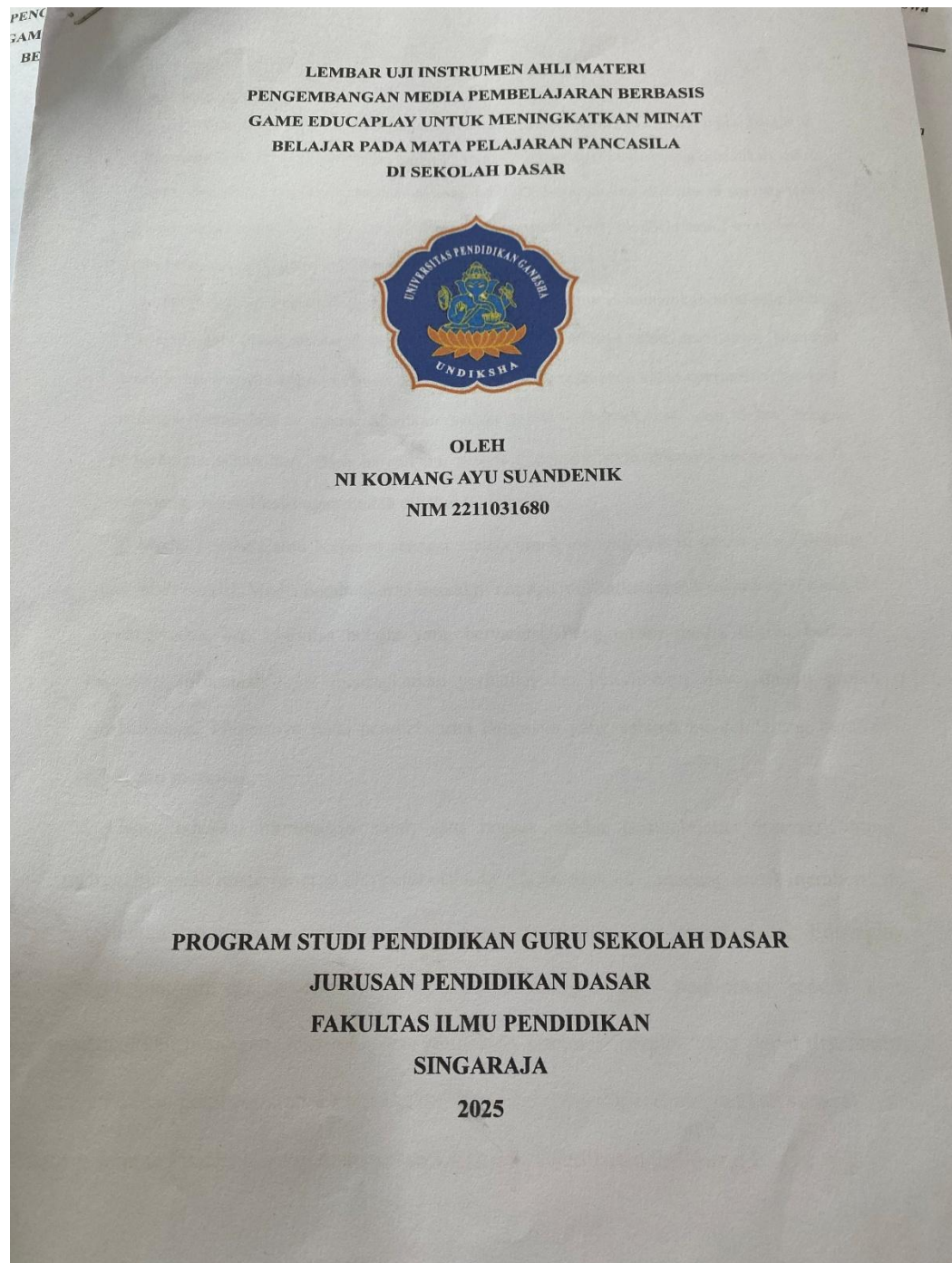


Singaraja, 09 Februari 2026



Nyoman Tri Esaputra, S.E., M.Pd.
NIP.199405182024061001

Lampiran. 9 Hasil Uji Validitas Instrumen Ahli Materi Judges II



A. Sintesis Teori

Pengembangan media pembelajaran berbasis game *Educaplay* pada mata pelajaran Pancasila kelas IV SD memerlukan landasan teori yang kuat agar produk yang dihasilkan valid, layak, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan sintesis teori yang mengintegrasikan beberapa kajian utama, yaitu teori pembelajaran, teori media pembelajaran, teori game edukasi, dan teori minat belajar.

Pembelajaran Pancasila di sekolah dasar bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila agar dapat dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, siswa kelas IV SD berada pada tahap operasional konkret, sehingga pembelajaran harus disajikan secara konkret, kontekstual, dan dekat dengan pengalaman sehari-hari. Oleh karena itu, materi Pancasila perlu dikemas secara menarik, sederhana, dan aplikatif agar mudah dipahami oleh siswa.

Media pembelajaran berperan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan pembelajaran agar lebih efektif. Media pembelajaran interaktif mampu melibatkan siswa secara aktif melalui visual, audio, dan aktivitas belajar yang bervariasi. Penggunaan media digital berbasis teknologi informasi dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran Pancasila yang selama ini cenderung bersifat verbal dan monoton.

Game edukasi merupakan salah satu bentuk media pembelajaran interaktif yang menggabungkan unsur hiburan dan pembelajaran. Game edukasi dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa. *Educaplay* sebagai platform game edukasi menyediakan berbagai fitur permainan seperti kuis, mencocokkan pasangan, teka-teki, dan permainan interaktif lainnya yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, *Educaplay* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran Pancasila yang mampu meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa.

Minat belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan menunjukkan perhatian, rasa senang, dan keinginan untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis game diyakini dapat meningkatkan minat belajar karena memberikan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan tidak membosankan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis game Educaplay diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pancasila.

Berdasarkan sintesis teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis game Educaplay relevan digunakan dalam pembelajaran Pancasila kelas IV SD. Media ini perlu divalidasi oleh ahli materi untuk memastikan kesesuaian isi, kebenaran konsep, kebahasaan, dan kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran.

B. Kisi – Kisi Instrumen Ahli Materi

Instrumen ahli materi digunakan untuk menilai kelayakan isi materi Pancasila yang terdapat dalam media pembelajaran berbasis game Educaplay. Kisi-kisi instrumen disusun berdasarkan aspek kelayakan isi, penyajian materi, kebahasaan, dan kesesuaian evaluasi.

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Butir
1	Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan CP/KD/tujuan pembelajaran	1
		Kebenaran dan keakuratan konsep Pancasila	2
		Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa kelas IV	3
		Kedalaman dan keluasan materi	4
		Kesesuaian contoh dengan kehidupan sehari-hari siswa	5
2	Penyajian Materi	Urutan penyajian materi sistematis dan logis	6
		Kejelasan petunjuk penggunaan game	7
		Kesesuaian aktivitas game dengan tujuan pembelajaran	8

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Butir
		Tingkat kesulitan soal sesuai kemampuan siswa	9
3	Kebahasaan	Penggunaan bahasa sesuai kaidah Bahasa Indonesia	10
		Bahasa mudah dipahami oleh siswa kelas IV	11
		Kejelasan kalimat pada soal dan petunjuk	12
4	Kesesuaian Evaluasi	Soal sesuai dengan materi Pancasila	13
		Soal mengukur pemahaman dan penerapan nilai Pancasila	14
		Kesesuaian kunci jawaban	15

KOMENTAR / SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

LEMBAR PENILAIAN JUDGES**INSTRUMEN VALIDITAS AHLI MATERI****PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME *EDUCAPLAY*
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR****A. IDENTITAS VALIDATOR**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay Untuk
Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Pancasila Di Sekolah
Dasar

Sasaran Program : Peserta Didik Kelas IV Sekolah dasar

Pembimbing : 1. Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.PD
2. I Wayan Ardan, M.Pd

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

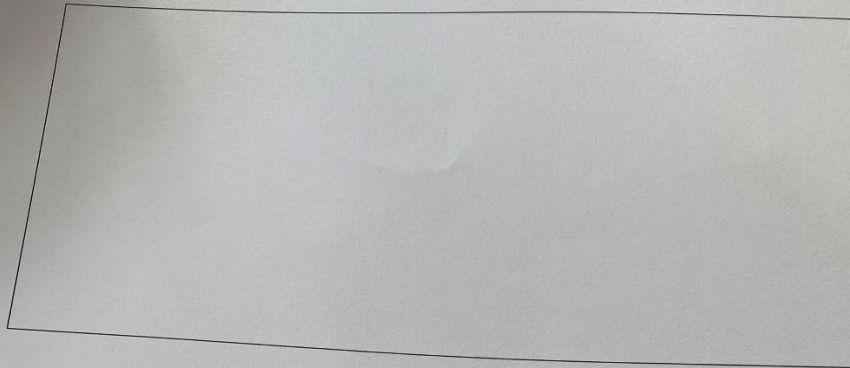
B. PETUNJUK

- 1 Mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan tanda centang (✓) pada setiap pernyataan instrumen sesuai dengan penilaian pada kolom yang telah disediakan.
- 2 Mohon kepada Bapak/Ibu untuk mengisi kolom catatan apabila terdapat masukan atau saran yang dapat mendukung penyempurnaan media pembelajaran.

C. PENILAIAN

No	Pernyataan Penilaian	Komentar / Saran	
		Relevan	Tidak Relevan
1	Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran Pancasila kelas IV	✓	
2	Kesesuaian media pembelajaran dengan capaian pembelajaran (CP)	✓	
3	Media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD	✓	
4	Tampilan media pembelajaran menarik dan sesuai dengan usia siswa	✓	
5	Penggunaan warna dan tata letak media sudah tepat	✓	
6	Jenis dan ukuran huruf mudah dibaca oleh siswa	✓	
7	Navigasi dan tombol pada media mudah digunakan	✓	
8	Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami	✓	
9	Media pembelajaran mudah dioperasikan oleh siswa	✓	
10	Media pembelajaran mendukung pemahaman materi Pancasila	✓	
11	Aktivitas dalam game Educaplay relevan dengan materi pembelajaran	✓	
12	Media pembelajaran meningkatkan minat belajar siswa	✓	
13	Media dapat digunakan tanpa kendala teknis yang berarti	✓	
14	Media pembelajaran sesuai digunakan dalam proses pembelajaran di kelas	✓	
15	Media pembelajaran layak digunakan sebagai media pembelajaran Pancasila	✓	

D. KOMENTAR / SARAN SECARA UMUM



Singaraja, 04 Februari 2026



Ni Wayan Eka Widiastini

Lampiran. 10 Hasil Uji Validitas Instrumen Kepraktisan Judges I

LEMBAR PENILAIAN JUDGES

A. PETUNJUK

1. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan tanda centang (✓) pada kolom Relevan atau Tidak Relevan sesuai dengan penilaian terhadap setiap pernyataan instrumen respon guru.
2. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan komentar atau saran apabila terdapat masukan yang dapat mendukung penyempurnaan instrumen respon guru.

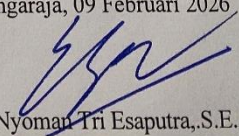
B. PENILAIAN

No	Pernyataan Penilaian	Komentar / Saran	
		Relevan	Tidak Relevan
1	Pernyataan instrumen sesuai dengan tujuan pengukuran respon guru	✓	
2	Instrumen respon guru sesuai dengan karakteristik guru sekolah dasar	✓	
3	Kejelasan redaksi pernyataan pada instrumen respon guru	✓	
4	Instrumen respon guru mudah dipahami oleh guru	✓	
5	Pernyataan instrumen mencerminkan kemudahan penggunaan media	✓	
6	Pernyataan instrumen mencerminkan kesesuaian media dengan pembelajaran	✓	
7	Pernyataan instrumen mencerminkan kebermanfaatan media bagi guru	✓	

No	Pernyataan Penilaian	Komentar / Saran	
		Relevan	Tidak Relevan
8	Pernyataan instrumen mencerminkan efektivitas media dalam pembelajaran	✓	
9	Bahasa yang digunakan dalam instrumen sesuai kaidah Bahasa Indonesia	✓	
10	Tidak terdapat pernyataan bermakna ganda dalam instrumen	✓	
11	Skala penilaian instrumen respon guru sudah tepat	✓	
12	Jumlah butir pernyataan instrumen sudah memadai	✓	
13	Instrumen mampu mengukur respon guru terhadap media pembelajaran	✓	
14	Instrumen mudah digunakan oleh validator	✓	
15	Instrumen respon guru layak digunakan dalam penelitian pengembangan	✓	

KOMENTAR / SARAN SECARA UMUM

Singaraja, 09 Februari 2026


I Nyoman Tri Esaputra, S.E., M.Pd.
NIP.199405182024061001

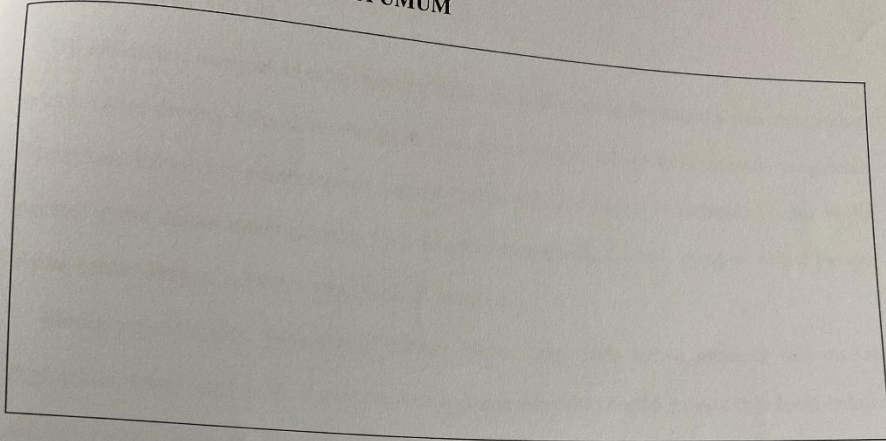
LEMBAR PENILAIAN JUDGES

A. PETUNJUK

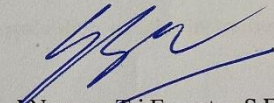
1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama.
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom Relevan atau Tidak Relevan sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Tuliskan komentar atau saran pada kolom yang tersedia untuk penyempurnaan instrumen.

B. PENILAIAN

No	Pernyataan Penilaian	Komentar / Saran	
		Relevan	Tidak Relevan
1	Pernyataan instrumen sesuai dengan tujuan pengukuran	✓	
2	Redaksi pernyataan jelas dan mudah dipahami	✓	
3	Pernyataan sesuai dengan karakteristik responden	✓	
4	Bahasa yang digunakan sesuai kaidah Bahasa Indonesia	✓	
5	Tidak terdapat pernyataan bermakna ganda	✓	
6	Indikator yang dinilai sudah tepat	✓	
7	Instrumen mencakup aspek yang ingin diukur	✓	
8	Skala penilaian yang digunakan sudah sesuai	✓	
9	Jumlah butir pernyataan sudah memadai	✓	
10	Instrumen mudah digunakan oleh responden	✓	
11	Instrumen mampu mengukur respon yang diharapkan	✓	
12	Instrumen layak digunakan dalam penelitian	✓	

KOMENTAR / SARAN SECARA UMUM

Singaraja, 09 Februari 2026



Nyoman Tri Esaputra, S.E., M.Pd.
NIP.199405182024061001

Lampiran. 11 Hasil Uji Validitas Instrumen Kepraktisan Judges II

LEMBAR PENILAIAN JUDGES

A. PETUNJUK

1. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan tanda centang (✓) pada kolom Relevan atau Tidak Relevan sesuai dengan penilaian terhadap setiap pernyataan instrumen respon guru.
2. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan komentar atau saran apabila terdapat masukan yang dapat mendukung penyempurnaan instrumen respon guru.

B. PENILAIAN

No	Pernyataan Penilaian	Komentar / Saran	
		Relevan	Tidak Relevan
1	Pernyataan instrumen sesuai dengan tujuan pengukuran respon guru	✓	
2	Instrumen respon guru sesuai dengan karakteristik guru sekolah dasar	✓	
3	Kejelasan redaksi pernyataan pada instrumen respon guru	✓	
4	Instrumen respon guru mudah dipahami oleh guru	✓	
5	Pernyataan instrumen mencerminkan kemudahan penggunaan media	✓	
6	Pernyataan instrumen mencerminkan kesesuaian media dengan pembelajaran	✓	
7	Pernyataan instrumen mencerminkan kebermanfaatan media bagi guru	✓	

No	Pernyataan Penilaian	Komentar / Saran	
		Relevan	Tidak Relevan
8	Pernyataan instrumen mencerminkan efektivitas media dalam pembelajaran	✓	
9	Bahasa yang digunakan dalam instrumen sesuai kaidah Bahasa Indonesia	✓	
10	Tidak terdapat pernyataan bermakna ganda dalam instrumen	✓	
11	Skala penilaian instrumen respon guru sudah tepat	✓	
12	Jumlah butir pernyataan instrumen sudah memadai	✓	
13	Instrumen mampu mengukur respon guru terhadap media pembelajaran	✓	
14	Instrumen mudah digunakan oleh validator	✓	
15	Instrumen respon guru layak digunakan dalam penelitian pengembangan	✓	

KOMENTAR / SARAN SECARA UMUM

Singaraja, 04 Februari 2026

Wafz
 Ni Wayan Tha Widiastini

LEMBAR PENILAIAN JUDGES

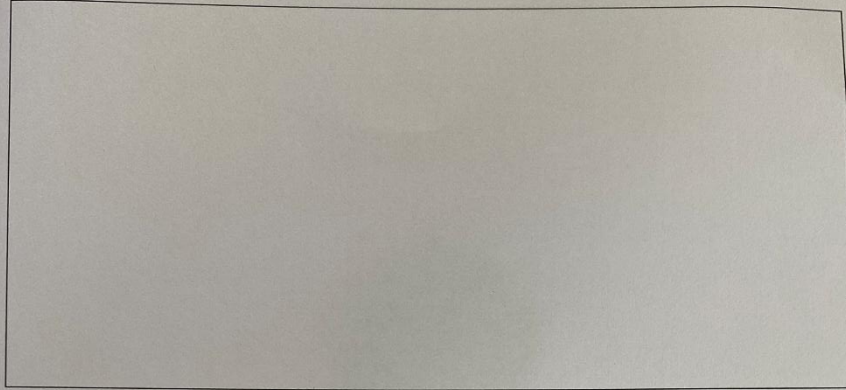
A. PETUNJUK

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama.
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom Relevan atau Tidak Relevan sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Tuliskan komentar atau saran pada kolom yang tersedia untuk penyempurnaan instrumen.

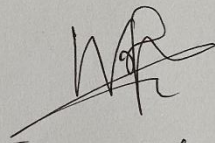
B. PENILAIAN

No	Pernyataan Penilaian	Komentar / Saran	
		Relevan	Tidak Relevan
1	Pernyataan instrumen sesuai dengan tujuan pengukuran	✓	
2	Redaksi pernyataan jelas dan mudah dipahami	✓	
3	Pernyataan sesuai dengan karakteristik responden	✓	
4	Bahasa yang digunakan sesuai kaidah Bahasa Indonesia	✓	
5	Tidak terdapat pernyataan bermakna ganda	✓	
6	Indikator yang dinilai sudah tepat	✓	
7	Instrumen mencakup aspek yang ingin diukur	✓	
8	Skala penilaian yang digunakan sudah sesuai	✓	
9	Jumlah butir pernyataan sudah memadai	✓	
10	Instrumen mudah digunakan oleh responden	✓	
11	Instrumen mampu mengukur respon yang diharapkan	✓	
12	Instrumen layak digunakan dalam penelitian	✓	

KOMENTAR / SARAN SECARA UMUM



Singaraja, 04 Februari 2026


Ni Wayan Elen Widastini

Lampiran. 12 Hasil Uji Validitas Instrumen Efektivitas Minat Belajar Judges I

LEMBAR PENILAIAN JUDGES

A. PETUNJUK UMUM

1. Bacalah setiap butir pernyataan dengan saksama.
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom **Relevan** atau **Tidak Relevan** sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap pernyataan.
3. Berikan komentar atau saran pada kolom yang telah disediakan untuk penyempurnaan instrumen.
4. Penilaian ini digunakan untuk mengetahui kelayakan dan kesesuaian instrumen yang dikembangkan.

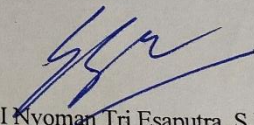
B. PENILAIAN

No	Pernyataan Penilaian	Relevan	Tidak Relevan
1	Pernyataan instrumen sesuai dengan tujuan pengukuran	✓	
2	Redaksi pernyataan jelas dan mudah dipahami	✓	
3	Pernyataan sesuai dengan karakteristik responden	✓	
4	Bahasa yang digunakan sesuai kaidah Bahasa Indonesia	✓	
5	Tidak terdapat pernyataan bermakna ganda	✓	
6	Indikator yang digunakan sudah tepat	✓	
7	Instrumen mencakup aspek yang ingin diukur	✓	
8	Skala penilaian yang digunakan sudah sesuai	✓	
9	Jumlah butir pernyataan sudah memadai	✓	
10	Instrumen mudah digunakan oleh responden	✓	
11	Instrumen mampu mengukur variabel yang diteliti	✓	

No	Pernyataan Penilaian	Relevan	Tidak Relevan
12	Instrumen layak digunakan dalam penelitian	☒	☐

C. KOMENTAR/SARAN

Singaraja, 09 Februari 2026


I Nyoman Tri Esaputra, S.E., M.Pd.
NIP.199405182024061001

LEMBAR PENILAIAN JUDGES

A. PETUNJUK UMUM

1. Bacalah setiap butir pernyataan dengan saksama.
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom **Relevan** atau **Tidak Relevan** sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap pernyataan.
3. Berikan komentar atau saran pada kolom yang telah disediakan untuk penyempurnaan instrumen.
4. Penilaian ini digunakan untuk mengetahui kelayakan dan kesesuaian instrumen yang dikembangkan.

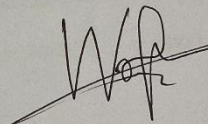
B. PENILAIAN

No	Pernyataan Penilaian	Relevan	Tidak Relevan
1	Pernyataan instrumen sesuai dengan tujuan pengukuran	✓	
2	Redaksi pernyataan jelas dan mudah dipahami	✓	
3	Pernyataan sesuai dengan karakteristik responden	✓	
4	Bahasa yang digunakan sesuai kaidah Bahasa Indonesia	✓	
5	Tidak terdapat pernyataan bermakna ganda	✓	
6	Indikator yang digunakan sudah tepat	✓	
7	Instrumen mencakup aspek yang ingin diukur	✓	
8	Skala penilaian yang digunakan sudah sesuai	✓	
9	Jumlah butir pernyataan sudah memadai	✓	
10	Instrumen mudah digunakan oleh responden	✓	
11	Instrumen mampu mengukur variabel yang diteliti	✓	

No	Pernyataan Penilaian	Relevan	Tidak Relevan
12	Instrumen layak digunakan dalam penelitian	✓	

C. KOMENTAR/SARAN

D. Singaraja, 04 Februari 2026


Ni Wayan Eka Widiastini

Lampiran. 14 Hasil Perhitungan Uji Validitas dan Kepraktisan Media

1. Validitas Media Menurut Ahli Media

Uji validitas media oleh ahli media dilakukan untuk mengevaluasi kualitas teknis serta desain dari media pembelajaran berbasis game Educaplay yang telah dikembangkan. Tahapan ini sangat penting karena keberhasilan suatu media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kedalaman materi, tetapi juga oleh aspek visual, kemudahan penggunaan, tingkat keterbacaan, interaktivitas, serta kesesuaian format media dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Dalam penelitian ini, proses penilaian melibatkan dua orang ahli media, yaitu Bapak Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd. (Ahli I) dan Bapak I Wayan Suantara, S.Pd., M.Pd. (Ahli II), yang memiliki kompetensi di bidang teknologi pendidikan dan desain media pembelajaran. Instrumen yang digunakan berupa skala penilaian 4 poin dengan 13 butir pernyataan, yang mencakup aspek tampilan media, navigasi, kemudahan pengoperasian, serta kebermanfaatan media dalam membantu pemahaman materi dan mendukung proses pembelajaran. Data hasil penilaian kemudian dianalisis menggunakan perhitungan nilai rata-rata (mean) dengan bantuan perangkat lunak Microsoft Excel untuk memperoleh nilai rata-rata secara keseluruhan. Adapun hasil uji validitas oleh ahli media disajikan pada tabel berikut.

Hasil Uji Validitas Menurut Ahli Media

No Pernyataan	Skor		Mean	Kategori
	Ahli 1	Ahli 2		
1	4	4	4	Sangat Layak
2	4	4	4	Sangat Layak
3	4	4	4	Sangat Layak
4	3	4	3.5	Sangat Layak
5	4	3	3.5	Sangat Layak
6	4	4	4	Sangat Layak
7	3	4	3.5	Sangat Layak
8	3	4	3.5	Sangat Layak
9	3	3	3	Layak
10	4	4	4	Sangat Layak
Rerata Total	3.60	3.80	3.70	Sangat Layak

Berdasarkan hasil uji validitas media yang dilakukan oleh dua orang ahli media, diperoleh nilai rata-rata (mean) keseluruhan sebesar 3.70 yang berada pada kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game Educaplay telah memenuhi kriteria kelayakan ditinjau dari aspek kualitas media. Para validator menilai bahwa tampilan visual media sudah sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, memiliki konsistensi desain yang baik, serta mampu memanfaatkan warna dan ilustrasi secara optimal untuk mendukung pemahaman konsep pecahan. Selain itu, navigasi dinilai mudah digunakan, dan elemen interaktif dalam media berfungsi dengan baik sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan

demikian, media pembelajaran berbasis game Educaplay dinyatakan valid dari segi media, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran dan siap untuk dilanjutkan ke tahap uji kepraktisan.

2. Validitas Media Menurut Ahli Materi

Uji validitas oleh ahli materi dilakukan untuk menilai tingkat kelayakan materi atau konten yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis game Educaplay, khususnya kesesuaiannya dengan kurikulum, substansi materi, serta komponen evaluasi. Proses ini sangat penting untuk memastikan bahwa materi yang disajikan tidak hanya benar secara konseptual, tetapi juga relevan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa serta mampu mendukung pembelajaran bermakna. Dalam penelitian ini, penilaian dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu Bapak I Nyoman Tri Esaputra (Ahli I) dan Ibu Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd. (Ahli II), yang memiliki kompetensi di bidang pembelajaran Matematika di sekolah dasar. Instrumen yang digunakan berupa skala penilaian 4 poin dengan 10 butir pernyataan yang mencakup aspek kesesuaian kurikulum, kualitas isi materi, dan evaluasi. Data hasil penilaian kemudian dianalisis menggunakan perhitungan nilai rata-rata (mean) dengan bantuan perangkat lunak Microsoft Excel untuk memperoleh nilai rata-rata secara keseluruhan. Adapun hasil uji validitas oleh ahli materi disajikan pada tabel berikut.

Hasil Uji Validitas Menurut Ahli Materi

No Pernyataan	Skor		Mean	Kategori
	Ahli 1	Ahli 2		
1	4	4	4	Sangat Layak
2	4	4	4	Sangat Layak
3	4	3	3.5	Sangat Layak
4	3	3	3	Sangat Layak
5	4	3	3.5	Sangat Layak
6	4	3	3.5	Sangat Layak
7	3	4	3.5	Sangat Layak
8	4	4	4	Sangat Layak
9	3	3	3	Layak
10	4	4	4	Sangat Layak
Rerata Total	3.70	3.50	3.60	Sangat Layak

Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan oleh kedua ahli materi, diperoleh nilai rata-rata (mean) keseluruhan sebesar 3,60 yang berada pada kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game Educaplay telah memenuhi kriteria kelayakan ditinjau dari aspek materi atau konten yang disajikan, baik dari segi keakuratan konsep matematika, kelengkapan dan kedalaman materi, penyajian yang sistematis, maupun kesesuaiannya dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar. Para validator juga menilai bahwa integrasi pendekatan meaningful learning berbasis budaya mejejaitan dalam materi sudah tepat dan relevan, sehingga mampu mendukung

peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis game Educaplay dinyatakan valid dari segi isi materi, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran maupun uji coba di kelas, serta siap untuk dilanjutkan ke tahap uji kepraktisan.

3. Kepraktisan Media Menurut Respon Guru

Uji kepraktisan media oleh guru dilakukan untuk menilai sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan mudah digunakan, mudah dipahami, serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Dalam penelitian ini, penilaian dilakukan oleh dua orang guru, yaitu satu guru wali kelas IV dan satu guru wali kelas V. Instrumen yang digunakan berupa skala penilaian 4 poin dengan 15 butir pernyataan yang mencakup aspek tampilan media, kualitas isi materi, kemudahan pengoperasian, serta kebermanfaatan media dalam membantu siswa memahami materi dan mendukung proses pembelajaran. Data hasil penilaian kemudian dianalisis menggunakan perhitungan nilai rata-rata (mean) dengan bantuan perangkat lunak Microsoft Excel untuk memperoleh nilai rata-rata secara keseluruhan. Adapun hasil uji kepraktisan oleh guru disajikan pada tabel berikut.

Hasil Uji Kepraktisan Menurut Guru

No Pernyataan	Hasil Penilaian		Mean	Kategori
	Guru 1	Guru 2		
1	4	4	4	Sangat Layak
2	4	4	4	Sangat Layak
3	3	4	3.5	Sangat Layak
4	4	3	3.5	Sangat Layak
5	4	4	4	Sangat Layak
6	4	4	4	Sangat Layak
7	4	3	3.5	Sangat Layak
8	4	3	3.5	Sangat Layak
9	3	3	3	Layak
10	3	4	3.5	Sangat Layak
11	3	4	3.5	Sangat Layak
12	3	4	3.5	Sangat Layak
13	4	3	3.5	Sangat Layak
14	4	3	3.5	Sangat Layak
15	3	4	3.5	Sangat Layak
Total Skor	3.60	3.60	3.60	Sangat Layak

Berdasarkan hasil analisis kepraktisan media yang dilakukan oleh kedua guru tersebut, diperoleh nilai rata-rata (mean) keseluruhan sebesar 3,60 yang berada pada kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game Educaplay dinilai praktis, mudah digunakan, serta mampu mendukung proses pembelajaran secara optimal baik oleh guru maupun siswa.

4. Kepraktisan Media Menurut Respon Siswa

Uji kepraktisan media oleh siswa dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan mudah digunakan, dipahami, serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Dalam penelitian ini, penilaian dilakukan oleh enam orang siswa kelas IV. Instrumen yang digunakan berupa skala penilaian 4 poin dengan 15 butir pernyataan yang mencakup aspek tampilan media, kualitas isi materi, kemudahan pengoperasian, serta kebermanfaatan media dalam membantu siswa memahami materi dan mendukung proses pembelajaran. Data hasil penilaian kemudian dianalisis menggunakan perhitungan nilai rata-rata (mean) dengan bantuan perangkat lunak Microsoft Excel untuk memperoleh nilai rata-rata secara keseluruhan. Adapun hasil uji kepraktisan oleh siswa disajikan pada tabel berikut.

Hasil Uji Kepraktisan Menurut Siswa

No Pernyataan	Hasil Penilaian						Persen- tase Butir	Kategori
	I	II	III	IV	V	VI		
1	3	4	3	4	4	4	3.67	Sangat Layak
2	4	3	4	4	3	4	3.67	Sangat Layak
3	3	3	4	4	4	3	3.50	Sangat Layak
4	3	4	4	4	3	4	3.67	Sangat Layak
5	4	3	3	4	3	4	3.50	Sangat Layak
6	4	3	4	3	4	3	3.50	Sangat Layak
7	3	4	4	3	4	4	3.67	Sangat Layak
8	4	3	3	4	4	4	3.67	Sangat Layak
9	4	4	4	3	3	3	3.50	Sangat Layak
10	3	4	4	4	3	3	3.50	Sangat Layak
11	3	4	3	3	4	4	3.50	Sangat Layak
12	4	3	4	3	4	3	3.50	Sangat Layak
13	4	4	3	4	3	4	3.67	Sangat Layak
14	3	4	4	3	4	3	3.50	Sangat Layak
15	4	4	3	3	4	4	3.67	Sangat Layak

No Pernyataan	Hasil Penilaian						Persen- tase Butir	Kategori
	I	II	III	IV	V	VI		
Total Skor	3.53	3.60	3.60	3.53	3.60	3.60	3.58	Sangat Layak

Berdasarkan hasil analisis kepraktisan media yang dilakukan oleh enam orang siswa tersebut, diperoleh nilai rata-rata (mean) keseluruhan sebesar 3,58 yang berada pada kategori sangat layak, dengan persentase total sebesar 98% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game Educaplay mampu melibatkan siswa secara aktif, mudah digunakan, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.



Lampiran. 15 Hasil Perhitungan Uji Efektivitas

a. Uji Deskriptif Data

Statistics			
		Nilai Pretest Minat Belajar Siswa	Nilai Posttest Minat Belajar Siswa
N	Valid	33	33
	Missing	0	0
Mean		48.09	69.30
Median		48.00	70.00
Mode		47 ^a	58 ^a
Std. Deviation		8.833	7.325
Variance		78.023	53.655
Range		30	24
Minimum		33	56
Maximum		63	80
a. Multiple modes exist. The smallest value is shown			

Nilai Pretest Minat Belajar Siswa					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	33	1	3.0	3.0	3.0
	34	1	3.0	3.0	6.1
	35	1	3.0	3.0	9.1
	36	1	3.0	3.0	12.1
	37	1	3.0	3.0	15.2
	38	1	3.0	3.0	18.2
	39	1	3.0	3.0	21.2
	40	1	3.0	3.0	24.2
	41	1	3.0	3.0	27.3
	42	1	3.0	3.0	30.3
	43	1	3.0	3.0	33.3
	44	1	3.0	3.0	36.4
	45	1	3.0	3.0	39.4
	46	1	3.0	3.0	42.4
	47	2	6.1	6.1	48.5
	48	1	3.0	3.0	51.5
	49	1	3.0	3.0	54.5
	50	1	3.0	3.0	57.6
	51	1	3.0	3.0	60.6
	52	2	6.1	6.1	66.7
	53	1	3.0	3.0	69.7
	54	1	3.0	3.0	72.7

Nilai Pretest Minat Belajar Siswa					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	55	1	3.0	3.0	75.8
	56	1	3.0	3.0	78.8
	57	1	3.0	3.0	81.8
	58	1	3.0	3.0	84.8
	59	1	3.0	3.0	87.9
	60	1	3.0	3.0	90.9
	61	1	3.0	3.0	93.9
	62	1	3.0	3.0	97.0
	63	1	3.0	3.0	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Nilai Posttest Minat Belajar Siswa					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	56	1	3.0	3.0	3.0
	57	1	3.0	3.0	6.1
	58	2	6.1	6.1	12.1
	59	1	3.0	3.0	15.2
	60	1	3.0	3.0	18.2
	62	1	3.0	3.0	21.2
	63	1	3.0	3.0	24.2
	64	1	3.0	3.0	27.3
	65	2	6.1	6.1	33.3
	66	1	3.0	3.0	36.4
	67	1	3.0	3.0	39.4
	68	1	3.0	3.0	42.4
	69	1	3.0	3.0	45.5
	70	2	6.1	6.1	51.5
	71	1	3.0	3.0	54.5
	72	2	6.1	6.1	60.6
	73	1	3.0	3.0	63.6
	74	2	6.1	6.1	69.7
	75	2	6.1	6.1	75.8
	76	2	6.1	6.1	81.8
	77	1	3.0	3.0	84.8
	78	2	6.1	6.1	90.9
	79	1	3.0	3.0	93.9
	80	2	6.1	6.1	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

b. Uji Normalitas Data

Case Processing Summary						
	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Nilai Pretest Minat Belajar Siswa	33	100.0%	0	0.0%	33	100.0%
Nilai Posttest Minat Belajar Siswa	33	100.0%	0	0.0%	33	100.0%

Descriptives				
			Statistic	Std. Error
Nilai Pretest Minat Belajar Siswa	Mean		48.09	1.538
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	44.96	
		Upper Bound	51.22	
	5% Trimmed Mean		48.10	
	Median		48.00	
	Variance		78.023	
	Std. Deviation		8.833	
	Minimum		33	
	Maximum		63	
	Range		30	
	Interquartile Range		15	
	Skewness		-.030	.409
	Kurtosis		-1.092	.798
Nilai Posttest Minat Belajar Siswa	Mean		69.30	1.275
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	66.71	
		Upper Bound	71.90	
	5% Trimmed Mean		69.43	
	Median		70.00	
	Variance		53.655	
	Std. Deviation		7.325	
	Minimum		56	
	Maximum		80	
	Range		24	
	Interquartile Range		12	
	Skewness		-.305	.409
	Kurtosis		-1.089	.798

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Pretest Minat Belajar Siswa	.065	33	.200*	.964	33	.344
Nilai Posttest Minat Belajar Siswa	.103	33	.200*	.946	33	.099
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

c. Uji Hipotesis (*Paired sample t-test*)

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Nilai Posttest Minat Belajar Siswa	69.30	33	7.325	1.275
	Nilai Pretest Minat Belajar Siswa	48.09	33	8.833	1.538

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Nilai Posttest Minat Belajar Siswa & Nilai Pretest Minat Belajar Siswa	33	.987	.000

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
			Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper

16 Hasil Uji Butir Soal

16 Hasil Uji Butir Soal

DATA UJI RELIABILITAS																						
No Absen	Nama Siswa Responden	Butir Soal																				Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	DEWA AYU AEMELIA MAHATIRTA	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	72
2	DEWA KETUT DEVANATA PURNAMA	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	71
3	IDEWA MADE SAPUTRA KURNIAWAN	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	72
4	IGDEDE OKTA SAPUTRA	3	3	2	1	3	3	2	4	3	2	1	2	1	3	4	4	3	4	1	3	55
5	IKADEK PRANATA ANGGA PUTRA	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	2	63
6	IKADEK SEDANA ARTA	3	2	2	4	4	2	3	2	2	2	1	3	1	3	3	3	2	3	3	3	51
7	IKADEK WIRA AID WELINA	3	3	3	4	3	3	2	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	63
8	IKOMANG DEVARA TRITAN PRADIPTA	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	4	3	4	4	3	3	2	3	3	3	63
9	IKOMANG REHAM MANIK SAPUTRA	2	3	2	3	2	2	4	4	4	3	2	3	2	3	3	4	2	2	3	3	47
10	IMADE JULI HARTA YASA	3	3	2	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	2	3	4	66
11	IPUTU BHANI PRAJA WASHITA	2	3	3	3	2	3	3	3	4	4	2	3	2	2	4	3	3	3	3	3	57
12	IPUTU GHANI NARYAMA KUSUMA	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	63
13	IPUTU KRISTIAN AGADHYA PUTRA	3	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	56
14	KADEK AYU WULANDARI	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	4	61
15	KADEK RENO ARIANA	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	1	2	2	3	3	3	3	3	4	3	52
16	KETUT YUGA ADITYA	2	2	2	3	4	2	3	3	3	2	3	1	2	4	3	3	3	3	3	3	55
17	KOMANG ANANG PRADIPTA	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
18	MADE RESTU SASTRAWAJAYA	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	2	3	3	3	3	4	4	4	4	67
19	NI KADEK MELIANI	3	3	3	2	3	4	3	3	4	2	3	3	2	3	3	4	2	2	3	3	59
20	NI KADEK NOVI ANTARI	3	2	3	3	4	3	4	3	3	2	3	4	4	3	4	3	2	3	3	4	63
21	NI KADEK REVANDA PRADELA	3	3	2	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	62
22	NI KADEK RISMA CANTIKA DEWI	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	4	2	3	3	3	1	2	2	3	3	52
23	NI KADEK SINYA DEWI	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	4	2	3	3	3	3	3	3	4	58
24	NI KETUT ADELLA APRILIANTI	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	3	3	59
25	NI KOMANG CANTIKA UMALA PUTRI	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	4	62
26	NIMADE PUSPITA SARI	3																				

Lampiran. 18 Hasil Pretest dan Posttest Minat Belajar



DATA PRETEST			
No	Nama	Total	Nilai
1	DEWA AYU AMELIA MAHATIRTA	42	52.5
2	DEWA KETUT DEVANATA PUTRA	38	47.5
3	I DEWA MADE SAPUTRA KURNIAWAN	45	56.25
4	I GEDE OKTA SAPUTRA	50	62.5
5	I KADEK PRANATA ANGGA PUTRA	47	58.75
6	I KADEK SEDANA ARTA	41	51.25
7	I KADEK WIRA ADI WIGUNA	36	45
8	I KOMANG DEVARA TRITAN PRADIPTA	52	65
9	I KOMANG REHAM MANIK SAPUTRA	48	60
10	I MADE JULI HARTA YASA	44	55
11	I PUTU BHANU PRAJA WASTHA	39	48.75
12	I PUTU GHANI NARYAMA KUSUMA	55	68.75
13	I PUTU KRISTIAN AGASTHYA PUTRA	46	57.5
14	KADEK AYU WULANDARI	43	53.75
15	KADEK RENO ARIANA	40	50
16	KETUT YOGA ADITYA	49	61.25
17	KOMANG ANGGA PRADIPTA	37	46.25
18	MADE RESTU SASTRAWIJAYA	53	66.25
19	NI KADEK MELIANI	51	63.75
20	NI KADEK NOVI ANTARI	34	42.5
21	NI KADEK REVANIA PRADELA	58	72.5
22	NI KADEK RISMA CANTIKA DEWI	60	75
23	NI KADEK SINTYA DEWI	62	77.5
24	NI KETUT ADELIA APRILIANI	57	71.25
25	NI KOMANG CANTIKA UMALA PUTRI	59	73.75
26	NI MADE PUSPITA SARI	61	76.25
27	NI PUTU BUNGA CIPTA PRASANTI	63	78.75
28	NI PUTU DINDA NATASHA DEWI	54	67.5
29	NI PUTU MILA LESTARI	56	70
30	NI PUTU NAILA PARAMITHA WIDARI	35	43.75
31	NI PUTU RISKI ANANDA PUTRI	33	41.25
32	NI PUTU SASKIA DANIA PUTRI	47	58.75
33	NI WAYAN WULAN PURNAMI	52	65

DATA POSTEST			
No	Nama	Total	Nilai
1	DEWA AYU AMELIA MAHATIRTA	65	81.25
2	DEWA KETUT DEVANATA PUTRA	60	75
3	I DEWA MADE SAPUTRA KURNIAWAN	68	85
4	I GEDE OKTA SAPUTRA	72	90
5	I KADEK PRANATA ANGGA PUTRA	70	87.5
6	I KADEK SEDANA ARTA	64	80
7	I KADEK WIRA ADI WIGUNA	58	72.5
8	I KOMANG DEVARA TRITAN PRADIPTA	74	92.5
9	I KOMANG REHAM MANIK SAPUTRA	69	86.25
10	I MADE JULI HARTA YASA	66	82.5
11	I PUTU BHANU PRAJA WASTHA	62	77.5
12	I PUTU GHANI NARYAMA KUSUMA	75	93.75
13	I PUTU KRISTIAN AGASTHYA PUTRA	67	83.75
14	KADEK AYU WULANDARI	65	81.25
15	KADEK RENO ARIANA	63	78.75
16	KETUT YOGA ADITYA	71	88.75
17	KOMANG ANGGA PRADIPTA	59	73.75
18	MADE RESTU SASTRAWIJAYA	76	95
19	NI KADEK MELIANI	73	91.25
20	NI KADEK NOVI ANTARI	57	71.25
21	NI KADEK REVANIA PRADELA	78	97.5
22	NI KADEK RISMA CANTIKA DEWI	80	100
23	NI KADEK SINTYA DEWI	79	98.75
24	NI KETUT ADELIA APRILANTI	77	96.25
25	NI KOMANG CANTIKA UMALA PUTRI	76	95
26	NI MADE PUSPITA SARI	78	97.5
27	NI PUTU BUNGA CIPTA PRASANTI	80	100
28	NI PUTU DINDA NATASHA DEWI	74	92.5
29	NI PUTU MILA LESTARI	75	93.75
30	NI PUTU NAILA PARAMITHA WIDARI	58	72.5
31	NI PUTU RISKI ANANDA PUTRI	56	70
32	NI PUTU SASKIA DANIA PUTRI	70	87.5
33	NI WAYAN WULAN PURNAMI	72	90

MODUL AJAR PANCASILA

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	: Ni Komang Ayu Suandenik
Institusi	: SD Sekaan
Tahun Pelajaran	: Tahun 2025/2026
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)
Fase / Kelas	: B / 4
Unit 5	: Pola Hidup Gotong Royong
Elemen	: Pancasila dan <i>Bhinneka Tunggal Ika</i>
Capaian Pembelajaran	: a. Menjelaskan makna silasila Pancasila serta dapat memberikan contoh sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila. b. mempraktikkan nilai-nilai Pancasila secara individual di kelas sesuai dengan perkembangan peserta didik dan konteks sekolah (beberapa contoh; meminta maaf, berterima kasih, meminta tolong, cuci tangan, mengantri, merapikan tempat duduk, dan sebagainya). c. Memahami harapan kelompok terhadap dirinya untuk mencapai tujuan kelompok. d. Mensimulasikan bagaimana kebutuhan dirinya membutuhkan orang lain untuk memenuhinya. e. Mengidentifikasi hal yang dianggap berharga dan penting bagi teman, keluarga dan orang lain yang dikenali peserta didik. a. Mengenali karakteristik fisik dan non-fisik orang dan benda yang ada di lingkungan sekitarnya. b. Memahami bahwa kebinekaan dapat memberikan kesempatan untuk mendapatkan pengalaman dan pemahaman yang baru
Alokasi Waktu	: 1 kali pertemuan/2x35 menit
B. KOMPETENSI AWAL	
❖ Peserta didik dapat membangun tim dan mengelola gotong royong untuk mencapai tujuan bersama. ❖ Peserta didik dapat memberikan contoh pelaksanaan gotong royong untuk mencapai tujuan bersama.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
❖ Beriman ,bertakwa kepada Tuhan YME Dan berahlak mulia, Berkebhinnekaan global, Gotong royong, Mandiri, Bernalar kritis dan kreatif	
D. SARANA DAN PRASARANA	
❖ Sumber Belajar : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Buku Panduan Guru Pendidikan	

Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SD Kelas IV Penulis: Yusnawan Lubis, Dwi Nanta Priharto dan Internet), Lembar kerja peserta didik	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
❖ Minimum 15 Peserta didik, Maksimum 25 Peserta didik	
G. MODEL PEMBELAJARAN	
❖ Pembelajaran Tatap Muka	
KOMPONEN INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
❖ Alur Tujuan Pembelajaran: • Peserta didik dapat membangun tim dan mengelola gotong royong untuk mencapai tujuan bersama. • Peserta didik dapat memberikan contoh pelaksanaan gotong royong untuk mencapai tujuan bersama.	
B. PEMAHAMAN BERMAKNA	
❖ Peserta didik untuk mempelajari materi yang terkait dengan membangun tim dan mengelola gotong royong untuk mencapai tujuan bersama.	
C. PERTANYAAN PEMANTIK	
❖ Apakah yang dimaksud dengan gotong royong? ❖ Sebutkan dua manfaat dari gotong royong?	
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Kegiatan Belajar 1 Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran a. Persiapan Mengajar Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, guru harus melakukan persiapan yang maksimal supaya kegiatan pembelajaran yang dilakukan bersama peserta didik bisa berjalan maksimal dan bermakna. Adapun yang harus dipersiapkan guru, di antaranya sebagai berikut: 1) Peralatan Pembelajaran Adapun alternatif peralatan pembelajaran yang harus dipersiapkan oleh guru sebelum memulai kegiatan pembelajaran pada kegiatan belajar 1 ini, diantaranya: a) laptop, b) alat bantu audio (<i>speaker</i>), c) proyektor, d) papan tulis, dan e) alat tulis, seperti spidol atau kapur tulis. 2) Media Pembelajaran	

Media pembelajaran dipergunakan oleh guru untuk mempermudah penyampaian pesan pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran yang dipilih harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan pada kegiatan belajar 1. Adapun alternatif media pembelajaran yang dipilih oleh guru, diantaranya:

- a) Video terkait membangun tim dan mengelola gotong royong untuk mencapai tujuan bersama. Video tersebut dapat dicari dari berbagai situs penyedia video-online.
- b) Foto atau gambar yang terkait dengan gotong royong dalam suatu kegiatan.
- c) Cerita-cerita atau fabel tentang gotong royong dalam suatu kegiatan.

Media-media pembelajaran tersebut merupakan alternatif bagi guru. Dengan kata lain, guru dapat memilih salah satu dari alternatif tersebut sesuai dengan kondisi dan fasilitas yang dimiliki oleh guru maupun sekolah.

b. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Prosedur pembelajaran ini merupakan panduan praktis bagi guru agar dapat mengembangkan aktivitas pembelajaran PPKn secara mandiri, efektif, dan efisien di kelasnya masing-masing. Pada kegiatan belajar satu ini, guru akan melakukan kegiatan pembelajaran melalui model belajar/bekerja dalam kelompok. Pada pertemuan pertama ini, media pembelajaran yang direkomendasikan adalah tayangan video. Apabila kondisinya tidak memungkinkan maka guru dapat menempelkan gambar-gambar yang relevan dengan materi pembelajaran disertai dengan cerita-cerita rekaan terkait gambar tersebut. Adapun prosedur pembelajaran selengkapnya sebagai berikut:

1) Kegiatan Pembuka

- a) Sebelum peserta didik memasuki kelas, guru mengondisikan barisan peserta didik agar rapi dengan salah satu peserta didik menjadi pemimpin dan secara bergiliran bersalaman kepada guru saat memasuki kelas (Langkah ini dilakukan apabila pembelajaran PPKn dilaksanakan pada jam pertama).
- b) Guru memberikan salam dan secara acak memberikan kesempatan kepada seorang peserta didik lainnya untuk memimpin doa sesuai agama dan kepercayaannya sebelum memulai kegiatan belajar.
- c) Guru mengajak untuk bernyanyi bersama dengan lantang lagu Indonesia Raya secara serentak untuk membangkitkan semangat nasionalisme peserta didik.
- d) Guru mengabsen peserta didik secara keseluruhan.

Materi pembelajaran pertemuan sebelumnya disampaikan oleh guru sebagai awalan. Dalam kegiatan belajar secara klasikal, kemudian mengajukan pertanyaan-pertanyaan singkat untuk mengecek pengetahuan awal peserta didik.

- e) Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan serta mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan di dalam pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

- a) Peserta didik dikelompokkan ke dalam beberapa kelompok yang terdiri atas 3-5 orang.
- b) Guru menampilkan video tentang membangun dan mengelola gotong royong tim yang telah diunduh dengan menggunakan laptop dan proyektor.
- c) Selanjutnya, guru mempersilakan kepada setiap peserta didik di kelompoknya masing-masing untuk menyimak tayangan video yang disampaikan oleh guru.

- d) Setelah penayangan video atau gambar, guru menyampaikan pertanyaan terkait tayangan video atau gambar untuk merangsang peserta didik menyampaikan pendapatnya. Alternatif pertanyaan yang dapat diajukan, diantaranya:
 - (1) Tayangan apakah yang ada di dalam video tersebut?
 - (2) Di manakah lokasi yang ada dalam video tersebut?
 - (3) Bagaimana suasana yang tampak dalam video tersebut?
 - (4) Sikap atau perilaku seperti apakah yang dapat kalian teladani dari tayangan yang ada dalam video tersebut?
- e) Guru mempersilakan kepada setiap kelompok peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang video. Pada langkah ini, guru hendaknya tidak mengomentari pendapat peserta didik dan tidak meminta alasan peserta didik mengenai pendapatnya.
- f) Kemudian, guru mengklarifikasi masalah dengan cara memberikan tanggapan atas pendapat setiap kelompok serta mengarahkannya ke konsep atau materi pembelajaran, yaitu tentang membangun tim dan mengelola gotong royong untuk mencapai tujuan bersama.
- g) Guru memberikan lembar aktivitas peserta didik yang harus dikerjakan secara berkelompok.
- h) Guru mempersilakan setiap kelompok untuk mempresentasikan lembar aktivitas yang dikerjakannya secara berkelompok.

3) Kegiatan Penutup

- a) Guru mengapresiasi dan memberikan penjelasan terhadap seluruh kegiatan yang sudah dilakukan oleh peserta didik.
- b) Guru bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran mengenai pentingnya membangun tim dan mengelola gotong royong untuk mencapai tujuan bersama.
- c) Guru memberikan informasi mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.
- d) Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin berdoa bersama setelah selesai pembelajaran.

c. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Kegiatan belajar alternatif dirumuskan sebagai solusi bagi guru ketika langkah-langkah kegiatan belajar yang diuraikan sebelumnya tidak bisa dilakukan.

Hal tersebut terjadi dikarenakan situasi dan kondisi tertentu, misalnya karena keterbatasan media pembelajaran.

Rumusan kegiatan belajar alternatif ini difokuskan pada langkah-langkah kegiatan inti. Adapun Langkah-Langkah Pembelajaran dalam kegiatan pembuka dan penutup tetap menggunakan langkah-langkah yang diuraikan sebelumnya.

Berikut alternatif kegiatan inti yang dapat menjadi referensi guru:

1) Kegiatan Inti Alternatif 1

- a) Peserta didik dikelompokkan ke dalam beberapa kelompok yang terdiri atas 3-5 orang.
- b) Guru menempelkan gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

- c) Guru mempersilakan kepada setiap peserta didik untuk mengamati gambar tersebut.
- d) Guru menyampaikan pertanyaan terkait untuk merangsang peserta didik menyampaikan pendapatnya. Alternatif pertanyaan yang dapat diajukan, diantaranya:
 - (1) Apa maksud dari gambar tersebut?
 - (2) Di manakah lokasi pada gambar tersebut?
 - (3) Bagaimana suasana yang tampak pada gambar tersebut?
- e) Guru mempersilakan kepada setiap kelompok peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang gambar tersebut berdasarkan pertanyaan-pertanyaan tersebut. Pada langkah ini, guru hendaknya tidak mengomentari pendapat peserta didik dan tidak meminta alasan peserta didik mengenai pendapatnya.
- f) Guru mengklarifikasi masalah dengan cara memberikan tanggapan atas pendapat setiap kelompok serta mengarahkannya ke konsep atau materi pembelajaran.
- g) Guru memberikan lembar aktivitas peserta didik yang harus dikerjakan secara berkelompok.
- h) Guru mempersilakan setiap kelompok untuk mempresentasikan lembar aktivitas yang dikerjakannya secara berkelompok.

2) Kegiatan Inti Alternatif 2

Alternatif yang kedua dapat dijadikan referensi oleh guru apabila penggunaan media pembelajaran visual berupa video atau gambar tidak tersedia serta proses pembelajaran kelompok tidak bisa dilakukan. Untuk mengatasi hal tersebut, guru dapat menggunakan wacana dalam rubrik bahan bacaan peserta didik yang terdapat di buku panduan ini sebagai media pembelajaran. Guru dapat menggandakan bahan materi tersebut kemudian menyerahkannya kepada peserta didik. Adapun Langkah-Langkah Pembelajaran dalam alternatif kedua adalah sebagai berikut:

- a) Guru memberikan bahan bacaan kepada peserta didik.
- b) Guru mempersilakan kepada setiap peserta didik untuk membaca bahan bacaan tersebut.
- c) Guru mendorong peserta didik untuk mengajukan pertanyaan berkaitan dengan bahan bacaan yang dibacanya.
- d) Guru mendorong peserta didik lainnya untuk menjawab pertanyaan yang diajukan temannya. Pada langkah ini, guru hendaknya tidak mengomentari pendapat peserta didik dan tidak meminta alasan peserta didik mengenai pendapatnya.
- e) Guru mengklarifikasi masalah dengan cara memberikan tanggapan atas pendapat setiap peserta didik serta mengarahkannya ke konsep atau materi pembelajaran.
- f) Guru memberikan lembar aktivitas peserta didik yang harus dikerjakan secara individual.
- g) Guru mempersilakan beberapa orang perwakilan peserta didik untuk mempresentasikan lembar aktivitas yang dikerjakannya.

E. REFLEKSI



Refleksi Pembelajaran

Refleksi guru merupakan penilaian yang dilakukan oleh guru itu sendiri berdasarkan pembelajaran yang telah dilaksanakan mulai dari selama mempersiapkan, melaksanakan, hingga mengevaluasi kegiatan belajar 1 yang dilakukan selama satu kali pertemuan. Refleksi guru ini bertujuan untuk menilai kekurangan dan kelebihan dari kegiatan pembelajaran 1 yang kemudian dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk pembelajaran berikutnya.

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah pemilihan media pembelajaran telah mencerminkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai?	
2.	Apakah gaya penyampaian materi mampu ditangkap oleh pemahaman peserta didik?	
3.	Apakah keseluruhan pembelajaran dapat memberikan makna pembelajaran yang hendak dicapai?	
4.	Apakah pemilihan metode pembelajaran sudah efektif untuk menerjemahkan tujuan pembelajaran?	
5.	Apakah pelaksanaan pembelajaran tidak keluar dari norma-norma?	
6.	Apakah pelaksanaan pembelajaran hari ini dapat memberikan semangat kepada peserta didik untuk lebih antusias dalam pembelajaran selanjutnya?	

F. ASESMEN / PENILAIAN



Penilaian

a. Penilaian Sikap

Pengambilan nilai ini dapat dilakukan saat mengamati kegiatan siswa pada awal pembelajaran, diskusi, dan menyimak penjelasan materi yang disampaikan. Penilaian ini bertujuan untuk melihat kemampuan siswa dalam menerapkan nilai-nilai Pancasila pada setiap kegiatannya, dari saat kegiatan pembuka hingga kegiatan penutup. Berikut ini panduan asesmen Rubrik Sikap (*Civic Disposition*).

Pedoman Penilaian Rubrik Sikap (*Civic Disposition*)

Kriteria Penilaian	Perlu Bimbingan (1)	Perlu Peningkatan (2)	Berusaha dengan Baik (3)	Pemantapan (4)	Istimewa (5)
Penerapan Nilai-Nilai Pancasila	Belum mampu dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi dengan bantuan guru.	Sadar dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi dengan bantuan guru.	Berusaha dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi tanpa bantuan guru.	Mampu dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi tanpa bantuan guru.	Mandiri dan berani unjuk diri dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi.
Memahami Materi yang Disampaikan	Belum siap dan mampu dalam menerima materi dan informasi dengan bantuan	Sadar dalam menerima materi dan informasi dengan bantuan guru.	Berusaha dalam menerima materi dan informasi tanpa bantuan guru.	Mampu dalam menerima materi dan informasi tanpa bantuan guru.	Bersiap diri dan mampu dalam menerima materi dan informasi .

	guru.				
Menggali dan Menjelaskan Informasi atau Menceritakan Ulang Cerita	Belum mampu dalam menyajikan informasi atau menyampaikan kembali cerita dengan bantuan guru.	Sadar dalam menyajikan informasi atau menyampaikan kembali cerita dengan bantuan guru.	Berusaha dalam menyajikan informasi atau menyampaikan kembali cerita tanpa bantuan guru.	Mampu dalam menyajikan informasi atau menyampaikan kembali cerita tanpa bantuan guru.	Mandiri dan berani dalam menyajikan informasi atau menyampaikan kembali cerita.
Bekerja Sama dalam Diskusi Kelompok	Belum mampu mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah dengan bantuan guru.	Sadar dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah dengan bantuan guru.	Berusaha dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah tanpa bantuan guru.	Mampu dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah tanpa bantuan guru.	Mandiri dan berani dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah.

b. Penilaian Pengetahuan

Pengambilan nilai ini dapat dilakukan saat mengamati kegiatan siswa ketika mengerjakan lembar aktivitas atau soal latihan yang diberikan. Penilaian ini bertujuan untuk melihat pemahaman siswa dalam menyerap dan menerima materi atau informasi yang berkaitan dengan penerapan nilai Pancasila.

Jawablah pertanyaan berikut ini!

1. Apakah yang dimaksud dengan gotong royong?
2. Sebutkan dua manfaat dari gotong royong?
3. Sebutkan dua contoh kerukunan dan saling tolong-menolong dalam

kehidupan sehari-hari?

4. Apa saja yang termasuk kerukunan/tolong-menolong di lingkungan sekolah?

5. Mengapa kerukunan dalam kehidupan harus kita jaga?

Pedoman Penskoran

No	Kunci Jawaban	Skor
1.	Sikap bekerja bersama-sama, tolong-menolong, dan saling berbagi dalam menyelesaikan sesuatu hal.	20
2.	a. meringankan pekerjaan b. pekerjaan akan cepat selesai c. menjalin kerukunan hidup bermasyarakat d. mempererat rasa persaudaraan	20
3.	a. bergotong royong membersihkan rumah b. menghibur adik yang sedang sakit	20
4.	a. kerja bakti membersihkan kelas b. berteman dengan siapa saja	20
5.	Merupakan perbuatan yang mulia dan membuat hidup bahagia	20
Total Sko		100

c. Penilaian Keterampilan

Pengambilan nilai keterampilan dapat dilakukan saat mengamati kegiatan siswa pada awal pembelajaran, diskusi, dan menyimak penjelasan materi yang disampaikan. Penilaian ini bertujuan untuk melihat kemampuan siswa dalam berdiskusi yang sesuai dengan materi, menggali, dan menjelaskan informasi atau menceritakan kembali cerita contoh penerapan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Adapun panduan asesmen Rubrik Keterampilan sebagai berikut:

No	Nama Peserta Didik	Kriteria Penilaian			Keterangan Nilai
		Menyerap dan Menjelaskan Kembali Informasi atau Cerita	Presentasi atau Menyampaikan Gagasan	Memberikan Saran/Pendapat/ Usulan	
1.	Haidar				Sangat Baik (Skor: 30)
2.	Halwa				

3.					Baik (Skor: 25)
4.					
5.					
6.					Cukup Baik (Skor: 20)
7.					
8.					
9.					Kurang Baik (Skor: 15)
10.					

Perhitungan Perolehan nilai

Nilai peserta didik dihitung pada setiap kriteria sesuai tingkatan skornya sesuai berdasarkan hasil pengamatan dengan ketentuan sebagai berikut:

Jika pada setiap kriteria penilaian terlihat sangat baik maka nilainya 30, baik 25, cukup baik 20, dan kurang baik 15, maka total perolehan nilai maksimal yang terkumpul adalah 90.

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL



Pengayaan

Guru dapat menyampaikan materi pengayaan untuk dipelajari oleh peserta didik secara mandiri atau berkelompok. Guru dapat mengangkat topik atau materi tentang contoh-contoh gotong royong yang terdapat di lingkungan sekolah dan masyarakat sekitar tempat tinggal sebagai materi pengayaan..

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK



Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Kelompok :

Kelas :

Nama Anggota 1.

Kelompok 2.

3.

4.

5.

Perhatikanlah gambar berikut ini. Kemudian, ceritakan dan jelaskan yang kamu ketahui di depan kelas.



Gambar 5.2 Anak dan orang tua begotong royong membersihkan rumah.

Nilai

Paraf Orang Tua

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK



Bahan Bacaan Peserta Didik

Pentingnya Kerukunan Hidup, Saling Berbagi, dan Tolong-menolong

Kerja sama yang dilakukan oleh masyarakat biasanya disebut dengan istilah gotong royong. Gotong royong dilakukan dengan tujuan untuk meringankan pekerjaan, sehingga pekerjaan yang seberat apapun akan terasa ringan dikerjakannya. Kegiatan gotong royong mengandung nilai kerukunan, saling berbagi, dan tolong-menolong. Nilai-nilai itu sangat berguna bagi kehidupan kita.

Hari ini adalah hari pertama masuk sekolah. Nina, Rafi, dan Yuni berangkat ke sekolah bersama. Mereka tampak bersemangat, karena sekarang mereka telah duduk di kelas empat sekolah dasar. Nina, Rafi, dan Yuni sudah bersahabat sejak kelas satu. Kebetulan tempat tinggal mereka pun berdekatan.



Gambar 5.3 Nina, Rafi dan Yuni selalu hidup rukun, saling berbagi dan saling tolong dalam segala hal.

Setiap hari mereka berangkat ke sekolah bersama. Sepulang sekolah mereka belajar dan bermain bersama. Mereka juga bermain dan belajar tidak selalu bertiga, mereka selalu mengajak teman-temannya yang lain. Mereka selalu hidup rukun dengan siapapun, sehingga mereka sangat disukai oleh teman-teman yang lain, guru, dan orang tua mereka. Sebagai sesama teman, Nina, Rafi, dan Yuni selalu saling membantu dalam segala hal.

Mereka juga senang membantu sesamanya, baik di sekolah maupun di lingkungan sekitar tempat tinggalnya. Dengan saling membantu, pekerjaan mereka menjadi lebih ringan. Misalnya, jika ada kesulitan dalam mengerjakan tugas atau PR, mereka selalu saling memberitahu dalam penyelesaiannya, sehingga tugas dari guru dapat mereka kerjakan dan nilai yang mereka dapatkan pun selalu memuaskan.

Nina, Rafi dan Yuni juga suka saling berbagi. Mereka senang berbagi cerita tentang pengalaman mereka di rumah, saling berbagi mainan ketika bermain, saling meminjamkan buku cerita, alat-alat tulis, dan sebagainya. Mereka juga suka tolong-menolong.



Gambar 5.4 Belajar bersama merupakan salah satu contoh hidup rukun, saling berbagi dan saling tolong menolong.

Ketika ada teman yang memerlukan bantuan, mereka selalu membantunya. Ketika ada teman yang belum mengerti pelajaran, mereka juga sering membantunya sehingga temannya tersebut dapat memahami pelajaran.

Tidak hanya itu, Nina, Rafi dan Yuni suka memberi bantuan kepada korban bencana alam. Selain itu, mereka sering mengumpulkan bantuan dari teman-teman yang lain, guru atau anggota masyarakat lainnya. Kemudian, mereka menyerahkannya kepada korban bencana alam secara langsung atau dititipkan kembali kepada Posko penampungan bantuan untuk korban bencana alam.



Gambar 5.5 Memberi bantuan kepada korban bencana alam adalah perbuatan yang mulia.

Hidup rukun, saling berbagi dan tolong-menolong adalah perbuatan yang mulia dan membuat hidup kita bahagia. Kita dapat mempunyai banyak teman sehingga kita tidak menjadi sedih dan kesepian karena di sekeliling kita banyak teman yang menemani dalam hidup kita. Selain itu, kita menjadi disayangi oleh orang tua, guru, teman, dan anggota masyarakat lainnya. Hidup rukun, saling berbagi dan saling tolong dengan sesama termasuk nilai-nilai gotong royong.

Gotong royong merupakan kebiasaan hidup masyarakat Indonesia. Gotong royong merupakan ciri khas masyarakat Indonesia yang membedakannya dengan masyarakat negara lain. Gotong royong banyak sekali manfaatnya, di antaranya dapat memperjalin dan mempercepat pekerjaan selesai, menjalin kerukunan hidup bermasyarakat, dan mempererat rasa persaudaraan. Oleh karena itu, sebagai masyarakat Indonesia kita harus melaksanakan gotong royong dalam seluruh kegiatan yang membutuhkan bantuan orang lain. Gotong royong dapat kita wujudkan dengan melaksanakan hidup rukun, saling berbagi, dan saling tolong menolong dengan semua orang. Dengan demikian, hidup kita diliputi kedamaian, ketenteraman, kenyamanan, dan menyenangkan.

C. GLOSARIUM

Bhinneka tunggal ika

Semboyan bangsa Indonesia, bahwa dalam semua perbedaan yang tampak terdapat kesamaan-kesamaan yang menyatukan.

Capaian pembelajaran

Adalah kemampuan yang diperoleh melalui internalisasi pengetahuan, sikap, keterampilan,

kompetensi, dan akumulasi pengalaman belajar peserta didik.

Dasar negara

Kaidah pokok dalam penyelenggaraan negara yang bersumber dari sistem nilai dan pandangan hidup negara, yang mempunyai kedudukan yang istimewa, kuat dan tidak akan

hancur selama negara yang bersangkutan masih kokoh berdiri.

Deklarasi

Pernyataan yang jelas dan singkat.

Efektif

Tepat guna.

Ekspektasi

Harapan atau keyakinan terhadap sesuatu/seseorang.

Gagasan

Ide, pemikiran.

Gotong royong

Kerja bersama untuk kepentingan bersama atau sebagai bentuk tolong menolong yang dilakukan secara sukarela.

Hak

Sesuatu yang telah dimiliki manusia.

Identitas

Ciri-ciri atau keadaan khusus seseorang yang terbentuk dari penghayatan nilai-nilai kebiasaan dan budayanya.

Idiologi

Kumpulan ide-ide atau gagasan yang mengandung keyakinan dan mendorong perubahan untuk suatu upaya perbaikan situasi masyarakat.

Jatidiri

Kekhasan yang ada dalam diri manusia yang terbentuk dari penghayatan nilai-nilai, kebiasaan atau budaya.

Keberagaman

Perbedaan-perbedaan yang ada dalam kehidupan bermasyarakat.

Kebudayaan

Keseluruhan hasil cipta, rasa, karsa dalam bentuk bahasa, seni, ekonomi, teknologi, ekspresi beragama, cara kerja, dan sistem.

Konstitusi

Hukum dasar yang menjadi pegangan dalam menyelenggarakan negara.

Metode pembelajaran

Merupakan cara yang dilakukan guru untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai kompetensi dasar atau seperangkat indikator yang telah ditetapkan.

Model pembelajaran

Merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Nasionalisme

Paham tentang bangsa yang mengandung kesadaran tentang cinta dan semangat tanah air, memiliki rasa kebanggaan sebagai bangsa dan memelihara kehormatan bangsa.

Negara

Suatu organisasi manusia atau kumpulan manusia-manusia yang berada di bawah suatu pemerintahan yang sama.

Negara kesatuan

Negara berdaulat yang diselenggarakan sebagai satu kesatuan tunggal, di mana pemerintah pusat adalah yang tertinggi dan satuan-satuan subnasionalnya hanya menjalankan

kekuasaan-kekuasaan yang dipilih oleh pemerintah pusat untuk didelegasikan.

Nilai

Sesuatu yang menyempurnakan manusia sesuai hakikatnya, sifat-sifat yang penting atau berguna bagi kemanusiaan.

Norma

Aturan yang mengikat warga suatu kelompok masyarakat.

Observasi

kegiatan mengamati objek tertentu untuk mendapatkan informasi secara langsung.

Patriotisme

Sikap cinta tanah air yang mendorong mampu berkorban untuk kepentingan kemajuan bangsa dan negara.

Pelajar Pancasila

Perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, dengan enam ciri utama: beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif.

Pembelajaran

Proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pengayaan

Adalah kegiatan yang diberikan kepada peserta didik kelompok cepat agar mereka dapat mengembangkan potensinya secara optimal dengan memanfaatkan sisa waktu yang dimilikinya.

Penilaian

Proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik.

Peserta didik

Anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.

Refleksi

Aktifitas pikir dan rasa dalam rangka menilasi situasi diri atau situasi lingkungan untuk menumbuhkan kesadaran yang lebih baik dalam mengaktualisasikan diri.

Strategi pembelajaran

Adalah cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan peserta didik menerima dan memahami materi pembelajaran, yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat dikuasainya di akhir kegiatan belajar.

Suku bangsa

Kesatuan hidup atau sekelompok manusia yang memiliki kesamaan sistem interaksi,

sistem norma, dan identitas yang sama yang menyatukan.

Tujuan pembelajaran

Merupakan gambaran proses dan hasil belajar yang diharapkan dicapai oleh peserta didik sesuai dengan capaian pembelajaran.

Value Clarification Technique (VCT)

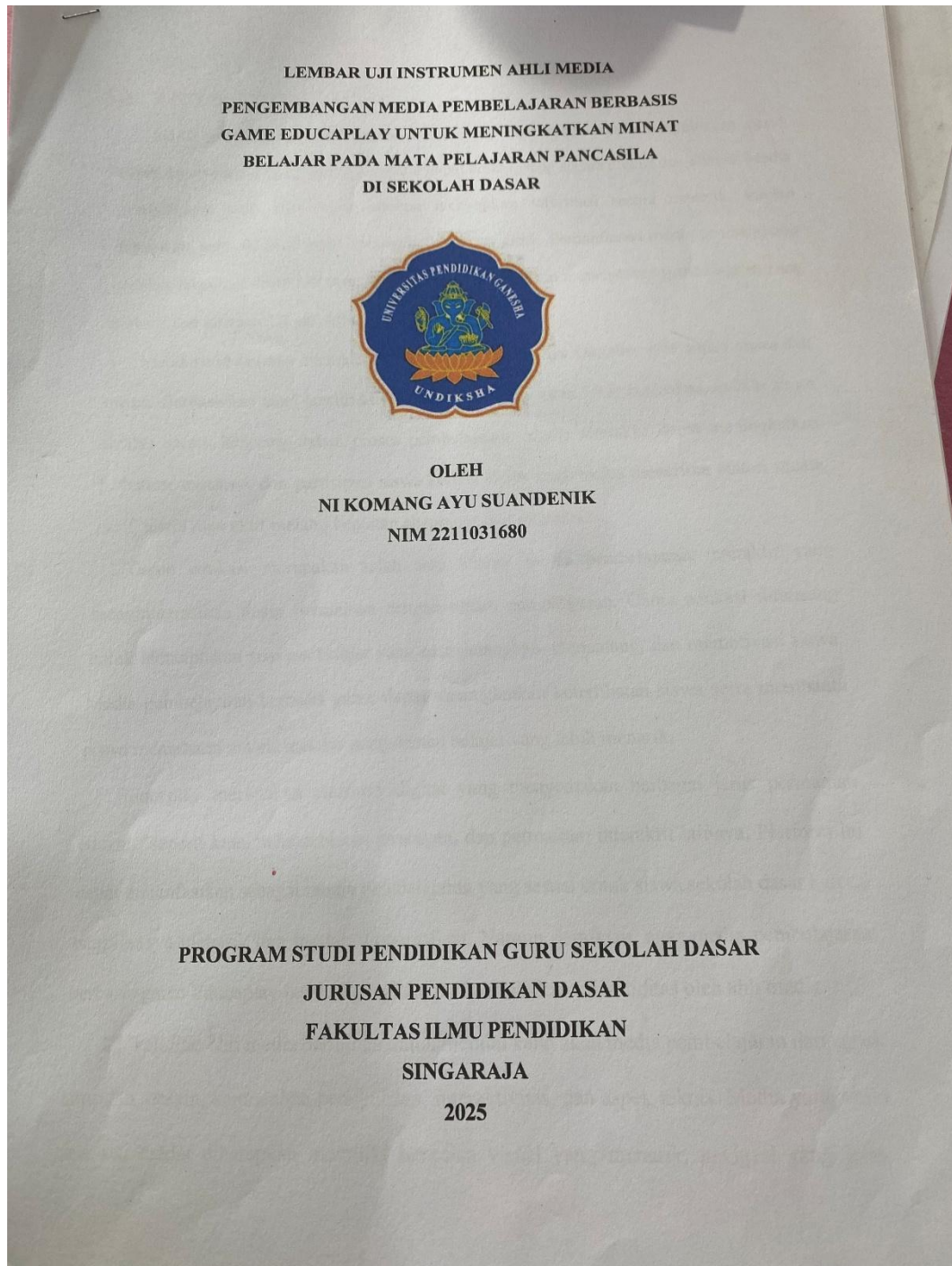
Teknik pengajaran untuk membantu peserta didik dalam mencari dan menentukan suatu nilai yang dianggap baik dalam menghadapi suatu persoalan melalui proses menganalisis nilai yang sudah ada dan tertanam dalam diri peserta didik.

Warga negara

Seseorang yang menurut undang-undang menjadi anggota resmi dari sebuah negara.



Lampiran. 20 Lembar Hasil Uji Ahli Media I



A. SINTESIS TEORI

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran agar proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Media pembelajaran yang baik harus mampu menyajikan informasi secara menarik, mudah digunakan, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi menjadi salah satu solusi dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan interaktif di sekolah dasar.

Media pembelajaran interaktif memungkinkan terjadinya interaksi aktif antara siswa dan media. Berdasarkan teori konstruktivistik, pembelajaran akan lebih bermakna apabila siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Media interaktif dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan partisipasi siswa karena siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga aktif melalui kegiatan eksplorasi dan interaksi.

Game edukasi merupakan salah satu bentuk media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan unsur permainan dengan tujuan pembelajaran. Game edukasi dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa. Media pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu siswa memahami materi melalui pengalaman belajar yang lebih menarik.

Educaplay merupakan platform digital yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif seperti kuis, mencocokkan pasangan, dan permainan interaktif lainnya. Platform ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang sesuai untuk siswa sekolah dasar karena tampilannya menarik dan mudah dioperasikan. Namun demikian, agar media pembelajaran berbasis game Educaplay layak digunakan, perlu dilakukan uji validitas oleh ahli media.

Uji validitas ahli media bertujuan untuk menilai kelayakan media pembelajaran dari aspek tampilan, desain, kemudahan penggunaan, interaktivitas, dan aspek teknis. Media yang valid dari sisi media diharapkan memiliki tampilan visual yang menarik, navigasi yang jelas,

penggunaan warna dan huruf yang sesuai, serta dapat digunakan dengan mudah tanpa kendala teknis. Oleh karena itu, instrumen ahli media disusun sebagai alat untuk menilai kelayakan media pembelajaran berbasis game Educaplay sebelum digunakan dalam pembelajaran.

B. KISI – KISI INSTRUMEN AHLI MEDIA

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Nomor Butir
1	Tampilan Media	Kemenarikan tampilan media pembelajaran	1
		Kesesuaian penggunaan warna dan background	2
		Kesesuaian jenis dan ukuran huruf	3
		Kerapian dan konsistensi tampilan media	4
2	Desain Media	Tata letak (layout) media tersusun rapi dan sistematis	5
		Kesesuaian ikon, gambar, dan ilustrasi	6
		Desain media mendukung pemahaman materi	7
3	Penggunaan Media	Kemudahan pengoperasian media oleh siswa	8
		Kejelasan navigasi dan tombol menu	9
		Kejelasan petunjuk penggunaan media	10
4	Aspek Teknis	Media dapat diakses dan dijalankan dengan baik	11
		Media berjalan lancar tanpa kendala teknis	12
		Media dapat digunakan pada perangkat yang tersedia	13

KOMENTAR/SARAN

.....

.....

.....

INSTRUMEN VALIDITAS AHLI MEDIA

A. IDENTITAS VALIDATOR

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Pancasila Di Sekolah Dasar

Sasaran Program : Peserta Didik Kelas IV Sekolah dasar

Pembimbing : 1. Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.PD
2. I Wayan Ardan, M.Pd

Nama Validator : Kadek Yudiana, S.Pd.,M.Pd.

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Instrumen ini digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran berbasis game Educaplay.
2. Berikan tanda (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Skala penilaian menggunakan skala Likert 1-4.
4. Berikan komentar atau saran untuk penyempurnaan media pembelajaran.

C. SKALA PENILAIAN

Skor	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Kurang
1	Sangat Kurang

D. TABEL INSTRUMEN VALIDITAS AHLI MEDIA

No	Indikator Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Tampilan Media					
1	Tampilan media pembelajaran menarik perhatian siswa				✓
2	Kombinasi warna dan latar belakang sesuai dan nyaman dilihat				✓
3	Jenis dan ukuran huruf mudah dibaca oleh siswa				✓
4	Tata letak (layout) media tersusun rapi dan konsisten				✓
Aspek Desain Media					
5	Desain media mendukung pemahaman materi pembelajaran				✓
6	Gambar, ikon, dan ilustrasi digunakan secara tepat				✓
7	Desain media sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD				✓
Aspek Penggunaan Media					
8	Media mudah dioperasikan oleh siswa			✓	
9	Navigasi dan tombol menu jelas serta mudah digunakan				✓
10	Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami				✓
Aspek Teknis Media					
11	Media dapat diakses dan dijalankan dengan baik				✓
12	Media berjalan lancar tanpa kendala teknis				✓
13	Media dapat digunakan pada perangkat yang tersedia di sekolah				✓

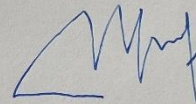
KOMENTAR / SARAN

.....

.....

.....

Singaraja, 10 Februari 2026



Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.
NIP.198605212015041001

Lampiran. 21 Lembar Hasil Uji Ahli Media II

INSTRUMEN VALIDITAS AHLI MEDIA

A. IDENTITAS VALIDATOR

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Pancasila Di Sekolah Dasar

Sasaran Program : Peserta Didik Kelas IV Sekolah dasar

Pembimbing : 1. Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.PD
2. I Wayan Ardan, M.Pd

Nama Validator : I Wayan Suantara, S.Pd., M.Pd.

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Instrumen ini digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran berbasis game Educaplay.
2. Berikan tanda (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Skala penilaian menggunakan skala Likert 1–4.
4. Berikan komentar atau saran untuk penyempurnaan media pembelajaran.

C. SKALA PENILAIAN

Skor	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Kurang
1	Sangat Kurang

D. TABEL INSTRUMEN VALIDITAS AHLI MEDIA

No	Indikator Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Tampilan Media					
1	Tampilan media pembelajaran menarik perhatian siswa			✓	
2	Kombinasi warna dan latar belakang sesuai dan nyaman dilihat				✓
3	Jenis dan ukuran huruf mudah dibaca oleh siswa			✓	
4	Tata letak (layout) media tersusun rapi dan konsisten			✓	
Aspek Desain Media					
5	Desain media mendukung pemahaman materi pembelajaran				✓
6	Gambar, ikon, dan ilustrasi digunakan secara tepat				✓
7	Desain media sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD				✓
Aspek Penggunaan Media					
8	Media mudah dioperasikan oleh siswa			✓	
9	Navigasi dan tombol menu jelas serta mudah digunakan			✓	
10	Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami				✓
Aspek Teknis Media					
11	Media dapat diakses dan dijalankan dengan baik				✓
12	Media berjalan lancar tanpa kendala teknis			✓	
13	Media dapat digunakan pada perangkat yang tersedia di sekolah				✓

KOMENTAR / SARAN

Perbaiki tombol/kurangi tombol yang tidak mendukung/
memuat banyak frekuensi.

Singaraja, 10 Februari 2026



I Wayan Suantara, S.Pd., M.Pd.
NIP.199305152024061002

Lampiran. 22 Lembar Hasil Uji Ahli Materi I

INSTRUMEN VALIDASI ANGKET

**Lembar Validasi Angket Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game
Educaplay untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Pancasila Siswa
Kelas IV SDN Sekaan**

Nama Validator : I Nyoman Tri Esaputra, S.E.,M.Pd.
 NIP : 199405182024061001
 Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
 Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan
 Ganesha
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
 Tanggal Pengisian : 09 Februari 2026

A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Penilaian ini sangat diperlukan sebagai dasar untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran sebelum digunakan dalam uji coba. Atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator, peneliti mengucapkan terima kasih.

B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut.
 4 = Sangat Baik
 3 = Baik
 2 = Cukup
 1 = Kurang
2. Bapak/Ibu juga dimohon memberikan komentar dan saran perbaikan pada kolom yang telah disediakan.

C. PENILAIAN

Aspek	Indikator	Skala Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
Aspek Kelayakan Isi	1. Kesesuaian materi dengan kurikulum Pancasila kelas IV				✓	
	2. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓	
	3. Ketepatan materi dalam meningkatkan minat belajar siswa				✓	
Aspek Penyajian	4. Penyajian materi sistematis dan mudah dipahami			✓		
	5. Kejelasan petunjuk penggunaan media				✓	
	6. Kesesuaian jenis game dengan karakteristik siswa SD				✓	
Aspek Bahasa	7. Penggunaan bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan siswa			✓		
	8. Kalimat jelas, sederhana, dan komunikatif				✓	
Aspek Kegrafikan	9. Tampilan visual menarik dan mendukung pembelajaran			✓		
	10. Kombinasi warna, gambar, dan teks sesuai untuk siswa SD				✓	

D. KOMENTAR UMUM DAN SARAN

.....

.....

.....

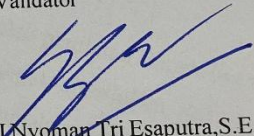
E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan, media pembelajaran ini dinyatakan:

- ☒ Sangat layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Layak digunakan dengan revisi
- ☐ Tidak layak digunakan

Mohon diberi tanda centang (✓) pada pilihan yang sesuai.

Singaraja, 09 Februari 2026
Validator


Nyoman Tri Esaputra, S.E., M.Pd.
NIP.199405182024061001

Lampiran. 23 Lembar Hasil Uji Ahli Materi II

INSTRUMEN VALIDASI ANGKET

**Lembar Validasi Angket Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game
Educaplay untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Pancasila Siswa
Kelas IV SDN Sekaan**

Nama Validator : Ni Wayan Eka Widiastini S.Pd, M.Pd
 NIP : 198211132024212001
 Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
 Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan
 Ganesha
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
 Tanggal Pengisian : 03 Februari 2026

A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Penilaian ini sangat diperlukan sebagai dasar untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran sebelum digunakan dalam uji coba. Atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator, peneliti mengucapkan terima kasih.

B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut.
 4 = Sangat Baik
 3 = Baik
 2 = Cukup
 1 = Kurang
2. Bapak/Ibu juga dimohon memberikan komentar dan saran perbaikan pada kolom yang telah disediakan.

C. PENILAIAN

Aspek	Indikator	Skala Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
Aspek Kelayakan Isi	1. Kesesuaian materi dengan kurikulum Pancasila kelas IV				✓	
	2. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓	
	3. Ketepatan materi dalam meningkatkan minat belajar siswa			✓		
Aspek Penyajian	4. Penyajian materi sistematis dan mudah dipahami			✓		
	5. Kejelasan petunjuk penggunaan media			✓		
	6. Kesesuaian jenis game dengan karakteristik siswa SD			✓		
Aspek Bahasa	7. Penggunaan bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan siswa				✓	
	8. Kalimat jelas, sederhana, dan komunikatif				✓	
Aspek Kegrafikan	9. Tampilan visual menarik dan mendukung pembelajaran			✓		
	10. Kombinasi warna, gambar, dan teks sesuai untuk siswa SD				✓	

D. KOMENTAR UMUM DAN SARAN

.....

.....

.....

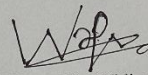
E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan, media pembelajaran ini dinyatakan:

- ☐ Sangat layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Layak digunakan dengan revisi
- ☐ Tidak layak digunakan

Mohon diberi tanda centang (✓) pada pilihan yang sesuai.

Singaraja, 03 Februari 2026
Validator



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

**LEMBAR UJI INSTRUMEN RESPON GURU
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
GAME EDUCAPLAY UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PANCASILA
DI SEKOLAH DASAR**



**OLEH
NI KOMANG AYU SUANDENIK
NIM 2211031680**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
SINGARAJA
2025**

A. SINTETIS TEORI

Respon guru merupakan salah satu indikator penting dalam menilai kepraktisan dan kelayakan suatu media pembelajaran yang dikembangkan. Guru sebagai pengguna utama media pembelajaran memiliki peran strategis dalam menentukan apakah media tersebut mudah digunakan, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, pengukuran respon guru diperlukan untuk memperoleh gambaran mengenai tingkat kepraktisan media pembelajaran.

Media pembelajaran yang baik tidak hanya valid dari sisi materi dan media, tetapi juga praktis dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Kepraktisan media pembelajaran dapat dilihat dari kemudahan guru dalam mengoperasikan media, kejelasan petunjuk penggunaan, serta kesesuaian media dengan kondisi dan karakteristik kelas. Media yang praktis akan membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien.

Media pembelajaran berbasis game *Educaplay* merupakan media digital interaktif yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Dalam penggunaannya di kelas, guru perlu menilai apakah media tersebut mudah diterapkan, tidak memerlukan persiapan yang rumit, serta dapat mendukung proses pembelajaran Pancasila. Oleh karena itu, diperlukan instrumen respon guru untuk mengukur tingkat kepraktisan dan keberterimaan media pembelajaran berbasis game *Educaplay*.

Instrumen respon guru disusun untuk mengetahui pendapat guru terkait aspek kemudahan penggunaan, kebermanfaatan, kesesuaian dengan pembelajaran, dan efektivitas media dalam mendukung aktivitas belajar siswa. Hasil respon guru digunakan sebagai bahan evaluasi dan penyempurnaan media pembelajaran sebelum digunakan secara lebih luas.

B. KISI – KISI INSTRUMEN RESPON GURU

Aspek	Komponen	Nomor Butir	Jumlah Butir
Materi	Kesesuaian materi Pancasila yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis game <i>Educaplay</i> .	1	3
	Materi Pancasila disusun secara sistematis dan mudah dipahami oleh siswa.	2	
	Materi dilengkapi dengan contoh atau ilustrasi yang relevan dengan kehidupan siswa.	3	
Visualisasi	Tampilan media pembelajaran berbasis game <i>Educaplay</i> menarik bagi siswa.	4	4
	Kejelasan teks bacaan pada media pembelajaran berbasis game <i>Educaplay</i> .	5	
	Kejelasan gambar atau ikon yang digunakan dalam media.	6	
	Kesesuaian penggunaan warna dalam media pembelajaran.	7	4
Bahasa	Penggunaan bahasa yang jelas dan sesuai kaidah Bahasa Indonesia.	8	
	Penggunaan kata dan kalimat mudah dipahami oleh siswa.	9	
	Penggunaan ejaan sesuai dengan kaidah EYD/PUEBI.	10	
	Penggunaan tanda baca yang tepat dan konsisten.	11	
Pengoperasian	Kemudahan guru dalam mengoperasikan media pembelajaran berbasis game <i>Educaplay</i> .	12	3
	Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami oleh guru.	13	
	Media dapat digunakan tanpa kendala teknis yang berarti.	14	3
Kebermanfaatan	Media membantu guru dalam menyampaikan materi Pancasila.	15	
	Media meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran.	16	

Aspek	Komponen	Nomor Butir	Jumlah Butir
	Media layak digunakan sebagai media pembelajaran Pancasila kelas IV.	17	

INSTRUMEN VALIDITAS RESPON GURU

A. IDENTITAS VALIDATOR

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Pancasila Di Sekolah Dasar

Sasaran Program : Peserta Didik Kelas IV Sekolah dasar

Pembimbing : 1. Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.PD
2. I Wayan Ardan, M.Pd

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

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar", dengan ini saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap produk media pembelajaran berbasis game Educaplay yang telah dikembangkan.

Angket penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai kualitas dan kelayakan media pembelajaran berbasis game Educaplay yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui apakah media tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran Pancasila kelas IV. Penilaian ini difokuskan pada kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, kemudahan penggunaan, serta kebermanfaatannya dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan sangat berguna sebagai indikator kualitas serta sebagai bahan pertimbangan dalam penyempurnaan media

pembelajaran berbasis game Educaplay agar dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran.

Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi angket penilaian ini, saya ucapkan terima kasih.

B. PETUNJUK PENGISIAN

Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan penilaian terhadap setiap indikator. Skala penilaian yang digunakan dalam instrumen ini adalah sebagai berikut:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Penilai juga dapat menuliskan komentar serta saran perbaikan pada kolom yang telah disediakan sebagai bahan evaluasi dan penyempurnaan media pembelajaran pada tahap selanjutnya.

C. TABEL INSTRUMEN VALIDITAS RESPON GURU

No	Indikator Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Kejelasan Instrumen					
1	Kejelasan redaksi pernyataan pada instrumen respon guru				✓
2	Pernyataan instrumen mudah dipahami oleh guru				✓
3	Bahasa yang digunakan sesuai kaidah Bahasa Indonesia			✓	
Aspek Kesesuaian Instrumen					
4	Pernyataan instrumen sesuai dengan tujuan pengukuran respon guru				✓

No	Indikator Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
5	Pernyataan instrumen sesuai dengan karakteristik guru sekolah dasar				✓
6	Pernyataan instrumen mencerminkan penggunaan media pembelajaran				✓
Aspek Kelengkapan Instrumen					
7	Instrumen mencakup aspek kemudahan penggunaan media				✓
8	Instrumen mencakup aspek kesesuaian pembelajaran				
9	Instrumen mencakup aspek kebermanfaatan media			✓	
Aspek Kepraktisan Instrumen					
10	Instrumen mudah digunakan oleh guru			✓	
11	Skala penilaian yang digunakan sudah tepat			✓	
12	Jumlah butir pernyataan instrumen sudah memadai			✓	
Aspek Kelayakan Instrumen					
13	Instrumen mampu mengukur respon guru secara akurat				✓
14	Instrumen dapat digunakan dalam penelitian pengembangan				✓
15	Instrumen respon guru layak digunakan			✓	

KOMENTAR DAN SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

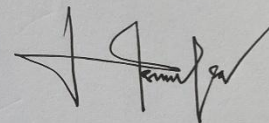
KESIMPULAN DAN SARAN VALIDATOR

Instrumen respon guru dinyatakan:

- ☒ Sangat Layak
☐ Layak
☐ Cukup Layak
☐ Tidak Layak

Singaraja, 31 Maret 2026

Validator,



I Ketut Diarsa, S.Pd.
NIP 198303052010011027

**LEMBAR UJI INSTRUMEN RESPON GURU
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
GAME EDUCAPLAY UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PANCASILA
DI SEKOLAH DASAR**



**OLEH
NI KOMANG AYU SUANDENIK
NIM 2211031680**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
SINGARAJA
2025**

A. SINTETIS TEORI

Respon guru merupakan salah satu indikator penting dalam menilai kepraktisan dan kelayakan suatu media pembelajaran yang dikembangkan. Guru sebagai pengguna utama media pembelajaran memiliki peran strategis dalam menentukan apakah media tersebut mudah digunakan, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, pengukuran respon guru diperlukan untuk memperoleh gambaran mengenai tingkat kepraktisan media pembelajaran.

Media pembelajaran yang baik tidak hanya valid dari sisi materi dan media, tetapi juga praktis dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Kepraktisan media pembelajaran dapat dilihat dari kemudahan guru dalam mengoperasikan media, kejelasan petunjuk penggunaan, serta kesesuaian media dengan kondisi dan karakteristik kelas. Media yang praktis akan membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien.

Media pembelajaran berbasis game *Educaplay* merupakan media digital interaktif yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Dalam penggunaannya di kelas, guru perlu menilai apakah media tersebut mudah diterapkan, tidak memerlukan persiapan yang rumit, serta dapat mendukung proses pembelajaran Pancasila. Oleh karena itu, diperlukan instrumen respon guru untuk mengukur tingkat kepraktisan dan keberterimaan media pembelajaran berbasis game *Educaplay*.

Instrumen respon guru disusun untuk mengetahui pendapat guru terkait aspek kemudahan penggunaan, kebermanfaatan, kesesuaian dengan pembelajaran, dan efektivitas media dalam mendukung aktivitas belajar siswa. Hasil respon guru digunakan sebagai bahan evaluasi dan penyempurnaan media pembelajaran sebelum digunakan secara lebih luas.

B. KISI – KISI INSTRUMEN RESPON GURU

Aspek	Komponen	Nomor Butir	Jumlah Butir
Materi	Kesesuaian materi Pancasila yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis game <i>Educaplay</i> .	1	3
	Materi Pancasila disusun secara sistematis dan mudah dipahami oleh siswa.	2	
	Materi dilengkapi dengan contoh atau ilustrasi yang relevan dengan kehidupan siswa.	3	
Visualisasi	Tampilan media pembelajaran berbasis game <i>Educaplay</i> menarik bagi siswa.	4	4
	Kejelasan teks bacaan pada media pembelajaran berbasis game <i>Educaplay</i> .	5	
	Kejelasan gambar atau ikon yang digunakan dalam media.	6	
	Kesesuaian penggunaan warna dalam media pembelajaran.	7	4
Bahasa	Penggunaan bahasa yang jelas dan sesuai kaidah Bahasa Indonesia.	8	
	Penggunaan kata dan kalimat mudah dipahami oleh siswa.	9	
	Penggunaan cjaan scsuai dcngan kaidah EYD/PUEBI.	10	
	Penggunaan tanda baca yang tepat dan konsisten.	11	
Pengoperasian	Kemudahan guru dalam mengoperasikan media pembelajaran berbasis game <i>Educaplay</i> .	12	3
	Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami oleh guru.	13	
	Media dapat digunakan tanpa kendala teknis yang berarti.	14	3
Kebermanfaatan	Media membantu guru dalam menyampaikan materi Pancasila.	15	
	Media meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran.	16	

Aspek	Komponen	Nomor Butir	Jumlah Butir
	Media layak digunakan sebagai media pembelajaran Pancasila kelas IV.	17	

INSTRUMEN VALIDITAS RESPON GURU

A. IDENTITAS VALIDATOR

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Pancasila Di Sekolah Dasar

Sasaran Program : Peserta Didik Kelas IV Sekolah dasar

Pembimbing : 1. Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.PD
2. I Wayan Ardan, M.Pd

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

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar”, dengan ini saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap produk media pembelajaran berbasis game Educaplay yang telah dikembangkan.

Angket penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai kualitas dan kelayakan media pembelajaran berbasis game Educaplay yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui apakah media tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran Pancasila kelas IV. Penilaian ini difokuskan pada kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, kemudahan penggunaan, serta kebermanfaatannya dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan sangat berguna sebagai indikator kualitas serta sebagai bahan pertimbangan dalam penyempurnaan media

pembelajaran berbasis game Educaplay agar dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran.

Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi angket penilaian ini, saya ucapkan terima kasih.

B. PETUNJUK PENGISIAN

Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan penilaian terhadap setiap indikator. Skala penilaian yang digunakan dalam instrumen ini adalah sebagai berikut:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Penilai juga dapat menuliskan komentar serta saran perbaikan pada kolom yang telah disediakan sebagai bahan evaluasi dan penyempurnaan media pembelajaran pada tahap selanjutnya.

C. TABEL INSTRUMEN VALIDITAS RESPON GURU

No	Indikator Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Kejelasan Instrumen					
1	Kejelasan redaksi pernyataan pada instrumen respon guru				✓
2	Pernyataan instrumen mudah dipahami oleh guru				✓
3	Bahasa yang digunakan sesuai kaidah Bahasa Indonesia				✓
Aspek Kesesuaian Instrumen					
4	Pernyataan instrumen sesuai dengan tujuan pengukuran respon guru			✓	

No	Indikator Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
5	Pernyataan instrumen sesuai dengan karakteristik guru sekolah dasar				✓
6	Pernyataan instrumen mencerminkan penggunaan media pembelajaran				✓
Aspek Kelengkapan Instrumen					
7	Instrumen mencakup aspek kemudahan penggunaan media			✓	
8	Instrumen mencakup aspek kesesuaian pembelajaran			✓	
9	Instrumen mencakup aspek kebermanfaatan media			✓	
Aspek Kepraktisan Instrumen					
10	Instrumen mudah digunakan oleh guru				✓
11	Skala penilaian yang digunakan sudah tepat				✓
12	Jumlah butir pernyataan instrumen sudah memadai				✓
Aspek Kelayakan Instrumen					
13	Instrumen mampu mengukur respon guru secara akurat			✓	
14	Instrumen dapat digunakan dalam penelitian pengembangan			✓	
15	Instrumen respon guru layak digunakan				✓

KOMENTAR DAN SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

KESIMPULAN DAN SARAN VALIDATOR

Instrumen respon guru dinyatakan:

☒ Sangat Layak

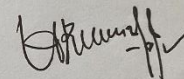
☐ Layak

☐ Cukup Layak

☐ Tidak Layak

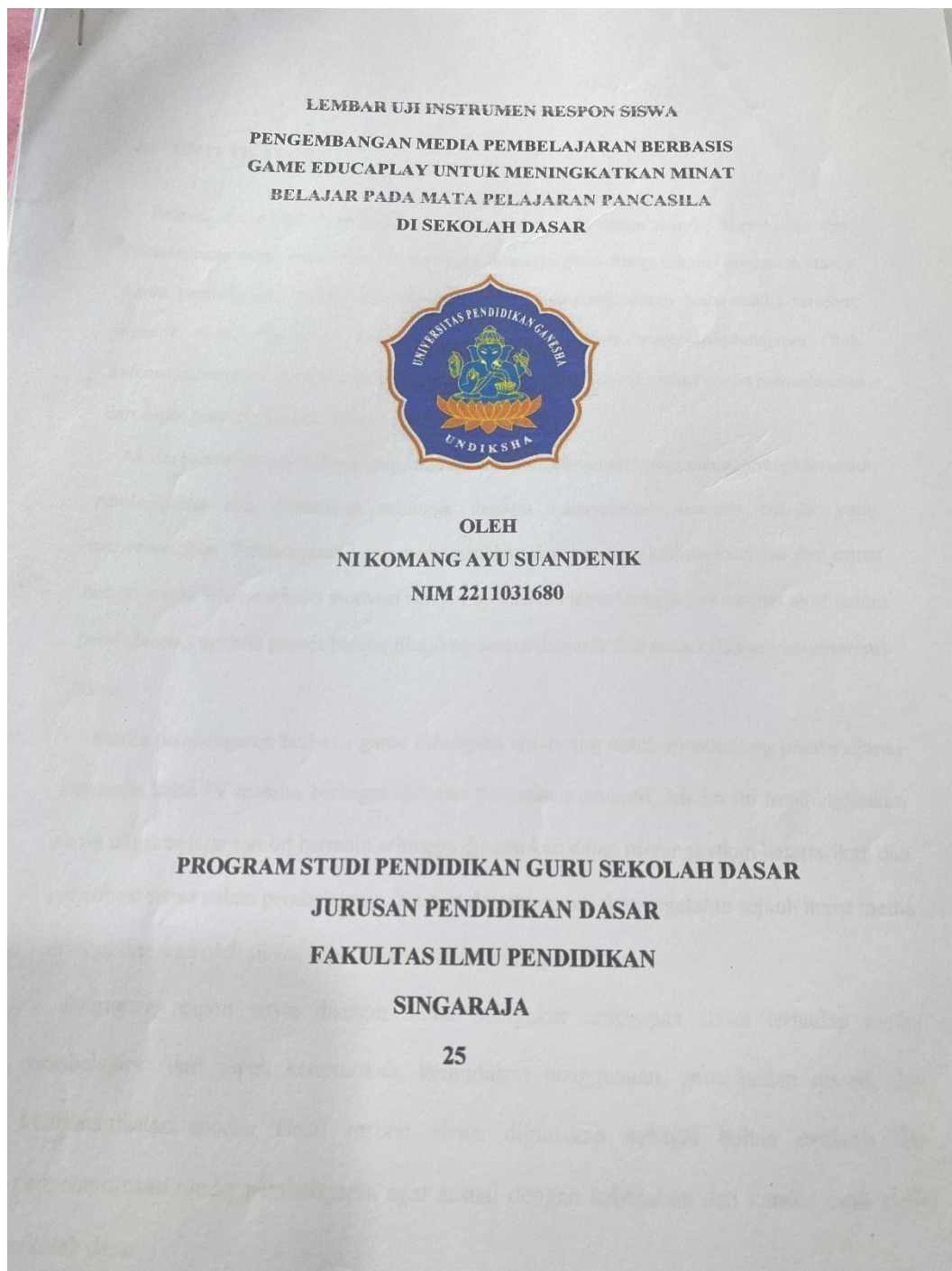
Singaraja, 31 Maret 2026

Validator,



Ni Komang Ariyani, S.Pd.,SD.
NIP 197112312000122013

Lampiran. 25 Hasil Uji Kepraktisan Siswa



A. SINTETIS TEORI

Respon siswa merupakan salah satu indikator penting dalam menilai kepraktisan dan keberterimaan suatu media pembelajaran yang dikembangkan. Siswa sebagai pengguna utama media pembelajaran memberikan gambaran nyata mengenai sejauh mana media tersebut menarik, mudah digunakan, dan membantu dalam memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, pengukuran respon siswa diperlukan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran dari sudut pandang peserta didik.

Media pembelajaran berbasis game merupakan media interaktif yang menggabungkan unsur pembelajaran dan permainan sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Menurut teori motivasi belajar, siswa akan lebih tertarik dan terlibat aktif dalam pembelajaran apabila proses belajar disajikan secara menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Media pembelajaran berbasis game *Educaplay* dirancang untuk mendukung pembelajaran Pancasila kelas IV melalui berbagai aktivitas permainan edukatif. Media ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain sehingga diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Namun demikian, untuk mengetahui sejauh mana media tersebut diterima oleh siswa, diperlukan instrumen respon siswa.

Instrumen respon siswa disusun untuk mengukur tanggapan siswa terhadap media pembelajaran dari aspek ketertarikan, kemudahan penggunaan, pemahaman materi, dan kebermanfaatan media. Hasil respon siswa digunakan sebagai bahan evaluasi dan penyempurnaan media pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sekolah dasar.

B. KISI – KISI INSTRUMEN RESPON SISWA

Kisi-kisi instrumen respon siswa disusun untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis game *Educaplay*. Penilaian dilakukan berdasarkan beberapa aspek, yaitu aspek ketertarikan, aspek kemudahan penggunaan, aspek pemahaman materi, dan aspek kebermanfaatan media.

Aspek	Komponen	Nomor Butir	Jumlah Butir
Tampilan	Tampilan media pembelajaran berbasis game <i>Educaplay</i> menarik bagi saya sebagai siswa.	1	3
	Kualitas gambar pada media pembelajaran berbasis game <i>Educaplay</i> ditampilkan dengan jelas.	2	
	Kejelasan ikon dan tampilan visual pada media pembelajaran.	3	
Penyajian Materi	Materi Pancasila yang terdapat dalam media mudah dibaca dan dipahami.	4	3
	Kejelasan jenis dan ukuran huruf pada media pembelajaran.	5	
	Penyajian materi dalam media disusun secara seimbang dan runtut.	6	
Kebahasaan	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.	7	3
	Bahasa pada media pembelajaran mudah dipahami oleh saya sebagai siswa.	8	
	Kalimat yang digunakan jelas dan tidak membingungkan.	9	
Kebermanfaatan	Media pembelajaran membantu saya memahami materi Pancasila.	10	3
	Media pembelajaran membuat saya lebih tertarik belajar Pancasila.	11	
	Media pembelajaran menyenangkan digunakan dalam pembelajaran.	12	

INSTRUMEN VALIDITAS RESPON SISWA

A. IDENTITAS VALIDATOR

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Pancasila Di Sekolah Dasar

Sasaran Program : Peserta Didik Kelas IV Sekolah dasar

Pembimbing : 1. Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd
2. I Wayan Ardan, M.Pd

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

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama.
2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang telah disediakan sesuai dengan pendapat Anda. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

C. RESPON SISWA

No	Indikator Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Kejelasan Instrumen					
1	Redaksi pernyataan instrumen respon siswa jelas			✓	
2	Bahasa pada instrumen mudah dipahami oleh siswa kelas IV				✓
3	Pernyataan instrumen tidak menimbulkan makna ganda			✓	
Aspek Kesesuaian Instrumen					
4	Pernyataan instrumen sesuai dengan tujuan pengukuran respon siswa			✓	
5	Pernyataan instrumen sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar				✓
6	Pernyataan instrumen sesuai dengan media pembelajaran yang digunakan				✓
Aspek Kelengkapan Instrumen					
7	Instrumen mencakup aspek tampilan media			✓	
8	Instrumen mencakup aspek penyajian materi				✓
9	Instrumen mencakup aspek kebahasaan				✓
Aspek Kepraktisan Instrumen					
10	Instrumen mudah digunakan oleh siswa			✓	
11	Skala penilaian instrumen sesuai untuk siswa kelas IV			✓	
12	Jumlah butir pernyataan instrumen sudah memadai				✓
Aspek Kelayakan Instrumen					
13	Instrumen mampu mengukur respon siswa terhadap media pembelajaran				✓
14	Instrumen dapat digunakan dalam penelitian pengembangan			✓	
15	Instrumen respon siswa layak digunakan				✓

KOMENTAR / SARAN

.....

.....

.....

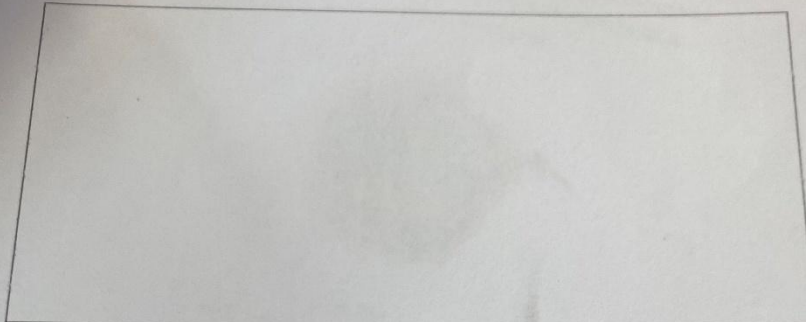
.....

.....

.....

No	Indikator	Ya	Tidak
1	Adanya rencana kerja yang jelas	✓	✓
2	Adanya rencana kerja yang jelas	✓	✓
3	Adanya rencana kerja yang jelas	✓	✓
4	Adanya rencana kerja yang jelas	✓	✓
5	Adanya rencana kerja yang jelas	✓	✓
6	Adanya rencana kerja yang jelas	✓	✓
7	Adanya rencana kerja yang jelas	✓	✓
8	Adanya rencana kerja yang jelas	✓	✓
9	Adanya rencana kerja yang jelas	✓	✓
10	Adanya rencana kerja yang jelas	✓	✓

KOMENTAR/SARAN SECARA UMUM



Singaraja, 31 Maret 2026



(Cantilca)

Lampiran. 26 Dokumentasi Penelitian





Bimbingan Modul



Implementasi Media Hari Pertama



Penyebaran Posttest



 REPUBLIK INDONESIA KEMENTERIAN HUKUM	
SURAT PENCATATAN CIPTAAN	
Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:	
Nomor dan tanggal permohonan	EC062026062733, 22 April 2026
Pencipta	
Nama	Ni Komang Ayu Suandeni, Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd. dkk
Alamat	Desa Boryeh, Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli, Kintamani, Kab. Bangli, Bali, 80652
Kewarganegaraan	Indonesia
Pemegang Hak Cipta	
Nama	Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Pendidikan Ganesha, Ni Komang Ayu Suandeni dkk
Alamat	Jalan Udayana No 11, Kabupaten Buleleng, Kecamatan Buleleng, Kelurahan Banyuwani, Kota Singaraja, Provinsi Bali, Buleleng, Kab. Buleleng, Bali, 83116
Kewarganegaraan	Indonesia
Jenis Ciptaan	Program Komputer
Judul Ciptaan	Media Pembelajaran Interaktif Pancasila Kelas IV Berbasis Educaplay
Tanggal dan tempat dibarengkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia	20 Februari 2026, di Singaraja
Jangka waktu perlindungan	Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dibarengkan Pengumuman.
Nomor Pencatatan	001204290
adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon. Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.	
 a.n. MENTERI HUKUM DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL a.b Direktur Hak Cipta dan Desain Industri  Agung Darmasusanto, SH, MH. NRP. 196912261994031001	
 Disetujui: 1. Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan asal permohonan, Menteri Hukum dan Keamanan berhak membatalkan surat pencatatan permohonan. 2. Surat Pencatatan ini tidak dapat secara otomatis menggunakan segel elektronik yang diterbitkan oleh Badan Siber dan Sandi Negara, Badan Siber dan Sandi Negara. 3. Surat Pencatatan ini dapat dibuktikan keabsahannya dengan memindai kode QR pada dokumen ini dan informasi akan ditampilkan dalam browser.	



LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Ni Komang Ayu Suardenik	Desa Bonyoh, Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli Kintamani, Kab. Bangli
2	Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.	Banjar Dinas Kelod Karuh, Desa Parigi, Kecamatan Sukawada, Kabupaten Buleleng Sukawada, Kab. Buleleng
3	I Wayan Ardhana, M.Pd.	Desa Bonyoh, Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli Kintamani, Kab. Bangli

LAMPIRAN PEMEGANG

No	Nama	Alamat
1	Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Pendidikan Ganesha	Jalan Udayana No. 11, Kabupaten Buleleng, Kecamatan Buleleng, Kelurahan Hanyuan, Kota Singaraja, Provinsi Bali Buleleng, Kab. Buleleng
2	Ni Komang Ayu Suardenik	Desa Bonyoh, Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli Kintamani, Kab. Bangli
3	Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.	Banjar Dinas Kelod Karuh, Desa Parigi, Kecamatan Sukawada, Kabupaten Buleleng Sukawada, Kab. Buleleng
4	I Wayan Ardhana, M.Pd.	Desa Bonyoh, Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli Kintamani, Kab. Bangli





Balai Besar
Tertifikasi
Elektronik

Pencetakan

1. Dalam hal pencetakan memberikan keterangan tidak sesuai dengan kenyataan, Menteri bertanggung jawab terhadap pencetakan pernyataan.

2. Nama Pencetakan ini tidak dapat untuk diberikan kepada pihak lain yang diberikan oleh Balai Besar Tertifikasi Elektronik, Badan Siber dan Sandi Negara.

3. Nama Pencetakan ini dapat diberikan kemudian dengan persetujuan QW pada dokumen ini dan informasi akan dipublikasikan dalam dokumen.

RIWAYAT HIDUP



Ni Komang Ayu Suandenik lahir di Desa Bonyoh pada tanggal 21 Januari 2004. Penulis merupakan anak dari Ayah I Nyoman birawan dan Ibu Ni Ketut redi. Penulis memiliki kewarganegaraan Indonesia dan beragama Hindu. Penulis beralamat di Desa Bonyoh, Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli, Provinsi Bali. Menyelesaikan pendidikan di SD Bonyoh pada tahun 2016. Kemudian melanjutkan di SMP Negeri 6 Kintamani dan lulus pada tahun 2019. Pada tahun 2022, lulus dari SMA 1 Kintamani dan melanjutkan ke jenjang Perguruan Tinggi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada Semester Genap tahun pelajaran 2025/2026 penulis telah menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME *EDUCAPLAY* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR “