

## HALAMAN PERSETUJUAN

Lamp. : 5 (lima) Eks.  
Hal : Naskah Skripsi

Yth.  
Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri  
Di Jalan Ahmad Yani No 10. Jamban. Bojonegoro

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Setelah diadakan pemeriksaan, pembimbingan, penelitian, dan perbaikan, maka kami berpendapat bahwa naskah skripsi saudara:

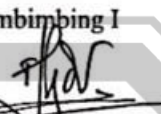
Nama : ELISA YENI LUSIANA  
NIM : 20260354  
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
Fakultas : TARBIYAH  
Judul Skripsi : PENGARUH *GAME* EDUKASI BERBASIS *GENIALLY*  
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
BERNALAR KRITIS MATERI AYO MENGENAL  
PANCASILA KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH  
ISLAMİYAH NGASEM

telah memenuhi syarat untuk diuji di depan sidang munaqasah skripsi.

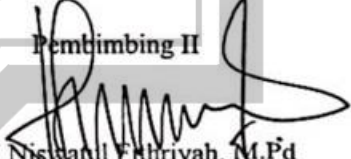
*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Bojonegoro, 28 Juni 2024

Pembimbing I

  
Firda Zakriyatul Rofi'ah, M.Pd  
NIDN: 2106089303

Pembimbing II

  
Dewi Niswatul Fakhriyah, M.Pd  
NIDN: 0721089502

  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
  
Muhammad Romadlon Habibullah, M.Pd.I  
NIDN: 2109058801

## HALAMAN PENGESAHAN

Setelah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi, makan skripsi dari:




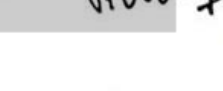
Nama : ELISA YENI LUSIANA  
NIM : 20260354  
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
Fakultas : TARBIYAH  
Judul Skripsi : PENGARUH *GAME* EDUKASI BERBASIS *GENIAL.LY*  
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
BERNALAR KRITIS MATERI AYO MENGENAL  
PANCASILA KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH  
ISLAMİYAH NGASEM

Dapat disetujui untuk memenuhi sebagian syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri pada:

Hari, tanggal : Kamis, 4 Juli 2024  
Tempat : Kampus Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

Dewan Penguji:

Tanda Tangan

1. Penguji I : Dr. H. Ridlwan Hambali, Lc., M.A (  )
2. Penguji II : Zumrotus Sa'diyah, M.Pd.I (  )
3. Penguji III : Firda Zakiyatur Rofi'ah, M.Pd (  )
4. Penguji IV : Dewi Niswatul Fithriyah, M.Pd (  )

Bojonegoro, 4 Juli 2024



Mengesahkan  
Dekan Fakultas Tarbiyah  
Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri  
  
Dr. H. Ahmad Manshur, M.A)  
NIDN: 2122037701

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : ELISA YENI LUSIANA

NIM : 20260354

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Fakultas : TARBIYAH

Judul Skripsi : PENGARUH *GAME* EDUKASI BERBASIS *GENIAL.LY*  
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
BERNALAR KRITIS MATERI AYO MENGENAL  
PANCASILA KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH  
ISLAMİYAH NGASEM

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri, Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat di buktikan skripsui ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Bojonegoro, 28 Juni 2024

Yang membuat pernyataan,

UNU



Elisa Yeni Lusiana

## MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا, إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”.

(Q.S Al-Insyirah, 94:5-6)

“Bukan Kesulitan yang membuat kita takut, tapi sering ketakutanlah yang membuat sulit”.

(Joko Widodo)

“Tidak ada kata menyerah didalam hati seorang pejuang, menang kalah biasa, jangankan menang kalah, mati dalam pertempuran kita siap”.

(Prabowo Subianto)

UNUGIRI

## PERSEMBAHAN

Segala puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkatnya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Bapak tercinta, (Sarimin) Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau dapat mendidik, mendoakan, memberikan semangat dan motivasi tiada henti kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikannya sampai sarjana.
2. Ibu tersayang, (Musayasirotun) Terimakasih sebesar-besarnya atas segala bentuk dukungan, semangat, dan doa yang diberikan selama ini. Terimakasih atas nasihat yang diberikan selama ini.
3. Terima kasih untuk keluarga besar yang selalu memberi semangat, dukungan, dan motivasi.
4. Dosen pembimbing Bu Firda Zakiyatur Rofi'ah, M.Pd & Bu Dewi Niswatul Fithriyah, M.Pd terima kasih selalu sabar membimbing.
5. Teman-teman Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro angkatan 2020, Terima kasih selalu memberi motivasi dan semangat.
6. Kepala Sekolah dan Wali Kelas III MI Islamiyah Ngasem Bojonegoro yang telah membantu proses penelitian saya.
7. Almamaterku Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro
8. Sukarman (Mas maman) Terimakasih yang selalu memberi doa, dukungan, motivasi, semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

**ABSTRAK**  
**PENGARUH *GAME* EDUKASI BERBASIS *GENIAL.LY* UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERNALAR KRITIS  
MATERI AYO MENGENAL PANCASILA KELAS III  
MADRASAH IBTIDAIYAH ISLAMİYAH NGASEM**

Elisa Yeni Lusiana, Firda Zakiyatur Rofi'ah, M.Pd, Dewi Niswatul Fithriyah, M.Pd

Pada zaman sekarang bernalar kritis sangat penting berperan dalam dunia sosial maupun bermasyarakat, Dalam pembelajaran Pendidikan pancasila siswa harus bisa mengenal dan menerapkan nilai-nilai pancasila, seperti, sopan santun, berperilaku bahasa yang baik dan saling menghormati sesama manusia. Agar minat serta prestasi siswa lebih meningkat. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan metode belajar yang menyenangkan, seperti memberikan *Game* edukasi berbasis *Genial.ly* untuk mengetahui kemampuan bernalar kritis yang akan mempengaruhi belajarnya. Pendidikan pancasila sangat berperan penting baik dalam kemasyarakatan. Penelitian ini bertujuan, antara lain untuk mengetahui Pengaruh *Game* Edukasi Berbasis *Genial.ly* di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Ngasem Bojonegoro.

Penelitian ini merupakan penelitian Kuantitatif kuasi eksperimen dengan jenis *Nonequivalent Control Group Design*. Pengumpulan data dilakukan dengan metode Observasi, Tes dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data dengan *Independent sample t-test*. Sampel penelitian adalah 15 siswa kelas III MI Islamiyah Ngasem sebagai kelompok eksperimen dan 15 siswa kelas III MI Islamiyah Ngasem sebagai kelompok kontrol.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari uji validitas terdapat 10 soal valid dengan nilai  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel dengan nilai 0,5140. Dilanjutkan Uji Normalitas menggunakan rumus *Shapiro Wilk* dengan hasil 0,296, dikatakan normal jika nilai  $Sig > 0,05$  dan data semuanya dikatakan normal, Di uji homogen yang diperoleh hasil 0,423 nilai  $\alpha > 0,05$  maka data dikatakan homogen. Dan yang terakhir ada uji hipotesis, dengan uji  $t$   $sig < 0,05$  dengan hasil 0,02 maka hipotesis tentang *Game* edukasi *Genial.ly* berpengaruh terhadap Kemampuan bernalar kritis siswa.

Penerapan *Game* edukasi *Genial.ly* terhadap kelompok eksperimen sebesar 77,7% dan hasil pengamatan siswa saat pembelajaran sebesar 72,2% dengan kategori sangat baik. *Game* edukasi berbasis *Genial.ly* berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa dibuktikan dengan hasil uji-*t Independent sample t-test* nilai  $Sig. (0,002 < 0,05)$ . Kemampuan bernalar kritis siswa mengalami peningkatan dan berdampak positif terhadap prestasi belajar siswa.

**Kata Kunci :** Bernalar Kritis, *Game* Edukasi *Genial.ly*

**ABSTRACT**  
**THE EFFECT OF EDUCATIONAL GAMES BASED ON  
GENIAL.LY TO IMPROVE CRITICAL REASONING ABILITY IN  
THE MATERIAL LET'S GET TO KNOW PANCASILA CLASS III  
MADRASAH IBTIDAIYAH ISLAMIAH NGASEM**

Elisa Yeni Lusiana, Firda Zakiyatur Rofi'ah, M.Pd, Dewi Niswatul Fithriyah, M.Pd

*In this day and age, critical reasoning plays a very important role in the social world and in society. In learning Pancasila education, students must be able to recognize and apply Pancasila values, such as politeness, good language behavior and mutual respect for fellow humans. So that student interest and achievement can increase. Therefore, teachers need to apply fun learning methods, such as providing educational games based on Genial.ly to find out critical reasoning skills that will influence their learning. Pancasila education plays a very important role in society. This research aims, among other things, to determine the influence of Genial.ly-based educational games at Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Ngasem Bojonegoro.*

*This research is a quasi-experimental quantitative research with the Nonequivalent Control Group Design type. Data collection was carried out using observation, test and documentation methods. The data analysis technique uses data analysis with independent sample t-test. The research sample was 15 class III students at MI Islamiyah Ngasem as the experimental group and 15 class III students at MI Islamiyah Ngasem as the control group.*

*The results of the research show that from the validity test there are 10 valid questions with a calculated  $r$  value  $> r$  table with a value of 0.5140. Continued with the Normality Test using the Shapiro Wilk formula with a result of 0.296, it is said to be normal if the Sig value is  $> 0.05$  and all the data is said to be normal. And finally there is a hypothesis test, with a  $t$  sig test  $< 0.05$  with a result of 0.02, the hypothesis about the Genial.ly educational game has an effect on students' critical reasoning abilities.*

*The application of the Genial.ly educational game to the experimental group was 77.7% and the results of student observations during learning were 72.2% in the very good category. Genial.ly based educational games had an effect on student learning achievement as proven by the results of the independent sample t-test. -test Sig value. ( $0.002 < 0.05$ ). Students' critical reasoning abilities have increased and have a positive impact on student learning achievement.*

**Keywords:** *Genial.ly Educational Game, Critical Reasoning*

## KATA PENGANTAR

Rasa syukur senantiasa penulis panjatkan pada Allah SWT, berkat taufiq dan hidayah-Nya, kita bisa mengemban tugas yang telah diberikan-Nya, yaitu sebagai *Khalifah fil Ardl.*

Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah dipercaya oleh Allah membawa tuntunan hidup manusia menuju suatu kehidupan yang bahagia di dunia dan akhirat.

Alhamdulillah, penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul : “Pengaruh *Game* Edukasi Berbasis *Genial.Ly* Untuk Meningkatkan Kemampuan Bernalar Kritis Materi Ayo Mengenal Pancasila Kelas Iii Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Ngasem”. Dan selanjutnya, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini, terutama kepada yang terhormat :

1. Bapak M. Jauharul Ma'arif, M.Pd.I., selaku Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro, yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk kuliah disini, sehingga dapat menyelesaikan studi sampai tingkat sarjana.
2. Bapak Dr. H. Ahmad Manshur, M.A., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro, yang telah mengarahkan guna penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak M. Romadlon Habibullah, M.Pd.I., selaku Ketua Prodi PGMI yang telah mengarahkan guna penyelesaian skripsi ini.
4. Ibu Firda Zakiyatur Rofia'ah, M.Pd., selaku pembimbing I yang telah memberikan persetujuan untuk judul skripsi yang penulis pilih dan telah bersabar, berkenan memberi banyak arahan yang berguna dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Dewi Niswatul Fithriyah, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah bersabar dan meluangkan banyak waktunya untuk memberikan arahan yang berguna dalam penyelesaian skripsi ini.



6. Bapak dan Ibu dosen Program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro, yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan yang memadai sampai dengan penyelesaian akhir studi.
7. Kepala MI Islamiyah Ngasem Bojonegoro, yang telah memberikan izin melakukan penelitian dan membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian di Madrasah tersebut.
8. Teman-teman mahasiswa se perjuangan terutama Dinda, Intan, Aulia, Mila, Ria, Fia, Putri, dan teman-teman PGMI angkatan 2020 yang telah memberikan semangat, motivasi, dan doa sehingga skripsi ini lebih lancar.

Kepada beliau yang tersebut di atas, penulis tidak mampu memberikan balasan yang layak, melainkan hanya bisa mendoakan semoga amal baik mereka dibalas oleh Allah dengan balasan yang berlipat ganda.

Dan akhirnya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca, dan semoga kita senantiasa dalam perlindungan Allah SWT, Amin.

Bojonegoro, 28 Juni 2024  
Penulis

**ELISA YENI LUSIANA**

**UNUGIRI**

## PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman Transliterasi Arab Latin yang merupakan hasil keputusan bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b/U/1987.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	Š	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	Ĥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Sad	Ş	Es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	Đ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ta	Ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	Ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	“ain	“	Koma Terbalik ( di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	“	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN COVER</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN</b> .....	iii
<b>MOTO</b> .....	v
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>ABSTRACT</b> .....	viii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ix
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI</b> .....	xi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvi
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	xvii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
A. Latar Belakang .....	Error! Bookmark not defined.
B. Rumusan Masalah .....	Error! Bookmark not defined.
C. Tujuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
D. Manfaat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
E. Hipotesis Penelitian .....	Error! Bookmark not defined.
F. Definisi Operasional.....	Error! Bookmark not defined.
G. Orisinalitas Penelitian .....	Error! Bookmark not defined.
H. Sistematika Penelitian .....	Error! Bookmark not defined.
<b>BAB II</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>Kajian Pustaka</b> .....	Error! Bookmark not defined.
A. Game edukasi berbasis Genial.ly .....	Error! Bookmark not defined.
1. Pengertian Game .....	Error! Bookmark not defined.

2. Pengertian Game Edukasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. Jenis Game edukasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4. Pengertian Genial.ly .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5. Game edukasi berbasis Genial.ly .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
6. Kelebihan dan kekurangan Genial.ly	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
7. Cara Penggunaan atau pengoperasian Aplikasi Genial.ly .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Kemampuan Bernalar Kritis .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Pengertian Kemampuan Bernalar Kritis .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Indikator Bernalar Kritis .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB III</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>Metode Penelitian</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Pendekatan Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Jenis Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Populasi dan Sampel .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Populasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Sampel .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Jenis Data dan Sumber Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Jenis Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
D. Teknik Pengambilan Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Metode Observasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Metode Dokumentasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. Metode Tes .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
E. Teknik Analisis Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB IV</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. PENYAJIAN DAN HASIL ANALISIS DATA ...	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Penerapan Pembelajaran Game Edukasi berbasis Genial.ly .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

2. Penyajian Data Pengaruh Game Edukasi Berbasis Genial.ly... **Error!  
Bookmark not defined.**

E. Pembahasan.....**Error! Bookmark not defined.**

**BAB V**.....Error! Bookmark not defined.

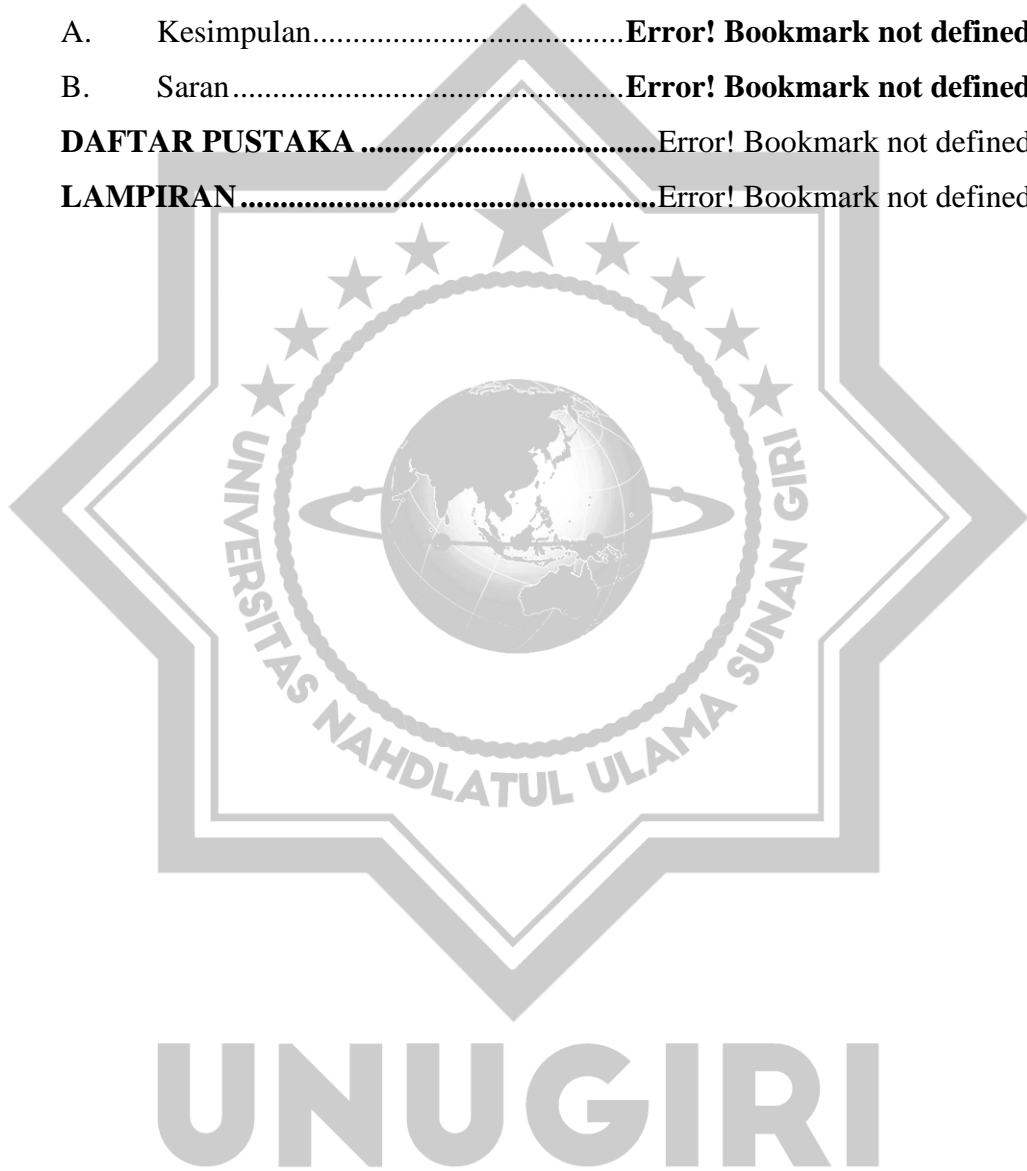
**PENUTUP**.....Error! Bookmark not defined.

A. Kesimpulan.....**Error! Bookmark not defined.**

B. Saran.....**Error! Bookmark not defined.**

**DAFTAR PUSTAKA** .....Error! Bookmark not defined.

**LAMPIRAN**.....Error! Bookmark not defined.



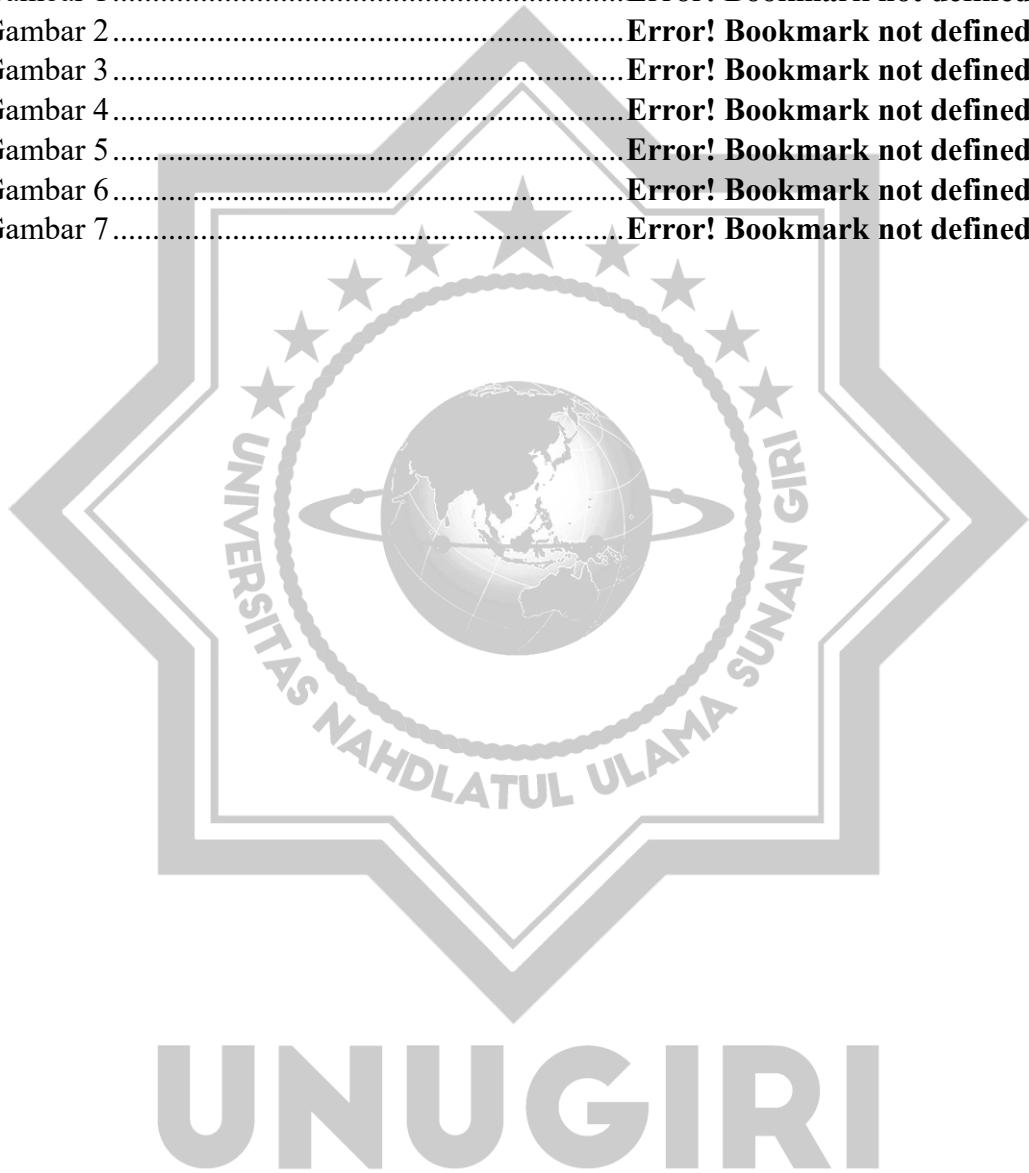
## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 1 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 2 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 3 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 4 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 5 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 6 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 7 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 1 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 2 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 3 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 4 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 5 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 6 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 7 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 8 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 9 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 10 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 11 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 12 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 13 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

UNUGIRI

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 5 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 6 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 7 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>



## DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 .....**Error! Bookmark not defined.**





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 3. Kartu Bimbingan Skripsi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 4. Lembar Validasi Tes .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 5. Lembar Validasi Modul .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 6. Nilai signifikansi r-tabel Uji Validitas .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 7. Kisi-Kisi Instrument Observasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 8. Lembar Observasi Siswa .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 9. Profil Lembaga .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 10. Modul Ajar Kelas Kontrol (III-C) ...	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 11. Modul Ajar Kelas Eksperimen (III-D).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 12. Materi Ayo Mengenal Pancasila .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 13 Soal Tes.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 14 Jawaban Soal .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 15. Rubrik Penilaian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 16 Dokumentasi Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

UNUGIRI