



Lampiran 1

SURAT IZIN PENELITIAN



UNIVERSITAS QUALITY

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Ringroad - Ngumban Surbakti No. 18 Medan, Telp. (061) 80047003
web : www.universitasquality.ac.id | e-mail : info@universitasquality.ac.id

Medan, 26 January 2024

NOMOR : 0294/SPT/FKIP/UQ/I/2024
LAMP : -
HAL : Izin Penelitian

Kepada Yth :
SD Negeri 060841 Medan Petisah

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami :

Nama : Yanti Togatorop
NPM : 2005030021
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jenjang Pendidikan : S.I

Bermaksud sedang proses penyelesaian tugas akhir skripsi dengan Judul :
"Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis PowerPoint Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V SDN 060841 Medan Petisah T.A 2023/2024"

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya agar mahasiswa yang bersangkutan dapat diberikan ijin melakukan penelitian di tempat yang Bapak / Ibu Pimpin dengan alokasi waktu yang ditentukan.

Kami sangat mengharapkan bantuan Ibu agar sudi kiranya dapat memberikan data yang diperlukan berhubungan dengan judul Skripsi di atas.

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerja sama yang baik sebelumnya kami ucapkan terima kasih.

Dekan,



Dr. Gemala Widiyarti, S.Sos.I.,M.Pd
NIDN. 0123098602

Tembusan :
1. Ka. Prodi PGSD;
2. Dosen Pembimbing;

Lampiran 2

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN DI SD
NEGERI 060841 MEDAN PERTISAH**



**PEMERINTAH KOTA MEDAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SD NEGERI 060841
JL. DAMAR NO 4 KEC. MEDAN PETISAH
NSS/NPSN : 101076012006 / 10259109
Email : uptsdnegeri060841@gmail.com , Akreditasi : A**

Medan, 29 Januari 2024

Nomor : 421/339/SDN.411/2024
Lampiran : -
Penihal : Izin Penelitian

Dengan hormat,

Dengan ini kami menyatakan bahwa Mahasiswa yang tertera di bawah ini :

NO	NIM	NAMA	FAKULTAS / PRODI	KET
1	2005030021	YANTI TOGATOROP	FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN / PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR	

Telah diberikan izin melaksanakan Penelitian untuk Tugas Akhir Skripsi dengan judul **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME INTERAKTIF BERBASIS POWERPOINT PADA MATA PELAJARAN IPAS di KELAS V UPT SD Negeri 060841.**

Demikianlah surat ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.
Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Ditetapkan di : Medan
Pada tanggal : 29 Januari 2024
Kepala UPT SD Negeri 060841



Drs. Lambok Tamba
NIP. 19700105 201411 1 002

Lampiran 3

MATERI PEMBELAJARAN

TEMA 8 SUBTEMA 1 SIKLUS AIR

Sebagai makhluk hidup di bumi tidaklah lepas dari tanah, udara dan air karena sebagai tempat berpijak dan sumber segala bahan makanan untuk semua makhluk hidup yang ada di bumi ini. Air merupakan suatu kebutuhan pokok makhluk hidup yang termasuk sumber daya alam dapat diperbaharui.

Bagi makhluk hidup, khususnya manusia, air tidak hanya berfungsi untuk memenuhi kebutuhan cairan tubuh, namun digunakan juga dalam kehidupan sehari-hari seperti mandi, mencuci, memasak, dan membersihkan kotoran lainnya. Maka penting bagi manusia untuk melestarikan air dan tidak mengotori maupun mencemari air dengan membuang limbah ke air dan membuat ekosistem yang ada menjadi rusak karena pencemaran air.

Berikut ini fungsi air bagi manusia, hewan, dan tumbuhan:

Tabel 3.1 Fungsi Air bagi Manusia, Hewan dan Tumbuhan

Fungsi air bagi		
Manusia	Hewan	Tumbuhan
Untuk keperluan rumah tangga	Sebagai tempat hidup	Sebagai tempat hidup
Sebagai bahan utama kegiatan industri	Untuk membersihkan tubuh	Sebagai pelarut zat hara
Sebagai sarana rekreasi dan olahraga	Untuk minum	Sebagai alat transportasi zat hara
Untuk peternakan dan pertanian	Untuk memproduksi susu	Sebagai bahan dasar fotosintesis

Siklus air merupakan salah satu materi dalam muatan pembelajaran IPA di jenjang Sekolah Dasar. Siklus air atau bisa disebut juga dengan siklus hidrologi. Kata hidrologi memiliki kesamaan dengan air. Siklus ini berlangsung pada lingkungan perairan. Menurut Salsabila dan Nugraheni (dalam Lady Alfie dkk,

2023:352) siklus hidrologi merupakan siklus air yang tidak pernah berhenti dari atmosfer ke bumi dan kembali lagi ke atmosfer melalui peristiwa kondensasi, presipitasi, evaporasi, dan transpirasi. Maka dapat disimpulkan bahwa siklus air atau hidrologi adalah suatu proses sirkulasi (perputaran) air secara terus menerus dari bumi ke atmosfer, lalu kembali ke bumi. Siklus ini adalah siklus biogeokimia yang ada di bumi yang bertujuan untuk pertahanan kesediaan air dalam bumi sehingga terjadilah siklus hidrologi. Siklus air terjadi akibat adanya pengaruh dari panas sinar matahari. Matahari menjadi penggerak utama dari terjadinya siklus air. Proses siklus air ini erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari.

Siklus ini memungkinkan air selalu tersedia di bumi. Akan tetapi, siklus air di satu tempat dengan tempat yang lain berbeda. Beberapa faktor alam yang mempengaruhi siklus air, antara lain:

- 1) Suhu
- 2) Kelembapan air
- 3) Kecepatan angin
- 4) Panas matahari
- 5) Kondisi batuan, dan
- 6) Keadaan tumbuhan di suatu wilayah.

1. Tahapan dalam Siklus Air

Siklus air terjadi melalui proses penguapan (*evaporasi*), kondensasi (pengembunan), hujan (*presipitasi*), peresapan (*infiltrasi*), dan pengaliran.



Gambar 3.1 Siklus Air

Berikut ini penjelasan mengenai ketiga tahapan tersebut:

a. Evaporasi (penguapan)

Proses pertama dalam siklus air adalah evaporasi. Evaporasi atau penguapan merupakan proses dimana adanya pengaruh pemanasan sinar matahari, air yang berada di permukaan (sungai, danau, dan laut) akan mengalami penguapan. Kandungan air pada bagian-bagian tumbuhan juga mengalami penguapan yang disebut dengan transpirasi. Uap air hasil evaporasi dan transpirasi kemudian naik ke atmosfer.

b. Kondensasi (pengembunan)

Proses yang selanjutnya dalam siklus air adalah kondensasi. Kondensasi merupakan akibat dari perubahan suhu dari panas menjadi dingin, uap air berubah menjadi titik-titik air dan membentuk awan. Jika uap air naik ke tempat yang amat tinggi dan dingin, uap air dapat membeku menjadi salju.

c. Presipitasi (Hujan)

Proses yang terakhir adalah presipitasi. Presipitasi adalah proses dimana titik-titik air yang membentuk awan lama kelamaan akan bertambah banyak sehingga udara tidak lagi menahannya. Hal tersebut menyebabkan terjadinya hujan.

d. Peresapan (Infiltrasi)

Peresapan atau infiltrasi ini merupakan proses dimana sebagian air hujan yang jatuh ke tanah akan meresap ke dalam tanah dan tersimpan menjadi air tanah.

e. Pengaliran (Flow)

Pengaliran atau *flow* adalah proses dimana air hujan yang tidak meresap ke dalam tanah akan mengalir ke sungai, danau dan bermuara di luar.

Sebagian air hasil presipitasi kembali mengisi permukaan bumi seperti sungai, laut, dan lain-lain. Kemudian lagi akan meresap ke lapisan tanah dalam proses infiltrasi. Siklus ini terjadi lagi dengan pola yang sama. Demikian seterusnya sehingga air tidak dapat habis dan bumi tidak pernah kering.

2. Manfaat Siklus Air dan Cara Melestarikan Air

1) Manfaat Siklus Air

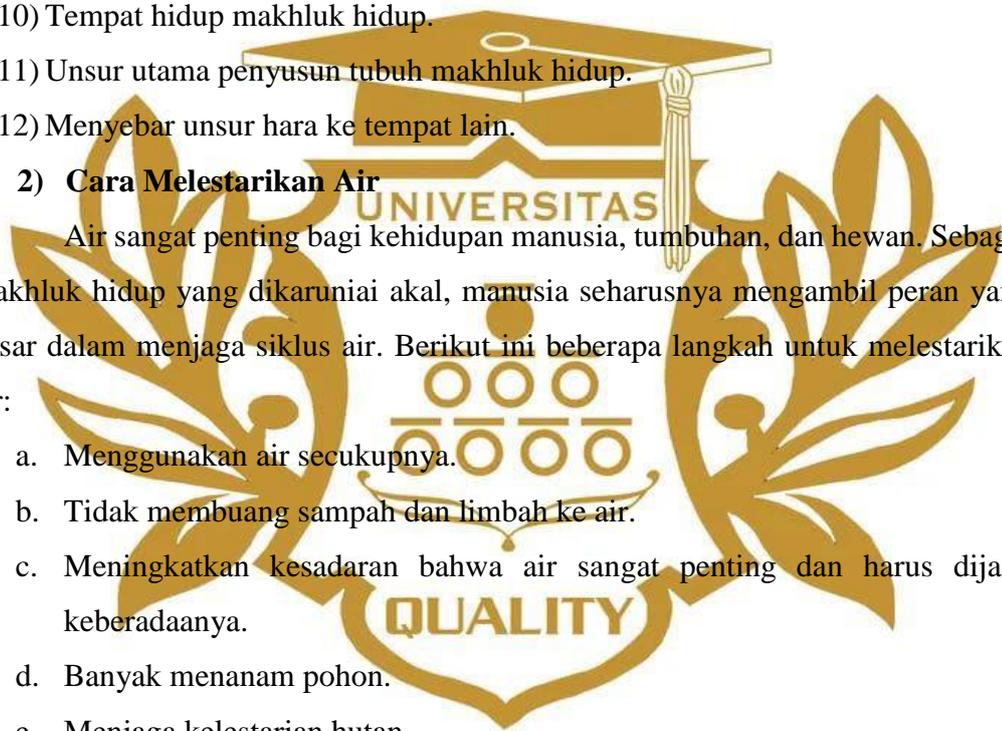
Seluruh makhluk hidup di bumi membutuhkan air untuk mendukung keberlangsungan hidupnya. Berikut ini beberapa manfaat siklus air bagi kehidupan:

- 7) Air hujan yang meresap ke tanah akan menyuburkan tanah.
- 8) Disimpan sebagai sumber mata air bersih yang mengalir ke sungai dan danau.
- 9) Air hujan yang jatuh ke pohon akan menetes ke dalam tanah atau mengalir dari permukaan batang sehingga tanah tidak terkikis.
- 10) Tempat hidup makhluk hidup.
- 11) Unsur utama penyusun tubuh makhluk hidup.
- 12) Menyebar unsur hara ke tempat lain.

2) Cara Melestarikan Air

Air sangat penting bagi kehidupan manusia, tumbuhan, dan hewan. Sebagai makhluk hidup yang dikaruniai akal, manusia seharusnya mengambil peran yang besar dalam menjaga siklus air. Berikut ini beberapa langkah untuk melestarikan air:

- a. Menggunakan air secukupnya.
- b. Tidak membuang sampah dan limbah ke air.
- c. Meningkatkan kesadaran bahwa air sangat penting dan harus dijaga keberadaannya.
- d. Banyak menanam pohon.
- e. Menjaga kelestarian hutan.
- f. Tidak menebang pohon sembarangan.



Lampiran 4

LEMBAR ANGKET VALIDASI PENILAIAN AHLI MEDIA

LEMBAR VALIDASI PENILAIAN AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Media Pembelajaran *Game* Interaktif Berbasis *Power Point* pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 060841 Medan Petisah

Peneliti : Yanti Togatorop

Nama Validator : Junleo Esra Tarigan, M.Pd

Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Interaktif Berbasis *Power Point* pada Mata Pelajaran IPA kelas V.
2. Mohon Bapak/Ibu berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skala penilaian yang telah disediakan.

Skor	Pilihan Jawaban	Singkatan
4	Sangat Setuju	SS
3	Setuju	S
2	Kurang Setuju	KS
1	Sangat Tidak Setuju	STS

3. Mohon Bapak/Ibu memberikan pendapat, penilaian, saran, dan koreksi yang telah disediakan karena saran dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan materi ajar.
4. Peneliti mengucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang Bapak/Ibu berikan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

Lembar Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
		TS	KS	S	SS
1.	Kualitas tampilan gambar				✓
2.	Kualitas animasi				✓
3.	Konsistensi peletakan tombol			✓	
4.	Tata letak teks dan gambar			✓	
5.	Kualitas tampilan layar				✓
6.	Kejelasan suara atau audio			✓	
7.	Menarik perhatian siswa				✓
8.	Kejelasan petunjuk				✓
9.	Kesesuaian media dengan materi				✓
10.	Kemenarikan desain media pembelajaran				✓
11.	Kesesuaian soal dalam media dengan materi yang disajikan			✓	
12.	Keterpaduan aspek gambar dengan animasi			✓	
13.	Media pembelajaran mudah digunakan				✓
14.	Kemudahan penggunaan <i>game</i> dalam media pembelajaran			✓	
Total Skor Penilaian				18	32

Petunjuk Pengisian (Komentar dan Saran)

Apabila ada komentar dan saran untuk perbaikan terhadap media tersebut, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada bagian di bawah ini.

Komentar dan Saran

Disarankan untuk menggunakan platform yang lain karena lebih praktis di bandingkan dengan power point ketika digunakan menjadi lambat karena terlalu banyak penyalinan slide.

Kesimpulan :

Media pembelajaran ini dinyatakan

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

*) Mohon melingkari nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{F}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{50}{56} \times 100\% \\
 &= 89,2\%
 \end{aligned}$$

Medan, 25 Januari 2024

Validator


 Juliano ESR, Diklat Guru, M.Pd

Lampiran 5

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

LEMBAR VALIDASI PENILAIAN AHLI MATERI

Judul Penelitian : Media Pembelajaran *Game* Interaktif Berbasis *Power Point* pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 060841 Medan Petisah

Peneliti : Yanti Togatorop

Nama Validator : IRWANSyah, S.Pd, M.Pd.

Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Interaktif Berbasis *Power Point* pada Mata Pelajaran IPA kelas V.
2. Mohon Bapak/Ibu berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skala penilaian yang telah disediakan.

Skor	Pilihan Jawaban	Singkatan
4	Sangat Setuju	SS
3	Setuju	S
2	Kurang Setuju	KS
1	Sangat Tidak Setuju	STS

3. Mohon Bapak/Ibu memberikan pendapat, penilaian, saran, dan koreksi yang telah disediakan karena saran dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan materi ajar.
4. Peneliti mengucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang Bapak/Ibu berikan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

Lembar Validasi Ahli Materi

No.	Pernyataan	Skor			
		1 STS	2 KS	3 S	4 SS
1.	Kejelasan materi pembelajaran				✓
2.	Kesesuaian materi dengan kemampuan siswa				✓
3.	Kesesuaian urutan materi yang termuat dalam media pembelajaran.			✓	
4.	Kebermanfaatan medis <i>game</i> interaktif			✓	
5.	Kesesuaian gambar dan <i>game</i> dalam memperjelas materi			✓	
6.	Kemudahan memahami materi yang dipelajari.				✓
7.	Kejelasan target penggunaan media pembelajaran.				✓
8.	Kecukupan contoh yang diberikan untuk penjelasan.			✓	
9.	Kemudahan media dalam membantu pemahaman siswa terhadap materi.				✓
10.	Keterkaitan setiap materi yang disajikan pada media pembelajaran.			✓	
11.	Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.				✓
12.	Kecukupan dalam menimbulkan interaksi belajar.				✓
Total Skor Penilaian				15	28

Komentar dan Saran

Media ajar sudah baik dan sudah layak untuk di ajarkan, serta sudah ada pembaharuan dari media ajar sebelumnya.

$$\begin{aligned} P &= \frac{F}{H} \times 100\% \\ &= \frac{43}{48} \times 100\% \\ &= 89,5\% \end{aligned}$$

Medan, 23 Januari 2024

Validator



Irwanisyah, M.Pd.

Lampiran 6

LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN ANGKET RESPON GURU

LEMBAR ANGKET RESPON GURU TERHADAP
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME*
INTERAKTIF BERBASIS *POWER POINT* PADA MATA
PELAJARAN IPA KELAS V SD NEGERI 060841

MEDAN PETISAH

Nama Guru : Lince Manggolan, SPd
Hari/Tanggal : Senin, 29 Januari 2024
Instansi : SD Negeri 060841 Medan Petisah

Petunjuk Pengisian

1. Lembar respon ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kualitas "Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Interaktif Berbasis *Power Point* pada Mata Pelajaran IPA Kelas V", Pendapat dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki serta meningkatkan kualitas media ini. Untuk itu saya mohon Bapak/Ibu dapat memberikan tanda (√) di bawah kolom skor penilaian berikut sesuai dengan pendapat masing-masing.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan. Adapun ketentuan skala penilaiannya sebagai berikut:
Skor 1 : Sangat Tidak Setuju (STS)
Skor 2 : Kurang Setuju (KS)
Skor 3 : Setuju (S)
Skor 4 : Sangat Setuju (SS)
3. Mohon Bapak/Ibu memberikan pendapat, penilaian, saran, dan koreksi yang telah disediakan karena saran dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang akan digunakan.
4. Peneliti mengucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang Bapak/Ibu berikan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

Lembar Respon Guru

No.	Pernyataan	Skor			
		1 TS	2 KS	3 S	4 SS
1.	Kesesuaian materi dengan kurikulum			✓	
2.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar				✓
3.	Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan peserta didik				✓
4.	Kelengkapan materi pembelajaran				✓
5.	Kemenarikan media pembelajaran dalam membantu pemahaman peserta didik				✓
6.	Kemudahan guru dalam menyampaikan pembelajaran menggunakan media pembelajaran				✓
7.	Media yang digunakan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran			✓	
8.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran			✓	
9.	Desain media pembelajaran baik dari segi gambar, warna, dan background				✓
10.	Keintraktifan media dengan peserta didik				✓
11.	Kesesuaian gambar dan animasi dengan materi				✓
12.	Kejelasan media pembelajaran dengan soal yang disajikan				✓
13.	Dengan media pembelajaran game interaktif berbasis <i>power point</i> , siswa lebih mudah untuk mengingat konsep-konsep yang sudah dipelajari			✓	
Total Skor Penilaian				12	36 = 48

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{F}{H} \times 100\% \\
 &= \frac{48}{52} \times 100\% \\
 &= 92,3\%
 \end{aligned}$$

Petunjuk Pengisian (Komentar dan Saran)

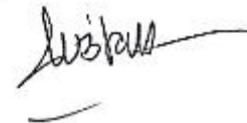
Apabila ada komentar dan saran untuk perbaikan terhadap media tersebut, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada bagian di bawah ini.

Komentar dan Saran

Media Pembelajaran yang di kembangkan sudah bagus dan sesuai dengan materi yang telah di sampaikan.

Medan, 29 Januari 2024

Guru



LINCE NAINGGOLAN, S.Pd
NIP. 19690918 201411 2001

Lampiran 7**LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN ANGKET RESPON SISWA**

**LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME
INTERAKTIF BERBASIS POWER POINT PADA MATA
PELAJARAN IPA**

Nama : *AFIKO*
Kelas : *V*

Petunjuk Pengisian

1. Pada angket ini terdapat 12 pernyataan. Pertimbangkan baik-baik jawaban setiap pernyataan yang berkaitan dengan pembelajaran yang telah kamu lalui. Berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihanmu.
2. Berilah tanda ceklis "✓" pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu untuk setiap pernyataan yang dibagikan.
3. Jika ada yang belum dipahami, silahkan bertanya kepada peneliti.
4. Selesai mengerjakan, telitilah kembali dan pastikan pernyataan sudah terjawab.

Keterangan Pilihan Penilaian

Skor 1 : Sangat Tidak Setuju (STS)

Skor 2 : Kurang Setuju (KS)

Skor 3 : Setuju (S)

Skor 4 : Sangat Setuju (SS)

Lembar Respon Peserta Didik

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		1	2	3	4
1.	Saya mudah memahami materi yang diajarkan menggunakan media pembelajaran.			✓	
2.	Saya senang belajar dengan menggunakan media pembelajaran.			✓	
3.	Gambar yang ada ada pada media sangat jelas dan menarik dilihat				✓
4.	Saya dapat menjawab soal yang ada di media pembelajaran.				✓
5.	Permainan yang ada di media pembelajaran membuat saya semangat dalam belajar				✓
6.	Saya menyukai media pembelajaran yang dipadukan dengan <i>games</i> .				✓
7.	Media pembelajaran membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan.			✓	
8.	Saya semangat belajar menggunakan media pembelajaran.				✓
9.	Saya menyukai tampilan gambar dan animasi yang ada di media pembelajaran.			✓	
10.	Saya lebih aktif dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran.				✓
11.	Media pembelajaran <i>game</i> interaktif berbasis <i>power point</i> sangat menarik.			✓	
12.	Permainan dalam media pembelajaran membuat saya lebih cepat mengingat materi pelajaran			✓	✓
Total Skor Penilaian				15	28

Total keseluruhan skor = 43

Lampiran 8

**HASIL DATA PENILAIAN LEMBAR ANKET RESPON PESERTA
DIDIK TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
GAME INTERAKTIF BERBASIS *POWERPOINT* PADA SISWA KELAS V
SD NEGERI 060841 MEDAN PETISAH TAHUN AJARAN 2023/2024**

Responden	Pernyataan												Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Afika	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	43
Ahmad Hafiz	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	47
Ali Pratama	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	47
Arya Yoga	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	45
Berlian Febriani	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	43
Dafa Sohadaha Harefa	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	45
Daffa Mardhillah	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	44
Danish Alvaro	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	41
Dennis A.Z.	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	45
Didi	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	41
Fathir	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	43
Gilbert	4	1	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	45
Hanifah	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	43
Ibni	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	46
Kayla Sapna	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	45
Lulu Luthfina	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	44
Michelle	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	37
Muayat Zein	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	44
Qonitah Safira	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	45
Rahmatsyah	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	45
Raesa Azzahra Siregar	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	44
Rishika	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	43
Riska	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	44
Suci	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	45
Wesly	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	44
Presentase													91,5%
Kategori													Sangat Praktis

Jika dihitung, maka:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

$$P = \frac{1098}{1200} \times 100$$

$$= 91,5\%$$

Lampiran 9

MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT* SEBELUM DIKEMBANGKAN



Siklus/Daur Air

Kelas 5

Pengertian Air

Air → suatu kebutuhan pokok makhluk yang termasuk sumber daya alam dapat diperbaharui.

Fungsi Air → memenuhi cairan tubuh, mandi, mencuci

Pengertian Siklus Air

Siklus air adalah perputaran air secara terus menerus dari bumi ke atmosfer lalu kembali ke bumi.



Tahapan Dalam Siklus Air

1. Evaporasi (Penguapan)
2. Kondensasi (Pengembunan)
3. Presipitasi (Hujan)



Evaporasi (Penguapan)

Evaporasi atau penguapan adalah air laut menguap karena terkena sinar matahari.

Kondensasi (Pengembunan)

Kondensasi adalah uap air naik ke atmosfer yang berkumpul menjadi titik-titik air dan membentuk awan.

Presipitasi (Hujan)

Presipitasi adalah awan yang dipenuhi oleh molekul air akan kembali turun ke daratan dalam bentuk air hujan.

Cara Melestarikan Siklus Air

1. Menggunakan air secukupnya
2. Tidak membuang sampah dan limbah ke air
3. Meningkatkan kesadaran bahwa air sangat penting dan harus dijaga keberadaannya
4. Banyak menanam pohon
5. Menjaga kelestarian hutan
6. Tidak menebang pohon sembarangan

Lampiran 10

MEDIA PEMBELAJARAN SETELAH DIKEMBANGKAN

GAME INTERAKTIF BERBASIS POWER POINT

**KELAS V
TEMA 8 SUBTEMA 1
SIKLUS AIR**

MULAI

MENU

**INFORMASI
TOMBOL**

LITERASI

GAME

PETUNJUK TOMBOL

- Tombol mulai/tanjut
- Tombol sebelumnya
- Tombol selanjutnya
- Tombol keluar

LITERASI

LITERASI

Apakah kamu tahu apa itu air?

Air merupakan suatu kebutuhan pokok makhluk hidup yang termasuk sumber daya alam dapat diperbaharui.

Air berfungsi untuk memenuhi kebutuhan cairan tubuh, mandi, mencuci dan memasak.

Air selalu tersedia di bumi karena air mengalami siklus air.

Siklus Air → Perputaran air secara terus menerus dari bumi ke atmosfer lalu kembali ke bumi.

Tahapan Siklus Air → Evaporasi, Kondensasi, Presipitasi, Peresapan dan Pengaliran.

LITERASI

LITERASI

- Evaporasi** adalah proses air laut menguap karena terdapat sinar matahari
- Kondensasi** adalah proses perendahan suhu dan panas menjadi dingin, uap air berubah menjadi titik-titik air dan membentuk awan
- Presipitasi** adalah proses dimana titik-titik air yang membentuk awan kumulat akan bertambah banyak sehingga udara tidak lagi menahannya
- Peresapan** adalah proses dimana sebagian air hujan yang jatuh ke tanah akan meresap ke dalam tanah dan tersimpan menjadi air tanah
- Pengaliran** adalah proses air hujan yang tidak meresap ke dalam tanah akan mengalir ke sungai, danau dan bermuara di laut

LITERASI

Manfaat Siklus Air

- Air hujan yang meresap ke tanah akan menyuburkan tanah
- Ditampung sebagai sumber mata air bersih yang mengalir ke sungai dan danau.
- Air hujan yang jatuh ke pohon akan menetes ke dalam tanah atau mengalir dari permukaan batang sehingga tanah tidak terkikis
- Tempat hidup makhluk hidup.
- Unsur utama penyusun tubuh makhluk hidup.
- Menyebarkan unsur hara ke tempat lain.

LITERASI

Gangguan terhadap Siklus Air

- Hutan Gundul
- Banjir
- Tanah Longsor
- Alih fungsi lahan
- Kekeringan
- Tanah menjadi tidak subur

LITERASI

Cara Melestarikan Siklus Air

1. Menggunakan air secukupnya.
2. Tidak membuang sampah dan limbah ke air.
3. Meningkatkan kesadaran bahwa air sangat penting dan harus dijaga keberadaannya.
4. Banyak menanam pohon.
5. Menjaga kelestarian hutan.
6. Tidak menebang pohon sembarangan.

SIAP UNTUK BERMAIN BERSAMA??

SIAP TIDAK

SELAMAT DATANG DI GAME INTERAKTIF "REBUT POIN"

MULAI

PETUNJUK PERMAINAN

1. Bagi siswa menjadi dua kelompok berdasarkan alfabet, umur, tingginya, atau cara kelahiran dan lain sebagainya.
2. Pilihlah tim mana yang menjadi permainan terlebih dahulu.
3. Baca pertanyaan dengan baik/baik sebelum memberikan jawaban.

ATURAN PERMAINAN

1. Tim yang bermain harus bisa membaca jawaban yang benar yang ada di dalam papan. Jika mereka bisa menampilkan semua jawaban di dalam papan, maka mereka mendapatkan semua poin.
2. Jika jawaban tidak ada di papan, maka akan keluar tanda "X".
3. Jika tim mendapatkan tanda "XXX", maka tim lainnya mempunyai kesempatan untuk menanggapi scene poin.
4. Jika tim 2 tidak dapat memberikan 1 jawaban yang tepat, maka tim 1 mendapatkan semua poin yang mereka dapatkan sebelumnya.
5. Game akan terus berlanjut dengan mengikuti langkah yang sama dalam setiap ronde.
6. Diakhir permainan, semua skor akan dijumlahkan. Tim yang mendapatkan skor paling tinggi akan memperoleh hadiah.
7. Jika tim lainnya memberikan 1 jawaban yang ada didalam papan, maka mereka mendapat semua poin yang telah dikumpulkan oleh tim 1.

GAME INTERAKTIF "REBUT POIN"

START

Apa saja fungsi air dalam kehidupan manusia yang kamu ketahui?

Kebutuhan cairan tubuh	40	Mencuci	10
Nutrisi tanah	25	Memasak	5
Mandi	15	Menyiram	1

TIM 1 SCOREBOARD 999

TIM 2 SCOREBOARD 999

Apa saja manfaat siklus air yang kamu ketahui?

Menyuburkan tanah	40	Tempat hidup makhluk hidup	10
Sumber mata air bersih	25	Unsur utama penyusun tubuh makhluk hidup	5
Tanah tidak terkikis	15	Menyebarkan unsur hara ke tempat lain	1

TIM 1 SCOREBOARD 999

TIM 2 SCOREBOARD 999

Apa saja tahapan siklus air yang kamu ketahui?

Evaporasi	40	Infiltrasi	10
Kondensasi	25	Pengaliran	5
Presipitasi	15	Hujan	1

TIM 1 SCOREBOARD 999

TIM 2 SCOREBOARD 999

Gangguan apa saja yang kamu ketahui terhadap siklus air?

Hutan gundul	40	Alih fungsi lahan	10
Banjir	25	Kekeringan	5
Tanah longsor	15	Tanah menjadi tidak subur	1

TIM 1 SCOREBOARD 999

TIM 2 SCOREBOARD 999

Apa saja faktor alam yang kamu ketahui dapat mempengaruhi siklus air?

Suhu	40	Panas matahari	10
Kelembapan air	25	Kondisi batuan	5
Kecepatan angin	15	Keadaan tumbuhan	1

TIM 1: 999 | TIM 2: 999

SCOREBOARD

Apa saja cara melestarikan siklus air yang kamu ketahui?

Gunakan air secukupnya	40	Melakukan kegiatan hemat air	10
Tidak membuang sampah ke air	25	Tidak menebang pohon sembarangan	5
Banyak menanam pohon	15	Air dijaga keberadaannya	1

TIM 1: 999 | TIM 2: 999

SCOREBOARD

SELAMAT 😊

TEAM 1: _____

TEAM 2: _____



Lampiran 11

DOKUMENTASI KEGIATAN PENELITIAN

Dokumentasi Foto Bersama Kepala Sekolah dan Guru Wali Kelas V SD Negeri 060841 Medan Petisah



Dokumentasi Penerapan Media Pembelajaran di Kelas V



Dokumentasi pembagian kelompok dan menentukan kelompok siapa yang akan bermain terlebih dahulu dengan menggunakan



Dokumentasi peserta didik memberi jawaban atas soal yang ada dalam *game* interaktif



Dokumentasi memberi lembar angket dan peserta didik mengisi angket

