

The background of the page features a repeating watermark of the Universitas Esa Unggul logo. The logo consists of a stylized circular emblem with blue and orange elements, and the text "Universitas Esa Unggul" below it.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1 Kisi-kisi Instrument Minat Belajar

**Table 3.2 Kisi-kisi instrument uji coba minat belajar Pkn**

No	Indikator	nomor butir
1	Perasaan senang atau suka	1,4,7,10,13,16,19,22,25,28,29,30
2	Memiliki perhatian yang menetap	2,5,8,11,14,17,20,23,26
3	Kecenderungan kuat untuk melakukan kegiatan belajar	3,6,12,15,18,21,24,27
	Total	30

## Lampiran 2 Kisi-kisi Instrument Game Edukasi Teka-teki

**Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen *Game edukasi teka-teki***

No	Indikator	Nomor butir
1	Memberikan ilmu pengetahuan	1,6,11,16,21,24,25
2	Merangsang pengembangan daya fikir	2,7,12,17
3	Belajar dengan menyenangkan	3,8,13,18,23
4	Memecahkan masalah	4,9,14,19
5	Meningkatkan konsentrasi belajar	5,10,15,20,22
	Total	25

### Lampiran 3 Agket Uji Coba Minat Belajar

Nama : .....

Kelas : .....

No Responden: .....

#### PETUNJUK PENGISIAN

saudara dipersilakan menjawab pernyataan dibawah ini dengan cara menjawab salah satu pernyataan yang anda anggap paling sesuai dengan menggunakan tanda ceklis (√). Angket ini tidak berpengaruh terhadap nilai anda, maka dari itu diharapkan anda dapat mengisi setiap pernyataan dengan jujur dan sesuai dengan kenyataan.

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya senang mengikuti pembelajaran PKn				
2	Saya selalu memperhatikan guru ketika sedang menerangkan materi PKn				
3	Saya selalu bertanya mengenai materi yang belum saya mengerti kepada guru dan teman-teman				
4	Saya senang menyimak materi PKn yang dijelaskan oleh guru				
5	Saya memperhatikan guru ketika menjelaskan soal-soal yang sulit				
6	Saya selalu mempelajari materi PKn untuk mengembangkan potensi yang saya miliki				
7	Saya senang bertanya kepada guru apabila ada materi yang tidak saya mengerti				
8	Saya tetap memperhatikan guru, walaupun saya tidak mengerti tentang materi PKn yang diajarkan				
9	Saya belajar dengan maksimal agar mendapatkan nilai yang baik				
10	Saya senang berdiskusi dengan teman sekelas tentang materi PKn yang sudah dipelajari				
11	Saya tetap memperhatikan guru meskipun teman saya mengajak saya untuk mengobrol				
12	Saya selalu menggunakan waktu luang untuk belajar PKn				
13	Saya senang membaca buku yang berkaitan dengan PKn				

14	Saya selalu memperhatikan setiap kesalahan yang saya buat dalam pembelajaran, agar saya dapat memperbaikinya				
15	Saya lebih mengutamakan belajar daripada bermain				
16	Saya senang mengikuti pembelajaran PKn dengan menggunakan media pembelajaran				
17	Saya selalu memperhatikan teman saat sedang menyimpulkan pembelajaran				
18	Saya selalu belajar dengan sungguh-sungguh dalam pembelajaran PKn				
19	Saya senang belajar PKn di kelas karena lebih kondusif				
20	Saya tetap memperhatikan guru meskipun di kelas sangat berisik				
21	Saya lebih memilih belajar daripada mengobrol dengan teman ketika pembelajaran berlangsung				
22	Saya senang mempelajari hal-hal baru yang belum saya ketahui				
23	Saya selalu memperhatikan teman saya yang sedang memberikan jawaban dari pertanyaan guru.				
24	Saya selalu mempelajari kembali materi pembelajaran yang diberikan oleh guru				
25	Saya lebih senang belajar PKn daripada bermain				
26	Perhatian saya lebih tertuju kepada guru yang menggunakan media pembelajaran yang menarik				
27	Saya mempelajari materi PKn agar mendapatkan hasil yang maksimal				
28	Saya senang belajar PKn karena saya dapat mengetahui berbagai hal mengenai kewarganegaraan				
29	Saya senang mengikuti bimbingan/les mengenai PKn dengan rutin				
30	Saya senang mencatat materi yang diberikan oleh guru tentang pembelajaran PKn				

#### Lampiran 4 Angket Uji Coba Game edukasi teka-teki

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Belajar dengan <i>game</i> edukasi teka-teki membantu saya memahami materi				
2	Saya dapat mengembangkan materi pembelajaran dari penggunaan <i>game</i> edukasi teka-teki				
3	Saya senang belajar dengan menggunakan <i>game</i> edukasi teka-teki				
4	Saya dapat berdiskusi dengan teman-teman untuk memecahkan masalah dalam <i>game</i> edukasi teka-teki				
5	Saya lebih fokus belajar dengan media <i>game</i> edukasi teka-teki				
6	Saya dapat mengetahui materi yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan <i>game</i> edukasi teka-teki				
7	Sebelum menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru saya berpikir dengan benar, agar jawaban saya tidak salah				
8	Proses belajar menjadi menyenangkan apabila menggunakan <i>game</i> edukasi teka-teki				
9	<i>Game</i> edukasi teka-teki membuat saya lebih mudah menjawab soal dalam pembelajaran Pkn				
10	Saya sangat berkonsentrasi menyimak materi yang diterangkan oleh guru, dengan pembelajara menggunakan <i>game</i> edukasi teka-teki				
11	Saya dapat mengerjakan soal setelah mengikuti pembelajaran dengan <i>game</i> edukasi teka-teki				
12	Saya dapat bertukar pikiran dengan teman mengenai <i>game</i> edukasi teka-teki				
13	Saya senang memainkan <i>game</i> edukasi teka-teki karena tampilannya yang menarik				
14	Saya dapat menyelesaikan setiap pertanyaan yang terdapat di dalam <i>game</i> edukasi				
15	<i>Game</i> edukasi teka-teki membuat saya lebih fokus berpikir dalam pembelajaran				
16	Saya dapat menguasai materi setelah melakukan pembelajaran dengan <i>game</i> edukasi teka-teki				
17	Saya dapat menuntaskan setiap soal pertanyaan yang diberikan oleh guru				
18	Saya sangat senang bila diajak teman saya untuk memainkan <i>game</i>				

	edukasi teka-teki				
19	Saya dapat memecahkan masalah dalam pembelajaran, setelah belajar dengan <i>game</i> edukasi teka-teki				
20	Saya selalu fokus mendengarkan penjelasan guru daripada mengobrol dengan teman				
21	Saya mendapatkan pengetahuan baru dari <i>game</i> edukasi teka-teki				
22	Saya lebih fokus dalam mengerjakan soal yang diberikan guru				
23	Saya selalu berharap dapat belajar sambil memainkan <i>game</i> edukasi teka-teki, karena menyenangkan				
24	Banyak pengetahuan yang saya dapat setelah bermain <i>game</i> edukasi teka-teki				
25	Saya dapat menguasai materi PKn dari <i>game</i> edukasi teka-teki				

#### Lampiran 5 Kisi-kisi Setelah Uji Coba Angket Minat Belajar PKn siswa

No	Indikator	nomor butir
1	Perasaan senang atau suka	1,4,7,9,12,14,17,20,23,26,27
2	Memiliki perhatian yang menetap	2,5,10,13,15,18,21,24
3	Kecenderungan kuat untuk melakukan kegiatan belajar	3,6,8,11,16,19,22,25
	Total	27

#### Lampiran 6 Kisi-kisi Setelah Uji Coba Angket Game Edukasi Teka-teki

No	Indikator	Nomor butir
1	Memberikan ilmu pengetahuan	1,6,11,16,20,23,24
2	Merangsang pengembangan daya fikir	2,7,12,
3	Belajar dengan menyenangkan	3,8,13,17,22
4	Memecahkan masalah	4,9,14,18
5	Meningkatkan konsentrasi belajar	5,10,15,19,21
	Total	24

Lampiran 7 Butir angket yang sudah di uji (Uji Validitas) Variabel Y (Minat Belajar)

Uji Validitas Angket Minat Belajar PKn

No	Item	r hitung	r tabel	Keterangan
1	P1	0.567	0.349	VALID
2	P2	0.638	0.349	VALID
3	P3	0.538	0.349	VALID
4	P4	0.552	0.349	VALID
5	P5	0.519	0.349	VALID
6	P6	0.416	0.349	VALID
7	P7	0.362	0.349	VALID
8	P8	0.337	0.349	TIDAK VALID
9	P9	0.400	0.349	VALID
10	P10	0.601	0.349	VALID
11	P11	0.464	0.349	VALID
12	P12	0.502	0.349	VALID
13	P13	0.467	0.349	VALID
14	P14	0.642	0.349	VALID
15	P15	0.253	0.349	TIDAK VALID
16	P16	0.655	0.349	VALID
17	P17	0.673	0.349	VALID
18	P18	0.737	0.349	VALID
19	P19	0.437	0.349	VALID
20	P20	0.638	0.349	VALID
21	P21	0.793	0.349	VALID
22	P22	0.531	0.349	VALID
23	P23	0.601	0.349	VALID
24	P24	0.395	0.349	VALID
25	P25	0.607	0.349	VALID
26	P26	0.539	0.349	VALID
27	P27	0.143	0.349	TIDAK VALID
28	P28	0.616	0.349	VALID
29	P29	0.678	0.349	VALID
30	P30	0.568	0.349	VALID

Lampiran 8 Butir angket yang sudah di uji (Uji Validitas) Variabel X (*Game* Edukasi Teka-teki)

Uji Validitas Angket *Game* Edukasi Teka-teki

No	Item	r <sub>hitung</sub>	r <sub>tabel</sub>	keterangan
1	P1	0.533	0.349	VALID
2	P2	0.451	0.349	VALID
3	P3	0.571	0.349	VALID
4	P4	0.393	0.349	VALID
5	P5	0.417	0.349	VALID
6	P6	0.359	0.349	VALID
7	P7	0.536	0.349	VALID
8	P8	0.438	0.349	VALID
9	P9	0.552	0.349	VALID
10	P10	0.543	0.349	VALID
11	P11	0.441	0.349	VALID
12	P12	0.552	0.349	VALID
13	P13	0.376	0.349	VALID
14	P14	0.465	0.349	VALID
15	P15	0.632	0.349	VALID
16	P16	0.627	0.349	VALID
17	P17	0.313	0.349	TIDAK VALID
18	P18	0.370	0.349	VALID
19	P19	0.435	0.349	VALID
20	P20	0.446	0.349	VALID
21	P21	0.519	0.349	VALID
22	P22	0.395	0.349	VALID
23	P23	0.452	0.349	VALID
24	P24	0.512	0.349	VALID
25	P25	0.570	0.349	VALID



### Lampiran 9 Angket Minat Belajar PKn

Nama : .....

Kelas : .....

No Responden: .....

#### PETUNJUK PENGISIAN

saudara dipersilakan menjawab pernyataan dibawah ini dengan cara menjawab salah satu pernyataan yang anda anggap paling sesuai dengan menggunakan tanda ceklis (√). Angket ini tidak berpengaruh terhadap nilai anda, maka dari itu diharapkan anda dapat mengisi setiap pernyataan dengan jujur dan sesuai dengan kenyataan.

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

#### Angket Minat Belajar PKn

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya senang mengikuti pembelajaran PKn				
2	Saya selalu memperhatikan guru ketika sedang menerangkan materi PKn				
3	Saya selalu bertanya mengenai materi yang belum saya mengerti kepada guru dan teman-teman				
4	Saya senang menyimak materi PKn yang dijelaskan oleh guru				
5	Saya memperhatikan guru ketika menjelaskan soal-soal yang sulit				
6	Saya selalu mempelajari materi PKn untuk mengembangkan potensi yang saya miliki				
7	Saya senang bertanya kepada guru apabila ada materi yang tidak saya mengerti				
8	Saya belajar dengan maksimal agar mendapatkan nilai yang baik				
9	Saya senang berdiskusi dengan teman sekelas tentang materi PKn yang sudah dipelajari				
10	Saya tetap memperhatikan guru meskipun teman saya mengajak saya untuk mengobrol				
11	Saya selalu menggunakan waktu luang untuk belajar PKn				
12	Saya senang membaca buku yang berkaitan dengan PKn				

13	Saya selalu memperhatikan setiap kesalahan yang saya buat dalam pembelajaran, agar saya dapat memperbaikinya				
14	Saya senang mengikuti pembelajaran PKn dengan menggunakan media pembelajaran				
15	Saya selalu memperhatikan teman saat sedang menyimpulkan pembelajaran				
16	Saya selalu belajar dengan sungguh-sungguh dalam pembelajaran PKn				
17	Saya senang belajar PKn di kelas karena lebih kondusif				
18	Saya tetap memperhatikan guru meskipun di kelas sangat berisik				
19	Saya lebih memilih belajar daripada mengobrol dengan teman ketika pembelajaran berlangsung				
20	Saya senang mempelajari hal-hal baru yang belum saya ketahui				
21	Saya selalu memperhatikan teman saya yang sedang memberikan jawaban dari pertanyaan guru.				
22	Saya selalu mempelajari kembali materi pembelajaran yang diberikan oleh guru				
23	Saya lebih senang belajar PKn daripada bermain				
24	Perhatian saya lebih tertuju kepada guru yang menggunakan media pembelajaran yang menarik				
25	Saya senang belajar PKn karena saya dapat mengetahui berbagai hal mengenai kewarganegaraan				
26	Saya senang mengikuti bimbingan/les mengenai PKn dengan rutin				
27	Saya senang mencatat materi yang diberikan oleh guru tentang pembelajaran PKn				

## Lampiran 10 Angket Game Edukasi Teka-teki

### Angket Game edukasi teka-teki

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Belajar dengan <i>game</i> edukasi teka-teki membantu saya memahami materi				
2	Saya dapat mengembangkan materi pembelajaran dari penggunaan <i>game</i> edukasi teka-teki				
3	Saya senang belajar dengan menggunakan <i>game</i> edukasi teka-teki				
4	Saya dapat berdiskusi dengan teman-teman untuk memecahkan masalah dalam <i>game</i> edukasi teka-teki				
5	Saya lebih fokus belajar dengan media <i>game</i> edukasi teka-teki				
6	Saya dapat mengetahui materi yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan <i>game</i> edukasi teka-teki				
7	Sebelum menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru saya berpikir dengan benar, agar jawaban saya tidak salah				
8	Proses belajar menjadi menyenangkan apabila menggunakan <i>game</i> edukasi teka-teki				
9	<i>Game</i> edukasi teka-teki membuat saya lebih mudah menjawab soal dalam pembelajaran Pkn				
10	Saya sangat berkonsentrasi menyimak materi yang diterangkan oleh guru, dengan pembelajara menggunakan <i>game</i> edukasi teka-teki				
11	Saya dapat mengerjakan soal setelah mengikuti pembelajaran dengan <i>game</i> edukasi teka-teki				
12	Saya dapat bertukar pikiran dengan teman mengenai <i>game</i> edukasi teka-teki				
13	Saya senang memainkan <i>game</i> edukasi teka-teki karena tampilannya yang menarik				
14	Saya dapat menyelesaikan setiap pertanyaan yang terdapat di dalam <i>game</i> edukasi				
15	<i>Game</i> edukasi teka-teki membuat saya lebih fokus berpikir dalam pembelajaran				
16	Saya dapat menguasai materi setelah melakukan pembelajaran dengan <i>game</i> edukasi teka-teki				
17	Saya sangat senang bila diajak teman saya untuk memainkan <i>game</i> edukasi teka-teki				

18	Saya dapat memecahkan masalah dalam pembelajaran, setelah belajar dengan <i>game</i> edukasi teka-teki				
19	Saya selalu fokus mendengarkan penjelasan guru daripada mengobrol dengan teman				
20	Saya mendapatkan pengetahuan baru dari <i>game</i> edukasi teka-teki				
21	Saya lebih fokus dalam mengerjakan soal yang diberikan guru				
22	Saya selalu berharap dapat belajar sambil memainkan <i>game</i> edukasi teka-teki, karena menyenangkan				
23	Banyak pengetahuan yang saya dapat setelah bermain <i>game</i> edukasi teka-teki				
24	Saya dapat menguasai materi PKn dari <i>game</i> edukasi teka-teki				

Lampiran 11 surat izin penelitian



Nomor : 102/EKIP-PGSD/URU/VIII/2018  
Lampiran :  
Perihal : **Permohonan Izin Validitas Penelitian  
Dalam Rangka Pengumpulan Data  
Dalam Pembuatan Skripsi**

Kepada Yth  
Kepala Sekolah SDN Kembangan Utara 05 Pagi  
Di  
Tempat

Dengan hormat,


Teriring salam dan do'a, semoga kita senantiasa dalam Lindungan Tuhan Yang Maha Esa  
Dalam rangka proses pengerjaan skripsi bagi mahasiswa/i semester 8 Program Studi PGSD  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Esa Unggul, maka kami mohon izin  
kepada Bapak/Ibu Kepala Sekolah untuk melakukan penelitian yang akan dilakukan pada  
hari **Selasa, 21 Agustus 2018** sampai dengan selesai.

Berikut kami sampaikan nama mahasiswa Program Studi PGSD yang akan melakukan  
penelitian:

1. Shalman Alfariyri (2014-91-029) dengan judul :  
"Pengaruh Game Edukasi Terhadap Minat Belajar PKn Siswa Kelas V SDN  
Kembangan Utara 05 Pagi"

Besar harapan kami sekiranya Bapak/Ibu Kepala Sekolah dapat mengizinkan kepada  
mahasiswa kami. Atas perhatian dan kerjasamanya kami mengucapkan terima kasih

Jakarta, 16 Agustus 2018  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Esa Unggul

  
**Aimur Rosyid, S.Pd, M.A.**  
Kaprodi PGSD

Lampiran 12 Surat bukti penelitian



PEMERINTAH PROPINSI DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA  
DINAS PENDIDIKAN

**SDN KEMBANGAN UTARA 05**

Jln. Kampung Baru Rt.05/Rw.03 Kel. Kembangan Utara  
Kec. Kembangan – Jakarta Barat KodePos 11610  
JAKARTA

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 002/1.851.3/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala sekolah SDN Kembangan Utara 05  
Pagi dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Shalman Alfariisyi  
Jenis kelamin : Laki-laki  
Tempat Tanggal Lahir : Jakarta 28 Desember 1996  
NIM : 2014- 91- 020

Bahwa nama yang tersebut diatas telah melakukan penelitian dalam rangka  
penulisan Skripsinya yang berjudul : Pengaruh Game Edukasi Teka-teki Terhadap  
Minat Belajar PKn Pada Siswa Kelas 5 Di SDN Kembangan Utara 05 Jakarta  
Barat.

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

Jakarta, 27 Agustus 2018

Kepala Sekolah  
SDN Kembangan Utara 05 Pagi

