

LAMPIRAN



Lampiran 1. Surat Observasi Awal

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN	
	Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Laman : https://fip.undiksha.ac.id Surel : fip@undiksha.ac.id	
Nomor	: 4283/UN48.10.6/LT/2024	Singaraja, 19 Maret 2025
Lampiran	: -	
Hal	: Observasi Awal	
Yth. Kepala Sekolah SD Negeri 2 Bukian di tempat		
Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Proposal Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.		
Nama	: Ni Kadek Sri Rahayu	
NIM	: 2211031523	
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.		
- Ketua Jurusan		
		
Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. NIP. 198408202012121004		


<http://fip.undiksha.ac.id>


[Fakultas Ilmu Pendidikan](#)


[fipundiksha](#)


[FIP Undiksha](#)


[0877 8811 6905](tel:087788116905)

Lampiran 2. Surat 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 : 2682/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 19 Februari 2026
Lampiran : -
Hal : Uji Instrumen

Yth.
Kepala SD Negeri 2 Bukian
di tempat

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

Nama : Ni Kadek Sri Rahayu
NIM : 2211031523
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 03. Surat Ijin Penelitian (Skripsi)



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 : 3401/UN48.10.1/PK.01.03/2026 Singaraja, 3 Maret 2026
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
Kepala SD Negeri 2 Bukian
di tempat

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

Nama : Ni Kadek Sri Rahayu
NIM : 2211031523
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 4. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN GIANYAR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 BUKIAN**

E-mail : sdn2_bukian@yahoo.com

Alamat : Br. Bukian Kawan Ds. Bukian Kec. Payangan Kab. Gianyar



Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : I Kadek Yoga Antara, S.Pd.SD.
NIP : 198205042009031007
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : SD Negeri 2 Bukian

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Kadek Sri Rahayu
NIM : 2211031523
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Memang benar telah melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan E-Komik Interaktif Berbasis Model *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD" di SD Negeri 2 Bukian.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Gianyar, 16 April 2026
Kepala SD Negeri 2 Bukian



I Kadek Yoga Antara, S.Pd.SD.
NIP. 198205042009031007

Lampiran 5. Hasil Wawancara dengan Wali Kelas V SD Negeri 2 Bukian

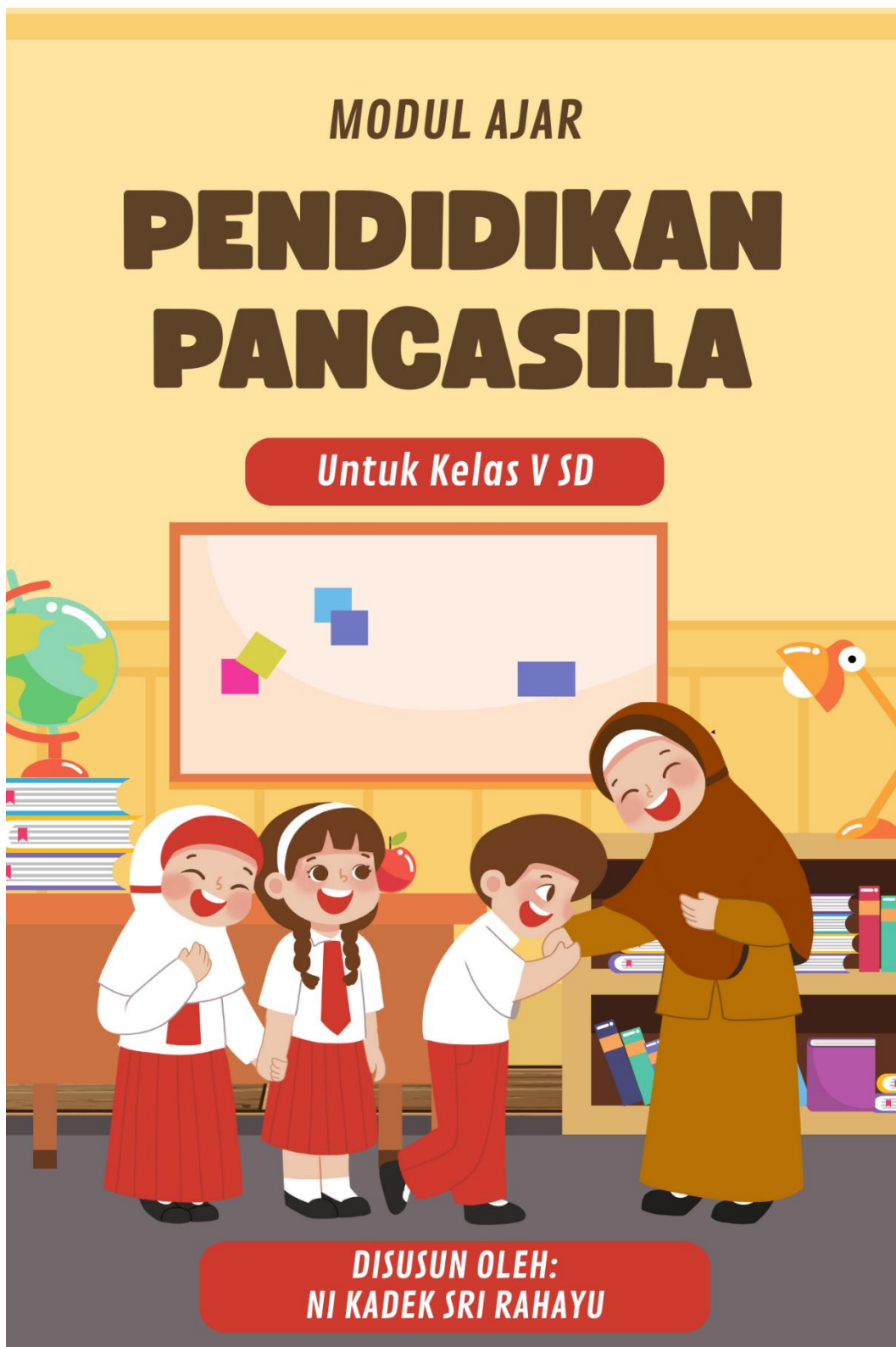
Nama Guru : I Made Adi Kencana, S.Pd.

Jabatan : Guru Wali Kelas V

Nama Sekolah : SD Negeri 2 Bukian

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana proses pembelajaran di kelas V selama ini?	Biasanya pembelajaran dimulai dengan apersepsi terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan penjelasan materi menggunakan buku paket. Kadang-kadang siswa juga diajak berdiskusi atau menjawab pertanyaan agar suasana kelas lebih aktif.
2.	Bagaimana kondisi siswa saat mengikuti pembelajaran?	Kondisi siswa cukup beragam. Ada siswa yang aktif dan cepat memahami materi, namun ada juga beberapa siswa yang masih kurang fokus saat pembelajaran berlangsung, terutama ketika pembelajaran terlalu lama atau hanya menggunakan penjelasan dari buku.
3.	Kendala apa yang Bapak alami saat mengajar di kelas V?	Kendalanya biasanya ada pada perhatian siswa yang mudah dialihkan. Selain itu, kemampuan siswa juga berbeda-beda sehingga guru perlu menyesuaikan cara menjelaskan materi agar semua siswa dapat memahami pembelajaran dengan baik.
4.	Apakah Bapak menggunakan media pembelajaran saat mengajar?	Saya biasanya menggunakan media sederhana seperti gambar, video pembelajaran, atau PPT untuk membantu menjelaskan materi. Namun, penggunaan media pembelajaran interaktif masih belum terlalu sering digunakan dalam pembelajaran sehari-hari.
5.	Bagaimana respon siswa saat pembelajaran menggunakan media?	Biasanya siswa terlihat lebih tertarik dan lebih aktif ketika pembelajaran menggunakan media, apalagi kalau medianya ada gambar atau tampilan yang menarik. Suasana kelas juga jadi lebih hidup dibandingkan hanya menggunakan buku paket saja.
6.	Menurut Bapak, apakah diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif?	Menurut saya memang diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik agar siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran dan tidak mudah merasa bosan dan jenuh saat pembelajaran di kelas.

Lampiran 6. Modul Ajar



MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SD

INFORMASI UMUM		
A. IDENTITAS MODUL		
Nama Penyusun	:	Ni Kadek Sri Rahayu
Instansi	:	SD Negeri 2 Bukian
Tahun Pelajaran	:	2025/2026
Jenjang Sekolah	:	Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	:	Pendidikan Pancasila
Fase/Kelas	:	C/V
Bab	:	1 (Pancasila dalam Kehidupanku)
Sub Bab	:	B (Meneladani Perilaku Pancasila)
Alokasi Waktu	:	2 JP (2 X 35 Menit)
B. KOMPETENSI AWAL		
1. Peserta didik telah mengenal contoh perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. 2. Peserta didik memiliki pengalaman sederhana dalam bersikap sesuai nilai Pancasila, seperti bekerja sama, saling menghormati, dan bersikap adil. 3. Peserta didik mampu membedakan perilaku yang sesuai dan tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.		
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA		
1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2. Berkebinekaan global, 3. Bergotong-royong, 4. Mandiri, 5. Bernalar kritis, dan 6. Kreatif.		
D. SARANA DAN PRASARANA		
Sarana Pembelajaran 1. Buku Siswa:		

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2021). *Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas V Kurikulum Merdeka*.

2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

3. Media E-komik Interaktif

Link: <https://e-komik-pancasiladalamkehidupan.netlify.app/>

4. Laptop

5. Telepon genggam (HP)

6. Proyektor

7. Alat tulis

8. Speaker aktif

Prasarana Pembelajaran

1. Ruang kelas yang memadai

2. Colokan listrik

3. Akses internet

E. TARGET PESERTA DIDIK

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

F. JUMLAH PESERTA DIDIK

38 Orang Siswa

G. MODEL PEMBELAJARAN

Model : *Teams Games Tournament (TGT)*

Pendekatan : *Deep Learning*

Metode : Ceramah, Demonstrasi, Diskusi, Penugasan, dan Tanya Jawab

H. MATERI AJAR

Materi Regular	Materi Remedial	Materi Pengayaan
Pada materi regular, akan diberikan kepada seluruh siswa,	Pada materi remedial, akan diberikan kepada peserta didik yang belum	Pada materi pengayaan, akan dilanjutkan dengan materi berikutnya, sebagai

yakni terdapat materi Meneladani Perilaku Pancasila.	mencapai kompetensi, sehingga akan diberikan pemahaman kembali terkait materi Meneladani Perilaku Pancasila.	gambaran awal sebelum pelaksanaan pembelajaran berikutnya, yakni materi Membiasakan Perilaku Pancasila.
KOMPONEN INTI		
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN		
Pada akhir fase C, peserta didik mampu meneladani sikap para perumus Pancasila dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah, rumah, dan masyarakat.		
B. TUJUAN PEMBELAJARAN		
1. Melalui media e-komik interaktif berbasis <i>Teams Games Tournament</i> (TGT), peserta didik mampu menganalisis perilaku yang sesuai dan tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dengan benar. (C4) 2. Melalui kegiatan LKPD, peserta didik mampu menelaah berbagai perilaku yang sesuai dan tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dengan benar. (C4) 3. Melalui evaluasi, peserta didik mampu menentukan perilaku yang paling sesuai dengan nilai-nilai Pancasila berdasarkan situasi yang diberikan dengan benar. (C5) 4. Melalui diskusi kelompok, peserta didik mampu menunjukkan sikap bekerja sama dan menghargai pendapat teman sebagai penerapan nilai Pancasila dengan teliti. (A3) 5. Melalui presentasi hasil diskusi, peserta didik mampu menyampaikan hasil identifikasi perilaku secara runtut dan terampil. (P3)		
C. PEMAHAMAN BERMAKNA		
Nilai-nilai Pancasila bukan hanya untuk dihafalkan, tetapi harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Setiap perilaku yang kita lakukan mencerminkan sila-sila Pancasila, sehingga kita perlu membiasakan diri bersikap sesuai dengan nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, musyawarah, dan keadilan agar tercipta kehidupan yang rukun dan harmonis.		

D. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Pernahkah kamu melihat teman atau saudaramu sedang kesulitan, lalu kamu membantunya?
2. Menurutmu, apakah bantuan yang kamu berikan itu termasuk perbuatan yang baik atau buruk?
3. Jika perbuatan baik itu dicontoh dan dilakukan oleh semua orang, apa yang akan terjadi di lingkungan kita?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan	1. Kelas dibuka dengan salam yang dipimpin oleh ketua kelas, siswa bersama guru saling mengucap dan menjawab salam serta saling menanya kabar. 2. Peserta didik dan guru berdoa bersama untuk mengawali kegiatan pembelajaran. (Religius, Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia) 3. Peserta didik bersama-sama menyanyikan lagu “Dari Sabang Sampai Merauke”. (Nasionalisme) 4. Peserta didik disapa dan guru melakukan pemeriksaan kehadiran melalui absensi. 5. Guru melakukan apersepsi Guru memancing ingatan siswa dengan menanyakan pelajaran sebelumnya: “Anak-anak, minggu lalu kita sudah belajar sejarah yang hebat tentang bagaimana para pahlawan kita berdiskusi dan berjuang untuk merumuskan Kelahiran Pancasila. Masih ingat siapa saja tokohnya?” (Peserta didik menjawab: Ir. Soekarno, Moh. Yamin, Mr. Soepomo, dll) Guru menegaskan: “Nah, para pahlawan sudah susah payah	15 Menit
-----------------------------	---	-----------------

	merumuskan Pancasila sebagai dasar negara kita. Tugas kita sekarang bukan lagi merumuskannya, tapi menghargai perjuangan mereka dengan cara mempraktikkannya. Hari ini, kita akan belajar bagaimana cara meneladani perilaku para tokoh tersebut agar nilai-nilai Pancasila tetap hidup dalam perbuatan kita sehari-hari!” 6. Guru menggali pemahaman awal peserta didik dengan mengajukan pertanyaan pemantik. a) “Pernahkah kamu melihat teman atau saudaramu sedang kesulitan, lalu kamu membantunya?” b) “Menurutmu, apakah bantuan yang kamu berikan itu termasuk perbuatan yang baik atau buruk?” c) “Jika perbuatan baik itu dicontoh dan dilakukan oleh semua orang, apa yang akan terjadi di lingkungan kita?” 7. Guru membacakan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari. 8. Guru mengajak siswa <i>ice breaking</i> untuk melatih fokus.	
Kegiatan Inti	Penyajian Kelas (<i>Class Presentation</i>) 1. Guru menampilkan media pembelajaran berupa e-komik interaktif melalui laptop dan mengarahkan siswa untuk mengaksesnya melalui HP. 2. Guru mengondisikan siswa untuk mengamati isi e-komik, termasuk dialog dan ilustrasi yang memuat contoh perilaku sesuai dan tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.	40 Menit

	3. Guru menjelaskan materi yang terdapat dalam e-komik serta memberikan penguatan terhadap konsep yang dipelajari. 4. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menanggapi materi yang telah disajikan. Belajar Kelompok (<i>Teams</i>) 5. Guru membagi siswa menjadi 8 kelompok secara heterogen. 6. Setiap kelompok terdiri atas 4–5 siswa sesuai dengan pembagian yang telah ditentukan. 7. Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok. 8. Siswa berdiskusi bersama kelompok untuk menyelesaikan LKPD berdasarkan materi dalam e-komik interaktif (± 15 menit). 9. Guru membimbing, memantau, dan memberikan arahan selama proses diskusi berlangsung. 10. Perwakilan kelompok menyampaikan hasil diskusi secara singkat. 11. Guru memberikan penguatan dan klarifikasi terhadap jawaban siswa. Permainan (<i>Games</i>) 12. Guru mengarahkan siswa untuk mengikuti permainan yang terdapat dalam media e-komik interaktif. 13. Setiap kelompok mendapatkan satu giliran untuk berpartisipasi dalam permainan. 14. Perwakilan kelompok maju untuk mengerjakan satu soal dengan cara memilih dan mencocokkan (<i>drag and drop</i>) perilaku yang sesuai dan tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.	
--	---	--

	15. Siswa menyeret jawaban ke kolom yang sesuai pada layar. 16. Sistem menampilkan keterangan “Benar” atau “Salah”. 17. Jika jawaban benar, kelompok memperoleh poin; jika salah, giliran berpindah ke kelompok berikutnya. Pertandingan (<i>Tournament</i>) 18. Guru menjelaskan aturan pelaksanaan turnamen kepada siswa. 19. Setiap kelompok mengirimkan satu perwakilan untuk mengikuti turnamen. 20. Perwakilan kelompok maju ke depan kelas untuk menjawab soal pilihan ganda yang ditampilkan pada media. 21. Soal dipilih secara acak dari bank soal. 22. Setiap perwakilan menjawab 5 soal sesuai waktu yang telah ditentukan. 23. Jawaban benar memperoleh skor 10, sedangkan jawaban salah tidak memperoleh skor. 24. Skor yang diperoleh setiap perwakilan dijumlahkan sebagai skor kelompok. Penghargaan Kelompok (<i>Team Recognition</i>) 25. Guru merekap seluruh skor yang diperoleh masing-masing kelompok. 26. Guru mengumumkan kelompok dengan skor tertinggi. 27. Kelompok terbaik diberikan penghargaan sebagai bentuk apresiasi atas kerja sama, keaktifan, dan pemahaman materi.	
Kegiatan Penutup	1. Peserta didik diberikan kesempatan untuk menyimpulkan pembelajaran.	15 Menit

	2. Guru memberikan penguatan dari kesimpulan pembelajaran hari ini. 3. Peserta didik bersama guru melaksanakan refleksi atas apa yang sudah dipelajari. 4. Peserta didik melaksanakan evaluasi yang diberikan oleh guru. 5. Peserta didik ditindaklanjuti untuk pembelajaran dan membaca materi pertemuan berikutnya. 6. Peserta didik diajak untuk menyanyikan lagu daerah “Rasa Sayange”. 7. Guru membimbing peserta didik untuk berdoa bersama dan menutup kegiatan pembelajaran. (Religius)	
--	--	--

F. REFLEKSI

Refleksi Siswa

No.	Pernyataan	Jawaban
1.	Apakah kalian sudah memahami dengan baik cara menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari?	
2.	Aktivitas belajar mana yang menurut kalian paling membantu dalam memahami contoh perilaku yang sesuai dengan Pancasila?	
3.	Apa saja tantangan atau hambatan yang kalian temukan saat mencoba membiasakan perilaku baru sesuai nilai Pancasila di lingkungan sekitar?	
4.	Bagaimana perasaan kalian setelah mempelajari berbagai perilaku baik yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila?	
5.	Manfaat apa yang paling kalian rasakan setelah mencoba mempraktikkan sikap yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila?	

Refleksi Guru

No.	Pernyataan	Jawaban
1.	Apakah siswa sudah menunjukkan kemauan untuk mempraktikkan nilai Pancasila dalam kesehariannya?	
2.	Sejauh mana metode yang digunakan membantu siswa memahami contoh perilaku yang baik?	
3.	Apa kendala utama saat mengarahkan siswa membiasakan sikap sesuai Pancasila?	
4.	Apakah media pembelajaran berhasil meningkatkan perhatian dan keterlibatan aktif siswa dalam kelas?	
5.	Langkah apa yang akan diambil untuk memperbaiki cara mengajar di pertemuan berikutnya?	

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

1. Pengayaan

Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah menguasai materi dan memiliki nilai diatas rata-rata untuk mempersiapkan peserta didik pada materi selanjutnya.

2. Remedial

Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum menguasai materi dan memiliki nilai dibawah rata-rata serta belum mencapai Capaian Pembelajaran.

H. ASESMEN/PENILAIAN

PENILAIAN PENGETAHUAN (KOGNITIF)

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar
 Kelas/Semester : V (Lima)/ I (Ganjil)
 Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
 BAB : 1 (Pancasila dalam Kehidupan)
 Sub Bab : B (Meneladani Perilaku Pancasila)
 Jumlah Soal : 10 Soal



Kisi-kisi Penilaian Pengetahuan

Materi	Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)	Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal	Bentuk Soal	Bobot Soal
Meneladani Perilaku Pancasila	Pada akhir fase C, peserta didik mampu meneladani sikap para perumus Pancasila dan menerapkannya dalam kehidupan	Peserta didik mampu menganalisis penerapan nilai-nilai Pancasila dalam berbagai peristiwa dan	Disajikan sebuah gambar kegiatan bersama, siswa mampu menganalisis keterkaitan kegiatan tersebut dengan nilai persatuan Indonesia.	C4	1	Pilihan Ganda	1
			Disajikan beberapa pernyataan tentang kegiatan diskusi, peserta	C4	2	Pilihan Ganda	1

	sehari-hari di lingkungan sekolah, rumah, dan masyarakat.	perilaku kehidupan sehari-hari di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat melalui pengamatan gambar, kasus, dan kegiatan sosial secara tepat.	didik mampu menganalisis perilaku yang tidak mencerminkan nilai sila keempat Pancasila secara tepat.				
			Disajikan sebuah gambar peristiwa sosial, siswa mampu menganalisis penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan sekolah.	C4	3	Pilihan Ganda	1
			Disajikan beberapa contoh kegiatan sehari-hari, siswa mampu menganalisis kegiatan yang mencerminkan nilai sila kelima Pancasila.	C4	4	Pilihan Ganda	1
			Disajikan sebuah gambar kegiatan di sekolah, siswa mampu menganalisis nilai sila Pancasila yang tercermin dalam peristiwa tersebut.	C4	5	Pilihan Ganda	1

		Peserta didik mampu mengevaluasi kesesuaian berbagai sikap, perilaku, dan kegiatan dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan rumah dan sekolah berdasarkan nilai-nilai Pancasila secara tepat.	Disajikan situasi penggunaan fasilitas perpustakaan yang tidak sesuai aturan, siswa mampu mengevaluasi perilaku siswa berdasarkan sikap menghargai hak orang lain.	C5	6	Pilihan Ganda	1
			Disajikan peristiwa ketidakpatuhan siswa terhadap aturan saat kegiatan luar sekolah, siswa mampu mengevaluasi sikap tersebut berdasarkan nilai kedisiplinan dan tanggung jawab.	C5	7	Pilihan Ganda	1
			Disajikan situasi siswa berbicara saat upacara bendera, siswa dapat mengevaluasi sikap yang sesuai dengan ketertiban dan hormat dalam upacara.	C5	8	Pilihan Ganda	1
			Disajikan situasi kelas yang harus dijaga kebersihannya,	C5	9	Pilihan Ganda	1

		siswa dapat mengevaluasi tindakan yang mencerminkan kepedulian terhadap lingkungan.				
		Disajikan peristiwa perilaku siswa yang menyerobot antrean di kantin sekolah, siswa mampu mengevaluasi ketepatan perilaku tersebut berdasarkan nilai keadilan dan ketertiban dalam kehidupan sehari-hari.	C5	10	Pilihan Ganda	1

Lembar Penilaian Pengetahuan

No.	Nama	Jumlah Skor yang Diperoleh	Nilai
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
Dst.			

Penentuan Nilai

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Peroleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

PENILAIAN SIKAP SOSIAL (AFEKTIF)

Indikator Penilaian Sikap Sosial

No.	Sikap	Indikator	KB	CB	B	SB
			1	2	3	4
1.	Bekerja sama	a. Siswa menghargai perbedaan pendapat terkait tugas yang akan dikerjakan.				
		b. Siswa mampu menyelesaikan LKPD yang telah diberikan.				
		c. Siswa saling membantu teman satu kelompok dalam menyelesaikan LKPD terkait materi Meneladani Perilaku Pancasila.				
		d. Siswa menghargai hasil pekerjaan teman yang telah di kerjakan.				
2.	Bertanggungjawab	a. Siswa mengerjakan LKPD terkait materi Meneladani Perilaku Pancasila				
		b. Siswa menyelesaikan LKPD terkait materi Meneladani Perilaku Pancasila sesuai dengan pengumpulan LKPD yang telah ditentukan.				
		c. Siswa bertanggung jawab terhadap tugas materi Meneladani Perilaku Pancasila				
		d. Siswa mengerjakan tugas kelompok secara bersama-sama.				
3.	Percaya diri	a. Siswa berani mempresentasikan hasil dari LKPD yang telah dibuat.				
		b. Saat presentasi, suara yang dilantunkan siswa terdengar keras.				

		c. Saat presentasi, siswa tidak terbata-bata dalam menyampaikan hasil tugas yang telah dibuat.				
		d. Berani berpendapat atau bertanya mengenai materi Meneladani Perilaku Pancasila				

Keterangan Skor:

- A. Kurang Baik, apabila satu indikator dalam setiap sikap terlaksana (skor 1)
- B. Cukup Baik, apabila dua indikator dalam setiap sikap terlaksana (skor 2)
- C. Baik, apabila tiga indikator dalam setiap sikap terlaksana (skor 3)
- D. Sangat Baik, apabila empat indikator dalam setiap sikap terlaksana (skor 4)



Rubrik Penilaian Sikap Sosial

No.	Nama	Sikap yang Dinilai												Jumlah Perolehan Skor
		Bekerja Sama				Tanggung Jawab				Percaya Diri				
		KB	CB	B	SB	KB	CB	B	SB	KB	CB	B	SB	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.														
2.														
3.														
4.														
5.														
Dst.														

Lembar Penilaian Sikap Sosial

No.	Nama	Kriteria				Predikat
		KB (1)	CB (2)	B (3)	SB (4)	
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
Dst.						

Penilaian Penskoran:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Peroleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

PENILAIAN KETERAMPILAN (PSIKOMOTOR)

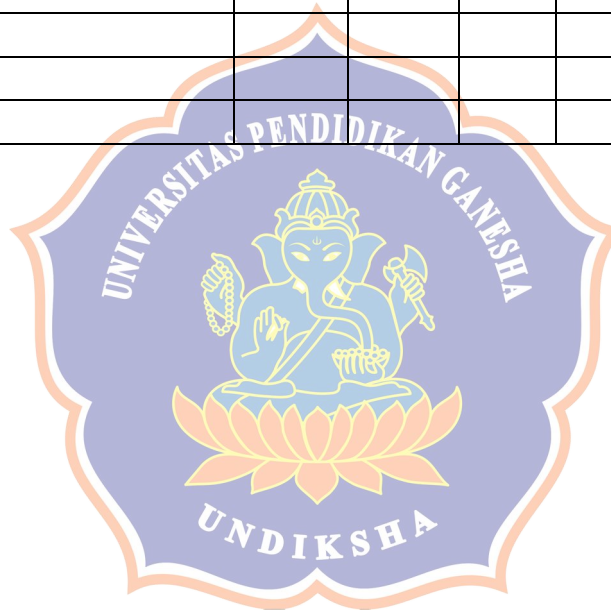
Rubrik Penilaian Keterampilan

Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	Nilai
Keterampilan dalam mengerjakan LKPD mengenai materi Meneladani Perilaku Pancasila.	- Dapat menyelesaikan LKPD secara lengkap sesuai petunjuk pengerjaan tanpa kesalahan. - LKPD disusun rapi dan sesuai waktu yang ditentukan.	4
	- Dapat menyelesaikan LKPD sebagian besar sesuai petunjuk pengerjaan dengan 1-2 kesalahan kecil. - LKPD cukup rapi dan selesai tepat waktu.	3
	- Dapat menyelesaikan LKPD dengan banyak kesalahan dan tidak sepenuhnya sesuai petunjuk pengerjaan. - LKPD kurang rapi dan terlambat selesai.	2
	- Tidak dapat menyelesaikan LKPD sesuai petunjuk pengerjaan. - LKPD tidak rapi dan terdapat banyak kesalahan, serta tidak selesai tepat waktu.	1

Lembar Penilaian Keterampilan

No.	Nama	Skor				Keterangan
		KB(1)	CB(2)	B(3)	SB(4)	
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
Dst.						

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Peroleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$



LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V

LKPD

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Meneladani Perilaku Pancasila



Nama Anggota Kelompok:

.....

.....

.....

.....



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 1

Tujuan Kegiatan

Setelah mengerjakan LKPD ini, peserta didik mampu:

1. Menelaah berbagai perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila.
2. Mengaitkan perilaku sehari-hari dengan sila Pancasila yang tepat.
3. Menganalisis keterkaitan makna setiap sila melalui contoh perilaku nyata.

Petunjuk Pengerjaan

1. Diskusikan bersama kelompok perilaku yang terlihat pada gambar.
2. Tentukan sila Pancasila yang sesuai dengan perilaku tersebut.
3. Hubungkanlah gambar perilaku dengan nilai sila yang paling mendasarinya menggunakan garis.
4. Pastikan semua anggota kelompok ikut berdiskusi.
5. Periksa kembali jawaban sebelum dikumpulkan.



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 1



Bergantian
menggunakan
fasilitas
sekolah

3



Memilih ketua
kelompok
secara
musyawarah

2



Berdoa
sebelum
pembelajaran

5



Menolong
teman yang
terjatuh

1



Mengikuti
upacara
bendera
dengan tertib

4



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 2

Tujuan Kegiatan

Setelah mengerjakan LKPD ini, peserta didik mampu:

1. Menganalisis perilaku yang sesuai dan tidak sesuai dengan nilai Pancasila secara tepat.
2. Menilai benar atau salahnya suatu perilaku berdasarkan nilai Pancasila disertai alasan yang masuk akal.
3. Membuktikan pemahaman nilai Pancasila melalui hasil diskusi kelompok secara benar.

Petunjuk Pengerjaan

1. Amati setiap gambar perilaku dengan teliti.
2. Diskusikan bersama kelompok.
3. Beri tanda centang (✓) jika perilaku itu sesuai atau tanda silang (X) jika tidak sesuai.
4. Tuliskan alasanmu pada kolom, mengapa kamu memilih jawaban tersebut.
5. Kerjakan dengan rapi dan bekerja sama.
6. Periksa kembali jawaban sebelum dikumpulkan.



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 2

NO.	GAMBAR PERILAKU	SESUAI (✓)/TIDAK (X)	ALASAN
1.	 Berdoa bersama sebelum makan		
2.	 Mengejek teman		
3.	 Membantu orang tua membersihkan rumah		
4.	 Bertengkar saat bermain dengan teman		
5.	 Bergotong royong membersihkan lingkungan		

B. EVALUASI**SOAL EVALUASI**

Nama :

No :

Kelas :

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar!

1. Perhatikan gambar berikut!



Nilai utama yang tercermin pada kegiatan tersebut adalah ...

- A. Kerja sama dan persatuan
- B. Persaingan antar siswa
- C. Kepentingan pribadi
- D. Kebebasan tanpa aturan

2. Perhatikan pernyataan berikut ini!

- 1. Memaksakan pendapat pribadi agar keputusan sesuai keinginan sendiri.
- 2. Menghargai pendapat teman saat diskusi kelompok.
- 3. Mengambil keputusan melalui musyawarah untuk mufakat.
- 4. Mendengarkan dan menerima hasil keputusan bersama.

Perilaku yang tidak mencerminkan nilai sila keempat Pancasila ditunjukkan oleh nomor

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

3. Perhatikan gambar berikut!



Peristiwa yang terjadi berdasarkan gambar tersebut adalah ...

- A. Bantuan diberikan berdasarkan kedekatan
- B. Terjadi sikap pilih kasih
- C. Nilai keadilan sosial telah diterapkan
- D. Musyawarah tidak diperlukan

4. Perhatikan kegiatan berikut ini!

- 1. Berdoa sebelum memulai pembelajaran.
- 2. Mengikuti upacara bendera dengan tertib.
- 3. Membantu teman yang mengalami kesulitan tanpa membedakan latar belakang.
- 4. Menyampaikan pendapat saat diskusi kelas.

Kegiatan yang mencerminkan nilai keadilan sosial sesuai sila kelima Pancasila ditunjukkan oleh nomor

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

5. Perhatikan gambar berikut!



Nilai Pancasila yang sesuai dengan kegiatan pada gambar adalah ...

- A. Persatuan Indonesia
- B. Ketuhanan Yang Maha Esa
- C. Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia
- D. Kerakyatan Yang Dipimpin Oleh Hikmat Kebijaksanaan

6. Sekolah menyediakan perpustakaan untuk belajar bersama. Namun, beberapa siswa menggunakan perpustakaan untuk bermain dan berisik. Penilaian yang tepat terhadap perilaku siswa tersebut adalah ...
- A. Tepat karena perpustakaan milik bersama
 - B. Tidak tepat karena tidak menghargai hak orang lain
 - C. Wajar karena jam pelajaran sudah selesai
 - D. Tepat jika tidak ada guru di perpustakaan
7. Saat kegiatan luar sekolah, siswa diminta berjalan di sisi kiri jalan dan mengikuti arahan guru. Sebagian siswa mengabaikan aturan tersebut. Tanggapan yang paling tepat terhadap sikap siswa tersebut adalah ...
- A. Tidak masalah karena masih anak-anak
 - B. Kurang tepat karena tidak mencerminkan kedisiplinan dan tanggung jawab
 - C. Tepat agar kegiatan lebih cepat selesai
 - D. Wajar selama tidak terjadi kecelakaan
8. Saat upacara bendera berlangsung, beberapa siswa berbicara sendiri dan tidak mengikuti upacara dengan tertib. Sikap yang seharusnya dilakukan siswa dalam situasi tersebut adalah ...
- A. Tetap berbicara selama tidak ditegur
 - B. Duduk agar tidak kelelahan
 - C. Menirukan teman yang tidak serius
 - D. Mengikuti upacara dengan sikap hormat dan tertib
9. Dalam kegiatan kelas, guru meminta siswa menjaga kebersihan ruang kelas setelah digunakan. Pilihan tindakan yang menunjukkan sikap peduli terhadap lingkungan adalah ...
- A. Membersihkan kelas bersama sebelum pulang
 - B. Meninggalkan kelas karena ada petugas kebersihan
 - C. Membersihkan jika diminta guru saja
 - D. Menunggu teman lain membersihkan
10. Di kantin sekolah, siswa diwajibkan mengantre saat membeli makanan. Namun, beberapa siswa memilih menyerobot antrean.

Penilaian yang paling tepat terhadap perilaku menyerobot antrian tersebut adalah ...

- A. Wajar karena ingin dilayani lebih cepat
- B. Tidak masalah selama tidak ditegur
- C. Tepat jika dilakukan saat jam istirahat singkat
- D. Tidak tepat karena melanggar nilai keadilan dan ketertiban

C. KUNCI JAWABAN

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

D. BAHAN AJAR



BAHAN AJAR

SUB BAB: B (MENELADANI PERILAKU PANCASILA)

1. APA ITU PANCASILA?

Pancasila merupakan dasar negara Republik Indonesia. Pancasila menjadi pedoman atau tuntunan bagi seluruh rakyat Indonesia dalam bersikap, bertindak, dan berperilaku dalam kehidupan sehari-hari.

Pancasila terdiri atas lima sila:

- 1. Ketuhanan Yang Maha Esa**
- 2. Kemanusiaan yang Adil dan Beradab**
- 3. Persatuan Indonesia**
- 4. Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan**
- 5. Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia**

2. APA ARTINYA MENELADANI PERILAKU PANCASILA?

Meneladani perilaku Pancasila berarti mencontoh dan melaksanakan nilai-nilai yang terkandung dalam setiap sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai tersebut tidak hanya dipahami sebagai hafalan, tetapi harus diwujudkan dalam sikap dan tindakan yang mencerminkan kepribadian bangsa Indonesia. Dengan meneladani Pancasila, seseorang menjadikan Pancasila sebagai pedoman dalam berpikir, bersikap, dan bertindak di berbagai lingkungan kehidupan. Oleh karena itu, setiap warga negara, termasuk siswa sekolah dasar, perlu memahami dan menerapkan nilai Pancasila secara konsisten dalam kehidupan sehari-hari.

BAHAN AJAR

SUB BAB: B (MENELADANI PERILAKU PANCASILA)

3. MENGAPA KITA HARUS MENELADANI PANCASILA?

Kita harus meneladani Pancasila karena:

1. Pancasila merupakan dasar negara Indonesia yang menjadi pedoman dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.
2. Pancasila mencerminkan jati diri bangsa Indonesia, yang menjunjung nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, musyawarah, dan keadilan.
3. Nilai-nilai Pancasila membimbing kita dalam bersikap dan bertindak, agar selalu berbuat baik dan benar.
4. Dengan menerapkan Pancasila, kehidupan menjadi rukun, damai, dan harmonis di rumah, sekolah, dan masyarakat.
5. Meneladani Pancasila membantu kita menjadi pribadi yang bertanggung jawab dan berakhlak baik
6. Penerapan Pancasila dapat mencegah terjadinya perpecahan dan konflik, karena setiap orang belajar untuk saling menghormati dan menghargai perbedaan.

4. NILAI-NILAI DALAM SETIAP SILA PANCASILA

Sila Pertama: Ketuhanan Yang Maha Esa

Nilai yang terkandung:

1. Percaya dan takwa kepada Tuhan yang Maha Esa
2. Menghormati agama orang lain
3. Tidak memaksakan agama kepada orang lain
4. Hidup rukun antarumat beragama

BAHAN AJAR

SUB BAB: B (MENELADANI PERILAKU PANCASILA)

Sila Kedua: Kemanusiaan yang Adil dan Beradab

Nilai yang terkandung:

1. Menghargai sesama manusia
2. Saling tolong-menolong
3. Tidak membedakan teman
4. Bersikap sopan dan beradab

Sila Ketiga: Persatuan Indonesia

Nilai yang terkandung:

1. Cinta tanah air
2. Bangga sebagai bangsa Indonesia
3. Tidak memecah belah persatuan
4. Menghargai perbedaan suku, agama, dan budaya

Sila Keempat: Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan

Nilai yang terkandung:

1. Mengutamakan musyawarah
2. Menghargai pendapat orang lain
3. Tidak memaksakan kehendak
4. Bertanggung jawab atas keputusan bersama

Sila Kelima: Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia

Nilai yang terkandung:

1. Bersikap adil
2. Tidak mengambil hak orang lain
3. Suka berbagi
4. Bekerja keras

BAHAN AJAR

SUB BAB: B (MENELADANI PERILAKU PANCASILA)

5. CONTOH PERILAKU YANG SESUAI DAN TIDAK SESUAI DENGAN PANCASILA

Sila Pertama: Ketuhanan Yang Maha Esa

Perilaku yang Sesuai:

1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
2. Menghormati teman yang berbeda agama
3. Tidak mengganggu teman yang sedang beribadah

Perilaku yang Tidak Sesuai:

1. Mengejek agama teman
2. Tidak menghargai hari raya agama lain
3. Mengganggu teman yang sedang berdoa

Sila Kedua: Kemanusiaan yang Adil dan Beradab

Perilaku yang Sesuai:

1. Membantu teman yang kesulitan belajar
2. Berbicara sopan kepada guru dan orang tua
3. Tidak membully teman

Perilaku yang Tidak Sesuai:

1. Mengejek teman
2. Berkelahi
3. Bersikap kasar kepada orang lain

BAHAN AJAR

SUB BAB: B (MENELADANI PERILAKU PANCASILA)

5. CONTOH PERILAKU YANG SESUAI DAN TIDAK SESUAI DENGAN PANCASILA

Sila Ketiga: Persatuan Indonesia

Perilaku yang Sesuai:

1. Bermain bersama tanpa membeda-bedakan teman
2. Ikut upacara bendera dengan tertib
3. Bangga menggunakan produk dalam negeri

Perilaku yang Tidak Sesuai:

1. Memilih teman berdasarkan suku atau agama
2. Bertengkar karena perbedaan
3. Tidak mau ikut kegiatan bersama

Sila Keempat: Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan

Perilaku yang Sesuai:

1. Bermusyawarah saat memilih ketua kelas
2. Mendengarkan pendapat teman
3. Menerima hasil keputusan bersama

Perilaku yang Tidak Sesuai:

1. Memaksakan kehendak
2. Tidak mau mendengarkan pendapat orang lain
3. Marah karena kalah dalam pemilihan

BAHAN AJAR

SUB BAB: B (MENELADANI PERILAKU PANCASILA)

5. CONTOH PERILAKU YANG SESUAI DAN TIDAK SESUAI DENGAN PANCASILA

Sila Kelima: Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia

Perilaku yang Sesuai:

1. Berbagi makanan dengan teman
2. Tidak menyerobot antrean
3. Menggunakan fasilitas sekolah dengan baik

Perilaku yang Tidak Sesuai:

1. Tidak mau berbagi
2. Mengambil barang teman tanpa izin
3. Bersikap tidak adil dalam bermain

6. KESIMPULAN

Pancasila merupakan dasar negara sekaligus pedoman hidup bangsa Indonesia yang harus dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Meneladani perilaku Pancasila berarti menjadikan nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, musyawarah, dan keadilan sebagai dasar dalam berpikir, bersikap, dan bertindak. Dengan menerapkan nilai-nilai tersebut di rumah, di sekolah, dan di masyarakat, kehidupan akan menjadi lebih rukun, tertib, dan harmonis, serta membantu kita tumbuh menjadi pribadi yang baik dan bertanggung jawab.

E. DAFTAR PUSTAKA

Indra, A. D., Azis, A., & Dewi, L. G. M. W. (2021). *Pendidikan Pancasila untuk SD/MI kelas V*. Pusat Perbukuan, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
<https://static.sc.cloudapp.web.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/Pendidikan-Pancasila-BS-KLS-V.pdf>

F. LAMPIRAN

1. Media Pembelajaran “E-komik Interaktif”

Link: <https://e-komik-pancasiladalamkehidupan.netlify.app/>



2. Video Lagu Nasional “Dari Sabang Sampai Merauke”

Link: https://youtu.be/jY8H0yFu4VI?si=U1LkVznEutQWYqI_



3. Video Ice Breaking “Kepala Pundak Lutut Kaki”

Link: <https://youtu.be/1SbLmboPQyk?si=k7AJ0MdrVVbshDl4>



4. Video Lagu Daerah “Rasa Sayange”

Link: https://youtu.be/s9OhPN2LXYc?si=7CRt_zIfgljWhSNC



Mengetahui,

Kepala Sekolah SD Negeri 2 Bukian

Gianyar, 26 Februari 2026

Wali Kelas V

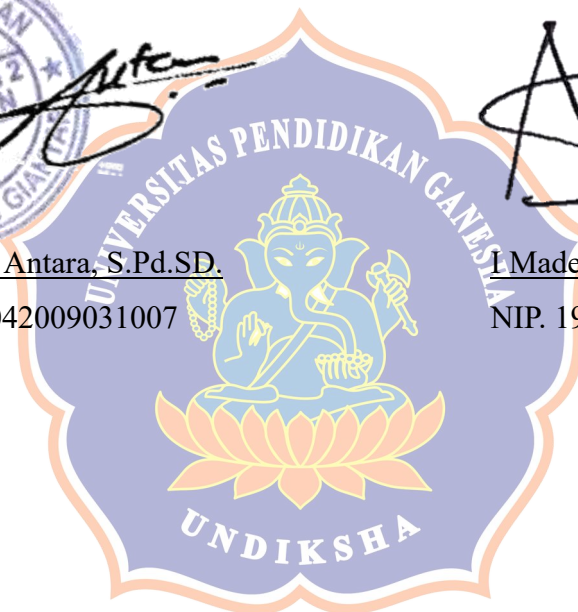


I Kadek Yoga Antara, S.Pd.SD.

NIP. 198205042009031007

I Made Adi Kencana, S.Pd.

NIP. 198510262019021001



Lampiran 7. Hasil Penilaian Judges I Instrumen Uji Ahli Rancang Bangun

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN UJI AHLI RANCANG BANGUN
PENGEMBANGAN E-KOMIK INTERAKTIF BERBASIS MODEL *TEAM'S GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SD

A. Petunjuk Pengisian

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

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Ahli Rancang Bangun

No.	Aspek	Indikator	Pertanyaan	Relevansi		Keterangan
				Relevan	Tidak Relevan	
1.	Model Pengembangan	1. Kesesuaian model pengembangan an yang digunakan dengan karakteristik produk yang dihasilkan.	1. Produk e-komik interaktif berbasis TGT dikembangkan sesuai dengan model pengembangan ADDIE yang digunakan.	✓		
		2. Ketepatan alasan pemilihan model pengembangan an.	2. Pemilihan model ADDIE sesuai dengan karakteristik e-komik interaktif berbasis TGT yang dikembangkan.	✓		
2.	Tahapan Pengembangan	1. Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan an yang dilakukan dengan model pengembangan an yang digunakan.	1. Tahapan pengembangan media e-komik interaktif berbasis TGT sesuai dengan model ADDIE.	✓		
		2. Ketepatan	2. Tahapan			

No.	Aspek	Indikator	Pertanyaan	Relevansi		Keterangan
				Relevan	Tidak Relevan	
3.	Desain Media E-Komik	1. Kesesuaian rancangan desain e-komik interaktif dengan karakteristik siswa kelas V SD.	1. Rancangan desain e-komik interaktif (warna, ilustrasi, huruf, dan tata letak) disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V SD.	✓		
		2. Perencanaan fitur interaktif dalam e-komik interaktif.	2. Fitur interaktif pada e-komik dirancang untuk mendukung keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.	✓		
4.	Integrasi TGT dalam E-Komik	1. Kesesuaian perancangan tahapan-tahapan pengembangan e-komik interaktif.	1. Tahapan TGT (<i>Team's Games Tournament</i>) diintegrasikan dalam penggunaan e-komik interaktif.	✓		
		2. Dukungan rancangan e-komik interaktif terhadap pelaksanaan model pembelajaran TGT.	2. Rancangan e-komik interaktif mendukung pelaksanaan model pembelajaran TGT.	✓		

No.	Aspek	Indikator	Pertanyaan	Relevansi		Keterangan
				Relevan	Tidak Relevan	
5.	Kelengkapan & Kepraktisan	1. Kelengkapan tahapan-tahapan pengembangan an berdasarkan model pengembangan an yang digunakan.	1. Tahapan pengembangan media e-komik interaktif berbasis TGT disusun dan dijelaskan secara jelas sesuai dengan model pengembangan ADDIE.	✓		
		2. Tingkat kepraktisan proses pengembangan an yang dilaksanakan.	2. Proses pengembangan media e-komik interaktif berbasis TGT praktis sehingga mudah diterapkan.	✓		
		3. Kemudahan langkah-langkah pengembangan an.	3. Langkah-langkah pengembangan media e-komik interaktif berbasis TGT disusun secara sistematis sesuai dengan tahapan dalam model ADDIE.	✓		

No.	Aspek	Indikator	Pertanyaan	Relevansi		Keterangan
				Relevan	Tidak Relevan	
6.	Evaluasi Formatif dan Sumatif	1. Kejelasan instrumen evaluasi yang dikembangkan.	1. Instrumen evaluasi berupa angket minat belajar disusun dan disajikan secara jelas sehingga mudah dipahami oleh responden.	✓		
		2. Validitas dan reliabilitas instrumen evaluasi yang digunakan.	2. Instrumen angket minat belajar yang digunakan memiliki validitas butir dan reliabilitas yang tinggi.	✓		
		3. Ketepatan subjek coba yang diberikan.	3. Subjek coba yang diberikan dalam pengembangan media ditetapkan sesuai dengan tujuan penelitian secara tepat.	✓		

C. Komentar dan Saran

Depasar, 26 Januari 2026
Penilai

Dewi Anzelina, M.Pd.
NIP. 198808152023212046

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:
Nama : Dewi Anzelina, M.Pd.
NIP. : 198808152023212046
Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen rancang bangun pada skripsi yang berjudul "Pengembangan E-Komik Interaktif Berbasis Model *Team's Games Tournament* untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD" yang disusun oleh:
Nama : Ni Kadek Sri Rahayu
NIM : 2211031523
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Harapan saya, mazukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

Depasar, 26 Januari 2026
Penilai

Dewi Anzelina, M.Pd.
NIP. 198808152023212046

Instrumen Uji Ahli Materi Pembelajaran

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN UJI AHLI MATERI PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN E-KOMIK INTERAKTIF BERBASIS MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SD

A. Petunjuk Pengisian

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

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Ahli Materi Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	Relevansi Relevan	Tidak Relevan	Keterangan
1.	Kurikulum	1. Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP).	1. Materi yang disajikan dalam e-komik interaktif telah sesuai dengan capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V yang tercantum dalam kurikulum.	✓		
		2. Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran (TP).	2. Materi yang disajikan selaras dengan tujuan pembelajaran yang tercantum dalam TP.	✓		
2.	Kebahasaan	1. Penggunaan bahasa sesuai kaidah bahasa Indonesia.	1. Penggunaan tata bahasa, kosa kata, dan kalimat dalam e-komik interaktif sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.	✓		
		2. Kesesuaian bahasa dengan	2. Kosa kata dan bahasa yang digunakan	✓		

No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	Relevansi Relevan	Tidak Relevan	Keterangan
3.	Kelayakan Materi	1. Keruntutan penyajian materi.	1. Materi pada e-komik interaktif disajikan secara runtut dan sistematis.	✓		
		2. Kesesuaian materi dengan cakupan pembelajaran.	2. Materi yang disajikan dalam e-komik interaktif sesuai dengan cakupan materi Pendidikan Pancasila, Bab 1 Pancasila dalam Kehidupan.	✓		
		3. Kedalaman materi pengenal konsep, definisi, materi, contoh, dan latihan.	3. Materi yang disajikan mencakup pengenal konsep, penjelasan, contoh dalam kehidupan sehari-hari, serta latihan secara proporsional.	✓		
		4. Kesesuaian materi dengan sintaks model pembelajaran TGT.	4. Materi dalam e-komik interaktif disajikan sesuai dengan sintaks model pembelajaran.	✓		

C. Komentar dan Saran

Denpasar, 26 Januari 2026
 Penilai

 Dewi Anzelina, M.Pd.
 NIP. 198808152023212046

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:
 Nama : Dewi Anzelina, M.Pd.
 NIP : 198808152023212046

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen uji ahli materi pembelajaran pada skripsi yang berjudul berjudul "Pengembangan E-Komik Interaktif Berbasis Model Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD" yang disusun oleh:
 Nama : Ni Kadek Sri Rahayu
 NIM : 221101523
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 26 Januari 2026
 Penilai

 Dewi Anzelina, M.Pd.
 NIP. 198808152023212046

Instrumen Uji Ahli Desain Pembelajaran

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN UJI AHLI DESAIN PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN E-KOMIK INTERAKTIF BERBASIS MODEL TEAMS GAMES
TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SD**

A. Petunjuk Pengisian

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

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Ahli Desain Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	Relevansi		Keterangan
				Relevan	Tidak Relevan	
1.	Tujuan Pembelajaran	1. Kejelasan tujuan pembelajaran.	1. Tujuan pembelajaran dirumuskan secara jelas dan mudah dipahami oleh siswa kelas V SD.	✓		
		2. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan ruang lingkup materi yang diajarkan dalam e-komik interaktif.	2. Tujuan pembelajaran yang disajikan sesuai dengan materi Pendidikan Pancasila, UH 1 Pancasila dalam Kehidupan.	✓		
		3. Kesesuaian tujuan dengan model yang digunakan.	3. Tujuan pembelajaran sejalan dengan penerapan model Teams Games Tournament (TGT).	✓		
2.	Materi Pembelajaran	1. Kesesuaian materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran yang ingin	1. Materi yang disajikan dalam e-komik interaktif mendukung	✓		
3.	Strategi Pembelajaran	1. Keresunan strategi.	1. Strategi pembelajaran yang disajikan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD.	✓		
		2. Penerapan sintak TGT.	2. Langkah-langkah pembelajaran Teams Games Tournament (pembentukan tim, pemilihan nominasi, dan pengurangan turnamen jelas dalam desain pembelajaran).	✓		
		3. Keaktifan siswa.	3. Desain pembelajaran mendorong keaktifan dan kerja sama siswa dalam proses pembelajaran.	✓		
4.	Media Pembelajaran	1. Kesesuaian media dengan desain.	1. E-komik interaktif berbasis TGT sesuai dengan tujuan dan strategi	✓		

C. Komentar dan Saran

Denpasar, 26 Januari 2026

Penilai

Dewi Anzelina, M.Pd.
NIP. 198808152023212046

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dewi Anzelina, M.Pd.
NIP : 198808152023212046

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen uji ahli desain pembelajaran pada skripsi yang berjudul "Pengembangan E-Komik Interaktif Berbasis Model Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD" yang disusun oleh:

Nama : Ni Kadek Sri Rahayu
NIM : 2211031523
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 26 Januari 2026

Penilai

Dewi Anzelina, M.Pd.

Instrumen Uji Ahli Media Pembelajaran

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN E-KOMIK INTERAKTIF BERBASIS MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SD

A. Petunjuk Pengisian

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

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Ahli Media Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	Relevansi		Keterangan
				Relevan	Tidak Relevan	
1.	Tampilan	1. Keterbacaan teks (jenis, ukuran, dan spasi huruf).	1. Teks dalam e-komik menggunakan jenis, ukuran, dan spasi huruf yang jelas sehingga mudah dibaca oleh siswa.	✓		
		2. Konsistensi dan komposisi tampilan antar halaman.	2. Tampilan antar halaman e-komik interaktif disusun secara konsisten sehingga tidak membingungkan siswa.	✓		
		3. Kesesuaian ilustrasi dan gambar dengan materi.	3. Ilustrasi dan gambar dalam e-komik interaktif sesuai dengan materi Bab 1 Pancasila dalam Kehidupan dan membantu pemahaman siswa.	✓		
2.	Kelayakan	1. Kenesutian e-komik interaktif dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila.	1. Isi e-komik interaktif disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila.	✓		
		2. Kesesuaian dengan karakteristik siswa.	2. Penyajian e-komik interaktif sesuai dengan tingkat perkembangan dan karakteristik siswa.	✓		
		3. Dukungan e-komik interaktif terhadap model TGT.	3. E-komik interaktif mendukung pelaksanaan model TGT, seperti belajar dalam kelompok dan kegiatan permainan atau turnamen.	✓		

C. Komentar dan Saran

Depasari, 26 Januari 2026
 Penilai

 Dewi Anzelina, M.Pd.
 NIP. 198808152023212046

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:
 Nama : Dewi Anzelina, M.Pd.
 NIP : 198808152023212046

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen uji ahli media pada skripsi yang berjudul "Pengembangan E-Komik Interaktif Berbasis Model Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD" yang disusun oleh:
 Nama : Ni Kadek Sri Rahayu
 NIM : 2211031523
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Depasari, 26 Januari 2026
 Penilai

 Dewi Anzelina, M.Pd.
 NIP. 198808152023212046

Instrumen Uji Coba Perorangan

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN UJI PERORANGAN
PENGEMBANGAN E-KOMIK INTERAKTIF BERBASIS MODEL TEAMS GAMES
TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SD

A. Petunjuk Pengisian

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

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Perorangan

No.	Aspek	Indikator	Pertanyaan	Relevansi		Keterangan
				Relevan	Tidak Relevan	
1.	Tampilan	1. Kesesuaian jenis dan ukuran huruf dengan karakteristik siswa kelas V SD.	1. Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam e-komik interaktif disajikan secara jelas sehingga mudah dibaca dan dipahami oleh siswa kelas V SD.	✓		
		2. Kesesuaian ilustrasi dan animasi dengan materi.	2. Ilustrasi dan animasi yang ditampilkan dalam e-komik interaktif sesuai dengan materi Pendidikan Pancasila, Bab 1 Pancasila dalam Kehidupan sehari-hari dan mendukung pemahaman siswa terhadap isi pembelajaran.	✓		
		3. Daya tarik visual media yang meliputi warna, gambar, dan animasi	3. Tampilan gambar, warna, dan animasi dalam e-komik interaktif disajikan secara menarik sehingga	✓		

No.	Aspek	Indikator	Pertanyaan	Relevansi		Keterangan
				Relevan	Tidak Relevan	
2.	Materi	1. Kesesuaian isi materi e-komik interaktif dengan kompetensi, tujuan pembelajaran, dan karakteristik siswa kelas V SD.	1. Materi yang disajikan dalam e-komik interaktif telah sesuai dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD.	✓		
		2. Keterpaduan penyajian materi dengan langkah-langkah model pembelajaran TGT.	2. Alur cerita, aktivitas, dan permainan dalam e-komik interaktif telah mendukung penerapan langkah-langkah model Teams Games Tournament (TGT).	✓		
		3. Kejelasan, keruntutan, dan kemudahan pemahaman materi dalam e-komik interaktif.	3. Materi dalam e-komik interaktif disajikan secara runtut, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa kelas V SD dan guru.	✓		
3.	Pengoperasian	1. Kemudahan siswa dalam mengoperasikan e-komik interaktif tanpa mengalami kesulitan teknis.	1. E-komik interaktif mudah dioperasikan oleh pengguna sehingga dapat digunakan secara praktis dalam kegiatan pembelajaran.	✓		

C. Komentar dan Saran

Dempasar, 26 Januari 2026
 Penilai

 Dewi Anzelina, M.Pd.
 NIP. 198808152023212046

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dewi Anzelina, M.Pd.
 NIP : 198808152023212046

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen uji perorangan pada skripsi yang berjudul "Pengembangan E-Komik Interaktif Berbasis Model Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD" yang disusun oleh:

Nama : Ni Kadek Sri Rahayu
 NIM : 2211031523
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Dempasar, 26 Januari 2026
 Penilai

 Dewi Anzelina, M.Pd.
 NIP. 198808152023212046

Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN UJI KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN E-KOMIK INTERAKTIF BERBASIS MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SD

A. Petunjuk Pengisian

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

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Kelompok Kecil

No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	Relevansi		Keterangan
				Relevan	Tidak Relevan	
1.	Tampilan	1. Kesesuaian jenis dan ukuran huruf dengan karakteristik siswa kelas V SD.	1. Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam e-komik interaktif disajikan secara jelas sehingga mudah dibaca dan dipahami oleh siswa kelas V SD.	✓		
		2. Kesesuaian ilustrasi dan animasi dengan materi.	2. Ilustrasi dan animasi yang ditampilkan dalam e-komik interaktif sesuai dengan materi Pendidikan Pancasila, Bab 1 Pancasila dalam Kehidupan dan mendukung pemahaman siswa terhadap isi pembelajaran.	✓		
		3. Daya tarik visual media yang meliputi warna, gambar, dan animasi	3. Tampilan gambar, warna, dan animasi dalam e-komik interaktif disajikan secara menarik sehingga	✓		

No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	Relevansi		Keterangan
				Relevan	Tidak Relevan	
2.	Materi	1. Kesesuaian isi materi e-komik interaktif dengan kompetensi, tujuan pembelajaran, dan karakteristik siswa kelas V SD.	1. Materi yang disajikan dalam e-komik interaktif telah sesuai dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD.	✓		
		2. Keterpaduan penyajian materi dengan langkah-langkah pembelajaran TGT.	2. Alur cerita, aktivitas, dan permainan dalam e-komik interaktif telah mendukung pencapaian langkah-langkah model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).	✓		
		3. Kejelasan, keruntutan, dan kemudahan pemahaman materi dalam e-komik interaktif.	3. Materi dalam e-komik interaktif disajikan secara runtut, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa kelas V SD dan guru.	✓		
3.	Pengoperasian	1. Kemudahan siswa dalam mengoperasikan e-komik interaktif tanpa mengalami kesulitan teknis	1. E-komik interaktif mudah dioperasikan oleh pengguna sehingga dapat digunakan secara praktis dalam kegiatan pembelajaran.	✓		

C. Komentar dan Saran

Dempasar, 26 Januari 2026
 Penilai

 Dewi Anzelina, M.Pd.
 NIP. 198808152023212046

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:
 Nama : Dewi Anzelina, M.Pd.
 NIP : 198808152023212046

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen kelompok kecil pada skripsi yang berjudul "Pengembangan E-Komik Interaktif Berbasis Model *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD" yang disusun oleh:
 Nama : Ni Kadek Sri Rahayu
 NIM : 2211031523
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Dempasar, 26 Januari 2026
 Penilai

 Dewi Anzelina, M.Pd.
 NIP. 198808152023212046

Instrumen Uji Respon Guru

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN UJI RESPON GURU
PENGEMBANGAN E-KOMIK INTERAKTIF BERBASIS MODEL TEAMS GAMES
TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SD

A. Petunjuk Pengisian

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

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Respon Guru

No.	Aspek	Indikator	Pertanyaan	Relevansi		Keterangan
				Relevan	Tidak Relevan	
1.	Tampilan dan Visual Media	1. Kombinasi warna menarik dan sesuai karakteristik siswa SD.	1. Tampilan warna pada e-komik interaktif disajikan secara menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD.	✓		
		2. Ilustrasi mendukung isi materi.	2. Gambar dan ilustrasi dalam e-komik interaktif mendukung pemahaman materi Bab 1 Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.	✓		
		3. Desain media rapi dan mudah dibaca.	3. Tata letak teks dan gambar dalam e-komik interaktif terusun rapi serta mudah dibaca oleh siswa.	✓		
		4. Konsistensi tampilan antar halaman.	4. Tampilan e-komik interaktif konsisten antarmuka sehingga memudahkan siswa mengikuti alur pembelajaran.	✓		
2.	Kesesuaian Isi Materi	1. Kesesuaian dengan CP dan TP.	1. Materi dalam e-komik interaktif disajikan selaras dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) Pancasila kelas V SD.	✓		
		2. Mendukung pemahaman nilai Pancasila.	2. Isi e-komik interaktif membantu siswa memahami nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.	✓		
		3. Relevansi dengan kehidupan siswa.	3. Materi yang disajikan dalam e-komik interaktif relevan dengan pengalaman dan kehidupan sehari-hari siswa.	✓		
3.	Bahasa dan Teks	1. Bahasa komunikatif dan sesuai perkembangan siswa.	1. Bahasa yang digunakan dalam e-komik interaktif komunikatif dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas V SD.	✓		
		2. Keterbacaan teks.	2. Ukuran huruf, jenis huruf, dan penempatan teks dalam e-komik interaktif mudah dibaca oleh siswa.	✓		
		3. Kejelasan instruksi.	3. Penyajian dan instruksi dalam e-komik interaktif disampaikan.	✓		
4.	Kepraktisan Penggunaan	1. Kemudahan digunakan oleh siswa.	1. E-komik interaktif mudah digunakan oleh siswa baik secara mandiri maupun dalam kelompok.	✓		
		2. Kemudahan dipandu oleh guru.	2. E-komik interaktif mudah dipandu oleh guru sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara terstruktur dan efisien.	✓		
5.	Pengoperasian	1. Kemudahan pengoperasian media.	1. E-komik interaktif mudah dioperasikan oleh guru dan siswa tanpa memerlukan penjelasan yang rumit.	✓		
		2. Kejelasan Navigasi	2. Tombol navigasi, menu, dan ikon pada e-komik interaktif disajikan dengan jelas dan mudah dipahami.	✓		
6.	Kesesuaian dengan Model TGT	1. Mendukung Kerja Tim (Teams)	1. E-komik interaktif mendukung kegiatan kerja sama tim sesuai dengan tahapan Teams pada model TGT.	✓		
		2. Memfasilitasi unsur permainan (Games)	2. E-komik interaktif memfasilitasi unsur permainan atau aktivitas kompetitif yang menarik bagi siswa.	✓		
7.	Kegunaan Edukatif	1. Menumbuhkan dan minat belajar	1. Penggunaan e-komik interaktif berbasis TGT dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.	✓		

C. Komentar dan Saran

Deposar, 26 Januari 2026
 Penulis

Dewi Anzelina, M.Pd.
 NIP. 198808152023212046

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:
 Nama : Dewi Anzelina, M.Pd.
 NIP : 198808152023212046

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen uji respon guru pada skripsi yang berjudul "Pengembangan E-Komik Interaktif Berbasis Model Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD" yang disusun oleh:
 Nama : Ni Kadek Sri Rahayu
 NIM : 2211031523

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Deposar, 26 Januari 2026
 Penulis

Dewi Anzelina, M.Pd.
 NIP. 198808152023212046

Instrumen Minat Belajar Siswa

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN EFEKTIVITAS MINAT BELAJAR SISWA
PENGEMBANGAN E-KOMIK INTERAKTIF BERBASIS MODEL TEAMS GAMES
TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SD**

A. Petunjuk Pengisian

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

No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	Relevansi		Keterangan
				Relevan	Tidak Relevan	
1.	Perasaan senang mengikuti pembelajaran.	1. Merasa senang mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila.	1. Saya merasa senang ketika mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas.	✓		
		2. Menikmati kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila.	2. Saya memahami setiap kegiatan yang dilakukan dalam pelajaran Pendidikan Pancasila.	✓		
		3. Tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung.	3. Saya tidak merasa bosan saat mengikuti kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila.	✓		
		4. Merasa nyaman selama proses pembelajaran.	4. Saya merasa nyaman saat mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila dari awal sampai selesai.	✓		
		5. Menunjukkan antusiasme saat pembelajaran.	5. Saya merasa bersemangat setiap kali pelajaran Pendidikan Pancasila dimulai.	✓		
2.	Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran.	1. Tertarik mempelajari materi Pendidikan Pancasila.	1. Saya tertarik mempelajari materi Pendidikan Pancasila dalam kehidupan.	✓		

No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	Relevansi		Keterangan
				Relevan	Tidak Relevan	
		2. Tertarik mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila.	2. Saya tertarik mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila yang diberikan guru.	✓		
		3. Tertarik membaca dan memahami materi Pendidikan Pancasila.	3. Saya tertarik membaca dan memahami materi Pendidikan Pancasila yang dipelajari di kelas.	✓		
		4. Tertarik mengikuti permainan pembelajaran.	4. Saya tertarik mengikuti setiap kegiatan yang ada dalam pelajaran Pendidikan Pancasila.	✓		
		5. Tertarik belajar melalui kerja kelompok.	5. Saya tertarik mengikuti kegiatan belajar Pendidikan Pancasila bersama teman di kelas.	✓		
		3.	Perhatian siswa terhadap pembelajaran.	1. Memperhatikan penjelasan guru.	1. Saya memperhatikan penjelasan guru saat pelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung.	✓
		2. Fokus mengikuti pembelajaran.	2. Saya tetap fokus selama mengikuti pelajaran.	✓		

No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	Relevansi		Keterangan		
				Relevan	Tidak Relevan			
		3. Memperhatikan isi materi pembelajaran.	3. Saya memperhatikan materi yang diberikan saat pelajaran berlangsung.	✓				
		4. Menyimak materi dengan sungguh-sungguh.	4. Saya menyimak materi Pendidikan Pancasila dengan sungguh-sungguh dari awal sampai akhir pelajaran.	✓				
		5. Menjaga konsentrasi selama pembelajaran.	5. Saya dapat menjaga konsentrasi dengan baik selama mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila.	✓				
		4.	Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran.	1. Aktif berdiskusi dalam kelompok.	1. Saya aktif berdiskusi bersama teman saat pelajaran berlangsung.	✓		
				2. Aktif bertanya atau menjawab pertanyaan.	2. Saya berani bertanya atau menjawab pertanyaan saat pelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung.	✓		
		3. Terlibat dalam permainan atau turnamen.	3. Saya ikut serta dalam setiap kegiatan yang diberikan.	✓				

No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	Relevansi		Keterangan
				Relevan	Tidak Relevan	
			guru saat pelajaran berlangsung.			
		4. Menyerikan tugas dengan sungguh-sungguh.	4. Saya mengerjakan tugas Pendidikan Pancasila dengan sungguh-sungguh dan penuh tanggung jawab.	✓		
		5. Bekerja sama dengan teman kelompok.	5. Saya bekerja sama dengan teman saat melakukan kegiatan pembelajaran di kelas.	✓		

C. Komentar dan Saran

Dempasar, 26 Januari 2026
Penilai

Dewi Anzelina, M.Pd.
NIP. 198808152023212046

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dewi Anzelina, M.Pd.
NIP : 198808152023212046

Menyatakan bahwa saya telah melakukan review dan memvalidasi instrumen minat belajar pada skripsi yang berjudul "Pengembangan E-Komik Interaktif Berbasis Model Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD" yang disusun oleh:

Nama : Ni Kadek Sri Rahayu
NIM : 2211031523
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Dempasar, 26 Januari 2026
Penilai

Dewi Anzelina, M.Pd.
NIP. 198808152023212046

Lampiran 8. Hasil Penilaian Judges II Instrumen Uji Rancang Bangun

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN UJI AHLI RANCANG BANGUN
PENGEMBANGAN E-KOMIK INTERAKTIF BERBASIS MODEL TEAMS GAMES
TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SD**

1. Petunjuk Pengisian

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

2. Lembar Validasi Instrumen Uji Ahli Rancang Bangun

No.	Aspek	Indikator	Pertanyaan	Relevansi Relevan	Tidak Relevan	Keterangan
1.	Model Pengembangan	1. Kesesuaian model pengembangan an yang digunakan dengan karakteristik produk yang dihasilkan	1. Produk e-komik interaktif berbasis TGT dikembangkan sesuai dengan model pengembangan ADDIE yang digunakan	✓		
		2. Ketepatan alasan pemilihan model pengembangan an	2. Pemilihan model ADDIE sesuai dengan karakteristik e-komik interaktif berbasis TGT yang dikembangkan	✓		
2.	Tahapan Pengembangan	1. Kesesuaian tahapan pengembangan an yang dilakukan dengan model pengembangan an yang digunakan	1. Tahapan pengembangan media e-komik interaktif berbasis TGT sesuai dengan model ADDIE	✓		
		2. Ketepatan	2. Tahapan			

No.	Aspek	Indikator	Pertanyaan	Relevansi Relevan	Tidak Relevan	Keterangan
			penggambaran setiap tahapan pengembangan an, flowchart	✓		
3.	Desain Media E-Komik	1. Kesesuaian rancangan desain e-komik interaktif dengan karakteristik siswa kelas V SD	1. Pemilihan warna pada e-komik interaktif menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD	✓		
		2. Kesesuaian rancangan desain e-komik interaktif dengan karakteristik siswa kelas V SD	2. Ilustrasi gambar pada e-komik interaktif mendukung pemahaman siswa terhadap isi cerita dan sesuai dengan karakteristik kelas V SD	✓		
		3. Kesesuaian rancangan desain e-komik interaktif dengan karakteristik siswa kelas V SD	3. Jenis dan ukuran huruf pada e-komik interaktif mudah dibaca dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD	✓		
		4. Kesesuaian rancangan desain e-komik interaktif dengan karakteristik siswa kelas V SD	4. Tata letak (layout) pada e-komik rapi dan memudahkan siswa kelas V SD dalam memahami isi cerita	✓		

No.	Aspek	Indikator	Pertanyaan	Relevansi Relevan	Tidak Relevan	Keterangan
		3. Formulasian flow interaktif dalam e-komik interaktif	3. Flow interaktif pada e-komik dirancang untuk memudahkan konsistensi alur siswa dalam proses pembelajaran	✓		
4.	Integrasi TGT dalam E-Komik	1. Kesesuaian tahapan pengembangan an yang dilakukan dengan model pengembangan an yang digunakan	1. Tahapan TGT (Teams Games Tournament) diintegrasikan dalam pengembangan e-komik interaktif	✓		
		2. Dukungan rancangan e-komik interaktif terhadap pelaksanaan model pembelajaran TGT	2. Rancangan e-komik interaktif memfasilitasi flow dan aktivitas yang memudahkan pelaksanaan kerja kelompok (Team), permainan (Game), dan turnamen (Tournament) dalam model pembelajaran TGT	✓		
5.	Kelayakan di Kognitif	1. Kelayakan tahapan pengembangan an berdasarkan model pengembangan an yang digunakan	1. Tahapan pengembangan media e-komik interaktif berbasis TGT disusun dan dijelaskan secara jelas sesuai dengan model pengembangan	✓		

No.	Aspek	Indikator	Pertanyaan	Relevansi Relevan	Tidak Relevan	Keterangan
		2. Tingkat kepraktisan proses pengembangan an yang dikembangkan	2. Proses pengembangan media e-komik interaktif berbasis TGT praktis sehingga mudah diterapkan	✓		
		3. Keruntutan langkah-langkah pengembangan an	3. Langkah-langkah pengembangan media e-komik interaktif berbasis TGT disusun secara sistematis sesuai dengan tahapan dalam model ADDIE	✓		
5.	Evaluasi Formatif dan Sumatif	1. Kejelasan instrumen evaluasi yang dikembangkan	1. Rancangan evaluasi pada pengembangan an media e-komik interaktif berbasis TGT tepat sesuai dengan model yang digunakan	✓		
		2. Kesesuaian jenis instrumen evaluasi (angket) dengan indikator minat	2. Instrumen evaluasi yang dikembangkan pada media e-komik interaktif berbasis TGT sangat jelas	✓		

No.	Aspek	Indikator	Pertanyaan	Relevansi Relevan	Tidak Relevan	Keterangan
		3. Ketepatan subjek coba yang diberikan	3. Subjek coba yang diberikan dalam pengembangan media interaktif sesuai dengan tujuan penelitian secara tepat	✓		

Komentar dan Saran

instrumen dapat digunakan

Dempasar, 30 Januari 2026
Penilai

Ni Luh Puri Agustania, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199004142023212054

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ni Luh Puri Agustania, S.Pd., M.Pd.
NIP : 199004142023212054

Menyatakan bahwa saya telah mereview dan memvalidasi instrumen rancang bangun pada skripsi yang berjudul "Pengembangan E-Komik Interaktif Berbasis Model Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD" yang disusun oleh:

Nama : Ni Kadek Sri Rahayu
NIM : 2211051523
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Dempasar, 30 Januari 2026
Penilai

Ni Luh Puri Agustania, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199004142023212054

Instrumen Uji Ahli Materi Pembelajaran

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN UJI AHLI MATERI PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN E-KOMIK INTERAKTIF BERBASIS MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SD

1. Petunjuk Pengisian

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

2. Lembar Validasi Instrumen Uji Ahli Materi Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	Relevansi	Keterangan
				Relevan	Tidak Relevan
1.	Kurikulum	1. Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP)	1. Materi yang disajikan dalam e-komik interaktif salah sesuai dengan capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V yang tercantum dalam kurikulum	✓	
		2. Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran (TP)	2. Materi yang disajikan selaras dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (TP)	✓	
2.	Kebahasaan	1. Penggunaan bahasa sesuai kaidah bahasa Indonesia	1. Penggunaan tata bahasa, kosa kata, dan kalimat dalam e-komik interaktif sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	✓	
		2. Kesesuaian bahasa	2. Kosa kata dan bahasa yang	✓	

No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	Relevansi	Keterangan
				Relevan	Tidak Relevan
			tingkat perkembangan siswa		
3.	Kelayakan Materi	1. Kemutakhiran materi	1. Materi pada e-komik interaktif disajikan secara runtut dan sistematis	✓	
		2. Kesesuaian materi dengan cakupan pembelajaran	2. Materi yang disajikan dalam e-komik interaktif sesuai dengan cakupan materi Pendidikan Pancasila, Bab 1 Pancasila dalam Kehidupan	✓	
		3. Kedalaman materi	3. Materi yang disajikan mencakup pengenalan konsep, definisi, materi, contoh, dan latihan	✓	
		4. Kesesuaian materi dengan sintaks model pembelajaran TOT	4. Materi dalam e-komik interaktif disajikan sesuai dengan sintaks model	✓	

No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	Relevansi	Keterangan
				Relevan	Tidak Relevan
			pembelajaran Teams Games Tournament (TOT)		
		5. Kemudahan penyajian materi	5. Penyajian materi dalam e-komik interaktif disusun secara menarik sehingga dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar	✓	
4.	Evaluasi	1. Kesesuaian aktivitas evaluasi dengan materi pembelajaran	1. Aktivitas evaluasi dalam e-komik interaktif disusun sesuai dengan materi pembelajaran Pendidikan Pancasila, Bab 1. Pancasila dalam Kehidupan, Sub bab II. Menelaah perilaku Pancasila	✓	
		2. Kesesuaian aktivitas evaluasi dengan tujuan pembelajaran	2. Aktivitas evaluasi dalam e-komik interaktif disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila	✓	
		3. Kejelasan petunjuk pengerjaan	3. Petunjuk pengerjaan aktivitas	✓	

No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	Relevansi	Keterangan
				Relevan	Tidak Relevan
			dengan jelas sehingga mudah dipahami oleh siswa		

3. Komentar dan Saran

Instrumen dapat digunakan

Depasar, 30 Januari 2026
 Penilai

 Ni Luh Putu Agostina, S.Pd., M.Pd.
 NIM.199004142023212054

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ni Luh Putu Agostina, S.Pd., M.Pd.
 NIP : 199004142023212054

Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan memvalidasi instrumen uji ahli materi pembelajaran pada skripsi yang berjudul berjudul "Pengembangan E-Komik Interaktif Berbasis Model Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD" yang disusun oleh:

Nama : Ni Kadek Sri Rahayu
 NIM : 2211051523
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Depasar, 30 Januari 2026
 Penilai

 Ni Luh Putu Agostina, S.Pd., M.Pd.

Instrumen Uji Ahli Desain Pembelajaran

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN UJI AHLI DESAIN PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN E-KOMIK INTERAKTIF BERBASIS MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SD						
Petunjuk Pengisian - Dimohonkan kepada Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama. - Dimohonkan kepada Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner. - Dimohonkan kepada Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.						
Lembar Validasi Instrumen Uji Ahli Desain Pembelajaran						
No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	Relevansi Relevan	Tidak Relevan	Keterangan
1.	Tujuan Pembelajaran	1. Kejelasan tujuan pembelajaran	1. Tujuan pembelajaran dirumuskan secara jelas dan mudah dipahami oleh siswa kelas V SD	✓		
		2. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan ruang lingkup materi yang disajikan dalam e-komik interaktif	2. Tujuan pembelajaran yang disajikan sesuai dengan materi Pendidikan Pancasila, Bab 1 Pancasila dalam Kehidupan, Sub bab 5. Menjabarkan perilaku Pancasila	✓		
		3. Kesesuaian tujuan dengan model yang digunakan	3. Tujuan pembelajaran selaras dengan penerapan model Teams Games Tournament	✓		
2.	Materi Pembelajaran	1. Kesesuaian materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	1. Materi yang disajikan dalam e-komik interaktif mendukung pencapaian tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD	✓		
		2. Keruntutan materi	2. Materi pembelajaran disusun secara runtut sesuai dengan alur pembelajaran	✓		
3.	Strategi Pembelajaran	1. Kesesuaian strategi	1. Strategi pembelajaran yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD	✓		
		2. Penerapan sintak TGT	2. Langkah-langkah pembelajaran Teams Games Tournament (pembentukan tim, permainan, narasumber, dan penghargaan) tersusun jelas dalam desain pembelajaran	✓		
		3. Keaktifan siswa	3. Desain pembelajaran mendorong keaktifan dan kerja sama siswa dalam proses pembelajaran	✓		
4.	Media Pembelajaran	1. Kesesuaian media dengan desain	1. E-komik interaktif berbasis TGT sesuai dengan tujuan dan strategi pembelajaran	✓		
		2. Peran media dalam pembelajaran	2. Penggunaan e-komik interaktif mendukung alur dan kegiatan pembelajaran	✓		
5.	Evaluasi Pembelajaran	1. Kesesuaian evaluasi pembelajaran	1. Evaluasi pembelajaran dirancang selaras dengan tujuan dan capaian pembelajaran	✓		
		2. Dukungan terhadap minat belajar	2. Evaluasi yang diberikan sebagai pemahaman peserta didik	✓		
2. Komentar dan Saran Instrumen dapat digunakan Despasar, 30 Januari 2026 Penilai  Ni Luh Putu Agutania, S.Pd., M.Pd. NPM.1400004142025210054						
PERNYATAAN Saya yang bertanda tangan di bawah ini: Nama : Ni Luh Putu Agutania, S.Pd., M.Pd. NIP : 199004142025210054 Menyatakan bahwa saya telah <i>me-review</i> dan memvalidasi instrumen uji ahli desain pembelajaran pada skripsi yang berjudul "Pengembangan E-Komik Interaktif Berbasis Model Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD" yang disusun oleh: Nama : Ni Kadek Sri Rahayu NIM : 2211031523 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan. Despasar, 30 Januari 2026 Penilai  Ni Luh Putu Agutania, S.Pd., M.Pd.						

Instrumen Uji Ahli Media Pembelajaran

PENGEMBANGAN E-KOMIK INTERAKTIF BERBASIS MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SD

Petunjuk Pengisian

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

Lembar Validasi Instrumen Uji Ahli Media Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	Pertanyaan	Relevan	Tidak Relevan	Keterangan
1.	Tampilan	1. Keterbacaan teks.	1. Jenis huruf pada e-komik interaktif mudah dibaca oleh siswa	✓		
		2. Keterbacaan teks.	2. Ukuran huruf pada e-komik interaktif sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas V SD	✓		
		3. Keterbacaan teks.	3. Spasi antar huruf dan antar baris mendukung keterbacaan teks pada e-komik interaktif	✓		
		4. Konsistensi dan komposisi tampilan antar halaman	4. Tampilan antar halaman e-komik interaktif disusun secara konsisten sehingga tidak membingungkan siswa saat membaca	✓		
		5. Kesesuaian ilustrasi	5. Ilustrasi gambar	✓		

No.	Aspek	Indikator	Pertanyaan	Relevan	Tidak Relevan	Keterangan
		dengan materi.	e-komik interaktif sesuai dengan materi Bab 1 Pancasila dalam Kehidupan dan membantu pemahaman siswa.			
6.	Keserasian warna dan elemen visual.	6. Keserasian warna dan elemen visual dalam e-komik interaktif terlihat serasi serta nyaman dipandang.	6. Papakan warna dan elemen visual dalam e-komik interaktif terlihat serasi serta nyaman dipandang.	✓		
7.	Tata letak komponen visual.	7. Tata letak teks dalam e-komik interaktif disusun secara proporsional dan mudah dibaca oleh siswa.	7. Tata letak teks dalam e-komik interaktif disusun secara proporsional dan tidak mengganggu tampilan teks.	✓		
8.	Tata letak komponen visual.	8. Tata letak gambar dalam e-komik interaktif disusun secara proporsional dan tidak mengganggu tampilan teks.	8. Tata letak gambar dalam e-komik interaktif disusun secara proporsional dan tidak mengganggu tampilan teks.	✓		
9.	Tata letak komponen visual.	9. Tata letak animasi dalam e-komik interaktif disusun secara proporsional dan tidak mengganggu kenyamanan	9. Tata letak animasi dalam e-komik interaktif disusun secara proporsional dan tidak mengganggu kenyamanan	✓		

No.	Aspek	Indikator	Pertanyaan	Relevan	Tidak Relevan	Keterangan
2.	Kelayakan	1. Kesesuaian e-komik interaktif dengan tujuan pembelajaran (TP).	1. Isi e-komik interaktif disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila	✓		
		2. Kesesuaian dengan karakteristik siswa	2. Penyajian e-komik interaktif sesuai dengan tingkat perkembangan dan karakteristik siswa	✓		
		3. Dukungan e-komik interaktif terhadap model TOT.	3. E-komik interaktif mendukung pelaksanaan model TOT, seperti belajar dalam kelompok dan kegiatan permainan atau turnamen	✓		
		4. Ketepatan materi yang disajikan	4. Materi Pendidikan Pancasila yang disajikan dalam e-komik interaktif sesuai dengan konsep dan nilai yang benar	✓		
3.	Pengoperasian	1. Kemudahan akses dan penggunaan e-komik interaktif	1. E-komik interaktif mudah diakses dan digunakan oleh siswa maupun guru	✓		
		2. Kejelasan	2. Navigasi antar	✓		

No.	Aspek	Indikator	Pertanyaan	Relevan	Tidak Relevan	Keterangan
		antar bagian.	bagian dalam e-komik interaktif jelas dan mudah dipahami oleh pengguna.			
3.	Kelancaran penggunaan media	3. E-komik interaktif dapat digunakan dengan lancar tanpa kendala teknis yang mengganggu proses belajar	3. E-komik interaktif dapat digunakan dengan lancar tanpa kendala teknis yang mengganggu proses belajar	✓		

C. Komentar dan Saran

Instrumen dapat digunakan

Dumopasar, 30 Januari 2026
Penilai
[Signature]
Ni Luh Puri Agatania, S.Pd., M.Pd.

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ni Luh Puri Agatania, S.Pd., M.Pd.
NIP : 199004142023212054

Menyatakan bahwa saya telah *mau-view* dan memvalidasi instrumen uji ahli media pada skripsi yang berjudul "Pengembangan E-Komik Interaktif Berbasis Model Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD" yang disusun oleh:

Nama : Ni Kadak Sri Rahayu
NIM : 2211031523
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Dumopasar, 30 Januari 2026
Penilai
[Signature]
Ni Luh Puri Agatania, S.Pd., M.Pd.

Instrumen Uji Coba Perorangan

PENGEMBANGAN E-KOMIK INTERAKTIF BERBASIS MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SD

Petunjuk Pengisian

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

Lembar Validasi Instrumen Uji Perorangan

No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	Relevansi Relevan	Relevansi Tidak Relevan	Keterangan
1.	Tampilan	1. Kesesuaian huruf dengan karakteristik siswa kelas V SD	1. Jenis huruf pada e-komik interaktif terlihat jelas sehingga saya dapat membacanya dengan lancar tanpa merasa bingung	✓		
		2. Kesesuaian huruf dengan karakteristik siswa kelas V SD	2. Ukuran huruf dalam e-komik interaktif tidak terlalu kecil atau terlalu besar sehingga tulisan terlihat jelas saat saya membaca	✓		
		3. Kesesuaian ilustrasi dengan materi	3. Ilustrasi yang ditampilkan dalam e-komik interaktif sesuai dengan materi Pendidikan Pancasila yang saya pelajari	✓		
		4. Kesesuaian animasi dengan materi	4. Animasi yang ditampilkan dalam e-komik interaktif sesuai dengan materi sehingga membantu saya memahami isi pelajaran	✓		

No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	Relevansi Relevan	Relevansi Tidak Relevan	Keterangan
			visual media			
		6. Daya tarik visual media	6. Gambar yang disajikan dalam e-komik interaktif terlihat menarik dan membantu saya memahami materi dengan lebih baik	✓		
		7. Daya tarik visual media	7. Animasi dalam e-komik interaktif terlihat menarik dan membuat saya lebih semangat untuk mengikuti pelajaran	✓		
2.	Materi	1. Kesesuaian isi materi e-komik interaktif dengan kompetensi, tujuan pembelajaran, dan karakteristik siswa kelas V SD	1. Materi yang disajikan dalam e-komik interaktif sudah sesuai dengan pelajaran Pendidikan Pancasila yang pelajari di kelas V	✓		
		2. Keterpaduan penyajian materi dengan langkah-langkah model pembelajaran TGT	2. Alur cerita dalam e-komik interaktif membantu saya mengikuti kegiatan belajar yang menggunakan permainan dan kerja kelompok	✓		
		3. Keterpaduan penyajian materi dengan langkah-	3. Kegiatan pembelajaran yang ada dalam e-komik	✓		

No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	Relevansi Relevan	Relevansi Tidak Relevan	Keterangan
			langkah model pembelajaran TGT			
		4. Keterpaduan penyajian materi dengan langkah-langkah model pembelajaran TGT	4. Permainan yang ada dalam e-komik interaktif membantu saya belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan kegiatan pembelajaran	✓		
		5. Kejelasan, ketuntasan dan kemudahan pemahaman materi dalam e-komik interaktif	5. Materi dalam e-komik interaktif disajikan secara berurutan dan jelas sehingga saya dapat memahaminya dengan lebih mudah	✓		
3.	Pengoperasian	1. Kemudahan siswa dalam mengoperasikan e-komik interaktif tanpa mengalami kesulitan teknis	1. E-komik interaktif mudah saya gunakan tanpa mengalami kesulitan saat mengikuti kegiatan pembelajaran	✓		
		2. Kejelasan fungsi tombol, navigasi, dan petunjuk penggunaan dalam e-komik interaktif	2. Tombol navigasi dan petunjuk penggunaan dalam e-komik interaktif ditampilkan dengan jelas sehingga saya tidak merasa bingung saat	✓		

2. Komentar dan Saran

Instrumen dapat digunakan

Denpasar, 30 Januari 2026

Penilai

[Signature]

NI Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199004142023212054

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : NI Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.

NIP : 199004142023212054

Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan memvalidasi instrumen uji perorangan pada skripsi yang berjudul "Pengembangan E-Komik Interaktif Berbasis Model Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD" yang disusun oleh:

Nama : NI Kadak Sri Rahayu

NIM : 2211031523

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 30 Januari 2026

Penilai

[Signature]

NI Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.

Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil

PENGEMBANGAN E-KOMIK INTERAKTIF BERBASIS MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SD

Petunjuk Pengisian

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

Lembar Validasi instrumen Uji Perorangan

No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	Relevansi Relevan	Relevansi Tidak Relevan	Keterangan
1.	Tampilan	1. Kesesuaian huruf dengan karakteristik siswa kelas V SD	1. Jenis huruf pada e-komik interaktif terlihat jelas sehingga saya dapat membacanya dengan lancar tanpa merasa bingung	✓		
		2. Kesesuaian huruf dengan karakteristik siswa kelas V SD	2. Ukuran huruf dalam e-komik interaktif tidak terlalu kecil atau terlalu besar sehingga tulisan terlihat jelas saat saya membaca	✓		
		3. Kesesuaian ilustrasi dengan materi	3. Ilustrasi yang ditampilkan dalam e-komik interaktif sesuai dengan materi Pendidikan Pancasila yang saya pelajari	✓		
		4. Kesesuaian animasi dengan materi	4. Animasi yang ditampilkan dalam e-komik interaktif sesuai dengan materi pelajaran sehingga membantu saya memahami isi pelajaran	✓		

No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	Relevansi Relevan	Relevansi Tidak Relevan	Keterangan
		visual media	dalam e-komik interaktif terlihat menarik dan nyaman ketika saya melihatnya			
		6. Daya tarik visual media	6. Gambar yang disajikan dalam e-komik interaktif terlihat menarik dan membantu saya memahami materi dengan lebih baik	✓		
		7. Daya tarik visual media	7. Animasi dalam e-komik interaktif terlihat menarik dan membuat saya lebih semangat untuk mengikuti pelajaran	✓		
2.	Materi	1. Kesesuaian isi materi e-komik interaktif dengan kompetensi, tujuan pembelajaran, dan karakteristik siswa kelas V SD	1. Materi yang disajikan dalam e-komik interaktif sudah sesuai dengan pelajaran Pendidikan Pancasila yang sedang saya pelajari di kelas V	✓		
		2. Keterpaduan penyajian materi dengan langkah-langkah model pembelajaran TGT	2. Alur cerita dalam e-komik interaktif membantu saya mengikuti kegiatan belajar yang menggunakan permainan dan kerja kelompok	✓		
		3. Keterpaduan penyajian materi dengan langkah-	3. Kegiatan pembelajaran yang ada dalam e-komik	✓		

No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	Relevansi Relevan	Relevansi Tidak Relevan	Keterangan
		langkah model pembelajaran TGT	membantu saya belajar sesuai dengan langkah-langkah permainan dan kerja sama dalam kelompok			
		4. Keterpaduan penyajian materi dengan langkah-langkah model pembelajaran TGT	4. Permainan yang ada dalam e-komik interaktif membantu saya belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan kegiatan pembelajaran	✓		
		5. Kejelasan, ketuntasan, dan kemudahan pemahaman materi dalam e-komik interaktif	5. Materi dalam e-komik interaktif disajikan secara berurutan dan jelas sehingga saya dapat memahaminya dengan lebih mudah	✓		
3.	Pengoperasian	1. Kemudahan siswa dalam mengoperasikan e-komik interaktif tanpa mengalami kesulitan teknis	1. E-komik interaktif sudah saya gunakan tanpa mengalami kesulitan saat mengikuti kegiatan pembelajaran	✓		
		2. Kejelasan fungsi tombol, navigasi, dan petunjuk penggunaan dalam e-komik interaktif	2. Tombol navigasi dan petunjuk penggunaan dalam e-komik interaktif ditampilkan dengan jelas sehingga saya tidak merasa bingung saat	✓		

Komentar dan Saran

Instrumen dapat digunakan

Dempasar, 30 Januari 2026

Penilai

Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199004142023212054

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.
NIP : 199004142023212054

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen kelompok kecil pada skripsi yang berjudul "Pengembangan E-Komik Interaktif Berbasis Model Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD" yang disusun oleh:

Nama : Ni Kadek Iri Rahayu
NIM : 2211031523
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Dempasar, 30 Januari 2026

Penilai

Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199004142023212054

Instrumen Uji Respon Guru

PENGEMBANGAN E-KOMIK INTERAKTIF BERBASIS MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SD

Petunjuk Pengisian

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

Lembar Validasi Instrumen Uji Respon Guru

No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	Relevan	Tidak Relevan	Keterangan
1.	Tampilan dan Visual Media	1. Kombinasi warna menarik dan sesuai karakteristik siswa SD.	1. Tampilan warna pada e-komik interaktif disajikan secara menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD.	✓		
		2. Ilustrasi mendukung isi materi.	2. Gambar dalam e-komik interaktif mendukung pemahaman materi Bab 1 Pancasila dalam Kehidupan.	✓		
		3. Ilustrasi mendukung isi materi.	3. Ilustrasi dalam e-komik interaktif mendukung pemahaman materi Bab 1 Pancasila dalam Kehidupan.	✓		
		4. Desain media rapi dan mudah dibaca.	4. Tata letak teks dalam e-komik interaktif tersusun rapi dan mudah dibaca.	✓		
		5. Desain media rapi dan mudah dibaca.	5. Tata letak gambar dalam e-komik interaktif tersusun rapi dan tidak	✓		

No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	Relevan	Tidak Relevan	Keterangan
		6. Konsistensi tampilan antar halaman.	6. Tampilan e-komik interaktif konsisten antarhalaman sehingga memudahkan siswa mengikuti alur pembelajaran.	✓		
2.	Kesesuaian Isi Materi	1. Kesesuaian dengan CP dan TP.	1. Materi dalam e-komik interaktif disajikan selaras dengan Capaian Pembelajaran (CP) Pendidikan Pancasila kelas V SD.	✓		
		2. Kesesuaian dengan CP dan TP.	2. Materi dalam e-komik interaktif disajikan selaras dengan Tujuan Pembelajaran (TP) Pendidikan Pancasila kelas SD.	✓		
		3. Mendukung pemahaman nilai Pancasila.	3. Isi e-komik interaktif membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.	✓		
		4. Relevansi dengan kehidupan siswa.	4. Materi yang disajikan dalam e-komik interaktif relevan dengan pengalaman dan kehidupan sehari-hari siswa.	✓		
3.	Bahasa dan Teks	1. Bahasa komunikatif dan menarik.	1. Bahasa yang digunakan dalam e-komik	✓		

No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	Relevan	Tidak Relevan	Keterangan
		perkomhungan siswa.	interaktif komunikatif dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas V SD.			
		2. Keterbacaan teks.	2. Ukuran huruf pada e-komik interaktif mudah dibaca oleh siswa.	✓		
		3. Keterbacaan teks.	3. Jenis huruf pada e-komik interaktif mudah dibaca oleh siswa.	✓		
		4. Keterbacaan teks.	4. Penempatan teks pada e-komik interaktif memudahkan siswa dalam membaca.	✓		
		5. Kejelasan instruksi.	5. Petunjuk dan instruksi dalam e-komik interaktif disampaikan secara jelas dan mudah dipahami oleh siswa.	✓		
4.	Kepraktisan Penggunaan	1. Kemudahan digunakan oleh siswa.	1. E-komik interaktif mudah digunakan oleh siswa baik secara mandiri maupun dalam kelompok.	✓		
		2. Kemudahan dipandu oleh guru.	2. E-komik interaktif mudah dipandu oleh guru sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara terstruktur dan efisien.	✓		

No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	Relevan	Tidak Relevan	Keterangan
5.	Pengoperasian	1. Kemudahan pengoperasian media.	1. E-komik interaktif mudah dioperasikan oleh guru dan siswa tanpa memerlukan penjelasan yang rumit.	✓		
		2. Kejelasan Navigasi.	2. Tombol navigasi, menu, dan ikon pada e-komik interaktif disajikan dengan jelas dan mudah dipahami.	✓		
6.	Kesesuaian dengan Model TGT	1. Mendukung Kerja Tim (Team).	1. E-komik interaktif mendukung kegiatan kerja sama tim sesuai dengan tahapan Team: pada model TGT.	✓		
		2. Memfasilitasi unsur permainan (Game).	2. E-komik interaktif memfasilitasi unsur permainan atau aktivitas kompetitif yang menarik bagi siswa.	✓		
		3. Mendorong turnamen (Tournament).	3. E-komik interaktif mendorong terjadinya diskusi antar kelompok dalam pembelajaran.	✓		
7.	Kegunaan Edukatif	1. Menumbuhkan minat belajar.	1. Penggunaan e-komik interaktif berbasis TGT dapat meningkatkan minat belajar siswa pada Pendidikan	✓		

PERNYATAAN

Instrumen dapat digunakan

Dipassar, 30 Januari 2026

Penilai

Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199004142023212054

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.
NIP : 199004142023212054

Menyatakan bahwa saya telah melakukan *revisi* dan memvalidasi instrumen uji respon guru pada kripsi yang berjudul "Pengembangan E-Komik Interaktif Berbasis Model Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD" yang disusun oleh:

Nama : Ni Kadak Sri Rahayu
NIM : 2211031523
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Sarapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan kripsi yang bersangkutan.

Dipassar, 30 Januari 2026

Penilai

Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.

Instrumen Minat Belajar Siswa

PENGEMBANGAN E-KOMIK INTERAKTIF BERBASIS MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SD

A. Petunjuk Pengisian

- Dimohonkan kepada Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
- Dimohonkan kepada Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom pemilihan yang sesuai untuk setiap pernyataan kuisioner.
- Dimohonkan kepada Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Minat Belajar Siswa

No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	Relevansi Relevan	Tidak Relevan	Keterangan
1.	Perasaan Senang mengikuti pembelajaran.	1. Merasa senang mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas.	1. Saya merasa senang ketika mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas.	✓		
		2. Menikmati kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila.	2. Saya menikmati setiap kegiatan yang dilakukan dalam pelajaran Pendidikan Pancasila.	✓		
		3. Tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung.	3. Saya tidak merasa bosan saat mengikuti kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila.	✓		
		4. Merasa nyaman selama proses pembelajaran.	4. Saya merasa nyaman saat mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila dari awal sampai selesai.	✓		

No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	Relevansi Relevan	Tidak Relevan	Keterangan
5.	Memunjukkan antusiasme saat pembelajaran.	5. Saya merasa bersemangat setiap kali pelajaran Pendidikan Pancasila dimulai.	5. Saya merasa bersemangat setiap kali pelajaran Pendidikan Pancasila dimulai.	✓		
2.	Keterarikan siswa terhadap pembelajaran.	1. Tertarik mempelajari materi tentang Pancasila.	1. Saya tertarik mempelajari materi tentang Pancasila dalam kehidupanku.	✓		
		2. Tertarik mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila.	2. Saya tertarik mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila yang diberikan guru.	✓		
		3. Tertarik membaca dan memahami materi Pendidikan Pancasila.	3. Saya tertarik membaca dan memahami materi Pendidikan Pancasila yang dipelajari di kelas.	✓		
		4. Tertarik mengikuti permainan saat pembelajaran.	4. Saya tertarik mengikuti setiap kegiatan yang ada dalam pelajaran Pendidikan Pancasila.	✓		
		5. Tertarik belajar melalui kerja kelompok.	5. Saya tertarik mengikuti kegiatan belajar Pendidikan Pancasila bersama teman di kelas.	✓		

No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	Relevansi Relevan	Tidak Relevan	Keterangan
3.	Perhatian siswa terhadap pembelajaran.	1. Memperhatikan penjelasan guru.	1. Saya memperhatikan penjelasan guru saat pelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung.	✓		
		2. Fokus mengikuti pembelajaran.	2. Saya tetap fokus selama mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila.	✓		
		3. Memperhatikan isi materi pembelajaran.	3. Saya memperhatikan materi yang diberikan saat pelajaran berlangsung.	✓		
		4. Menyimak materi dengan sungguh-sungguh.	4. Saya menyimak materi Pendidikan Pancasila dengan sungguh-sungguh dari awal sampai akhir pelajaran.	✓		
		5. Menjaga konsentrasi selama pembelajaran.	5. Saya dapat menjaga konsentrasi dengan baik selama mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila.	✓		
4.	Keterlibatan siswa terhadap pembelajaran.	1. Aktif berdiskusi dalam kelompok.	1. Saya aktif berdiskusi bersama teman saat pelajaran berlangsung.	✓		

No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	Relevansi Relevan	Tidak Relevan	Keterangan
2.	Aktif bertanya atau menjawab pertanyaan.	2. Aktif bertanya atau menjawab pertanyaan saat pelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung.	2. Saya berani bertanya atau menjawab pertanyaan saat pelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung.	✓		
3.	Terlibat dalam permainan atau turnamen.	3. Serta ikut serta dalam kegiatan yang diberikan guru saat pelajaran berlangsung.	3. Saya ikut serta dalam setiap kegiatan yang diberikan guru saat pelajaran berlangsung.	✓		
4.	Menyelesaikan tugas dengan sungguh-sungguh.	4. Saya mengerjakan tugas Pendidikan Pancasila dengan sungguh-sungguh dan penuh tanggung jawab.	4. Saya mengerjakan tugas Pendidikan Pancasila dengan sungguh-sungguh dan penuh tanggung jawab.	✓		
5.	Bekerja sama dengan teman kelompok.	5. Saya bekerja sama dengan teman saat melakukan kegiatan pembelajaran di kelas.	5. Saya bekerja sama dengan teman saat melakukan kegiatan pembelajaran di kelas.	✓		

DAFTAR ISI

instrumen dapat digunakan

Dengan, 30 Januari 2026
Peneliti

Ni Luh Putu Agastina, S.Pd., M.Pd.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ni Luh Putu Agastina, S.Pd., M.Pd.
NIP : 199004142023212054

Menyatakan bahwa saya telah mereview dan memvalidasi instrumen minat belajar pada kriptografi berjudul "Pengembangan E-Komik Interaktif Berbasis Model Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD" yang disusun oleh:

Nama : Ni Kadek Sri Rahayu
NIM : 2211031523
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Isi laporan saya, termasuk yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan kriptografi yang bersangkutan.

Dengan, 30 Januari 2026
Peneliti

Ni Luh Putu Agastina, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 9. Perhitungan Validitas Isi Instrumen

Hasil Uji Instrumen Ahli Rancang Bangun

Indeks *Gregory*

Matriks 2X2		<i>Judges I</i>	
		Tidak Relevan (Skor 1-2)	Relevan (Skor 3-4)
<i>Judges II</i>	Tidak Relevan (Skor 1-2)	-	-
	Relevan (Skor 3-4)	-	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17

Berdasarkan tabel yang dipaparkan, dapat dianalisis perhitungan validitas isi instrumen menggunakan rumus *Gregory* sebagai berikut.

$$V = \frac{17}{0+0+0+17}$$

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

Hasil Uji Instrumen Ahli Materi Pembelajaran

Indeks *Gregory*

Matriks 2X2		<i>Judges I</i>	
		Tidak Relevan (Skor 1-2)	Relevan (Skor 3-4)
<i>Judges II</i>	Tidak Relevan (Skor 1-2)	-	-
	Relevan (Skor 3-4)	-	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12

Berdasarkan tabel yang dipaparkan, dapat dianalisis perhitungan validitas isi instrumen menggunakan rumus *Gregory* sebagai berikut.

$$V = \frac{12}{0+0+0+12}$$

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

Hasil Uji Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

Indeks *Gregory*

Matriks 2X2		<i>Judges I</i>	
		Tidak Relevan (Skor 1-2)	Relevan (Skor 3-4)
<i>Judges II</i>	Tidak Relevan (Skor 1-2)	-	-
	Relevan (Skor 3-4)	-	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12

Berdasarkan tabel yang dipaparkan, dapat dianalisis perhitungan validitas isi instrumen menggunakan rumus *Gregory* sebagai berikut.

$$V = \frac{12}{0+0+0+12}$$

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

Hasil Uji Instrumen Ahli Media Pembelajaran

Indeks *Gregory*

Matriks 2X2		<i>Judges I</i>	
		Tidak Relevan (Skor 1-2)	Relevan (Skor 3-4)
<i>Judges II</i>	Tidak Relevan (Skor 1-2)	-	-
	Relevan (Skor 3-4)	-	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12,13,14,15,16

Berdasarkan tabel yang dipaparkan, dapat dianalisis perhitungan validitas isi instrumen menggunakan rumus *Gregory* sebagai berikut.

$$V = \frac{16}{0+0+0+16}$$

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

Hasil Instrumen Uji Coba Perorangan

Indeks *Gregory*

Matriks 2X2		<i>Judges I</i>	
		Tidak Relevan (Skor 1-2)	Relevan (Skor 3-4)
<i>Judges II</i>	Tidak Relevan (Skor 1-2)	-	-
	Relevan (Skor 3-4)	-	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14

Berdasarkan tabel yang dipaparkan, dapat dianalisis perhitungan validitas isi instrumen menggunakan rumus *Gregory* sebagai berikut.

$$V = \frac{14}{0+0+0+14}$$

=1,00 (Sangat Tinggi)

Hasil Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil

Indeks *Gregory*

Matriks 2X2		<i>Judges I</i>	
		Tidak Relevan (Skor 1-2)	Relevan (Skor 3-4)
<i>Judges II</i>	Tidak Relevan (Skor 1-2)	-	-
	Relevan (Skor 3-4)	-	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14

Berdasarkan tabel yang dipaparkan, dapat dianalisis perhitungan validitas isi instrumen menggunakan rumus *Gregory* sebagai berikut.

$$V = \frac{14}{0+0+0+14}$$

=1,00 (Sangat Tinggi)

Hasil Uji Instrumen Respon Guru

Indeks Gregory

Matriks 2X2		Judges I	
		Tidak Relevan (Skor 1-2)	Relevan (Skor 3-4)
Judges II	Tidak Relevan (Skor 1-2)	-	-
	Relevan (Skor 3-4)	-	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23

Berdasarkan tabel yang dipaparkan, dapat dianalisis perhitungan validitas isi instrumen menggunakan rumus Gregory sebagai berikut.

$$V = \frac{23}{0+0+0+23}$$

=1,00 (Sangat Tinggi)

Hasil Uji Instrumen Minat Belajar Siswa

Indeks Gregory

Matriks 2X2		Judges I	
		Tidak Relevan (Skor 1-2)	Relevan (Skor 3-4)
Judges II	Tidak Relevan (Skor 1-2)	-	-
	Relevan (Skor 3-4)	-	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20

Berdasarkan tabel yang dipaparkan, dapat dianalisis perhitungan validitas isi instrumen menggunakan rumus Gregory sebagai berikut.

$$V = \frac{20}{0+0+0+20}$$

=1,00 (Sangat Tinggi)

Lampiran 10. Hasil Penilaian Rancang Bangun Judges I

ANGKET PENILAIAN PRODUK PENGEMBANGAN E-KOMIK INTERAKTIF BERBASIS MODEL <i>TEAMS GAMES TOURNAMENT</i> UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SD (AHLI RANCANG BANGUN)	
Judul Penelitian	: Pengembangan E-Komik Interaktif Berbasis Model <i>Teams Games Tournament</i> untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD
Sasaran Program	: SD Negeri 2 Bukian
Peneliti	: Ni Kadek Sri Rahayu
Pembimbing	: Dr. Putu Ari Dharmayanti, S.Pd., M.Pd. Dr. I Wayan Sujana, S.Ag., M.Fil.H.
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	: Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha
Dengan hormat, Schubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan E-Komik Interaktif Berbasis Model <i>Teams Games Tournament</i> untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD”, dengan ini dimohonkan kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap rancang bangun media E-Komik Interaktif berbasis model <i>Teams Games Tournament</i> yang dikembangkan. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai rancang bangun media E-Komik Interaktif berbasis model <i>Teams Games Tournament</i> yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui tingkat kelayakannya dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD. Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas serta bahan pertimbangan dalam melakukan perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaan Bapak dalam mengisi angket penilaian rancang bangun media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.	

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan saksama.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan, adalah sebagai berikut.
 4 = Sangat Setuju (SS)
 3 = Setuju (S)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
3. Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan pada kolom yang tersedia apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan.
4. Bapak/Ibu dapat menyimpulkan kelayakan materi dengan mengisi kesimpulan yang telah disediakan.

B. Tabel Validasi Ahli Rancang Bangun

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Model Pengembangan					
1.	Produk e-komik interaktif berbasis TGT dikembangkan sesuai dengan model pengembangan ADDIE yang digunakan.				✓
2.	Pemilihan model ADDIE sesuai dengan karakteristik e-komik interaktif berbasis TGT yang dikembangkan.				✓
Aspek Tahapan Pengembangan					
1.	Tahapan pengembangan media e-komik interaktif berbasis TGT sesuai dengan model ADDIE.				✓
2.	Tahap pengembangan media e-komik interaktif berbasis TGT digambarkan secara tepat sesuai dengan model ADDIE.				✓
Aspek Desain Media E-Komik					
1.	Pemilihan warna pada e-komik interaktif menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD.				✓
2.	Ilustrasi/gambar pada e-komik interaktif mendukung pemahaman siswa terhadap isi cerita dan sesuai karakteristik kelas V SD.			✓	
3.	Jenis dan ukuran huruf pada e-komik interaktif mudah dibaca dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD.				✓

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
4.	Tata letak (<i>layout</i>) pada e-komik rapi dan memudahkan siswa kelas V SD dalam memahami isi dan alur cerita.				✓
5.	Fitur interaktif pada e-komik dirancang untuk mendukung keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.			✓	
Aspek Integrasi TGT dalam E-Komik					
1.	Tahapan TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) dirancang terintegrasi dalam penggunaan e-komik interaktif.				✓
2.	Rancangan e-komik interaktif menyediakan fitur dan aktivitas yang mendukung pelaksanaan kerja kelompok (<i>Teams</i>), permainan (<i>Games</i>), dan turnamen (<i>Tournament</i>) dalam model pembelajaran TGT.				✓
Aspek Kejelasan & Kepraktisan					
1.	Tahapan pengembangan media e-komik interaktif berbasis TGT disusun dan dijelaskan secara jelas sesuai dengan model pengembangan ADDIE.				✓
2.	Proses pengembangan media e-komik interaktif berbasis TGT praktis sehingga mudah diterapkan.			✓	
3.	Langkah-langkah pengembangan media e-komik interaktif berbasis TGT disusun secara sistematis sesuai dengan tahapan dalam model ADDIE.				✓
Aspek Evaluasi Formatif dan Sumatif					
1.	Rancang evaluasi pada pengembangan media e-komik interaktif berbasis TGT tepat sesuai dengan model yang digunakan.				✓
2.	Instrumen evaluasi yang dikembangkan pada media E e-komik interaktif berbasis TGT sangat jelas.				✓
3.	Subjek uji coba yang dilibatkan dalam pengembangan media ditetapkan sesuai dengan tujuan penelitian secara tepat.			✓	
Komentar dan Saran					
Rancang bangun sudah jelas, lengkap, dan sistematis					

D. Kesimpulan

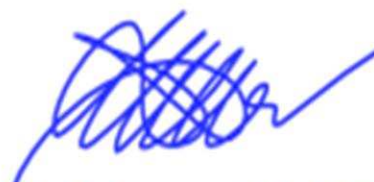
Produk ini dinyatakan:

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

(Lingkari salah satu pernyataan yang sesuai)

Denpasar, 30 Maret 2026

Validator/Ahli Rancang Bangun



Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198104142006041001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.

NIP : 198104142006041001

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai rancang bangun pada skripsi yang berjudul "Pengembangan E-Komik Interaktif Berbasis Model Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD" yang disusun oleh:

Nama : Ni Kadek Sri Rahayu

NIM : 2211031523

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 30 Maret 2026

Validator/Ahli Rancang Bangun



Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198104142006041001

Lampiran 11. Hasil Penilaian Rancang Bangun Judges II

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan saksama.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan, adalah sebagai berikut.
 4 = Sangat Setuju (SS)
 3 = Setuju (S)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
3. Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan pada kolom yang tersedia apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan.
4. Bapak/Ibu dapat menyimpulkan kelayakan materi dengan mengisi kesimpulan yang telah disediakan.

B. Tabel Validasi Ahli Rancang Bangun

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Model Pengembangan					
1.	Produk e-komik interaktif berbasis TGT dikembangkan sesuai dengan model pengembangan ADDIE yang digunakan.				v
2.	Pemilihan model ADDIE sesuai dengan karakteristik e-komik interaktif berbasis TGT yang dikembangkan.				v
Aspek Tahapan Pengembangan					
1.	Tahapan pengembangan media e-komik interaktif berbasis TGT sesuai dengan model ADDIE.				v
2.	Tahap pengembangan media e-komik interaktif berbasis TGT digambarkan secara tepat sesuai dengan model ADDIE.			v	
Aspek Desain Media E-Komik					
1.	Pemilihan warna pada e-komik interaktif menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD.				v
2.	Ilustrasi/gambar pada e-komik interaktif mendukung pemahaman siswa terhadap isi cerita dan sesuai karakteristik kelas V SD.				v
3.	Jenis dan ukuran huruf pada e-komik interaktif mudah dibaca dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD.				v

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
4.	Tata letak (<i>layout</i>) pada e-komik rapi dan memudahkan siswa kelas V SD dalam memahami isi dan alur cerita.				v
5.	Fitur interaktif pada e-komik dirancang untuk mendukung keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.				v
Aspek Integrasi TGT dalam E-Komik					
1.	Tahapan TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) dirancang terintegrasi dalam penggunaan e-komik interaktif.				v
2.	Rancangan e-komik interaktif menyediakan fitur dan aktivitas yang mendukung pelaksanaan kerja kelompok (<i>Teams</i>), permainan (<i>Games</i>), dan turnamen (<i>Tournament</i>) dalam model pembelajaran TGT.				v
Aspek Kejelasan & Kepraktisan					
1.	Tahapan pengembangan media e-komik interaktif berbasis TGT disusun dan dijelaskan secara jelas sesuai dengan model pengembangan ADDIE.				v
2.	Proses pengembangan media e-komik interaktif berbasis TGT praktis sehingga mudah diterapkan.			v	
3.	Langkah-langkah pengembangan media e-komik interaktif berbasis TGT disusun secara sistematis sesuai dengan tahapan dalam model ADDIE.			v	
Aspek Evaluasi Formatif dan Sumatif					
1.	Rancang evaluasi pada pengembangan media e-komik interaktif berbasis TGT tepat sesuai dengan model yang digunakan.				v
2.	Instrumen evaluasi yang dikembangkan pada media E e-komik interaktif berbasis TGT sangat jelas.				v
3.	Subjek uji coba yang dilibatkan dalam pengembangan media ditetapkan sesuai dengan tujuan penelitian secara tepat.				v

2. Komentar dan Saran

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

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

(Lingkari salah satu pernyataan yang sesuai)

Denpasar, 30 Maret 2026

Validator/Ahli Media Pembelajaran



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

NIP. 198908082024211004

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

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

NIP : 198908082024211004

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai rancang bangun pada skripsi yang berjudul "Pengembangan E-Komik Interaktif Berbasis Model Teams *Games Tournament* untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD" yang disusun oleh:

Nama : Ni Kadek Sri Rahayu

NIM : 2211031523

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 30 Maret 2026

Validator/Ahli Media Pembelajaran



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

NIP. 198908082024211004

Lampiran 12. Hasil Penilaian Materi Pembelajaran Judges I

ANGKET PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN E-KOMIK INTERAKTIF BERBASIS MODEL *TEAMS GAMES*
***TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA**
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SD
(AHLI MATERI PEMBELAJARAN)

Judul Penelitian : Pengembangan E-Komik Interaktif Berbasis Model *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD

Sasaran Program : SD Negeri 2 Bukian

Peneliti : Ni Kadek Sri Rahayu

Pembimbing : Dr. Putu Ari Dharmayanti, S.Pd., M.Pd.
 Dr. I Wayan Sujana, S.Ag., M.Fil.H.

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Dewi Anzelina, M.Pd.

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan E-Komik Interaktif Berbasis Model *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD”, dimohonkan kesediaan Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media e-komik interaktif berbasis TGT ini.

Angket penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Ibu terkait media e-komik interaktif berbasis TGT yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media e-komik interaktif berbasis TGT yang dikembangkan untuk pembelajaran di kelas V muatan Pendidikan Pancasila materi Bab 1 Pancasila dalam Kehidupanku, Subbab B Meneladani Perilaku Pancasila.

Penilaian, komentar, dan saran yang Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media e-komik interaktif berbasis TGT yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan saksama.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan, adalah sebagai berikut.
 4 = Sangat Setuju (SS)
 3 = Setuju (S)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
3. Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan pada kolom yang tersedia apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan.
4. Bapak/Ibu dapat menyimpulkan kelayakan materi dengan mengisi kesimpulan yang telah disediakan.

B. Tabel Validasi Ahli Materi Pembelajaran

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Kurikulum					
1.	Materi yang disajikan dalam e-komik interaktif telah sesuai dengan capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V yang tercantum dalam kurikulum (CP).				✓
2.	Materi yang disajikan selaras dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (TP).				✓
Aspek Kebahasaan					
1.	Penggunaan tata bahasa, kosa kata, dan kalimat dalam e-komik interaktif sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.				✓
2.	Kosa kata dan bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual dan pemahaman siswa kelas V SD.				✓
Aspek Kelayakan Materi					
1.	Materi pada e-komik interaktif disajikan secara runtut dan sistematis.				✓
2.	Materi yang disajikan dalam e-komik interaktif sesuai dengan cakupan materi, Bab 1 Pancasila dalam Kehidupanku, Subbab B Meneladani Perilaku Pancasila.				✓
3.	Materi yang disajikan mencakup pengenalan konsep, penjelasan, contoh dalam kehidupan sehari-hari, serta latihan secara proporsional.			✓	

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
4.	Materi dalam e-komik interaktif disajikan sesuai dengan sintaks model pembelajaran pembelajaran <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> .				✓
5.	Penyajian materi dalam e-komik interaktif disusun secara menarik sehingga dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar.				✓
Aspek Evaluasi					
1.	Aktivitas evaluasi dalam e-komik interaktif disusun sesuai dengan materi, Bab 1 Pancasila dalam Kehidupanku, Subbab B Meneladani Perilaku Pancasila.				✓
2.	Aktivitas evaluasi dalam e-komik interaktif disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila.				✓
3.	Petunjuk pengerjaan aktivitas evaluasi disajikan dengan jelas sehingga mudah dipahami oleh siswa.				✓

C. Komentar dan Saran

D. Kesimpulan

Materi pada media e-komik interaktif berbasis TGT ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
 2. Layak digunakan dengan revisi
 3. Tidak layak digunakan
- (Lingkari salah satu pernyataan yang sesuai)

Denpasar, 18 Februari 2026

Validator/Ahli Materi Pembelajaran



Dewi Anzelina, M.Pd.

NIP. 198808152023212046

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dewi Anzelina, M.Pd.

NIP : 198808152023212046

Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan menilai media e-komik interaktif berbasis TGT pada skripsi yang berjudul “Pengembangan E-Komik Interaktif Berbasis Model Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD” yang disusun oleh:

Nama : Ni Kadek Sri Rahayu

NIM : 2211031523

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 18 Februari 2026

Validator/Ahli Materi Pembelajaran



Dewi Anzelina, M.Pd.

NIP. 198808152023212046

Lampiran 13. Hasil Penilaian Materi Pembelajaran Judges II

ANGKET PENILAIAN PRODUK PENGEMBANGAN E-KOMIK INTERAKTIF BERBASIS MODEL <i>TEAMS GAMES TOURNAMENT</i> UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SD (AHLI MATERI PEMBELAJARAN)	
Judul Penelitian	: Pengembangan E-Komik Interaktif Berbasis Model <i>Teams Games Tournament</i> untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD
Sasaran Program	: SD Negeri 2 Bukian
Peneliti	: Ni Kadek Sri Rahayu
Pembimbing	: Dr. Putu Ari Dharmayanti, S.Pd., M.Pd. Dr. I Wayan Sujana, S.Ag., M.Fil.H.
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	: Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha
Dengan hormat, Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan E-Komik Interaktif Berbasis Model <i>Teams Games Tournament</i> untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD”, dimohonkan kesediaan Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media e-komik interaktif berbasis TGT ini. Angket penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Ibu terkait media e-komik interaktif berbasis TGT yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media e-komik interaktif berbasis TGT yang dikembangkan untuk pembelajaran di kelas V muatan Pendidikan Pancasila materi Bab 1 Pancasila dalam Kehidupanku, Subbab B Meneladani Perilaku Pancasila. Penilaian, komentar, dan saran yang Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media e-komik interaktif berbasis TGT yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terima kasih.	

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan saksama.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan, adalah sebagai berikut.
 4 = Sangat Setuju (SS)
 3 = Setuju (S)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
3. Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan pada kolom yang tersedia apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan.
4. Bapak/Ibu dapat menyimpulkan kelayakan materi dengan mengisi kesimpulan yang telah disediakan.

B. Tabel Validasi Ahli Materi Pembelajaran

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Kurikulum					
1.	Materi yang disajikan dalam e-komik interaktif telah sesuai dengan capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V yang tercantum dalam kurikulum (CP).				√
2.	Materi yang disajikan selaras dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (TP).				√
Aspek Kebahasaan					
1.	Penggunaan tata bahasa, kosa kata, dan kalimat dalam e-komik interaktif sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.				√
2.	Kosa kata dan bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual dan pemahaman siswa kelas V SD.			√	
Aspek Kelayakan Materi					
1.	Materi pada e-komik interaktif disajikan secara runtut dan sistematis.				√
2.	Materi yang disajikan dalam e-komik interaktif sesuai dengan cakupan materi, Bab 1 Pancasila dalam Kehidupanku, Subbab B Meneladani Perilaku Pancasila.				√
3.	Materi yang disajikan mencakup pengenalan konsep, penjelasan, contoh dalam kehidupan sehari-hari, serta latihan secara proporsional.				√

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
4.	Materi dalam e-komik interaktif disajikan sesuai dengan sintaks model pembelajaran pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).				√
5.	Penyajian materi dalam e-komik interaktif disusun secara menarik sehingga dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar.				√
Aspek Evaluasi					
1.	Aktivitas evaluasi dalam e-komik interaktif disusun sesuai dengan materi, Bab 1 Pancasila dalam Kehidupanku, Subbab B Meneladani Perilaku Pancasila.				√
2.	Aktivitas evaluasi dalam e-komik interaktif disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila.				√
3.	Petunjuk pengerjaan aktivitas evaluasi disajikan dengan jelas sehingga mudah dipahami oleh siswa.				√

C. Komentar dan Saran

Perbaiki sesuai masukan yang diberikan

D. Kesimpulan

Materi pada media e-komik interaktif berbasis TGT ini dinyatakan:

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

(Lingkari salah satu pernyataan yang sesuai)

Denpasar, 19 Februari 2026

Validator/Ahli Materi Pembelajaran



Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199004142023212054

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ni Luh Putu Agetania, S.Pd.,M.Pd.

NIP : 199004142023212054

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai media e-komik interaktif berbasis TGT pada skripsi yang berjudul "Pengembangan E-Komik Interaktif Berbasis Model Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD" yang disusun oleh:

Nama : Ni Kadek Sri Rahayu

NIM : 2211031523

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 19 Februari 2026

Validator/Ahli Materi Pembelajaran



Ni Luh Putu Agetania, S.Pd.,M.Pd.

NIP. 199004142023212054

Lampiran 14. Hasil Penilaian Desain Pembelajaran Judges I

ANGKET PENILAIAN PRODUK PENGEMBANGAN E-KOMIK INTERAKTIF BERBASIS MODEL <i>TEAMS GAMES TOURNAMENT</i> UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SD (AHLI DESAIN PEMBELAJARAN)	
Judul Penelitian	: Pengembangan E-Komik Interaktif Berbasis Model <i>Teams Games Tournament</i> untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD
Sasaran Program	: SD Negeri 2 Bukian
Peneliti	: Ni Kadek Sri Rahayu
Pembimbing	: Dr. Putu Ari Dharmayanti, S.Pd., M.Pd. Dr. I Wayan Sujana, S.Ag., M.Fil.H.
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	: Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha
Dengan hormat, Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan E-Komik Interaktif Berbasis Model <i>Teams Games Tournament</i> untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD”, dimohonkan kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media e-komik interaktif berbasis model <i>Teams Games Tournament</i> yang telah dikembangkan. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai media e-komik interaktif berbasis model <i>Teams Games Tournament</i> ditinjau dari aspek desain pembelajaran, sehingga dapat diketahui tingkat kelayakannya dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD. Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas serta bahan pertimbangan dalam melakukan perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaan Bapak dalam mengisi angket penilaian desain pembelajaran media ini, saya ucapkan terima kasih.	

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan saksama.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan, adalah sebagai berikut.
 4 = Sangat Setuju (SS)
 3 = Setuju (S)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
3. Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan pada kolom yang tersedia apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan.
4. Bapak/Ibu dapat menyimpulkan kelayakan materi dengan mengisi kesimpulan yang telah disediakan.

B. Tabel Validasi Ahli Desain Pembelajaran

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Tujuan Pembelajaran					
1.	Tujuan pembelajaran dirumuskan secara jelas dan mudah dipahami oleh siswa kelas V SD.				✓
2.	Tujuan pembelajaran yang disajikan sesuai dengan materi Pendidikan Pancasila, Bab 1 Pancasila dalam Kehidupanku, Sub bab B. Meneladani perilaku Pancasila.				✓
3.	Tujuan pembelajaran selaras dengan penerapan model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).			✓	
Aspek Materi Pembelajaran					
1.	Materi yang disajikan dalam e-komik interaktif mendukung pencapaian tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD.				✓
2.	Materi pembelajaran disusun secara runtut sesuai dengan alur pembelajaran.				✓
Aspek Strategi Pembelajaran					
1.	Strategi pembelajaran yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD.			✓	
2.	Langkah- langkah pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (pembentukan tim, permainan, turnamen,				✓

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
	dan penghargaan) tersusun jelas dalam desain pembelajaran.				✓
3.	Desain pembelajaran mendorong keaktifan dan kerja sama siswa dalam proses pembelajaran.				✓
Aspek Media Pembelajaran					
1.	E-komik interaktif berbasis TGT sesuai dengan tujuan dan strategi pembelajaran.			✓	
2.	Penggunaan e-komik interaktif mendukung alur dan kegiatan pembelajaran.				✓
Aspek Evaluasi Pembelajaran					
1.	Evaluasi pembelajaran dirancang selaras dengan tujuan dan capaian pembelajaran.				✓
2.	Evaluasi yang diberikan menguji pemahaman peserta didik.				✓

2. Komentar dan Saran

Pada menu cara penggunaan, sebaiknya dibgai ke dalam petunjuk media (berisi penjelasan tombol), dan petunjuk belajar (berisi penjelasan tahapan belajar, termasuk penjelasan apa dan bagaimana itu team, games, dan tournament). Kaitkan penjelasannya dengan elemen latihan dan evaluasi sebagai komponen media interaktif

3. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

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

(Lingkari salah satu pernyataan yang sesuai)

Denpasar, 30 Maret 2026

Validator/Ahli Desain Pembelajaran

Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.

NTP 108104147006041001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.

NIP : 198104142006041001

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai desain pembelajaran media E-Komik Interaktif berbasis model *Teams Games Tournament* pada skripsi yang berjudul "Pengembangan E-Komik Interaktif Berbasis Model *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD" yang disusun oleh:

Nama : Ni Kadek Sri Rahayu

NIM : 2211031523

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 30 Maret 2026

Validator/Ahli Desain Pembelajaran



Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198104142006041001

Lampiran 15. Hasil Penilaian Desain Pembelajaran Judges II

ANGKET PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN E-KOMIK INTERAKTIF BERBASIS MODEL *TEAMS GAMES*
***TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA**
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SD
(AHLI DESAIN PEMBELAJARAN)

Judul Penelitian : Pengembangan E-Komik Interaktif Berbasis Model *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD

Sasaran Program : SD Negeri 2 Bukian

Peneliti : Ni Kadek Sri Rahayu

Pembimbing : Dr. Putu Ari Dharmayanti, S.Pd., M.Pd.
 Dr. I Wayan Sujana, S.Ag., M.Fil.H.

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

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

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan E-Komik Interaktif Berbasis Model *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD”, dimohonkan kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media e-komik interaktif berbasis model *Teams Games Tournament* yang telah dikembangkan. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai media e-komik interaktif berbasis model *Teams Games Tournament* ditinjau dari aspek desain pembelajaran, sehingga dapat diketahui tingkat kelayakannya dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas serta bahan pertimbangan dalam melakukan perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaan Bapak dalam mengisi angket penilaian desain pembelajaran media ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan saksama.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan, adalah sebagai berikut.
4 = Sangat Setuju (SS)
3 = Setuju (S)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
3. Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan pada kolom yang tersedia apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan.
4. Bapak/Ibu dapat menyimpulkan kelayakan materi dengan mengisi kesimpulan yang telah disediakan.

B. Tabel Validasi Ahli Desain Pembelajaran

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Tujuan Pembelajaran					
1.	Tujuan pembelajaran dirumuskan secara jelas dan mudah dipahami oleh siswa kelas V SD.				V
2.	Tujuan pembelajaran yang disajikan sesuai dengan materi Pendidikan Pancasila, Bab 1 Pancasila dalam Kehidupanku, Sub bab B. Meneladani perilaku Pancasila.				V
3.	Tujuan pembelajaran selaras dengan penerapan model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).				V
Aspek Materi Pembelajaran					
1.	Materi yang disajikan dalam e-komik interaktif mendukung pencapaian tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD.			V	
2.	Materi pembelajaran disusun secara runtut sesuai dengan alur pembelajaran.			V	
Aspek Strategi Pembelajaran					
1.	Strategi pembelajaran yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD.				V
2.	Langkah- langkah pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (pembentukan tim, permainan, turnamen,			V	

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
	dan penghargaan) tersusun jelas dalam desain pembelajaran.				
3.	Desain pembelajaran mendorong keaktifan dan kerja sama siswa dalam proses pembelajaran.				v
Aspek Media Pembelajaran					
1.	E-komik interaktif berbasis TGT sesuai dengan tujuan dan strategi pembelajaran.				v
2.	Penggunaan e-komik interaktif mendukung alur dan kegiatan pembelajaran.				v
Aspek Evaluasi Pembelajaran					
1.	Evaluasi pembelajaran dirancang selaras dengan tujuan dan capaian pembelajaran.				v
2.	Evaluasi yang diberikan menguji pemahaman peserta didik.				v

7. Komentar dan Saran

1. Pada judul jangan menggunakan dominan warna merah
2. Sajikan rangkuman isi percakapan

8. Kesimpulan

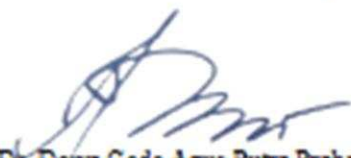
Produk ini dinyatakan:

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

(Lingkari salah satu pernyataan yang sesuai)

Denpasar, 30 Maret 2026

Validator/Ahli Media Pembelajaran


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

NIP. 198908082024211004

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

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

NIP : 198908082024211004

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai desain pembelajaran media E-Komik Interaktif berbasis model *Teams Games Tournament* pada skripsi yang berjudul "Pengembangan E-Komik Interaktif Berbasis Model *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD" yang disusun oleh:

Nama : Ni Kadek Sri Rahayu

NIM : 2211031523

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 30 Maret 2026

Validator/Ahli Media Pembelajaran



(Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198908082024211004

Lampiran 16. Hasil Penilaian Media Pembelajaran Judges I

ANGKET PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN E-KOMIK INTERAKTIF BERBASIS MODEL *TEAMS GAMES*
***TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA**
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SD
(AHLI MEDIA PEMBELAJARAN)

Judul Penelitian : Pengembangan E-Komik Interaktif Berbasis Model *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD

Sasaran Program : SD Negeri 2 Bukian

Peneliti : Ni Kadek Sri Rahayu

Pembimbing : Dr. Putu Ari Dharmayanti, S.Pd., M.Pd.
 Dr. I Wayan Sujana, S.Ag., M.Fil.H.

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan E-Komik Interaktif Berbasis Model *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD”, dimohonkan kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media E-komik Interaktif berbasis model *Teams Games Tournament* yang telah dikembangkan. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai media E-Komik Interaktif berbasis model *Teams Games Tournament* yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui tingkat kelayakannya dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas serta bahan pertimbangan dalam melakukan perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaan Bapak dalam mengisi angket penilaian media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan saksama.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan, adalah sebagai berikut.
 4 = Sangat Setuju (SS)
 3 = Setuju (S)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
3. Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan pada kolom yang tersedia apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan.
4. Bapak/Ibu dapat menyimpulkan kelayakan materi dengan mengisi kesimpulan yang telah disediakan.

B. Tabel Validasi Ahli Media Pembelajaran

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Tampilan					
1.	Jenis huruf pada e-komik interaktif mudah dibaca oleh siswa.				✓
2.	Ukuran huruf pada e-komik interaktif sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas V SD.				✓
3.	Spasi antar huruf dan antar baris mendukung keterbacaan teks pada e-komik interaktif.			✓	
4.	Tampilan antar halaman e-komik interaktif disusun secara konsisten sehingga tidak membingungkan siswa saat membaca.				✓
5.	Ilustrasi/ gambar dalam e-komik interaktif sesuai dengan materi Bab 1 Pancasila dalam Kehidupanku dan membantu pemahaman siswa.				✓
6.	Perpaduan warna dan elemen visual dalam e-komik interaktif terlihat serasi serta nyaman dipandang.				✓
7.	Tata letak teks dalam e-komik interaktif disusun secara proporsional dan mudah dibaca oleh siswa.			✓	
8.	Tata letak gambar dalam e-komik interaktif disusun secara proporsional dan tidak mengganggu tampilan teks.				✓

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
9.	Tata letak animasi dalam e-komik interaktif disusun secara proporsional dan tidak mengganggu kenyamanan belajar siswa.				✓
Aspek Kelayakan					
1.	Isi e-komik interaktif disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila.				✓
2.	Penyajian e-komik interaktif sesuai dengan tingkat perkembangan dan karakteristik siswa.				✓
3.	E-komik interaktif mendukung pelaksanaan model TGT, seperti belajar dalam kelompok dan kegiatan permainan atau turnamen.			✓	
4.	Materi Pendidikan Pancasila yang disajikan dalam e-komik interaktif sesuai dengan konsep dan nilai yang benar.				✓
Aspek Pengoperasian					
1.	E-komik interaktif mudah diakses dan digunakan oleh siswa maupun guru.				✓
2.	Navigasi antar halaman atau bagian dalam e-komik interaktif jelas dan mudah dipahami oleh pengguna.			✓	
3.	E-komik interaktif dapat digunakan dengan lancar tanpa kendala teknis yang mengganggu proses belajar.				✓

C. Komentar dan Saran

Pada cover tambahkan sasaran program, misal untuk siswa SD Kelas V

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

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

(Linikari salah satu pernyataan yang sesuai)

Denpasar, 30 Maret 2026

Validator/Ahli Media Pembelajaran



Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198104142006041001

Lampiran 17. Hasil Penilaian Media Pembelajaran Judges II

ANGKET PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN E-KOMIK INTERAKTIF BERBASIS MODEL *TEAMS GAMES*
***TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA**
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SD
(AHLI MEDIA PEMBELAJARAN)

Judul Penelitian : Pengembangan E-Komik Interaktif Berbasis Model *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD

Sasaran Program : SD Negeri 2 Bukian

Peneliti : Ni Kadek Sri Rahayu

Pembimbing : Dr. Putu Ari Dharmayanti, S.Pd., M.Pd.
 Dr. I Wayan Sujana, S.Ag., M.Fil.H.

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

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

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan E-Komik Interaktif Berbasis Model *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD”, dimohonkan kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media E-komik Interaktif berbasis model *Teams Games Tournament* yang telah dikembangkan. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai media E-Komik Interaktif berbasis model *Teams Games Tournament* yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui tingkat kelayakannya dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas serta bahan pertimbangan dalam melakukan perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaan Bapak dalam mengisi angket penilaian media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan saksama.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan, adalah sebagai berikut.
 4 = Sangat Setuju (SS)
 3 = Setuju (S)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
3. Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan pada kolom yang tersedia apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan.
4. Bapak/Ibu dapat menyimpulkan kelayakan materi dengan mengisi kesimpulan yang telah disediakan.

B. Tabel Validasi Ahli Media Pembelajaran

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Tampilan					
1.	Jenis huruf pada e-komik interaktif mudah dibaca oleh siswa.				v
2.	Ukuran huruf pada e-komik interaktif sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas V SD.				v
3.	Spasi antar huruf dan antar baris mendukung keterbacaan teks pada e-komik interaktif.				v
4.	Tampilan antar halaman e-komik interaktif disusun secara konsisten sehingga tidak membingungkan kan siswa saat membaca.				v
5.	Ilustrasi/ gambar dalam e-komik interaktif sesuai dengan materi Bab 1 Pancasila dalam Kehidupanku dan membantu pemahaman siswa.			v	
6.	Perpaduan warna dan elemen visual dalam e-komik interaktif terlihat serasi serta nyaman dipandang.				v
7.	Tata letak teks dalam e-komik interaktif disusun secara proporsional dan mudah dibaca oleh siswa.				
8.	Tata letak gambar dalam e-komik interaktif disusun secara proporsional dan tidak mengganggu tampilan teks.			v	

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
9.	Tata letak animasi dalam e-komik interaktif disusun secara proporsional dan tidak mengganggu kenyamanan belajar siswa.				v
Aspek Kelayakan					
1.	Isi e-komik interaktif disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila.				v
2.	Penyajian e-komik interaktif sesuai dengan tingkat perkembangan dan karakteristik siswa.				v
3.	E-komik interaktif mendukung pelaksanaan model TGT, seperti belajar dalam kelompok dan kegiatan permainan atau turnamen.			v	
4.	Materi Pendidikan Pancasila yang disajikan dalam e-komik interaktif sesuai dengan konsep dan nilai yang benar.			v	
Aspek Pengoperasian					
1.	E-komik interaktif mudah diakses dan digunakan oleh siswa maupun guru.				v
2.	Navigasi antar halaman atau bagian dalam e-komik interaktif jelas dan mudah dipahami oleh pengguna.				v
3.	E-komik interaktif dapat digunakan dengan lancar tanpa kendala teknis yang mengganggu proses belajar.				v

l. Komentar dan Saran

1. Tambahkan visual ilustrasi sesuai konteks percakapan
2. Sajikan contoh-contoh dan non contoh

l. Kesimpulan

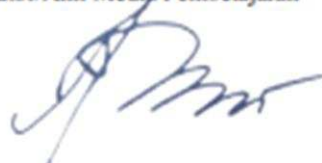
Produk ini dinyatakan:

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

(Lingkari salah satu pernyataan yang sesuai)

Denpasar, 30 Maret 2026

Validator/Ahli Media Pembelajaran



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

NIP. 198908082024211004

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

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

NIP : 198908082024211004

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai media E-Komik Interaktif berbasis model *Teams Games Tournament* pada skripsi yang berjudul "Pengembangan E-Komik Interaktif Berbasis Model *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD" yang disusun oleh:

Nama : Ni Kadek Sri Rahayu

NIM : 2211031523

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 30 Maret 2026

Validator/Ahli Media Pembelajaran



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

NIP. 198908082024211004

Lampiran 18. Daftar Hadir Subjek Uji Coba Perorangan

DAFTAR HADIR SUBJEK
PENGEMBANGAN E-KOMIK INTERAKTIF BERBASIS MODEL *TEAMS GAMES*
***TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA**
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SD
(UJI COBA PERORANGAN)

NO.	NAMA SISWA	TANDA TANGAN
1.	Kadek Meykariani	
2.	Ni Luh Salena purpama dewi	
3.	Ni Luh Ayu Viona Dewi	

Mengetahui,

Kepala Sekolah SD Negeri 2 Bukian



Kadek Yoga Antara, S.Pd.SD.

NIP. 198205042009031007

Gianyar, 10 April 2026

Wali Kelas V



I Made Adi Kencana, S.Pd.

NIP. 198510262019021001

Lampiran 19. Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan

ANGKET PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN E-KOMIK INTERAKTIF BERBASIS MODEL *TEAMS GAMES*
***TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA**
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SD
(UJI COBA PERORANGAN)

A. Identitas

Nama : *Niluh Ayu Viona Dewi*
 Kelas : *V*
 Nomor Absen : *26*

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Lengkapi identitas terlebih dahulu pada kolom yang sudah disediakan.
2. Berikan pendapat yang sejujur-jujurnya.
3. Berikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan dengan keterangan sebagai berikut :

Keterangan :

4 = Sangat Setuju (SS)

3 = Setuju (S)

2 = Tidak Setuju (TS)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Instrumen Uji Coba Perorangan

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Tampilan					
1.	Jenis huruf pada e-komik interaktif terlihat jelas sehingga saya dapat membacanya dengan lancar tanpa merasa bingung.				✓
2.	Ukuran huruf dalam e-komik interaktif tidak terlalu kecil atau terlalu besar sehingga tulisan terlihat jelas saat saya membaca.				✓
3.	Ilustrasi yang ditampilkan dalam e-komik interaktif sesuai dengan materi Pendidikan Pancasila yang saya pelajari.				✓
4.	Animasi yang ditampilkan dalam e-komik interaktif sesuai dengan materi pelajaran sehingga membantu saya memahami isi pelajaran.			✓	

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
5.	Pemilihan warna dalam e-komik interaktif terlihat menarik dan nyaman ketika saya melihatnya.				✓
6.	Gambar yang disajikan dalam e-komik interaktif terlihat menarik dan membantu saya memahami materi dengan lebih baik.				✓
7.	Animasi dalam e-komik interaktif terlihat menarik dan membuat saya lebih semangat untuk mengikuti pelajaran.				✓
Aspek Materi					
1.	Materi yang disajikan dalam e-komik interaktif sudah sesuai dengan pelajaran Pendidikan Pancasila yang sedang saya pelajari di kelas V.				✓
2.	Alur cerita dalam e-komik interaktif membantu saya mengikuti kegiatan belajar yang menggunakan permainan dan kerja kelompok.				✓
3.	Kegiatan pembelajaran yang ada dalam e-komik interaktif membantu saya belajar sesuai dengan langkah-langkah permainan dan kerja sama dalam kelompok.				✓
4.	Permainan yang ada dalam e-komik interaktif membantu saya belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan kegiatan pembelajaran.				✓
5.	Materi dalam e-komik interaktif disajikan secara berurutan dan jelas sehingga saya dapat memahaminya dengan lebih mudah.				✓
Aspek Pengoprasian					
1.	E-komik interaktif mudah saya gunakan tanpa mengalami kesulitan saat mengikuti kegiatan pembelajaran.				✓
2.	Tombol navigasi dan petunjuk penggunaan dalam e-komik interaktif ditampilkan dengan jelas sehingga saya tidak merasa bingung saat menggunakannya.				✓

D. Komenta/Saran

gambar-gambar komik nya bagus, membuat saya jadi semangat belajar.

Gianyar, 10 April 2026
Siswa Kelas V

KST.

(Nir Luh Ayu Yionn Dewi)

Lampiran 20. Daftar Hadir Subjek Uji Coba Kelompok Kecil

DAFTAR HADIR SUBJEK
PENGEMBANGAN E-KOMIK INTERAKTIF BERBASIS MODEL TEAMS GAMES
TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SD
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

NO.	NAMA SISWA	TANDA TANGAN
1.	Ni Putu Meisya Trisna Dewi	
2.	Ni Putu Vera Anta Pramita	
3.	Ni Putu Grace Gitavasanthi	
4.	IPutu Darma Wiguna	
5.	Ni Kadek Dwi Cahyanti	
6.	Ni Komang Nila Nuri Antari	
7.	Ni Komang Safina Lestari	
8.	IPutu Krisna Yohana Putra	
9.	IPutu Juna Wiratama	

Mengetahui,

Kepala Sekolah SD Negeri 2 Bukian



I Kadek Yoga Antara, S.Pd.SD.

NIP. 198205042009031007

Gianyar, 11 April 2026

Wali Kelas V



I Made Adi Kencana, S.Pd.

NIP. 198510262019021001

Lampiran 21. Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

ANGKET PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN E-KOMIK INTERAKTIF BERBASIS MODEL *TEAMS GAMES*
***TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA**
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SD
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

A. Identitas

Nama : *Ni Komang Nila Nuri Antari*
 Kelas : *V/5*
 Nomor Absen : *24*

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Lengkapi identitas terlebih dahulu pada kolom yang sudah disediakan.
2. Berikan pendapat yang sejujur-jujurnya.
3. Berikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan dengan keterangan sebagai berikut :

Keterangan :

4 = Sangat Setuju (SS)

3 = Setuju (S)

2 = Tidak Setuju (TS)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Tampilan					
1.	Jenis huruf pada e-komik interaktif terlihat jelas sehingga saya dapat membacanya dengan lancar tanpa merasa bingung.				✓
2.	Ukuran huruf dalam e-komik interaktif tidak terlalu kecil atau terlalu besar sehingga tulisan terlihat jelas saat saya membaca.				✓
3.	Ilustrasi yang ditampilkan dalam e-komik interaktif sesuai dengan materi Pendidikan Pancasila yang saya pelajari.				✓
4.	Animasi yang ditampilkan dalam e-komik interaktif sesuai dengan materi pelajaran sehingga membantu saya memahami isi pelajaran.				✓

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
5.	Pemilihan warna dalam e-komik interaktif terlihat menarik dan nyaman ketika saya melihatnya.				✓
6.	Gambar yang disajikan dalam e-komik interaktif terlihat menarik dan membantu saya memahami materi dengan lebih baik.				✓
7.	Animasi dalam e-komik interaktif terlihat menarik dan membuat saya lebih semangat untuk mengikuti pelajaran.				✓
Aspek Materi					
1.	Materi yang disajikan dalam e-komik interaktif sudah sesuai dengan pelajaran Pendidikan Pancasila yang sedang saya pelajari di kelas V.				✓
2.	Alur cerita dalam e-komik interaktif membantu saya mengikuti kegiatan belajar yang menggunakan permainan dan kerja kelompok.				✓
3.	Kegiatan pembelajaran yang ada dalam e-komik interaktif membantu saya belajar sesuai dengan langkah-langkah permainan dan kerja sama dalam kelompok.				✓
4.	Permainan yang ada dalam e-komik interaktif membantu saya belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan kegiatan pembelajaran.				✓
5.	Materi dalam e-komik interaktif disajikan secara berurutan dan jelas sehingga saya dapat memahaminya dengan lebih mudah.				✓
Aspek Pengoprasian					
1.	E-komik interaktif mudah saya gunakan tanpa mengalami kesulitan saat mengikuti kegiatan pembelajaran.				✓
2.	Tombol navigasi dan petunjuk penggunaan dalam e-komik interaktif ditampilkan dengan jelas sehingga saya tidak merasa bingung saat menggunakannya.				✓

D. Komentar/Saran

Mediannya Sangat Menyenangkan saya suka, dan mudah dipahami

Gianyar, 11 April 2026
Siswa Kelas V



(Ani Komang Nila Nuri Antari)

Lampiran 22. Uji Respon Praktisi (Guru)

Penilaian Guru I

ANGKET RESPON GURU
PENGEMBANGAN E-KOMIK INTERAKTIF BERBASIS MODEL *TEAMS GAMES*
TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SD

A. Identitas
 Nama : / Kadek Yoga Antara S.Pd.SD.
 NIP : 198305092009031007
 Instansi : SD Negeri 2 Butean

B. Petunjuk Pengisian
 1. Lengkapi identitas terlebih dahulu pada kolom yang sudah disediakan.
 2. Berikan pendapat yang sejajar-jujurnya.
 3. Isilah pernyataan berikut untuk menggambarkan pengalaman Bapak/Ibu dalam menggunakan media e-komik ini.
 4. Berikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan dengan keterangan sebagai berikut :
 Keterangan :
 4 = Sangat Setuju (SS)
 3 = Setuju (S)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Instrumen Respon Guru

No.	Pernyataan	Skor			
		1 STS	2 TS	3 S	4 SS
Aspek Tampilan dan Visual Media					
1.	Tampilan warna pada e-komik interaktif disajikan secara menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD.				✓
2.	Gambar dalam e-komik interaktif mendukung pemahaman materi Bab 1 Pancasila dalam Kehidupanku.			✓	
3.	Ilustrasi dalam e-komik interaktif mendukung pemahaman materi Bab 1 Pancasila dalam Kehidupanku.				✓

No.	Pernyataan	Skor			
		1 STS	2 TS	3 S	4 SS
4.	Tata letak teks dalam e-komik interaktif tersusun rapi dan mudah dibaca.				✓
5.	Tata letak gambar dalam e-komik interaktif tersusun rapi dan tidak mengganggu pemahaman siswa.				✓
6.	Tampilan e-komik interaktif konsisten antarhalaman sehingga memudahkan siswa mengikuti alur pembelajaran.				✓
Aspek Kesesuaian Isi Materi					
1.	Materi dalam komik interaktif disajikan selaras dengan Capaian Pembelajaran (CP) Pendidikan Pancasila kelas V SD.				✓
2.	Materi dalam e-komik interaktif disajikan selaras dengan Tujuan Pembelajaran (TP) Pendidikan Pancasila kelas V SD.				✓
3.	Isi e-komik interaktif membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.			✓	
4.	Materi yang disajikan dalam e-komik interaktif relevan dengan pengalaman dan kehidupan sehari-hari siswa.				✓
Aspek Bahasa dan Teks					
1.	Bahasa yang digunakan dalam e-komik interaktif komunikatif dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas V SD.			✓	
2.	Ukuran huruf pada e-komik interaktif mudah dibaca oleh siswa.				✓
3.	Jenis huruf pada e-komik interaktif mudah dibaca oleh siswa.				✓
4.	Penempatan teks pada e-komik interaktif memudahkan siswa dalam membaca.				✓
5.	Petunjuk dan instruksi dalam e-komik interaktif disampaikan secara jelas dan mudah dipahami oleh siswa.				✓
Aspek Kepraktisan Penggunaan					
1.	E-komik interaktif mudah digunakan oleh siswa baik secara mandiri maupun dalam kelompok.				✓
2.	E-komik interaktif mudah dipandu oleh guru sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara terstruktur dan efisien.				✓
Aspek Pengaprasian					
1.	E-komik interaktif mudah dioperasikan oleh guru dan				✓

siswa tanpa memerlukan penjelasan yang rumit.

2.	Tombol navigasi, menu, dan ikon pada e-komik interaktif disajikan dengan jelas dan mudah dipahami.				✓
----	--	--	--	--	---

Aspek Kesesuaian dengan Model TGT

1.	E-komik interaktif mendukung kegiatan kerja sama tim sesuai dengan tahapan <i>Teams</i> pada model TGT.				✓
2.	E-komik interaktif memfasilitasi unsur permainan atau aktivitas kompetitif yang menarik bagi siswa.				✓
3.	E-komik interaktif mendorong terjadinya diskusi atau turnamen antarkelompok dalam pembelajaran.				✓

Aspek Kegunaan Edukatif

1.	Penggunaan e-komik interaktif berbasis TGT dapat meningkatkan minat belajar siswa pada Pendidikan Pancasila.				✓
----	--	--	--	--	---

Ganyar, 16 April 2026
Praktisi/Guru


 (Kadek Yoga Antara S.Pd.SD.)

Penilaian Guru II

ANGKET RESPON GURU
PENGEMBANGAN E-KOMIK INTERAKTIF BERBASIS MODEL TEAMS GAMES
TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SD

A. Identitas
 Nama : I Made Adi Kencana, S.Pd.
 NIP : 198510264019021001
 Instansi : SD Negeri 2, BUKIAN

B. Petunjuk Pengerjaan
 1. Lengkapi identitas terlebih dahulu pada kolom yang sudah disediakan.
 2. Berikan pendapat yang sejujur-jujurnya.
 3. Isilah pernyataan berikut untuk menggambarkan pengalaman Bapak/Ibu dalam menggunakan media e-komik ini.
 4. Berikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan dengan keterangan sebagai berikut :
 Keterangan :
 4 = Sangat Setuju (SS)
 3 = Setuju (S)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Instrumen Respon Guru

No.	Pernyataan	Skor			
		STS	TS	S	SS
1.	Tampilan warna pada e-komik interaktif disajikan secara menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD.				✓
2.	Gambar dalam e-komik interaktif mendukung pemahaman materi Bab 1 Pancasila dalam Kehidupanku.				✓
3.	Ilustrasi dalam e-komik interaktif mendukung pemahaman materi Bab 1 Pancasila dalam Kehidupanku.			✓	

No.	Pernyataan	Skor			
		STS	TS	S	SS
4.	Tata letak teks dalam e-komik interaktif tersusun rapi dan mudah dibaca.				✓
5.	Tata letak gambar dalam e-komik interaktif tersusun rapi dan tidak mengganggu pemahaman siswa.				✓
6.	Tampilan e-komik interaktif konsisten antarhalaman sehingga memudahkan siswa mengikuti alur pembelajaran.				✓

Aspek Kesesuaian Isi Materi

1.	Materi dalam komik interaktif disajikan selaras dengan Capaian Pembelajaran (CP) Pendidikan Pancasila kelas V SD.				✓
2.	Materi dalam e-komik interaktif disajikan selaras dengan Tujuan Pembelajaran (TP) Pendidikan Pancasila kelas V SD.				✓
3.	Isi e-komik interaktif membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.				✓
4.	Materi yang disajikan dalam e-komik interaktif relevan dengan pengalaman dan kehidupan sehari-hari siswa.			✓	

Aspek Bahasa dan Teks

1.	Bahasa yang digunakan dalam e-komik interaktif komunikatif dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas V SD.				✓
2.	Ukuran huruf pada e-komik interaktif mudah dibaca oleh siswa.				✓
3.	Jenis huruf pada e-komik interaktif mudah dibaca oleh siswa.				✓
4.	Penempatan teks pada e-komik interaktif memudahkan siswa dalam membaca.				✓
5.	Petunjuk dan instruksi dalam e-komik interaktif disampaikan secara jelas dan mudah dipahami oleh siswa.				✓

Aspek Kepraktisan Penggunaan

1.	E-komik interaktif mudah digunakan oleh siswa baik secara mandiri maupun dalam kelompok.				✓
2.	E-komik interaktif mudah dipandu oleh guru sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara terstruktur dan efisien.				✓

Aspek Pengoperasian

1.	E-komik interaktif mudah dioperasikan oleh guru dan				✓
----	---	--	--	--	---

1.	siswa tanpa memerlukan penjelasan yang rumit.				
2.	Tombol navigasi, menu, dan ikon pada e-komik interaktif disajikan dengan jelas dan mudah dipahami.				✓

Aspek Kesesuaian dengan Model TGT

1.	E-komik interaktif mendukung kegiatan kerja sama tim sesuai dengan tahapan Teams pada model TGT.				✓
2.	E-komik interaktif memfasilitasi unsur permainan atau aktivitas kompetitif yang menarik bagi siswa.				✓
3.	E-komik interaktif mendorong terjadinya diskusi atau turnamen antarkelompok dalam pembelajaran.				✓

Aspek Kegunaan Edukatif

1.	Penggunaan e-komik interaktif berbasis TGT dapat meningkatkan minat belajar siswa pada Pendidikan Pancasila.				✓
----	--	--	--	--	---

Gianyar, 18 April 2026
 Wali Kelas V

 (I Made Adi Kencana, S.Pd.)

Lampiran 23. Daftar Hadir Subjek Uji Coba Instrumen

DAFTAR HADIR SUBJEK
PENGEMBANGAN E-KOMIK INTERAKTIF BERBASIS MODEL *TEAMS GAMES*
***TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA**
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SD
(UJI COBA INSTRUMEN)

NO.	NAMA SISWA	TANDA TANGAN
1.	I GEDE HEDEN WIJAYA	Hm.
2.	I GEDE NANDA WIDARMA YOGA	Nm.
3.	I GEDE WISNU DIARTA	Eda.
4.	I KADEK ADI WIJAYA	Am.
5.	I KADEK BUDIASA	Bm.
6.	I KADEK KRISNA ADITYA	Km.
7.	I KADEK MAHARDIKA PUTRA	Am.
8.	I KETUT EDI ARTAWAN	Am.
9.	I KOMANG AGASTHYA PUTRA	Am.
10.	I KOMANG BAYU	Bm.
11.	I KOMANG SUDANA YASA	Sm.
12.	I KOMANG TASKARA MAGUNA	Am.
13.	I MADE ARTAYANA PUTRA	Am.
14.	I MADE BHUMI GAYASTRA	Bm.
15.	I MADE JULI ARTA	Jm.
16.	I MADE RAMA BHUJANGGA PUTRA	Rm.
17.	I PUTU INDRAYANA	Pm.
18.	I PUTU MERTA DANA	Mm.
19.	I PUTU SUARTIKA	Sm.

20.	I PUTU WIRADITA	<i>Lut.</i>
21.	I WAYAN ALIT SAPUTRA	<i>Sk.</i>
22.	I WAYAN EKA PRATAMA	<i>Panda.</i>
23.	IDA AYU MADE WULANTARI	<i>Dma.</i>
24.	NI KADEK AYU NINDYA DEWI	<i>Dma.</i>
25.	NI KADEK INTAN SAPITRI	<i>Inta.</i>
26.	NI KADEK LINGGA YONI	<i>Ling.</i>
27.	NI KADEK MARSYA	<i>Marsya.</i>
28.	NI KADEK NOVI PUSPITA DEWI	<i>Novi.</i>
29.	NI KOMANG GITA	<i>Gita.</i>
30.	NI KOMANG MARNI	<i>Marni.</i>
31.	NI KOMANG NADIN APRILIA	<i>Nadin.</i>
32.	NI KOMANG OKTAVIYANI	<i>Oktav.</i>
33.	NI KOMANG RAIANI	<i>Rai.</i>
34.	NI KOMANG YUNIAN TARI	<i>Yuni.</i>
35.	NI PUTU DIAH SELPIANI	<i>Dia.</i>
36.	NI WAYAN TRISNA DIANTI	<i>Trisna.</i>
37.	PUTU ADI ARDIKA SAPUTRA	<i>Adi.</i>

Mengetahui,
Kepala Sekolah SD Negeri 2 Bukian



I Kadek Yoga Antara, S.Pd.SD.

NIP. 198205042009031007

Gianyar, 26 Februari 2026

Wali Kelas VI

Ida Ayu Putu Risnawati, S.Pd.

NIP. 199211232025212037

Lampiran 24. Lembar Angket Minat Belajar Siswa

ANGKET EFEKTIVITAS MINAT BELAJAR SISWA PENGEMBANGAN E-KOMIK INTERAKTIF BERBASIS MODEL *TEAMS* *GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SD

A. Identitas

Nama :

Kelas :

Nomor Absen :

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Lengkapi identitas terlebih dahulu pada kolom yang sudah disediakan.
2. Berikan pendapat yang sejukur-jujurnya.
3. Berikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan dengan keterangan sebagai berikut :

Keterangan :

4 = Sangat Setuju (SS)

3 = Setuju (S)

2 = Tidak Setuju (TS)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Instrumen Efektivitas Minat Belajar Siswa

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Perasaan Senang					
1.	Saya merasa senang ketika mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas.				
2.	Saya menikmati setiap kegiatan yang dilakukan dalam pelajaran Pendidikan Pancasila.				
3.	Saya tidak merasa bosan saat mengikuti kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila.				
4.	Saya merasa nyaman saat mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila dari awal sampai selesai.				

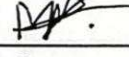
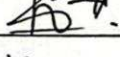
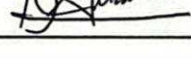
No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
5.	Saya merasa bersemangat setiap kali pelajaran Pendidikan Pancasila dimulai.				
Aspek Ketertarikan					
1.	Saya tertarik mempelajari materi tentang Pancasila dalam kehidupanku.				
2.	Saya tertarik mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila yang diberikan guru.				
3.	Saya tertarik membaca dan memahami materi Pendidikan Pancasila yang dipelajari di kelas.				
4.	Saya tertarik mengikuti setiap kegiatan yang ada dalam pelajaran Pendidikan Pancasila.				
5.	Saya tertarik mengikuti kegiatan belajar Pendidikan Pancasila bersama teman di kelas.				
Aspek Perhatian					
1.	Saya memperhatikan penjelasan guru saat pelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung.				
2.	Saya tetap fokus selama mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila.				
3.	Saya memperhatikan materi yang diberikan saat pelajaran berlangsung.				
4.	Saya menyimak materi Pendidikan Pancasila dengan sungguh-sungguh dari awal sampai akhir pelajaran.				
5.	Saya dapat menjaga konsentrasi dengan baik selama mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila.				
Aspek Keterlibatan					
1.	Saya aktif berdiskusi bersama teman saat pelajaran berlangsung.				
2.	Saya berani bertanya atau menjawab pertanyaan saat pelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung.				
3.	Saya ikut serta dalam setiap kegiatan yang diberikan guru saat pelajaran berlangsung.				
4.	Saya mengerjakan tugas Pendidikan Pancasila dengan sungguh-sungguh dan penuh tanggung jawab.				
5.	Saya bekerja sama dengan teman saat melakukan kegiatan pembelajaran di kelas.				

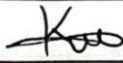
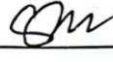
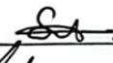
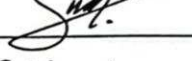
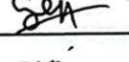
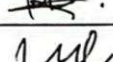
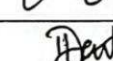
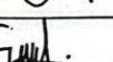
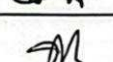
No	Nama Siswa	UJI VALIDITAS																				Skor
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	
1	I Gede Heden Wijaya	1	4	3	2	1	3	3	1	1	2	4	4	3	3	4	4	2	1	4	2	52
2	I Gede Nanda Widarma Yoga	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	2	4	2	4	3	4	73
3	I Gede Wisnu Diarta	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
4	I Kadek Adi Wijaya	4	2	2	4	4	4	4	1	4	3	2	4	2	4	4	2	3	4	4	2	63
5	I Kadek Budiasa	2	4	2	3	4	3	4	4	4	4	4	3	2	4	1	3	1	4	4	4	64
6	I Kadek Krisna Aditya	4	4	2	3	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	74
7	I Kadek Mahardika Putra	2	2	3	3	3	3	3	4	4	3	2	4	3	4	3	4	3	3	4	2	62
8	I Ketut Edi Artawan	3	4	4	4	2	2	2	4	4	4	4	4	4	3	4	1	4	2	4	4	67
9	I Komang Agasthya Putra	4	4	2	2	3	3	4	4	1	3	4	4	2	3	1	4	1	3	3	4	59
10	I Komang Bayu	4	2	4	3	3	4	4	4	4	3	2	4	4	2	4	4	4	3	3	2	67
11	I Komang Sudana Yasa	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	77	
12	I Komang Taskara Maguna	4	4	3	4	4	4	2	3	3	1	4	1	3	4	4	4	4	3	4	67	
13	I Made Artayana Putra	4	3	4	2	4	3	4	4	4	4	3	3	4	2	1	2	1	4	4	3	63
14	I Made Bhumi Gayastra	3	4	4	2	3	3	2	4	2	3	4	4	4	2	3	4	3	3	4	4	65
15	I Made Juli Arta	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	79
16	I Made Rama Bhujangga Putra	4	1	1	2	4	4	4	4	3	2	1	4	1	3	4	1	4	2	4	1	54
17	I Putu Indrayana	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	76
18	I Putu Merta Dana	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	79
19	I Putu Suartika	4	4	4	3	3	2	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	2	3	2	3	65
20	I Putu Wiradita	3	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	74
21	I Wayan Alit Saputra	4	3	4	4	4	4	4	4	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	74	
22	I Wayan Eka Pratama	4	4	4	4	4	2	3	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	73
23	Ida Ayu Made Wulantari	4	2	3	2	2	1	2	1	3	2	2	3	3	3	1	3	2	2	3	2	46
24	Ni Kadek Ayu Nindya Dewi	4	4	4	4	3	1	4	4	3	2	4	4	4	4	2	4	3	3	4	69	
25	Ni Kadek Intan Sapitri	3	2	3	3	4	4	4	2	1	4	2	3	3	4	3	4	4	1	2	2	58
26	Ni Kadek Lingga Yoni	4	4	4	4	2	3	3	4	3	4	4	4	4	1	4	4	4	2	3	4	69
27	Ni Kadek Marsya	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	
28	Ni Kadek Novi Puspita Dewi	4	4	3	4	4	4	1	2	4	2	2	4	4	3	4	3	4	4	4	1	65
29	Ni Komang Gita	3	4	4	3	2	4	3	4	4	4	4	3	4	2	4	2	3	2	1	4	64
30	Ni Komang Marni	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	73
31	Ni Komang Nadin Aprila	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	3	3	73
32	Ni Komang Oktaviyani	4	4	4	4	3	4	4	3	4	2	3	3	4	4	3	2	4	4	4	4	71
33	Ni Komang Raiani	1	2	4	2	2	4	1	4	3	4	2	3	4	2	4	4	4	2	2	1	55
34	Ni Komang Yudiantari	4	2	4	4	1	1	4	2	2	1	2	3	4	3	4	2	4	1	3	2	53
35	Ni Putu Diah Selpiani	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	74
36	Ni Wayan Trisna Dianti	4	2	1	4	4	3	4	2	4	3	2	2	2	2	2	2	4	4	4	2	55
37	Putu Adi Ardika Saputra	2	4	2	3	4	4	4	3	3	2	4	3	2	4	4	4	4	3	4	67	
ΣX		131	125	123	123	124	126	126	122	125	116	122	131	125	125	125	121	124	120	130	115	
ΣY																						2479
ΣX^2		491	453	441	433	448	460	460	438	455	396	434	481	451	449	461	433	452	428	476	399	
ΣY^2																						168815
ΣXY		8881	8549	8372	8387	8476	8569	8535	8326	8519	7899	8348	8852	8492	8502	8491	8224	8441	8265	8790	7897	
r hitung		0,382	0,602	0,443	0,570	0,565	0,438	0,321	0,487	0,483	0,428	0,592	0,347	0,419	0,471	0,357	0,367	0,422	0,692	0,350	0,571	
r tabel		0,320	0,320	0,320	0,320	0,320	0,320	0,320	0,320	0,320	0,320	0,320	0,320	0,320	0,320	0,320	0,320	0,320	0,320	0,320	0,320	
Keterangan		Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	

No	Nama Siswa	UJI RELIABILITAS																				Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	I Gede Heden Wijaya	1	4	3	2	1	3	3	1	1	2	4	3	3	4	2	4	2	1	4	2	52
2	I Gede Nanda Widarma Yoga	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	2	4	2	4	3	4	73
3	I Gede Wisnu Diarta	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	
4	I Kadek Adi Wijaya	4	2	2	4	4	4	4	1	4	3	2	4	2	4	4	2	3	4	4	2	63
5	I Kadek Budiasta	2	4	2	3	4	3	4	4	4	4	4	3	2	4	1	3	1	4	4	4	64
6	I Kadek Krisna Aditya	4	4	2	3	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	74
7	I Kadek Mahardika Putra	2	2	3	3	3	3	3	4	4	3	2	4	3	4	3	4	3	3	4	2	62
8	I Ketut Edi Artawan	3	4	4	4	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	1	4	2	4	67
9	I Komang Agasthya Putra	4	4	2	2	3	3	4	4	1	3	4	4	2	3	1	4	1	3	3	4	59
10	I Komang Bayu	4	2	4	3	3	4	4	4	4	3	2	4	4	2	4	4	4	3	3	2	67
11	I Komang Sudana Yasa	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	77
12	I Komang Taskara Maguna	4	4	3	4	4	4	2	3	3	1	4	1	3	4	4	4	4	4	3	4	67
13	I Made Artayana Putra	4	3	4	2	4	3	4	4	4	4	3	3	4	2	1	2	1	4	4	3	63
14	I Made Bhumi Gayastra	3	4	4	2	3	3	2	4	2	3	4	4	4	2	3	4	3	3	4	4	65
15	I Made Juli Arta	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	79
16	I Made Rama Bhujangga Putra	4	1	1	2	4	4	4	4	3	2	1	4	1	3	4	1	4	2	4	1	54
17	I Putu Indrayana	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	76
18	I Putu Merta Dana	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	79
19	I Putu Suartika	4	4	3	3	2	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	2	3	2	3	4	65
20	I Putu Wiradita	3	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	74
21	I Wayan Alit Saputra	4	3	4	4	4	4	4	4	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	74
22	I Wayan Eka Pratama	4	4	4	4	4	2	3	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	73
23	Ida Ayu Made Wulantari	4	2	3	2	2	1	2	1	3	2	2	3	3	3	1	3	2	2	3	2	46
24	Ni Kadek Ayu Nindya Dewi	4	4	4	4	3	1	4	4	3	2	4	4	4	4	4	2	4	3	3	4	69
25	Ni Kadek Intan Sapitri	3	2	3	3	4	4	4	2	1	4	2	3	3	4	3	4	4	1	2	2	58
26	Ni Kadek Lingga Yoni	4	4	4	4	2	3	3	4	3	4	4	4	4	1	4	4	4	2	3	4	69
27	Ni Kadek Marsya	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	
28	Ni Kadek Novi Puspita Dewi	4	4	3	4	4	4	1	2	4	2	2	4	4	3	4	3	4	4	4	1	65
29	Ni Komang Gita	3	4	4	3	2	4	3	4	4	4	3	4	4	2	4	2	3	2	1	4	64
30	Ni Komang Marni	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	73
31	Ni Komang Nadin Aprilia	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	3	3	73
32	Ni Komang Oktaviyani	4	4	4	4	3	4	4	3	4	2	3	3	4	4	3	2	4	4	4	4	71
33	Ni Komang Raiani	1	2	4	2	2	4	1	4	3	4	2	3	4	2	4	4	4	2	2	1	55
34	Ni Komang Yuniantari	4	2	4	4	1	1	4	2	2	1	2	3	4	3	4	2	4	1	3	2	53
35	Ni Putu Diah Selpiani	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	74
36	Ni Wayan Trisna Dianti	4	2	1	4	4	3	4	2	4	3	2	2	2	2	2	2	2	4	4	2	55
37	Putu Adi Ardika Saputra	2	4	2	3	4	4	4	3	3	2	4	3	2	4	4	4	4	4	3	4	67
Varian Item		0,75526	0,85285	0,89189	0,66967	0,9009	0,85886	0,85886	0,99249	0,90841	0,8979	0,88138	0,47748	0,7973	0,74174	1,07508	1,03604	1,01201	1,07808	0,53453	1,15465	
Jumlah Varian Item		17,3754																				
Jumlah Varian Total		75,6111																				
Reliabilitas		0,81074																				
Keterangan		Sangat Tinggi																				

Lampiran 27. Daftar Hadir Subjek *Pre-Test*

DAFTAR HADIR SUBJEK
PENGEMBANGAN E-KOMIK INTERAKTIF BERBASIS MODEL *TEAMS GAMES*
***TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA**
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SD
(*PRE-TEST*)

NO.	NAMA SISWA	TANDA TANGAN
1.	I GEDE RAFA MAHENDRA	
2.	I KADEK ADI PRANATA	
3.	I KADEK AGUS RUSDITA	
4.	I KADEK ARYA PRADIKA	
5.	I KADEK NATAN ADIPUTRA	
6.	I KETUT WIDIANA	
7.	I MADE BUDIASA	
8.	I PUTU BARIANA	
9.	I PUTU DARMA WIGUNA	
10.	I PUTU DIKA DANA PUTRA	
11.	I PUTU JUNA WIRATAMA	
12.	I PUTU KRISNA YOHANA PUTRA	
13.	I WAYAN PAREL AGUS SUTIAWAN	
14.	KADEK MEYTAVIANI	
15.	NI KADEK BUDIARI	
16.	NI KADEK CITRA RAHAYU	
17.	NI KADEK DIAH ANGGRENI	
18.	NI KADEK DWI CAHYANTI	
19.	NI KADEK DWI PERTIWI	

20.	NI KADEK JUNIARI	
21.	NI KADEK SAFIRA LESTARI	
22.	NI KETUT NANDA KRISNA DEWI	
23.	NI KOMANG JULIA ANTARI	
24.	NI KOMANG NILA NURI ANTARI	
25.	NI KOMANG SAFINA LESTARI	
26.	NI LUH AYU VIONA DEWI	
27.	NI LUH SALENA PURNAMA DEWI	
28.	NI LUH SRI DIANA WATI	
29.	NI LUH WATI	
30.	NI MADE MAHAYANI	
31.	NI MADE RISMA YANTI	
32.	NI PUTU CETI DIAH DARMA YANTI	
33.	NI PUTU DESWITA	
34.	NI PUTU GRACE GITAVASANTHI	
35.	NI PUTU MEISYA TRISNA DEWI	
36.	NI PUTU VERA ANTA PRAMITA	
37.	NI PUTU WINDY PRAMESWARI	
38.	NI WAYAN SRI GANGGA MAHADEWI	

Mengetahui
Kepala Sekolah SD Negeri 2 Bukian



I. Kadek Yoga Antara, S.Pd.SD.

NIP. 198205042009031007

Gianyar, 11 April 2026

Wali Kelas V



I Made Adi Kencana, S.Pd.

NIP. 198510262019021001

Lampiran 28. Lembar Angket yang Sudah Divalidasi

ANGKET EFEKTIVITAS MINAT BELAJAR SISWA PENGEMBANGAN E-KOMIK INTERAKTIF BERBASIS MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SD

A. Identitas

Nama :
Kelas :
Nomor Absen :

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Lengkapi identitas terlebih dahulu pada kolom yang sudah disediakan.
2. Berikan pendapat yang sejukur-jujurnya.
3. Berikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan dengan keterangan sebagai berikut :

Keterangan :

4 = Sangat Setuju (SS)

3 = Setuju (S)

2 = Tidak Setuju (TS)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Instrumen Efektivitas Minat Belajar Siswa

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Perasaan Senang					
1.	Saya merasa senang ketika mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas.				
2.	Saya menikmati setiap kegiatan yang dilakukan dalam pelajaran Pendidikan Pancasila.				
3.	Saya tidak merasa bosan saat mengikuti kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila.				
4.	Saya merasa nyaman saat mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila dari awal sampai selesai.				

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
5.	Saya merasa bersemangat setiap kali pelajaran Pendidikan Pancasila dimulai.				
Aspek Ketertarikan					
1.	Saya tertarik mempelajari materi tentang Pancasila dalam kehidupanku.				
2.	Saya tertarik mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila yang diberikan guru.				
3.	Saya tertarik membaca dan memahami materi Pendidikan Pancasila yang dipelajari di kelas.				
4.	Saya tertarik mengikuti setiap kegiatan yang ada dalam pelajaran Pendidikan Pancasila.				
5.	Saya tertarik mengikuti kegiatan belajar Pendidikan Pancasila bersama teman di kelas.				
Aspek Perhatian					
1.	Saya memperhatikan penjelasan guru saat pelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung.				
2.	Saya tetap fokus selama mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila.				
3.	Saya memperhatikan materi yang diberikan saat pelajaran berlangsung.				
4.	Saya menyimak materi Pendidikan Pancasila dengan sungguh-sungguh dari awal sampai akhir pelajaran.				
5.	Saya dapat menjaga konsentrasi dengan baik selama mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila.				
Aspek Keterlibatan					
1.	Saya aktif berdiskusi bersama teman saat pelajaran berlangsung.				
2.	Saya berani bertanya atau menjawab pertanyaan saat pelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung.				
3.	Saya ikut serta dalam setiap kegiatan yang diberikan guru saat pelajaran berlangsung.				
4.	Saya mengerjakan tugas Pendidikan Pancasila dengan sungguh-sungguh dan penuh tanggung jawab.				
5.	Saya bekerja sama dengan teman saat melakukan kegiatan pembelajaran di kelas.				

Lampiran 29. Lembar Jawaban Angket *Pre-Test*

ANGKET EFEKTIVITAS MINAT BELAJAR SISWA PENGEMBANGAN E-KOMIK INTERAKTIF BERBASIS MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SD

A. Identitas

Nama : Kadek Meytawani
Kelas : V/50
Nomor Absen : 14

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Lengkapi identitas terlebih dahulu pada kolom yang sudah disediakan.
2. Berikan pendapat yang sejujur-jujurnya.
3. Berikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan dengan keterangan sebagai berikut :

Keterangan :

4 = Sangat Setuju (SS)

3 = Setuju (S)

2 = Tidak Setuju (TS)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Instrumen Efektivitas Minat Belajar Siswa

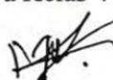
Tahap: *Pre-Test*

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Perasaan Senang					
1.	Saya merasa senang ketika mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas.	✓			
2.	Saya menikmati setiap kegiatan yang dilakukan dalam pelajaran Pendidikan Pancasila.		✓		
3.	Saya tidak merasa bosan saat mengikuti kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila.		✓		
4.	Saya merasa nyaman saat mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila dari awal sampai selesai.	✓			
5.	Saya merasa bersemangat setiap kali pelajaran Pendidikan Pancasila dimulai.		✓		

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Ketertarikan					
1.	Saya tertarik mempelajari materi tentang Pancasila dalam kehidupanku.		✓		
2.	Saya tertarik mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila yang diberikan guru.		✓		
3.	Saya tertarik membaca dan memahami materi Pendidikan Pancasila yang dipelajari di kelas.		✓		
4.	Saya tertarik mengikuti setiap kegiatan yang ada dalam pelajaran Pendidikan Pancasila.	✓			
5.	Saya tertarik mengikuti kegiatan belajar Pendidikan Pancasila bersama teman di kelas.		✓		
Aspek Perhatian					
1.	Saya memperhatikan penjelasan guru saat pelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung.		✓		
2.	Saya tetap fokus selama mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila.		✓		
3.	Saya memperhatikan materi yang diberikan saat pelajaran berlangsung.		✓		
4.	Saya menyimak materi Pendidikan Pancasila dengan sungguh-sungguh dari awal sampai akhir pelajaran.		✓		
5.	Saya dapat menjaga konsentrasi dengan baik selama mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila.		✓		
Aspek Keterlibatan					
1.	Saya aktif berdiskusi bersama teman saat pelajaran berlangsung.		✓		
2.	Saya berani bertanya atau menjawab pertanyaan saat pelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung.		✓		
3.	Saya ikut serta dalam setiap kegiatan yang diberikan guru saat pelajaran berlangsung.	✓	✓		
4.	Saya mengerjakan tugas Pendidikan Pancasila dengan sungguh-sungguh dan penuh tanggung jawab.		✓		
5.	Saya bekerja sama dengan teman saat melakukan kegiatan pembelajaran di kelas.		✓		

Gianyar, 11 April 2026

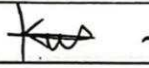
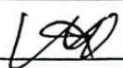
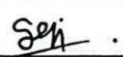
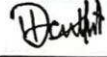
Siswa Kelas V


 (Kardek Melvian)

Lampiran 30. Daftar Hadir Subjek *Post-Test*

DAFTAR HADIR SUBJEK
PENGEMBANGAN E-KOMIK INTERAKTIF BERBASIS MODEL *TEAMS GAMES*
***TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA**
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SD
(*POST-TEST*)

NO.	NAMA SISWA	TANDA TANGAN
1.	I GEDE RAFA MAHENDRA	Rafa
2.	I KADEK ADI PRANATA	Kadek
3.	I KADEK AGUS RUSDITA	Agus
4.	I KADEK ARYA PRADIKA	Arya
5.	I KADEK NATAN ADIPUTRA	Natan
6.	I KETUT WIDIANA	Widia
7.	I MADE BUDIASA	Budi
8.	I PUTU BARIANA	Putu
9.	I PUTU DARMA WIGUNA	Darma
10.	I PUTU DIKA DANA PUTRA	Dika
11.	I PUTU JUNA WIRATAMA	Juna
12.	I PUTU KRISNA YOHANA PUTRA	Krisna
13.	I WAYAN PAREL AGUS SUTIAWAN	Wayan
14.	KADEK MEYTAVIANI	Meyta
15.	NI KADEK BUDIARI	Budi
16.	NI KADEK CITRA RAHAYU	Citra
17.	NI KADEK DIAH ANGGRENI	Diah
18.	NI KADEK DWI CAHYANTI	Dwi
19.	NI KADEK DWI PERTIWI	Pertiwi

20.	NI KADEK JUNIARI	
21.	NI KADEK SAFIRA LESTARI	
22.	NI KETUT NANDA KRISNA DEWI	
23.	NI KOMANG JULIA ANTARI	
24.	NI KOMANG NILA NURI ANTARI	
25.	NI KOMANG SAFINA LESTARI	
26.	NI LUH AYU VIONA DEWI	
27.	NI LUH SALENA PURNAMA DEWI	
28.	NI LUH SRI DIANA WATI	
29.	NI LUH WATI	
30.	NI MADE MAHAYANI	
31.	NI MADE RISMA YANTI	
32.	NI PUTU CETI DIAH DARMAYANTI	
33.	NI PUTU DESWITA	
34.	NI PUTU GRACE GITAVASANTHI	
35.	NI PUTU MEISYA TRISNA DEWI	
36.	NI PUTU VERA ANTA PRAMITA	
37.	NI PUTU WINDY PRAMESWARI	
38.	NI WAYAN SRI GANGGA MAHADEWI	

Mengetahui,
Kepala Sekolah SD Negeri 2 Bukian



I. Kadek Yoga Antara, S.Pd.SD.
NIP. 198205042009031007

Gianyar, 16 April 2026

Wali Kelas V



I Made Adi Kencana, S.Pd.
NIP. 198510262019021001

Lampiran 31. Lembar Jawaban Angket *Post-Test*

**ANGKET EFEKTIVITAS MINAT BELAJAR SISWA
PENGEMBANGAN E-KOMIK INTERAKTIF BERBASIS MODEL *TEAMS GAMES
TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SD**

A. Identitas

Nama : *Ni Luh Salena Purnama Dewi*
Kelas : *V*
Nomor Absen : *27*

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Lengkapi identitas terlebih dahulu pada kolom yang sudah disediakan.
2. Berikan pendapat yang sejujur-juurnya.
3. Berikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan dengan keterangan sebagai berikut :

Keterangan :

4 = Sangat Setuju (SS)

3 = Setuju (S)

2 = Tidak Setuju (TS)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Instrumen Efektivitas Minat Belajar Siswa

Tahap: *Post-Test*

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Perasaan Senang					
1.	Saya merasa senang ketika mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas.				✓
2.	Saya menikmati setiap kegiatan yang dilakukan dalam pelajaran Pendidikan Pancasila.				✓
3.	Saya tidak merasa bosan saat mengikuti kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila.				✓
4.	Saya merasa nyaman saat mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila dari awal sampai selesai.				✓
5.	Saya merasa bersemangat setiap kali pelajaran Pendidikan Pancasila dimulai.				✓

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Ketertarikan					
1.	Saya tertarik mempelajari materi tentang Pancasila dalam kehidupanku.				✓
2.	Saya tertarik mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila yang diberikan guru.				✓
3.	Saya tertarik membaca dan memahami materi Pendidikan Pancasila yang dipelajari di kelas.				✓
4.	Saya tertarik mengikuti setiap kegiatan yang ada dalam pelajaran Pendidikan Pancasila.				✓
5.	Saya tertarik mengikuti kegiatan belajar Pendidikan Pancasila bersama teman di kelas.				✓
Aspek Perhatian					
1.	Saya memperhatikan penjelasan guru saat pelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung.				✓
2.	Saya tetap fokus selama mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila.				✓
3.	Saya memperhatikan materi yang diberikan saat pelajaran berlangsung.				✓
4.	Saya menyimak materi Pendidikan Pancasila dengan sungguh-sungguh dari awal sampai akhir pelajaran.				✓
5.	Saya dapat menjaga konsentrasi dengan baik selama mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila.				✓
Aspek Keterlibatan					
1.	Saya aktif berdiskusi bersama teman saat pelajaran berlangsung.				✓
2.	Saya berani bertanya atau menjawab pertanyaan saat pelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung.				✓
3.	Saya ikut serta dalam setiap kegiatan yang diberikan guru saat pelajaran berlangsung.				✓
4.	Saya mengerjakan tugas Pendidikan Pancasila dengan sungguh-sungguh dan penuh tanggung jawab.				✓
5.	Saya bekerja sama dengan teman saat melakukan kegiatan pembelajaran di kelas.				✓

Gianyar, 16 April 2026
Siswa Kelas V

Surya
Ni Luh Sadeng Purnama Dewi

Lampiran 32. Rekapitulasi Hasil *Pre-Test*

[illegible]

Lampiran 33. Rekapitulasi Hasil *Post-Test*

No	Nama Siswa	Butir Pernyataan Posttest																				Skor
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	
1	I Gede Rafa Mahendra	2	2	2	2	3	2	3	3	4	3	4	4	2	3	4	4	3	3	4	3	60
2	I Kadek Adi Pranata	3	2	2	2	3	4	3	2	3	4	2	3	4	3	3	4	4	4	4	4	63
3	I Kadek Agus Rusdita	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	3	4	75
4	I Kadek Arya Pradika	4	3	4	2	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	2	68
5	I Kadek Natan Adiputra	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	4	4	3	2	3	56
6	I Ketut Widiana	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	4	4	4	3	4	4	4	2	4	3	61
7	I Made Budiasa	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	4	4	4	3	4	55
8	I Putu Bariana	3	3	2	2	2	2	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	65
9	I Putu Darma Wiguna	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	58
10	I Putu Dika Dana Putra	3	2	2	3	3	3	3	4	3	2	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	63
11	I Putu Juna Wiratama	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	60
12	I Putu Krisna Yohana Putra	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	62
13	I Wayan Parel Agus Sutiawan	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	4	4	3	3	55
14	Kadek Meytaviani	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	69
15	Ni Kadek Budiari	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	2	2	4	4	3	4	3	4	4	68
16	Ni Kadek Citra Rahayu	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	74
17	Ni Kadek Diah Anggreni	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	61	
18	Ni Kadek Dwi Cahyanti	2	3	2	3	2	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	64
19	Ni Kadek Dwi Pertiwi	3	3	2	3	2	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	66
20	Ni Kadek Juniari	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	4	4	4	4	3	3	3	4	60
21	Ni Kadek Safira Lestari	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	4	3	4	4	4	3	4	2	56
22	Ni Ketut Nanda Krisna Dewi	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	4	4	4	4	3	4	3	3	59
23	Ni Komang Julia Antari	2	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	2	3	4	3	4	4	67
24	Ni Komang Nila Nuri Antari	2	3	2	2	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	65
25	Ni Komang Safina Lestari	2	2	2	2	2	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	64
26	Ni Luh Ayu Viona Dewi	4	3	4	3	4	3	2	3	4	4	3	2	4	4	3	4	4	4	4	3	69
27	Ni Luh Salena Purnama Dewi	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
28	Ni Luh Sri Diana Wati	2	3	2	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	66
29	Ni Luh Wati	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	4	4	4	3	3	3	4	2	4	3	58
30	Ni Made Mahayani	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	76
31	Ni Made Risma Yanti	3	2	3	3	2	3	2	3	4	4	3	4	3	3	4	4	2	3	4	3	62
32	Ni Putu Ceti Diah Darmayanti	3	3	2	2	2	2	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	65
33	Ni Putu Deswita	3	4	3	4	4	4	3	2	2	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	68
34	Ni Putu Grace Gitavasanthi	2	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	2	67
35	Ni Putu Meisya Trisna Dewi	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	74
36	Ni Putu Vera Anta Pramita	3	2	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	2	4	3	3	66
37	Ni Putu Windy Prameswari	2	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	69	
38	Ni Wayan Sri Gangga Mahadewi	3	2	3	3	3	2	3	4	2	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	64
Total Nilai		2458																				
n		38																				
Rata-rata		64.68																				

Lampiran 34. Dokumentasi Penelitian



Gambar 1.
SD Negeri 2 Bukian



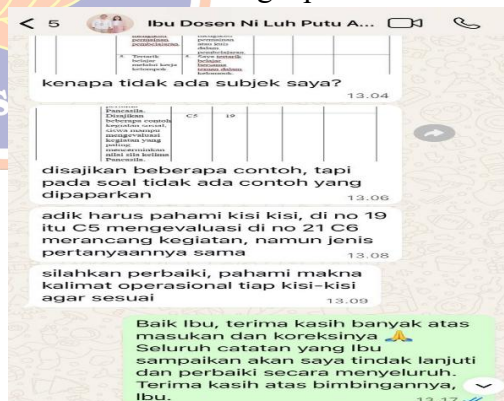
Gambar 2.
Penyerahan Surat Kepada Kepala Sekolah



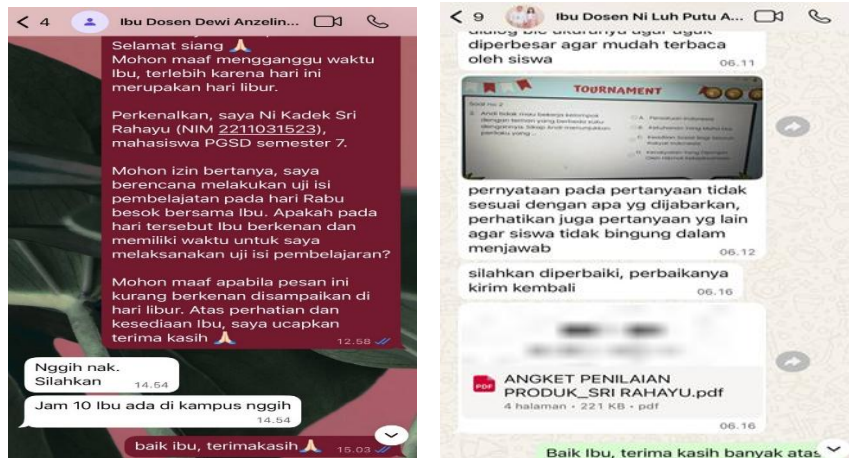
Gambar 3.
Penandatanganan Surat yang Diperlukan untuk Kelengkapan Data



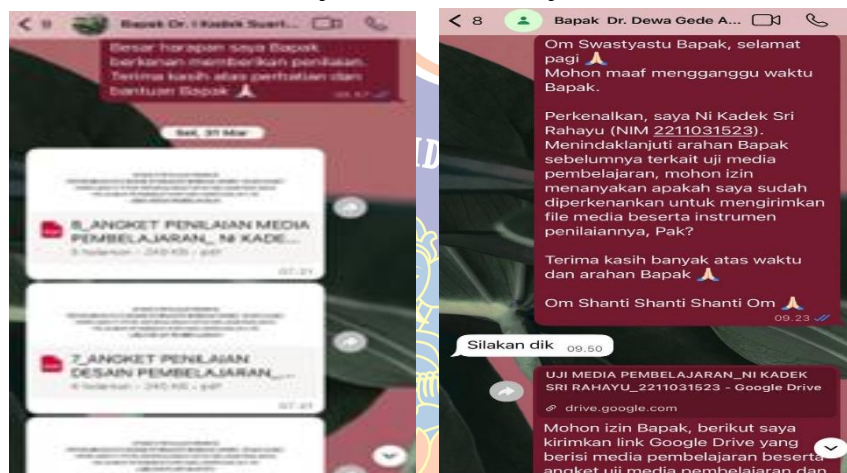
Gambar 4.
Uji Instrumen Judged I



Gambar 5.
Uji Instrumen Judged II



Gambar 6.
Uji Materi Pembelajaran



Gambar 7.
Uji Rancang Bangun, Desain, dan Media Pembelajaran



Gambar 8.
Uji Coba Perorangan



Gambar 9.
Uji Coba Kelompok Kecil



Gambar 10.
Pelaksanaan *Pre-Test*



Gambar 11.
Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan E-Komik Interaktif



Gambar 12.
Pelaksanaan *Post-Test*

RIWAYAT HIDUP



Ni Kadek Sri Rahayu lahir di Gianyar pada tanggal 21 April 2004. Penulis merupakan anak kedua dari dua bersaudara, pasangan I Made Artawan, S.Pd. dan Ni Nyoman Sereja. Penulis berkewarganegaraan Indonesia dan beragama Hindu. Saat ini penulis berdomisili di Desa Bukian, Kecamatan Payangan, Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 2 Bukian dan lulus pada tahun 2016. Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 2 Payangan dan lulus pada tahun 2019. Pendidikan menengah atas ditempuh di SMA Negeri 1 Payangan dan diselesaikan pada tahun 2022. Pada tahun yang sama, penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha. Selama menempuh pendidikan di perguruan tinggi, penulis aktif mengikuti berbagai kegiatan akademik dan praktik lapangan sebagai bagian dari proses pembelajaran. Pada semester akhir tahun 2026, penulis menyelesaikan tugas akhir berupa skripsi yang berjudul Pengembangan E-Komik Interaktif Berbasis Model *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD.