

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Observasi dan HKI

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja 81114
Laman: <https://fip.undiksha.ac.id> Surel: fip@undiksha.ac.id

Nomor : 2817/UN48.10.5/LT.2025
Lampiran : -
Hal : Observasi Awal

3 Maret 2025

Yth. Kepala Sekolah SD Negeri 1 Paket Agung
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 Bapak/Ibu tempat.

Adapun nama mahasiswa tersebut :

No	Nama	NIM	Program Studi
1	Putu Riandana	2211021007	Teknologi Pendidikan
2	I Made Yogi Pradnyana	2211021006	Teknologi Pendidikan
3			
4			

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

Ketua Jurusan,



Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
198202142008121004

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

REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka pelaksanaan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal pendaftaran: EC0002024012001, 30 Juni 2024.

Pencipta:
Nama : I Made Yogi Pradnyana, Prof. Dr. I Nyoman Jampet, M.Pd.dkk
Alamat : JI Paduka No.24, Banjaran Ki, Buleleng Kab. Buleleng, Prov. Bali, Indonesia, Kab. Buleleng, Bali, 81114

Kewarganegaraan:
Pemegang Hak Cipta:
Nama : Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Pendidikan Ganesha, I Made Yogi Pradnyana dkk.
Alamat : Jalan Udayana No.11, Kabupaten Buleleng, Kecamatan Buleleng, Kelurahan Banjaran, Kecamatan Buleleng, Provinsi Bali, Buleleng, Kab. Buleleng, Bali, 81114, Indonesia

Kewarganegaraan:
Jenis Ciptaan:
Jumlah Ciptaan:
Tanggal dan tempat didaftarkan (untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia):
Jangka Waktu perlindungan:
Nomor Pendaftaran:

Berkas jumlah 50 (lima puluh) lembar, sejak Ciptaan tersebut pertama kali didaftarkan Pendaftaran: 03/17/2025

adalah benar (selengkapnya keterangan yang diberikan oleh Pencipta)
Surat Pencatatan Hak Cipta atas produk Hak, tercantum secara resmi dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Ketua Menteri Hukum
DIREKTUR JENDERAL KEKAWAHLAN INTELEKTUAL
a.n.
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

Agung Darmasongko, SH, MH
NIP. 196912261994031001

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

Lampiran 2. Surat Uji Judges Ahli Media dan Design

KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81114
Telepon: (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 4553/UN48.10.5/PK.01.03/2026
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Singaraja, 1 April 2026

Yth.
Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
di tempat

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

Nama : I Made Yogi Pradnyana
NIM : 2211021006
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan /PPB
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Ketua Jurusan,



Luh Putu Sri Lestari
NIP. 198605192008122003

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

KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81114
Telepon: (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 4554/UN48.10.5/PK.01.03/2026
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Singaraja, 1 April 2026

Yth.
Dr. Alexander Hamonangan Simamora, S.E., M.Pd.
di tempat

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

Nama : I Made Yogi Pradnyana
NIM : 2211021006
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan /PPB
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Ketua Jurusan,



Luh Putu Sri Lestari
NIP. 198605192008122003

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

Lampiran 3. Hasil Uji Judges Ahli Isi

INSTRUMEN AHLI ISI
PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK DIGITAL TERINTEGRASI
DENGAN GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PANCASILA PADA SISWA KELAS III SD
NEGERI 1 PAKET AGUNG

Judul Penelitian: PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK DIGITAL TERINTEGRASI DENGAN GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PANCASILA PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 1 PAKET AGUNG

Peneliti: Made Yogi Pradnyana

A. Tujuan
Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kevalidan penggunaan media pop-up book digital terintegrasi dengan game edukasi untuk meningkatkan hasil belajar pancasila pada siswa kelas III SD.

B. Petunjuk
1) Ditentukan kepada Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pop-up book digital terintegrasi dengan game edukasi pada siswa kelas III.
2) Ditentukan kepada Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang terdapat pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) pada kolom yang sudah disediakan.
5 = Sangat Baik 3 = Cukup 1 = Kurang Baik
4 = Baik 2 = Kurang

8. Konsep nilai-nilai Pancasila disajikan secara konkret dan kontekstual				✓
C. Aspek Tata Bahasa				
9. Penggunaan bahasa sesuai kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓
10. Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami siswa				✓
11. Penyajian materi mampu memotivasi siswa untuk belajar				✓
D. Aspek Evaluasi				
12. Soal evaluasi sesuai dengan indikator pembelajaran				✓
13. Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi dan kemampuan siswa				✓
14. Terdapat umpan balik (feedback) yang membantu siswa memahami kesalahan				✓

D. Komentar dan Saran
Materi yang disajikan sudah sesuai K.D, Indikator, dan tujuan pembelajaran. Soal-soal yang disusun juga telah disesuaikan dengan Kurikulum yang akan berlaku.
Saran: ditambahkan lagi materi-materi yang lebih menarik.

3) Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon untuk menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Penilaian

No	Aspek/Pertanyaan	Skor					Catatan
		1	2	3	4	5	
A. Aspek Kurikulum							
1.	Materi Pancasila sesuai dengan kompetensi dasar (KD) kelas III SD					✓	
2.	Materi sesuai dengan indikator pembelajaran yang telah ditetapkan				✓		
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.				✓		
B. Aspek Materi							
4.	Pembahasan materi Pancasila disajikan secara jelas dan mudah dipahami				✓		
5.	Isi materi cukup lengkap sesuai dengan kebutuhan siswa kelas III SD				✓		
6.	Penyusunan materi sistematis (dari sederhana ke kompleks)			✓			
7.	Materi sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa SD				✓		

E. Kesimpulan
Pengembangan media pop-up book digital terintegrasi dengan game edukasi ini dinyatakan:
1) Layak digunakan tanpa revisi
2) Layak digunakan dengan revisi
3) Tidak layak digunakan
*) Lengkapi salah satu

Singaraja, 21 April 2026
Ahli Isi Pembelajaran

Nama: Made Switri Yagakarta, C.Pd., M.Pd.
NIP. 599906152024122018

Lampiran 4. Hasil Uji Judges Ahli Media

INSTRUMEN AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK DIGITAL TERINTEGRASI
DENGAN GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PANCASILA PADA SISWA KELAS III SD
NEGERI 1 PAKET AGUNG

Judul Penelitian: PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK DIGITAL TERINTEGRASI DENGAN GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PANCASILA PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 1 PAKET AGUNG

Peneliti: Made Yogi Pradnyana

A. Tujuan
Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kevalidan penggunaan media pop-up book digital terintegrasi dengan game edukasi untuk meningkatkan hasil belajar pancasila pada siswa kelas III SD.

B. Petunjuk
1) Ditentukan kepada Bapak untuk menggunakan terlebih dahulu media pop-up book digital terintegrasi dengan game edukasi pada siswa kelas III.
2) Ditentukan kepada Bapak untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang terdapat pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) pada kolom yang sudah disediakan.
5 = Sangat Baik 3 = Cukup 1 = Kurang Baik
4 = Baik 2 = Kurang

3) Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon untuk menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Penilaian

No	Aspek/Pertanyaan	Skor					Catatan
		1	2	3	4	5	
A. Aspek Teks							
1.	Teks dalam media pop-up book digital mudah dibaca dan dipahami oleh siswa kelas III SD.				✓		
2.	Penyajian teks tersusun rapi, jelas, dan tidak terlalu padat				✓		
3.	Ukuran teks sesuai dan nyaman dibaca pada layar perangkat				✓		
4.	Jenis huruf konsisten, sederhana, dan sesuai untuk anak usia sekolah dasar				✓		
B. Aspek Gambar							
5.	Tata letak gambar dan elemen visual tersusun dengan baik dan proporsional				✓		
6.	Kualitas gambar jelas, tidak pecah, dan sesuai resolusi layar				✓		

Lampiran 5. Hasil Uji Judges Ahli Design

E. Aspek Pengemasan					
17.	Desain cover media menarik perhatian			✓	
18.	Cover sesuai dengan isi, tema Pancasila, dan karakter media anak SD			✓	
F. Aspek Aksesibilitas					
19.	Media mudah diakses dan digunakan oleh pengguna			✓	
20.	Link atau tombol interaktif berfungsi dengan lancar			✓	

D. Komentar dan Saran

1. Beberapa teks terlalu padat
2. Tambahkan media lain seperti audio, video

E. Kesimpulan

Pengembangan media pop-up book digital terintegrasi dengan game edukasi ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan
4. Lainnya tidak ada

Singapura, 3 April 2026
Ahli Media Pembelajaran

[Signature]
Dr. Alexander Hamonangan Situmorang, S.E., M.Pd.
NIP. 690307062015041001

INSTRUMEN AHLI DESAIN
PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK DIGITAL TERINTEGRASI
DENGAN GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PANCASILA PADA SISWA KELAS III SD
NEGERI 1 PAKET AGUNG

Judul Pancasila: PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK DIGITAL TERINTEGRASI DENGAN GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PANCASILA PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 1 PAKET AGUNG

Peneliti: I Made Yogi Pradyana

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kevalidan penggunaan media pop-up book digital terintegrasi dengan game edukasi untuk meningkatkan hasil belajar Pancasila pada siswa kelas III SD.

B. Perunjuk

- 1) Ditentukan kepada Bapak untuk menggunakan terlebih dahulu media pop-up book digital terintegrasi dengan game edukasi pada siswa kelas III.
- 2) Ditentukan kepada Bapak untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang terdapat pada lembar validasi dengan cara memencet (+/-) pada kolom yang sudah disediakan

5 = Sangat Baik 3 = Cukup 1 = Kurang Baik
4 = Baik 2 = Kurang

3) Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon untuk menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Penilaian

No	Aspek/Pertanyaan	Skor	Catatan		
A. Aspek Tampilan	1	2	3	4	5
1.	Penyajian penggunaan media pop-up book digital mudah dipahami oleh siswa kelas III SD			✓	
2.	Bahasa pada penyalokan sederhana, komunikatif, dan sesuai karakteristik siswa SD		✓		
3.	Tampilan visual (warna, gambar, animasi pop-up) menarik dan sesuai dengan materi Pancasila			✓	
4.	Desain pop-up digital (interaktif/gerak) membantu meningkatkan ketertarikan belajar siswa			✓	
5.	Tata letak (layout) media rapi, proporsional, dan tidak membingungkan		✓		
B. Aspek Strategi					
6.	Penyajian materi Pancasila disusun dari konsep sederhana ke kompleks		✓		

7.	Akur penyajian materi dalam media pop-up book digital runtut dan sistematis			✓	
8.	Integrasi game edukasi mendukung pemahaman materi Pancasila			✓	
9.	Game edukasi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓	
10.	Penyajian materi dilengkapi contoh yang kontekstual dengan kehidupan sehari-hari siswa		✓		
11.	Transisi antar halaman/slide dalam media berjalan dengan jelas dan tidak membingungkan			✓	
C. Aspek Evaluasi					
12.	Soal evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran Pancasila kelas III SD			✓	
13.	Soal dalam game edukasi mampu mengukur pemahaman siswa			✓	
14.	Bentuk evaluasi (kuiz/game) menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD			✓	

15.	Instruksi dalam pengerjaan soal/kuiz disajikan secara jelas			✓	
-----	---	--	--	---	--

D. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Pengembangan media pop-up book digital terintegrasi dengan game edukasi ini dinyatakan:

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

*) Lainnya tidak ada

Singapura, 4 April 2026
Ahli Desain Pembelajaran

[Signature]
Prof. Dr. I Gede Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
NIP. 198202142008121004

Lampiran 6. Hasil Uji Kepraktisan

[illegible][illegible]

Lampiran 7. Hasil Uji Perorangan

INSTRUMEN PENILAIAN PRODIK

PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK DIGITAL TRIBUTE TERHADAP DENGAN GAMBAR KAWAHI KUNYAS MENGGAMBAR SAHAJI BERHAK PASCASALA PADA SEWA KELAS HIS 3D1 PAK AGING

(UJI COBA PERFORANSI)

A. Identitas

Nama : *Ida Bagus Gede Ardana gamad Pda*
 No Absen : *6*
 Kelas : *4P*

B. Petunjuk

1. Melaksanakan membaca indikator penilaian dengan seksama
2. Lakukan wawancara ini oleh oleh siswa
3. Gariskanlah materi-materi tersebut yang diidentifikasi
4. Melukis hasil dari hasil (x) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda

Setelah selesai berilah penilaian dengan sistematis sebagai berikut:

Keterangan:

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat Sangat (SS)
2	4	Sangat (S)
3	3	Kurang Sangat (KS)
4	2	Tidak Sangat (TS)
5	1	Sangat Tidak Sangat (STS)

5. Berikan komentar dan saran anda terkait Pop-Up Book Digital yang dikembangkan oleh peserta pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian

No	Aspek/Pertanyaan	4	3	2	1
		SS	S	KS	TS STS
Aspek Daya Tarik					
1	Tampilan Pop-Up Book Digital ini menarik dipandang	✓			
2	Saya dapat menggunakan media ini secara tepat sesuai		✓		
3	Garis dan warna pada media ini terlihat menarik	✓			
4	Eksk Pop-Up Book pada setiap halaman membuat saya tertarik belajar	✓			
5	Teksa pada media ini menarik dibaca dan dipahami	✓			
6	Informasi yang disajikan menarik saya rangum	✓			
7	Informasi yang ada ini menarik dan sesuai dengan tema saya	✓			

8	Materi disajikan dengan menarik dan tidak membosankan	✓
9	Media ini membuat saya tertarik untuk belajar	✓
10	Media ini membuat saya lebih semangat belajar	✓
11	Saya senang belajar menggunakan media ini	✓
12	Kuis yang disajikan sesuai dengan materi	✓
13	Kuis membuat saya memahami materi	✓
14	Hasil atau respon baik dari kuis mudah dipahami	✓
15	Berikut kuis menyenangkan untuk dikerjakan	✓
16	Saya ingin belajar lagi menggunakan media ini di lain waktu	✓

D. Komentar/Saran

Berikanlah komentar dan saran kalian pada kolom di bawah ini!

Singaraja, 2026

Peserta Didik

(.....)

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK

PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK DIGITAL TERINTEGRASI DENGAN GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PANCASILA PADA SISWA KELAS HSI N1 PAKET AGUNG

(UJI COBA PERORANGAN)

A. Identitas
 Nama: Agus
 No. Absen: 17
 Kelas: 9B

B. Petunjuk

- Melakukan tes membaca dilakukan secara mandiri dengan waktu
- Lakukan instrumen ini di luar kelas
- Grafik dan media interaktif yang disediakan
- Melakukan tes baca, coba di rumah kalian yang sesuai dengan materi agar untuk setiap baca dalam penelitian dengan sekiranya sebagai berikut.

Keterangan:

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat Sangat (SS)
2	4	Sangat (S)
3	3	Cukup Sangat (CS)
4	2	Cukup (C)
5	1	Sangat Tidak Sangat (STS)

5. Berikan komentar dan saran untuk Test Pop-Up Book Digital yang akan diberikan oleh peneliti pada kelas yang telah disediakan.

C. Penilaian

No	Aspek/Pertanyaan	Skor				
		SS	4	3	2	1
Aspek Daya Tarik						
1	Tampilan Pop-Up Book Digital ini terlihat menarik.		✓			
2	Saya dapat menggunakan media ini untuk sumber belajar.			✓		
3	Grafik dan semua pada media ini terlihat menarik.		✓			
4	Ukuk Pop-Up Book pada setiap halaman membuat saya tertarik belajar.			✓		

Simpang, 23, April 2020

Peserta Didik

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK DIGITAL TERINTEGRASI DENGAN
GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PANCASILA
PADA SISWA KELAS III SDN 1 PAKET AGUNG
(UJI COBA PERORANGAN)

A. Identitas
 Nama Peserta: Egah Cahya
 No. Absen: 5
 Kelas: III

B. Petunjuk
 1. Melisi untuk membaca indikator penilaian dengan seksama
 2. Lembar instrumen ini diisi oleh siswa
 3. Gariskanlah multimedia interaktif yang disediakan
 4. Melisi berikan tanda ceklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan:

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat Sesuai (SS)
2	4	Setuju (S)
3	3	Kurang Setuju (KS)
4	2	Tidak Setuju (TS)
5	1	Sangat Tidak Setuju (STS)

5. Berikan komentar dan saran anda terkait Pop-Up Book Digital yang dikembangkan oleh peneliti pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian

No	Aspek/Pertanyaan	Skor				
		5	4	3	2	1
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Daya Tarik						
1	Tampilan Pop-Up Book Digital ini mudah digunakan.		✓			
2	Saya dapat menggunakan media ini sendiri tanpa bantuan.		✓			
3	Gambar dan warna pada media ini terlihat menarik.		✓			
4	Eks Pop-Up Book pada setiap halaman membuat saya tertarik belajar.		✓			
5	Teksa pada media ini mudah dibaca dan dipahami.		✓			
6	Bahasa yang digunakan mudah saya mengerti.		✓			
7	Tampilan dan isi media ini sesuai dengan isi saya.		✓			

8	Materi disajikan dengan menarik dan tidak membosankan.	✓				
9	Media ini membuat saya tertarik untuk belajar.		✓			
10	Media ini membuat saya lebih semangat belajar.		✓			
11	Saya senang belajar menggunakan media ini.		✓			
12	Kuis yang disajikan sesuai dengan materi.	✓				
13	Kuis membantu saya memahami materi.	✓				
14	Hasil atau umpan balik dari kuis mudah dipahami.	✓				
15	Bentuk kuis menyenangkan untuk dikerjakan.	✓				
16	Saya ingin belajar lagi menggunakan media ini di lain waktu.	✓				

D. Komentar/Saran
 Berikanlah komentar dan saran kalian pada kolom di bawah ini!
 "Sawah saya tambahkan soal lagi agar lebih seru."

Singaraja, 2026
 Peserta Didik

Lampiran 8. Hasil Uji Kelompok Kecil

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK DIGITAL TERINTEGRASI DENGAN
GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PANCASILA
PADA SISWA KELAS III SDN 1 PAKET AGUNG
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

A. Identitas
 Nama: _____
 No. Absen: _____
 Kelas: _____

B. Petunjuk
 1. Melisi untuk membaca indikator penilaian dengan seksama
 2. Lembar instrumen ini diisi oleh siswa
 3. Gariskanlah multimedia interaktif yang disediakan
 4. Melisi berikan tanda ceklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan:

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat Sesuai (SS)
2	4	Setuju (S)
3	3	Kurang Setuju (KS)
4	2	Tidak Setuju (TS)
5	1	Sangat Tidak Setuju (STS)

5. Berikan komentar dan saran anda terkait Pop-Up Book Digital yang dikembangkan oleh peneliti pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian

No	Aspek/Pertanyaan	Skor				
		5	4	3	2	1
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Daya Tarik						
1	Tampilan Pop-Up Book Digital ini mudah digunakan.					
2	Saya dapat menggunakan media ini sendiri tanpa bantuan.					
3	Gambar dan warna pada media ini terlihat menarik.					
4	Eks Pop-Up Book pada setiap halaman membuat saya tertarik belajar.					
5	Teksa pada media ini mudah dibaca dan dipahami.					
6	Bahasa yang digunakan mudah saya mengerti.					
7	Tampilan dan isi media ini sesuai dengan isi saya.					

8	Materi disajikan dengan menarik dan tidak membosankan.					
9	Media ini membuat saya tertarik untuk belajar.					
10	Media ini membuat saya lebih semangat belajar.					
11	Saya senang belajar menggunakan media ini.					
12	Kuis yang disajikan sesuai dengan materi.					
13	Kuis membantu saya memahami materi.					
14	Hasil atau umpan balik dari kuis mudah dipahami.					
15	Bentuk kuis menyenangkan untuk dikerjakan.					
16	Saya ingin belajar lagi menggunakan media ini di lain waktu.					

D. Komentar/Saran
 Berikanlah komentar dan saran kalian pada kolom di bawah ini!

Singaraja, 2026
 Peserta Didik

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK DIGITAL TERINTEGRASI DENGAN
GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PANCASILA
PADA SISWA KELAS III SDN 1 PAKET AGUNG
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

A. Identitas
 Nama: Agus Nugroho Santosa
 No. Absen: 5
 Kelas: III

B. Petunjuk
 1. Melisi untuk membaca indikator penilaian dengan seksama
 2. Lembar instrumen ini diisi oleh siswa
 3. Gariskanlah multimedia interaktif yang disediakan
 4. Melisi berikan tanda ceklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan:

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat Sesuai (SS)
2	4	Setuju (S)
3	3	Kurang Setuju (KS)
4	2	Tidak Setuju (TS)
5	1	Sangat Tidak Setuju (STS)

5. Berikan komentar dan saran anda terkait Pop-Up Book Digital yang dikembangkan oleh peneliti pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian

No	Aspek/Pertanyaan	Skor				
		5	4	3	2	1
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Daya Tarik						
1	Tampilan Pop-Up Book Digital ini mudah digunakan.	✓				
2	Saya dapat menggunakan media ini sendiri tanpa bantuan.		✓			
3	Gambar dan warna pada media ini terlihat menarik.		✓			
4	Eks Pop-Up Book pada setiap halaman membuat saya tertarik belajar.		✓			
5	Teksa pada media ini mudah dibaca dan dipahami.		✓			
6	Bahasa yang digunakan mudah saya mengerti.		✓			
7	Tampilan dan isi media ini sesuai dengan isi saya.		✓			

8	Materi disajikan dengan menarik dan tidak membosankan.	✓				
9	Media ini membuat saya tertarik untuk belajar.		✓			
10	Media ini membuat saya lebih semangat belajar.		✓			
11	Saya senang belajar menggunakan media ini.		✓			
12	Kuis yang disajikan sesuai dengan materi.		✓			
13	Kuis membantu saya memahami materi.		✓			
14	Hasil atau umpan balik dari kuis mudah dipahami.		✓			
15	Bentuk kuis menyenangkan untuk dikerjakan.		✓			
16	Saya ingin belajar lagi menggunakan media ini di lain waktu.		✓			

D. Komentar/Saran
 Berikanlah komentar dan saran kalian pada kolom di bawah ini!

Singaraja, 2026
 Peserta Didik
Agus Nugroho Santosa
 (Agus Nugroho Santosa)

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK DIGITAL TERINTEGRASI DENGAN
GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PANCASILA
PADA SISWA KELAS III SDN 1 PAKET AGUNG
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

A. Identitas
 Nama: *Desa Aya Priyana Zeyanti (Rony)*
 No. Absen: *1*
 Kelas: *36/270*

B. Petunjuk

1. Molen untuk membaca indikator penilaian dengan seksama
2. Lerihi instruksi ini dan oleh siswa
3. Gaskanlah multimedia interaktif yang disediakan
4. Mohon berikan tanda ceklist (✓/✗) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan:

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat Sangat (SS)
2	4	Sangat (S)
3	3	Kurang Sangat (KS)
4	2	Tidak Sangat (TS)
5	1	Sangat Tidak Sangat (STS)

5. Berikan komentar dan saran anda terkait Pop-Up Book Digital yang dikembangkan oleh peneliti pada kolom yang telah disediakan

C. Penilaian

No	Aspek/Pertanyaan	Skor				
		5	4	3	2	1
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Daya Tarik						
1	Tampilan Pop-Up Book Digital ini mudah digunakan.	✓				
2	Saya dapat menggunakan media ini sesuai target halaman.	✓				
3	Gambar dan warna pada media ini terlihat menarik.	✓				
4	Eduk Pop-Up Book pada setiap halaman membuat saya tertarik belajar.	✓				
5	Teks pada media ini mudah dibaca dan dipahami.	✓				
6	Bahasa yang digunakan media ini saya mengerti.	✓				
7	Tampilan dan isi media ini sesuai dengan tema saya.	✓				

8. Materi disajikan dengan menarik dan tidak membosankan. ✓

9. Media ini membuat saya tertarik untuk belajar. ✓

10. Media ini membuat saya lebih semangat belajar. ✓

11. Saya senang belajar menggunakan media ini. ✓

12. Kuis yang disajikan sesuai dengan materi. ✓

13. Kuis membantu saya memahami materi. ✓

14. Hasil atau umpan balik dari kuis mudah dipahami. ✓

15. Bentuk kuis menyenangkan untuk dikerjakan. ✓

16. Saya ingin belajar lagi menggunakan media ini di lain waktu. ✓

D. Komentar/Saran
 Berikanlah komentar dan saran kalian pada kolom di bawah ini!

.....

.....

.....

Singaraja, 2020
 Peserta Didik

8. Materi disajikan dengan menarik dan tidak membosankan. ✓

9. Media ini membuat saya tertarik untuk belajar. ✓

10. Media ini membuat saya lebih semangat belajar. ✓

11. Saya senang belajar menggunakan media ini. ✓

12. Kuis yang disajikan sesuai dengan materi. ✓

13. Kuis membantu saya memahami materi. ✓

14. Hasil atau umpan balik dari kuis mudah dipahami. ✓

15. Bentuk kuis menyenangkan untuk dikerjakan. ✓

16. Saya ingin belajar lagi menggunakan media ini di lain waktu. ✓

D. Komentar/Saran
 Berikanlah komentar dan saran kalian pada kolom di bawah ini!

.....

.....

.....

Singaraja, 2020
 Peserta Didik

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK DIGITAL TERINTEGRASI DENGAN
GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PANCASILA
PADA SISWA KELAS III SDN 1 PAKET AGUNG
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

A. Identitas
 Nama: *Desa Aya Priyana Zeyanti (Rony)*
 No. Absen: *8*
 Kelas: *36*

B. Petunjuk

1. Molen untuk membaca indikator penilaian dengan seksama
2. Lerihi instruksi ini dan oleh siswa
3. Gaskanlah multimedia interaktif yang disediakan
4. Mohon berikan tanda ceklist (✓/✗) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan:

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat Sangat (SS)
2	4	Sangat (S)
3	3	Kurang Sangat (KS)
4	2	Tidak Sangat (TS)
5	1	Sangat Tidak Sangat (STS)

5. Berikan komentar dan saran anda terkait Pop-Up Book Digital yang dikembangkan oleh peneliti pada kolom yang telah disediakan

C. Penilaian

No	Aspek/Pertanyaan	Skor				
		5	4	3	2	1
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Daya Tarik						
1	Tampilan Pop-Up Book Digital ini mudah digunakan.	✓				
2	Saya dapat menggunakan media ini sesuai target halaman.	✓				
3	Gambar dan warna pada media ini terlihat menarik.	✓				
4	Eduk Pop-Up Book pada setiap halaman membuat saya tertarik belajar.	✓				
5	Teks pada media ini mudah dibaca dan dipahami.	✓				
6	Bahasa yang digunakan media ini saya mengerti.	✓				
7	Tampilan dan isi media ini sesuai dengan tema saya.	✓				

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK DIGITAL TERINTEGRASI DENGAN
GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PANCASILA
PADA SISWA KELAS III SDN 1 PAKET AGUNG
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

A. Identitas
 Nama: *Desa Aya Priyana Zeyanti (Rony)*
 No. Absen: *1*
 Kelas: *36*

B. Petunjuk

1. Molen untuk membaca indikator penilaian dengan seksama
2. Lerihi instruksi ini dan oleh siswa
3. Gaskanlah multimedia interaktif yang disediakan
4. Mohon berikan tanda ceklist (✓/✗) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan:

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat Sangat (SS)
2	4	Sangat (S)
3	3	Kurang Sangat (KS)
4	2	Tidak Sangat (TS)
5	1	Sangat Tidak Sangat (STS)

5. Berikan komentar dan saran anda terkait Pop-Up Book Digital yang dikembangkan oleh peneliti pada kolom yang telah disediakan

C. Penilaian

No	Aspek/Pertanyaan	Skor				
		5	4	3	2	1
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Daya Tarik						
1	Tampilan Pop-Up Book Digital ini mudah digunakan.	✓				
2	Saya dapat menggunakan media ini sesuai target halaman.	✓				
3	Gambar dan warna pada media ini terlihat menarik.	✓				
4	Eduk Pop-Up Book pada setiap halaman membuat saya tertarik belajar.	✓				
5	Teks pada media ini mudah dibaca dan dipahami.	✓				
6	Bahasa yang digunakan media ini saya mengerti.	✓				
7	Tampilan dan isi media ini sesuai dengan tema saya.	✓				

8. Materi disajikan dengan menarik dan tidak membosankan. ✓

9. Media ini membuat saya tertarik untuk belajar. ✓

10. Media ini membuat saya lebih semangat belajar. ✓

11. Saya senang belajar menggunakan media ini. ✓

12. Kuis yang disajikan sesuai dengan materi. ✓

13. Kuis membantu saya memahami materi. ✓

14. Hasil atau umpan balik dari kuis mudah dipahami. ✓

15. Bentuk kuis menyenangkan untuk dikerjakan. ✓

16. Saya ingin belajar lagi menggunakan media ini di lain waktu. ✓

D. Komentar/Saran
 Berikanlah komentar dan saran kalian pada kolom di bawah ini!

P. Mahabir Bina dan dan Seba Seba

.....

.....

.....

Singaraja, 2020
 Peserta Didik

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK DIGITAL TERINTEGRASI DENGAN
GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PANCASILA
PADA SISWA KELAS III SDN 1 PAKET AGUNG
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

A. Identitas
 Nama: Adhama Dwi Annisa
 No. Absen: 3
 Kelas: 4B

B. Petunjuk
 1. Mohon untuk membaca indikator penilaian dengan seksama
 2. Lember instrumen ini diisi oleh siswa
 3. Gantikanlah media interaktif yang disediakan
 4. Mohon berikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan:

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat Sesuai (SS)
2	4	Setuju (S)
3	3	Kurang Setuju (KS)
4	2	Tidak Setuju (TS)
5	1	Sangat Tidak Setuju (STS)

5. Berikan komentar dan saran anda terkait Pop-Up Book Digital yang dikembangkan oleh peneliti pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian

No	Aspek/Pertanyaan	Skor				
		5	4	3	2	1
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Daya Tarik						
1	Tampilan Pop-Up Book Digital ini mudah digunakan.	✓				
2	Saya dapat menggunakan media ini sendiri tanpa bantuan.			✓		
3	Gambar dan warna pada media ini terlihat menarik.		✓			
4	Eks Pop-Up Book pada setiap halaman membuat saya tertarik belajar.	✓				
5	Eks pada media ini mudah dibaca dan dipahami.		✓			
6	Bahasa yang digunakan mudah saya mengerti.	✓				
7	Tampilan dan isi media ini sesuai dengan tema saya.		✓			

D. Komentar/Saran
 Berikanlah komentar dan saran kalian pada kolom di bawah ini!

Singaraja, 2026
 Peserta Didik
Adhama Dwi Annisa

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK DIGITAL TERINTEGRASI DENGAN
GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PANCASILA
PADA SISWA KELAS III SDN 1 PAKET AGUNG
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

A. Identitas
 Nama: Adhama Dwi Annisa
 No. Absen: 3
 Kelas: 4B

B. Petunjuk
 1. Mohon untuk membaca indikator penilaian dengan seksama
 2. Lember instrumen ini diisi oleh siswa
 3. Gantikanlah media interaktif yang disediakan
 4. Mohon berikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan:

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat Sesuai (SS)
2	4	Setuju (S)
3	3	Kurang Setuju (KS)
4	2	Tidak Setuju (TS)
5	1	Sangat Tidak Setuju (STS)

5. Berikan komentar dan saran anda terkait Pop-Up Book Digital yang dikembangkan oleh peneliti pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian

No	Aspek/Pertanyaan	Skor				
		5	4	3	2	1
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Daya Tarik						
1	Tampilan Pop-Up Book Digital ini mudah digunakan.	✓				
2	Saya dapat menggunakan media ini sendiri tanpa bantuan.		✓			
3	Gambar dan warna pada media ini terlihat menarik.		✓			
4	Eks Pop-Up Book pada setiap halaman membuat saya tertarik belajar.	✓				
5	Eks pada media ini mudah dibaca dan dipahami.		✓			
6	Bahasa yang digunakan mudah saya mengerti.	✓				
7	Tampilan dan isi media ini sesuai dengan tema saya.		✓			

D. Komentar/Saran
 Berikanlah komentar dan saran kalian pada kolom di bawah ini!

Singaraja, 2026
 Peserta Didik
Adhama Dwi Annisa

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK DIGITAL TERINTEGRASI DENGAN
GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PANCASILA
PADA SISWA KELAS III SDN 1 PAKET AGUNG
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

A. Identitas
 Nama: Adhama Dwi Annisa
 No. Absen: 3
 Kelas: 4B

B. Petunjuk
 1. Mohon untuk membaca indikator penilaian dengan seksama
 2. Lember instrumen ini diisi oleh siswa
 3. Gantikanlah media interaktif yang disediakan
 4. Mohon berikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan:

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat Sesuai (SS)
2	4	Setuju (S)
3	3	Kurang Setuju (KS)
4	2	Tidak Setuju (TS)
5	1	Sangat Tidak Setuju (STS)

5. Berikan komentar dan saran anda terkait Pop-Up Book Digital yang dikembangkan oleh peneliti pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian

No	Aspek/Pertanyaan	Skor				
		5	4	3	2	1
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Daya Tarik						
1	Tampilan Pop-Up Book Digital ini mudah digunakan.	✓				
2	Saya dapat menggunakan media ini sendiri tanpa bantuan.		✓			
3	Gambar dan warna pada media ini terlihat menarik.		✓			
4	Eks Pop-Up Book pada setiap halaman membuat saya tertarik belajar.	✓				
5	Eks pada media ini mudah dibaca dan dipahami.		✓			
6	Bahasa yang digunakan mudah saya mengerti.	✓				
7	Tampilan dan isi media ini sesuai dengan tema saya.		✓			

D. Komentar/Saran
 Berikanlah komentar dan saran kalian pada kolom di bawah ini!

Singaraja, 2026
 Peserta Didik
Adhama Dwi Annisa

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK DIGITAL TERINTEGRASI DENGAN
GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PANCASILA
PADA SISWA KELAS III SDN 1 PAKET AGUNG
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

A. Identitas
 Nama: T. gauti kaur aka ligano
 No. Absen: 4
 Kelas: 4 B

B. Petunjuk

- Mohon untuk membaca indikator penilaian dengan seksama
- Lembar instrumen ini diisi oleh siswa
- Gambarkan multimedia interaktif yang disediakan
- Mohon berikan tanda centik (*c/*) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan:

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat Setuju (SS)
2	4	Setuju (S)
3	3	Kurang Setuju (KS)
4	2	Tidak Setuju (TS)
5	1	Sangat Tidak Setuju (STS)

5. Berikan komentar dan saran anda terkait Pop-Up Book Digital yang dikembangkan oleh peneliti pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian

No	Aspek/Pertanyaan	Skor				
		5	4	3	2	1
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Daya Tarik						
1	Tampilan Pop-Up Book Digital ini mudah digunakan.	✓				
2	Saya dapat menggunakan media ini sendiri tanpa bantuan.		✓			
3	Gambar dan warna pada media ini terlihat menarik.	✓				
4	Efek Pop-Up Book pada setiap halaman membuat saya tertarik belajar.		✓			
5	Teks pada media ini mudah dibaca dan dipahami.		✓			
6	Bahasa yang digunakan mudah saya mengerti.	✓				
7	Tampilan dan isi media ini sesuai dengan tema saya.	✓				

8. Materi disajikan dengan menarik dan tidak membosankan. ✓

9. Media ini membuat saya tertarik untuk belajar. ✓

10. Media ini membuat saya lebih semangat belajar. ✓

11. Saya sangat senang menggunakan media ini. ✓

12. Alat yang digunakan sesuai dengan materi. ✓

13. Kami akan terus menggunakan media ini. ✓

14. Hasil atau output baik dari kelas mudah dipahami. ✓

15. Berhak kita menyebarkan untuk diberikan. ✓

16. Saya ingin belajar lagi menggunakan media ini di lain waktu. ✓

D. Komentar/Saran
 Berikanlah komentar dan saran kalian pada kolom di bawah ini!

.....

.....

.....

Sikaraga,2026

Peserta Didik

(.....)

Lampiran 9. Surat Izin Penelitian

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

Nomor : 5337/UN48.10.1/PK.01.03/2026 Singaraja, 13 April 2026
 Lembaran : -
 Hal : 1 (satu) Lembar (Satu)

Yth.
 Kepala SD Negeri 1 Paket Agung di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat penelitian Mata Kuliah Seminar Hasil Skripsi, Program Studi Teknologi Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima untuk melaksanakan pengumpulan data Seminar Hasil Skripsi di instansi Bapak/Ibu pimpinan. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut:

Nama : I Made Yogi Pradnyana
 NIM : 2111021006
 Program Studi : Teknologi Pendidikan
 Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan IPPB
 Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Wakil Dekan I,

 Kaduk Sumarta
 NIP. 198208162008121002

Catatan:
 • UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 9 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah".
 • Dokumen ini terdapat tanda tangan secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSN.
 • Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan QR code yang telah tersedia.

Lampiran 10. Soal Pretest dan Posttest

LEMBAR PRETEST SISWA

Silakan isi identitas diri dibawah ini:

- Nama:
- No Absen:
- Kelas:

Petunjuk pengisian:

- Tulislah nama dan nomor absen dengan benar.
- Bacalah setiap soal dengan cermat sebelum menjawab.

3. Pilihlah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D.
4. Periksa kembali jawabanmu sebelum dikumpulkan.

Soal pilihan ganda:

1. Pancasila merupakan...
 - A. Lagu kebangsaan Indonesia
 - B. Dasar negara Indonesia
 - C. Mata uang Indonesia
 - D. Lambang sekolah

2.



Gambar tersebut merupakan lambang sila ke.....

- A. Satu
 - B. Dua
 - C. Tiga
 - D. Lima
3. Bunyi sila ketiga Pancasila adalah....
 - A. Persatuan Indonesia
 - B. Ketuhanan Yang Maha Esa
 - C. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia
 - D. Kemanusiaan yang adil dan beradab
 4. Lambang sila kelima Pancasila adalah....
 - A. Bintang
 - B. Rantai
 - C. Padi dan kapas
 - D. Kepala banteng
 5. Mengapa kita harus menerapkan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari?.
 - A. Agar dipuji teman
 - B. Karena menjadi pedoman hidup bangsa Indonesia
 - C. Agar terkenal
 - D. Supaya menang lomba
 6. Made melihat temannya yang berbeda agama sedang beribadah. Sikap Made sebaiknya...
 - A. Mengganggu temannya
 - B. Menghormati temannya
 - C. Mengejek temannya
 - D. Memaksa mengikuti agamanya

7.



Kegiatan tersebut menunjukkan sikap...

- A. Malas
 - B. Gotong Royong
 - C. Bertengkar
 - D. Egois
8. Saat diskusi kelompok, temanmu memiliki pendapat berbeda. Apa yang sebaiknya kamu lakukan?
- A. Marah
 - B. Mendengarkan pendapat teman
 - C. Menolak pendapat teman
 - D. Keluar dari kelompok
9. Jika temanmu tidak membawa alat tulis ke sekolah, sikap yang tepat adalah...
- A. Membiarkannya
 - B. Mengejeknya
 - C. Meminjamkan alat tulis
 - D. Menjauhinya
10. Jika ada teman jatuh di halaman sekolah, tindakan yang tepat adalah.....
- A. Menertawakan
 - B. Membantu teman
 - C. Membiarkan
 - D. Pergi menjauh
11. Siti memiliki dua teman dari suku yang berbeda. Agar tetap rukun, Siti harus....
- A. Memilih satu teman saja
 - B. Berteman dengan semuanya
 - C. Mengejek perbedaan mereka
 - D. Menghindari mereka
12. Apa akibat jika siswa sering menyontek saat ujian?
- A. Menjadi siswa jujur
 - B. Merugikan diri sendiri
 - C. Disukai guru
 - D. Mendapat penghargaan
13. Jika kamu menjadi ketua kelas dan ada teman bertengkar, apa yang harus kamu lakukan?
- A. Ikut bertengkar
 - B. Mendamaikan mereka
 - C. Membiarkan saja
 - D. Mengejek mereka
14. Membantu orang tua membersihkan rumah menunjukkan sikap...
- A. Malas
 - B. Tanggung jawab

- C. Egois
 - D. Acuh tak acuh
15. Mengapa kita harus antri saat membeli makanan di kantin?
- A. Supaya cepat selesai
 - B. Agar tertib dan adil
 - C. Agar bisa menyela teman
 - D. Karena takut dimarahi guru
- 16.



17. Sikap yang dapat diteladani dari tokoh perumus Pancasila adalah...
- A. Malas belajar
 - B. Cinta tanah air
 - C. Egois
 - D. Suka bertengkar
18. Mengikuti upacara bendera di sekolah menunjukkan sikap....
- A. Tidak disiplin
 - B. Cinta tanah air
 - C. Bermain-main
 - D. Malas
19. Jika kamu memiliki teman yang berbeda pendapat saat musyawarah, kamu sebaiknya....
- A. Menghargainya
 - B. Memarahinya
 - C. Menjauhinya
 - D. Mengejeknya
20. Setelah belajar Pancasila, manfaat yang paling penting bagi siswa adalah...
- A. Menjadi sombong
 - B. Hidup rukun dengan teman
 - C. Bebas melanggar aturan
 - D. Tidak peduli kepada orang lain



Lampiran 12. Dokumentasi Penelitian

